

Débat mouvant journée prépa

Présentation :

Le débat mouvant (encore appelé Jeu de positionnement) est une forme de débat dynamique qui favorise la participation.

- Un animateur raconte une histoire volontairement polémique. Il propose à certains moments clés de l'histoire aux participants de se positionner physiquement dans la salle, "ceux qui ne sont pas d'accord avec ce qui vient d'être dit d'un côté, ceux qui sont d'accord de l'autre".
- Personne n'a le droit de rester au milieu (sans avis), le fait de se déplacer réellement pousse à choisir un camp et des arguments.
- Une fois que tout le monde a choisi "son camp", l'animateur demande qui veut prendre la parole pour expliquer son positionnement.
- Pour initier le débat, il peut commencer par demander qui est fortement positionné par rapport à ce qu'il vient de dire.
- Quand un camp a donné un argument, c'est au tour de l'autre camp d'exprimer un argument. C'est un ping-pong. Mais si un argument du camp opposé est jugé valable par un participant, il peut changer de camp.
- Quand l'animateur le choisit, il clôt le débat et poursuit son histoire jusqu'à la prochaine affirmation ou situation polémique de l'histoire et le débat reprend.

Pré-requis :

- Un minimum de participants (une dizaine)
- Une histoire polémique dans laquelle les participants peuvent se projeter
- Une salle avec de l'espace
- Des affiches pour marquer les différentes zones (d'accord, pas d'accord)
- Exposer les règles du jeu (personne n'est obligé de prendre la parole, mais tout le monde doit choisir un camp)
- Durée de l'activité : 1h30 semble une bonne durée.

Quelques applications :

- 1. Briser la glace très rapidement au sein d'un groupe, le fait d'avoir à se positionner devient vite un jeu et contribue à la participation.
- 2. Favoriser la participation d'un maximum de personnes, si l'animateur favorise la prise de parole de ceux qui n'ont pas encore parlé.
- 3. Clarifier la position de chacun, donner à voir la diversité d'opinion des uns et des autres.

Source de l'explication : <http://outils-reseaux.org/DebatMouvant>

1^{ère} exclamation : Les enfants ne savent pas très bien ce qu'ils veulent et s'ennuient très vite !

1^{er} tour : Pas d'accord : 6 animateurs / D'accord : 3 animateurs que des animateurs ALM

- En fonction des activités, des enfants ont plus ou moins envie. Il ne faut pas forcément se dire que l'animateur fait mal. Les enfants ont le droit de pas savoir.
- Oui c'est parce qu'ils se lassent très vite, surtout si on les raccroche pas à l'activité.
- Les enfants ont déjà des centres d'intérêt, ils ont juste besoin d'une impulsion. S'ils décrochent c'est qu'ils savent si ça ne leur plaît pas, que ça ne les intéresse pas.
- Quand on propose une activité, ils savent si tel ou tel activité leur plaît ou pas.
- Cela dépend de la tranche d'âge. A 3-5 ans ils n'ont pas déjà tout fait. Ils ont des phases de passions. A 6-12 ans, ils sont plus construits et savent ce qu'ils veulent ou pas surtout à 8-9 ans. L'ennui est nécessaire pour créer (ex : dans le domaine artistique).
- Ils sont capables de savoir ce qu'ils veulent une fois qu'ils ont déjà découvert.
- Les goûts changent, on peut aimer quelque chose qu'on n'aime pas avant. A 3 ans on peut ne pas aimer les épinards et à 8 ans si.
- Ce n'est pas toujours leur propre choix, certains suivent leurs copains.
- Tout dépend du caractère, certains suivent et font l'activité jusqu'au bout. Il faut qu'il soit encouragé pour continuer. L'effet de groupe joue là-dessus.

FINAL : Pas d'accord 7 animateurs / D'accord : 2 animateurs que des animateurs ALM

2^{ème} exclamation : L'animateur apporte forcément un savoir aux enfants !

1^{er} tour : Pas d'accord : 8 animateurs / D'accord : 1 animateur

- Chaque activité apporte quelque chose aux enfants qu'ils ne savaient pas avant.
- Les enfants nous apportent beaucoup. On pense qu'on doit diriger les enfants « tirer le traineau » alors que les enfants peuvent le faire et faire les choses eux-mêmes. On se retrouve souvent « sur le traineau ».
- En échangeant avec les enfants, en leur posant des questions on peut s'améliorer.
- Chez les 3-6 ans, c'est plus compliqué pour eux de créer des activités pour les autres.
- Ils ont quand même le choix d'activité.
- Chez les ALM, + le rôle de devoir apporter des choses.
- Les 3-6 ans découvrent des choses eux même par le tâtonnement.
- Ils sont libres, on leur laisse la possibilité d'expérimenter. Les 3-6 ans sont + centrés sur eux, c'est plus compliqué pour eux de créer pour les autres.
- Il y a du partage quand même, ils vont inviter par exemple les autres, voir ce qu'il se passe.

- Il faut se poser, observer et s'adapter. Les enfants vivent déjà à l'école des journées prévus, carrés. Il ne faut pas faire le même schéma au centre.
- Parfois à cause des parents qui payent et veulent des activités, un programme. A nous de montrer que les enfants ont d'autres possibilités pour s'amuser.

La différence entre ceux d'accord et la personne pas d'accord a été sur le mot « forcément » signification comme une 'obligation' en tant qu'animateur pour certain et « forcément » signification comme à chaque activité une nouvelle découverte.

FINAL : Pas d'accord 9 animateurs / D'accord : 0 animateur

3^{ème} exclamation : L'activité est un support pour développer l'émancipation

1^{er} tour : Pas d'accord : 1 animateur / D'accord : 8 animateurs

- Pas tout à fait d'accord, il n'y a pas que sur le temps de l'activité. L'activité est un +. Ils apprennent tout le long de la journée, durant la vie quotidienne.
- D'accord l'activité est un support parmi d'autres. Dans les activités on leur permet de se poser des questions. Quand ils font quelque chose ils ont à la base une démarche puis testent, s'évaluent et évoluent.
- Quand on fait une activité on se base sur le projet péda. Mais l'enfant peut développer des choses qui n'étaient pas prévu dans nos objectifs d'activité fixés à la base. Ça lui permet de s'émanciper pas forcément de la manière prévu.
- Face à un échec (ex : il manque de joueurs dans un match) l'enfant peut s'adapter si l'animateur le guide, l'enfant peut réfléchir par lui-même si on lui pose des questions. Il peut trouver des solutions que l'animateur n'avait pas pensées. Essayer de lui faire se poser des questions. Cela lui permet de se créer ses propres idées.
- Tu veux un objectif d'activité. Mais je veux que quand ils partent de leur journée ils aient de bons souvenirs et qu'ils soient biens, heureux.

FINAL : Pas d'accord 8 animateurs / D'accord : 1 animateur