

MISE EN PLACE ET DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

Concrètement, l'animation est structurée en **3 phases** suivies d'un moment de **conclusion** et d'**évaluation** avec les participants.

1. L'ANIMATION EN 3 PHASES

A. UNE PHASE EN GRAND GROUPE

Fixer le cadre : l'animateur donne les informations pour que l'animation se déroule dans un climat serein et respectueux. C'est également le moment d'expliquer aux jeunes le principe du « Frabee » et son déroulement.

Fixer le cadre de fonctionnement avec les jeunes :

- Respecter la confidentialité et l'expression des participants (ce qui se dit ici doit rester au sein du groupe, seules les idées et réflexions peuvent être répercutées de manière « anonyme »).
- Respecter les avis des autres sans émettre de jugement.
- Être responsable de ce que l'on dit (assumer).
- Participer (si j'ai quelque chose à dire, je le dis mais je suis en droit de ne pas dévoiler ma vie privée).
- S'écouter mutuellement et faire circuler la parole (laisser la place aux plus timides/introvertis).

- Demander la parole (uniquement si vous l'estimez nécessaire selon les caractéristiques de votre groupe).
- Expliquer le rôle de l'animateur (il va faciliter le débat mais pas donner d'informations descendantes).

Demander aux élèves d'avaliser ce cadre.

B. UNE PHASE EN SOUS-GROUPES

Les sous-groupes permettent aux jeunes de débattre des phrases, échanger sur les phrases et se positionner en donnant leur avis.

- L'animateur forme des groupes de 4-5 ados. Pour répartir les participants en sous-groupes, vous pouvez utiliser des critères arbitraires afin d'éviter un éventuel sentiment « d'injustice » auprès des ados : ordre alphabétique des prénoms/noms, faire choisir à l'aveugle des papiers numérotés ou colorés, couleur des cheveux, présence d'un accessoire ou un vêtement, faire choisir un chiffre jusqu'à 4 ou 5 et les numéros identiques se regroupent...
 - L'animateur distribue les fiches imprimées avec les phrases dans chaque groupe, les énonce à haute voix pour s'assurer qu'elles soient bien comprises (cette étape peut être aussi réalisée en grand groupe).
 - Chaque groupe doit recevoir toutes les phrases. Il doit déterminer parmi les phrases proposées (pour 6-8 phrases au total) :
 - 2 phrases avec lesquelles le groupe est d'accord
 - 2 phrases avec lesquelles le groupe n'est pas d'accord
 - 2 phrases avec lesquelles le groupe est + ou - d'accord
 - Les éventuelles phrases restantes peuvent être laissées de côté (pas de consensus obtenu ou pas d'intérêt particulier).
- **Jouer le jeu :** interdiction de voter, le groupe doit débattre et discuter, expliquer ses choix et trouver une position commune qui convienne à tous.
- L'animateur passe dans les sous-groupes pour vérifier que tout s'y passe bien et demande « comment ça se passe dans le sous-groupe ? », « comment vous sentez-vous ? », « est-ce difficile d'arriver à un consensus ? ».
 - Le groupe prépare ensuite la mise en commun : mettre par écrit tous les éléments de réponses pour pouvoir argumenter, expliquer les discussions et les choix qui ont abouti. Chaque participant exprime son avis : chaque avis compte. Il ne s'agit pas de

formuler de belles phrases mais d'avoir des notes qui reprennent les arguments de chacun.

C. UNE DERNIÈRE PHASE EN GRAND GROUPE

De retour en grand groupe, les points de vue vont pouvoir être échangés afin de faire évoluer la réflexion. Le rôle de l'animateur est de maintenir le cadre et de relancer la discussion entre les jeunes.

