

LE CONCEPT

« ET TOI, T'EN PENSES QUOI ? »

1. L'ANIMATION « ET TOI, T'EN PENSES QUOI ? »

L'animation « Et toi, t'en penses quoi ? » permet de mettre en débat les ados de 14 à 18 ans sur des thématiques de santé et de bien-être. Concrètement, des lots de phrases suscitant le débat sont mises à disposition de l'animateur ainsi qu'une méthodologie d'animation. Par cette technique, les jeunes vont **échanger des points de vue, s'exprimer** sur leurs préjugés et valeurs mais aussi renforcer leurs compétences comme la **prise de parole**, la **structuration de leurs idées**, la **mise en forme de leurs opinions**, etc.

Il s'agit d'une démarche de promotion de la santé : le jeune va **éveiller son esprit critique** par le partage, **renforcer son estime de lui-même** par l'expression, adopter une position participative, prendre conscience de ses propres ressources, envisager la santé sous divers angles et points de vue... Grâce à cela, il va devenir **acteur de sa santé globale** et sera en capacité de faire des choix éclairés en matière de santé et de bien-être, pour lui-même et vis-à-vis des autres.

Par ailleurs, l'outil « Et toi, t'en penses quoi ? » met à disposition de l'animateur les supports nécessaires pour amener les jeunes dans cette réflexion. L'accent est mis sur l'écoute, le respect de l'autre et l'accueil des différentes opinions.

➤ **Objectif général : rendre les jeunes acteurs de leur santé.**

➤ **Objectifs spécifiques :**

1. Favoriser une bonne estime de soi
2. Permettre aux jeunes de développer leur esprit critique, d'alimenter leur réflexion personnelle et prendre du recul
3. Valoriser les connaissances et développer l'assertivité des jeunes
4. Valoriser les échanges d'opinions entre jeunes

➤ **Public : les jeunes de 14-18 ans.**

Il est également possible d'exploiter cet outil avec toutes personnes capables d'échanger autour d'une thématique (jeunes de l'enseignement spécialisé, adultes, publics fragilisés, personnes âgées...).

Le Frasbee :

L'outil « Et toi, t'en penses quoi ? » utilise la technique du **Frasbee** : L'animateur choisit parmi des phrases à débattre mises à sa disposition. Celles-ci sont « lancées » comme des frisbees entre les participants pour susciter le débat. La parole va et vient entre les jeunes. La participation du jeune sera d'autant plus active que le sujet est amené par ses pairs ou qu'il aborde des problématiques concrètes qui le concernent dans son quotidien.

Le débat :

Mais qu'est-ce qu'un **débat** ? Un débat est une discussion comportant une série d'échanges sur un thème déterminé, entre des personnes d'opinions différentes.

L'objectif d'un débat est de permettre à plusieurs personnes d'échanger des points de vue, non de déterminer qui a raison ou de tenter de convaincre ceux qui ont un avis différent.

On parle d'un débat « simplifié et dirigé » pour l'animation « Et toi, t'en penses quoi ? » car l'animateur utilise des règles et des outils précis tels que : l'application d'un cadre, la durée et les étapes des discussions, l'utilisation de phrases préparées, etc.

Une animation « Et toi, t'en penses quoi ? » standard telle que décrite dans cet outil est prévue pour une durée de 2 périodes de 50 minutes consécutives et l'utilisation de 6 à 8 phrases de débat (il est possible de combiner 2 thématiques proches). C'est ce qui est préconisé lorsqu'on se retrouve avec un groupe de type « classe ». L'animation peut évidemment être adaptée au temps disponible, à l'âge et au type de public : en choisissant un nombre de phrases sur lesquelles débattre, la complexité de celles-ci, etc. L'animation a également été adaptée au public de l'enseignement spécialisé : retrouvez sur le site www.et-toi.be l'animation et les conseils pour organiser le débat avec ce public.

L'animation « Et toi, t'en penses quoi ? » ne s'improvise pas, il faut la préparer :

- vérifier le temps à disposition
- choisir des phrases adaptées au public, à son niveau de développement cognitif et aux objectifs du projet
- compiler la théorie liée à la thématique
- prendre le temps de se questionner sur ses propres représentations
- préparer et imprimer les documents d'animation
- installer le local
- prévoir les phases d'évaluation
- ...

Pour débiter avec cette technique d'animation, travailler en binôme (deux animateurs) peut être intéressant : pendant que l'un animera le débat, l'autre veillera au cadre et à la répartition de la parole. Les animateurs plus aguerris pourront par la suite assurer seuls l'animation.

Durant le débat, il est important que l'animateur induise un climat de confiance propice à la discussion, en évitant tout particulièrement d'influencer ou de juger la parole des jeunes.

L'animation « Et toi, t'en penses quoi ? » peut faire partie d'un cycle afin d'aborder différents thèmes parmi ceux proposés. Elle peut également être insérée dans un projet de sensibilisation plus large sur une même thématique. Dans ce cas, l'animateur veillera à repositionner l'animation dans son contexte.

2. « ET TOI, T'EN PENSES QUOI? » : UN OUTIL DE PROMOTION DE LA SANTÉ

La mise en débat est une technique particulièrement adaptée à la promotion de la santé (PS). Plus que la simple information ou prévention, la PS est un concept plus vaste qui envisage la santé dans sa **globalité** et place les individus comme **acteurs** de leur bien-être. Dans cette approche, la santé est perçue comme une **ressource** qui permet de se réaliser au quotidien. Elle ne se limite pas aux maladies, symptômes et traitements mais englobe le bien-être. Ce bien-être est influencé par des déterminants tels que l'environnement (naturel, familial, social, scolaire...), le contexte socio-économique, l'éducation, le logement, etc.

S'inscrire dans une démarche de PS avec des adolescents consiste donc avant tout à les amener à participer activement à leur propre santé. L'adulte qui mène l'animation (animateur, éducateur, enseignant, infirmière...) aura pour rôle d'accompagner l'adolescent dans une démarche de réflexion qui lui permettra de faire des choix favorables pour lui-même, vis-à-vis d'autrui et pour l'environnement.

La technique du débat « Et toi, t'en penses quoi ? » et la posture de l'animateur développée à cet effet conviennent particulièrement bien au public ado et au développement de l'estime de soi visés par cet outil. Il mobilise les pairs pour faire réfléchir l'ado, sans faire intervenir une « autorité » qui lui impose un mode de pensée. L'outil « Et toi t'en penses quoi ? » permet au contraire au jeune de s'exprimer pour s'affirmer, lui reconnaît une valeur individuelle, lui permet de prendre sa place. Cette démarche lui fait prendre conscience des multiples facteurs qui sous-tendent ses choix et comportements (notamment en matière de santé), et induit une démarche d'autoréflexion chez le jeune. Tout ceci est rendu possible par la **posture** particulière de l'animateur et le **cadre** qu'il pose autour de son animation (à découvrir sur www.et-toi.be).