

Débat mouvant : discuter et écouter

Proposition 9-12 ans | 30 minutes | Deux affirmations par séance

Le contrat

On discute les idées. On peut changer de place, dire « cela dépend », écouter sans parler ou passer son tour. Personne ne doit raconter sa vie.

Matériel

Pages 2-4, de quoi fixer trois panneaux, un minuteur pour l'adulte. Les zones sont accessibles sans obliger à se déplacer : montrer un panneau est aussi possible.

Les pages

2 : trois panneaux. 3-4 : six cartes. 5 : conducteur de 30 minutes. 6 : trace facultative pour les enfants et note adulte.

Avant d'animer

Écarter une phrase qui pourrait désigner un enfant ou un conflit du groupe. Commencer par une situation de jeu inventée. Il n'y a pas de camp gagnant ni de vote obligatoire.

Trois positions possibles

Découper sur les cadres. Les mots restent lisibles en noir et blanc.

D'ACCORD

Je peux proposer une raison.

PAS D'ACCORD

Je peux proposer une autre raison.

CELA DÉPEND / JE PASSE

Je peux demander une précision ou écouter.

Cartes de discussion 1/2

Propositions originales : choisir deux cartes et laisser du temps à chaque échange.

D1 - Dans un jeu collectif, il faut toujours garder les mêmes équipes.

Qu'est-ce que cela change pour apprendre à se connaître ?

Relance : « Quel exemple imaginaire aiderait à comprendre ton idée ? »

D2 - Pour choisir une activité, il suffit de prendre celle que préfère la majorité.

Que peut-on faire des idées moins nombreuses ?

Relance : « Quel exemple imaginaire aiderait à comprendre ton idée ? »

D3 - Une règle peut changer pendant un jeu.

Dans quelles conditions les joueurs comprennent-ils encore la règle ?

Relance : « Quel exemple imaginaire aiderait à comprendre ton idée ? »

Cartes de discussion 2/2

Propositions originales : choisir deux cartes et laisser du temps à chaque échange.

D4 - Tout le monde doit parler pendant une discussion.

Comment participer autrement qu'en parlant ?

Relance : « Quel exemple imaginaire aiderait à comprendre ton idée ? »

D5 - Un dessin collectif doit avoir une seule idée de départ.

Peut-on organiser plusieurs idées dans une même création ?

Relance : « Quel exemple imaginaire aiderait à comprendre ton idée ? »

D6 - Il vaut mieux terminer un jeu que le modifier quand il ne plaît plus.

Comment savoir s'il faut poursuivre, adapter ou arrêter ?

Relance : « Quel exemple imaginaire aiderait à comprendre ton idée ? »

Le conducteur : 30 minutes

Les durées sont des repères, sans couper une parole au milieu d'une phrase.

0-5 min : Installer et présenter le cadre

5 minutes, installation et transition comprises.

5-8 min : Essayer une affirmation sans enjeu personnel

3 minutes, installation et transition comprises.

8-22 min : Discuter deux affirmations

14 minutes, installation et transition comprises.

22-27 min : Revenir sur les arguments entendus

5 minutes, installation et transition comprises.

27-30 min : Conclure et ranger

3 minutes, installation et transition comprises.

Une trace qui ne note pas les opinions

Chacun peut écrire, dessiner, dicter ou laisser une ligne vide.

Une idée entendue que je peux reformuler :

Une question qui reste ouverte :

Pour l'adulte, après la séance

Les enfants pouvaient-ils passer ? Plusieurs raisons ont-elles été entendues ? Quelle affirmation adapter la prochaine fois ? Ne pas afficher un relevé nominatif des positions.