- Lors du retour en grand groupe, les membres de chaque sous-groupe restent les uns près des autres pour garder une meilleur dynamique.
- L'animateur explique aux ados qu'ils vont débattre tous ensemble des choix de chaque sous-groupe. Le but n'est pas d'arriver à un consensus entre les groupes mais d'entendre les arguments de chacun.
- Un premier groupe est invité à énoncer une phrase avec laquelle il est « d'accord ». Il peut être intéressant de noter la phrase sur un tableau. Le sous-groupe n'a pas de porte-parole et chaque membre peut s'exprimer.
- Le sous-groupe doit expliquer son choix par des arguments qui peuvent être approfondis via des questions d'éclaircissement : « qu'est-ce qui te fait penser que... ? », « en quoi est-ce plus facile/plus difficile ? », « ça signifie quoi en pratique, concrètement ? ».
- L'animateur veillera à ce que les groupes n'expriment pas une opinion politiquement correcte ou conditionnée / théorique (par exemple, un jeune dit « c'est nul de boire juste parce qu'on n'ose pas dire non » > demander au jeune « et ça ne t'arrive jamais de dire oui sans en avoir envie ? » > le jeune pourrait répondre « ben si... »).
- Relancer le débat :
 - D'autres personnes du groupe ont-elles eu du mal à se rallier à la décision ? Si oui, pourquoi ? Quels étaient les contre-arguments ?
 - Y a-t-il d'autres sous-groupes qui ont mis cette phrase dans la même catégorie ? Dans une catégorie différente ? Pourquoi ? Les opinions sont-elles différentes ?
 - Un autre point de vue est-il envisageable ? Quelqu'un pourrait-il être d'un avis contraire et pourquoi ?
 - Pourquoi les jeunes ont-ils ce comportement, cet avis ? Peuvent-ils le modifier ? Y a-t-il une influence extérieure ?
 - Parfois, une anecdote, un point d'actualité, un témoignage ou des statistiques peuvent aussi relancer le débat.

- Lorsque le débat s'essouffle, c'est le moment de passer à une seconde phrase, et ainsi de suite avec les suivantes. L'animateur veille à ne pas commencer à chaque fois par le même groupe. L'objectif n'est pas nécessairement de passer en revue toutes les phrases mais bien que les jeunes soient en débat dynamique et vivant tout au long de l'animation.
- Si toutes les phrases n'ont pas pu être débattues et que les jeunes en ressentent une quelconque frustration, il est toujours possible de fixer un autre moment.
- Malgré tout le savoir-faire de l'animateur, il est toujours possible que le débat ne dure pas très longtemps, tout va dépendre du groupe, de l'intérêt du sujet traité, du contexte, etc.

*Si le groupe peut parfois paraître crispé au démarrage, c'est habituellement lors du passage en sous-groupe que la dynamique se mettra davantage en place. Néanmoins, l'animateur peut d'emblée utiliser une **activité brise-glace** qui permet de fluidifier ou de faciliter la prise de parole (fiche téléchargeable sur www.et-toi.be).*

2. UN MOMENT DE CONCLUSION

L'animation se conclut en reprenant les différents thèmes abordés et ce que les jeunes en ont retiré sur leurs comportements, les questions qu'ils se posent, les conseils qu'ils en retirent pour eux (l'animateur veillera à reprendre un maximum d'arguments et notions qu'ils ont abordés en s'aidant éventuellement de ses notes).

C'est le moment d'ajouter éventuellement quelques informations si elles ont été explicitement demandées et si le groupe n'a pas pu apporter les éléments de réponse.

Enfin, un remerciement sera adressé aux jeunes pour leur implication. Une belle opportunité de les motiver à continuer cette réflexion sur les thèmes discutés, les choix des jeunes et leurs comportements.

3. L'ÉVALUATION PAR LES JEUNES

Comme dans tous types d'animations, il est toujours recommandé d'en évaluer la pertinence, tant au niveau du fond que de la forme. Plusieurs options sont envisageables et dépendent de différents facteurs tels que le contexte, le temps disponible, etc. Cette évaluation permet

aux jeunes de réfléchir à ce qu'ils ont ressenti durant l'animation et d'exprimer leur avis global. L'adolescent se sentira ainsi reconnu, comme quelqu'un dont l'avis compte et qui peut s'exprimer en toute liberté, ce qui renforcera encore les bénéfices de l'animation sur l'estime de soi. Enfin, ce moment d'échanges pourra donner à l'animateur des informations intéressantes à exploiter, que les réponses soient plutôt positives ou plutôt négatives.

