

# “ DÉBAT Mouvant ”

Facilite l'écoute pendant les débats ainsi que la prise de parole en public.



**Participants:** De 10 à 100 personnes

**Durée :** 30 min à 2h

**Age :** A partir de 12 ans

## 1 PRÉPARATION ET INSTALLATION

L'animateur prépare des questions fermées ou des affirmations auxquelles on peut répondre de façon binaire (oui/non-d'accord/pas d'accord). Les affirmations doivent idéalement être "provocatrices" ou à même d'être interprétées de différentes façons. Par exemple : « On ne veut pas vraiment que les jeunes participent à la vie politique »

## 2 LA CONSIGNE

"Vous allez entendre plusieurs questions ou affirmations. A l'écoute de chacune d'elles, si vous êtes d'accord avec l'énoncé, vous vous positionnez d'un côté de la salle et si vous êtes en désaccord, de l'autre. Vous aurez alors 5 min pour discuter dans votre groupe des meilleurs arguments pour convaincre les participants du côté adverse de rejoindre votre camp. Vous pouvez vous-même changer de camp si vous êtes convaincu par les arguments « adverses ».

## 3 CONTEXTE

Cet outil peut-être utilisé pour les débats en grands groupes mais aussi pour travailler sur l'écoute et le changement d'opinion.

## 4 LE DÉROULEMENT

### Phase 1 : Réflexion

- ▶ L'animateur pose la question/l'affirmation.
- ▶ Chacun est invité à choisir individuellement son "camp".
- ▶ Les groupes discutent en interne et choisissent les arguments à avancer pour convaincre la partie adverse.

**N.B.** A partir de là plus aucun autre argument ne pourra être choisi pour éviter les ping-pong dans le débat. Cette règle peut être assouplie en fonction des objectifs et du public.

### Phase 2 : Discussion collective

- ▶ A tour de rôle, une personne de chaque camp énonce un argument.
- ▶ Si une personne est d'accord avec cet argument dans l'autre camp, elle est invitée à changer de camp.
- ▶ C'est ensuite à une personne de l'autre camp d'avancer un argument et ainsi de suite.
- ▶ Le débat se termine quand il n'y a plus d'argument ou que tout le monde est du même côté.



On aime :

- ▶ Créer un espace de paroles. Très pratique pour les groupes / publics timides.
- ▶ Outil très visuel, permettant facilement de visualiser l'avis d'un groupe sur une question.
- ▶ Permet une multitude de variantes en fonction de l'âge et du public.



On aime moins :

- ▶ La question ne fonctionne pas toujours.
- ▶ Il est très compliqué d'éviter l'effet ping-pong. Il faut souvent assouplir la règle pour que le débat prenne.
- ▶ Pas toujours facile d'amener les gens à changer de camp.

## 5

### CONSEILS D'ANIMATION

Ne pas hésiter à faire bouger les gens, en disant par exemple "ah mais finalement tu as l'air d'accord avec cet argument, tu veux bien les rejoindre alors ?!"

Penser à donner la parole à ceux que l'on entend moins, à ne pas laisser certains s'accaparer tout l'espace de paroles.

Prévoir des questions de rechange et ne pas hésiter à changer si la question ne prend pas ou si tout le monde est d'accord.

Il peut être utile, au début, de poser un cadre d'écoute, de bienveillance, sans jugement (négatif ou positif) afin de faciliter la prise de parole de tous.

Favoriser un climat bienveillant, d'écoute, accepter toutes les opinions, ne pas être directif et favoriser l'expression de chacun.

Ne pas hésiter à faire reformuler les participants (c'est bien cela que tu voulais dire ?) pour être sûr.e d'avoir compris.

## 6 VARIANTES

### “SPECTRO-gramme”

cf. fiche outil SPECTROGRAMME

**Déroulé :** Au lieu d'avoir 2 camps, on propose 2 axes.



On aime : Avec les jeunes publics (10 - 15 ans), il est plus facile de débattre à partir de situations plus concrètes que d'une question.



On aime moins : Plus de préparation. Il est plus dur parfois de trouver des situations que des questions.

### “QUI-Parle?”

**Déroulé :** Même principe qu'un débat mouvant sauf que les personnes ne se déplacent pas mais détiennent une pelote de ficelle. Chaque participant la lance quand il a fini de parler à l'un de ceux qui veulent prendre la parole.



On aime : La régulation de la parole. On ne parle que si on a la pelote. Cela permet de distinguer ceux qui parlent souvent et ceux qui s'expriment moins.



On aime moins : Les participants peuvent se sentir parfois frustrés de ne pas pouvoir parler quand ils le veulent.