- L'animateur peut expliquer au groupe que cette démarche l'aidera aussi à améliorer la qualité de ses prochaines animations.

Différentes formules sont possibles :

- **À l'oral, avec un tour de table** : cela pourrait avoir l'avantage d'être gratifiant pour un jeune d'entendre, par exemple, que l'on a aimé connaître son avis sur le sujet proposé. Mais cela peut aussi freiner l'expression de certains jeunes ou donner lieu à des réponses dites de « désirabilité sociale » (réponse socialement attendue). L'animateur peut alors proposer 2 ou 3 points d'évaluation pour faciliter la prise de parole : « Comment je me sens à la fin de cette animation ? Partager quelque chose qui m'a plu/que j'ai apprécié pendant l'animation. Partager quelque chose qui m'a déplu/manqué/etc. ».
- **De façon plus structurée** : les élèves indiquent leur degré de satisfaction pour chaque critère d'évaluation proposé ci-dessous sur une échelle allant de 0 à 100 cm, soit sur un tableau à l'aide d'une marque (post-it, craies, marqueurs...) soit sur le sol en se plaçant eux-mêmes. Cela a un côté plus ludique mais tout comme la version orale, ce n'est pas anonyme.
- **De façon plus libre** : chaque élève inscrit sur un post-it ce qu'il a ressenti durant l'animation. Les critères ci-dessous peuvent être évoqués pour donner des idées mais il ne faut pas spécialement répondre aux questions. Les post-it sont récupérés anonymement par l'animateur en fin d'animation.

Voici quelques **critères d'évaluation** à utiliser à l'oral ou à l'écrit :

- J'ai pu donner mon avis personnel
- Je me suis senti(e) écouté(e)
- J'ai apprécié discuter de ces sujets avec le groupe
- Je pense que ce dont on a parlé va encore me faire réfléchir
- J'ai pris conscience que beaucoup de choses peuvent influencer mes choix

L'évaluation sera le moment de clôture donc **aucune discussion** ne sera plus entamée après celle-ci.

Synthèse

- Animation de 2 x 50 min
- 1 ou 2 animateur(s) pour 10 à 25 jeunes
- Sous-groupes de 4 à 5 jeunes (si possible mixte)
- Temps d'accueil pour fixer le cadre et les consignes: 10 min
- Temps de débat en sous-groupe: 30 min
- Temps de remise en grand groupe: 50 min
- Temps de conclusion et d'évaluation: 10 min

4. AUTO-ÉVALUATION DE L'ANIMATION ET DE L'ANIMATEUR

Comme pour tout autre projet, la clôture d'une animation «Et Toi t'en penses quoi?» s'accompagne d'une évaluation. Celle des jeunes a déjà été réalisée, il reste maintenant à l'animateur à effectuer **sa propre évaluation** et à **dresser le bilan global** de l'animation afin d'en retirer les enseignements pour la suite.

Pour vous y aider, voici quelques questions à se poser, celles-ci permettront d'améliorer et d'enrichir les prochaines animations.

- Quelle a été la participation des jeunes ?
 - Quels avis ont été exprimés dans les évaluations des jeunes ?
 - Comment ai-je géré les échanges ?
 - Quelle était ma maîtrise du contenu théorique ?
 - Ai-je réussi à faire émerger l'information du groupe ?
 - Ai-je respecté la consigne de position de non-jugement ?
 - Ai-je organisé les étapes correctement ?
 - Ai-je respecté chaque étape ?
 - Ai-je pu contrôler mes réactions ?
 - Ai-je pu maintenir une atmosphère bienveillante ?
 - Le temps, local, horaire, durée... étaient-ils adéquats ?
- L'animateur de débat ne s'est pas construit en un jour. L'**expérience** et les **évaluations** aideront à d'autant mieux intégrer les concepts et à mettre les jeunes en débat de manière efficace et constructive.