

COLLECTION Idéaux & Débats



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES & PISTES D'ANIMATION

- Développer les aptitudes à la **réflexion critique** ;
- **Sensibiliser** les joueurs à différents points de vue et à l'argumentation ;
- **S'affirmer dans un débat** tout en acceptant le point de vue des autres.

Toujours parler à la première personne

Dans un débat, il est important de toujours parler à la première personne. Cela permet d'éviter de parler de généralités, propices aux amalgames et aux préjugés.

En utilisant le "je", chaque participant exprime son propre avis, son ressenti.

Valoriser la première personne est une façon de valoriser chaque individu.

Reformuler pour montrer l'impact

Certaines phrases prononcées par les participants peuvent avoir une signification beaucoup plus intense qu'ils ne le pensent.

Il est important de les amener à reformuler afin de déconstruire les préjugés qu'ils véhiculent et les amalgames possibles.

Un débat pour échanger

Le débat doit être un moment où chacun peut s'exprimer, sans se sentir rejeté et sans avoir peur d'une mauvaise réponse.

Il est important alors d'utiliser des règles simples pour favoriser la prise de parole des joueurs et aider l'écoute mutuelle.

La main pour voter

Dans tous les jeux de la Collection « Idéaux & Débats », le vote à main levée est prévu afin que chaque joueur puisse exprimer son accord ou son désaccord avec la personne qui parle.

COMMENT BIEN MENER UN DÉBAT ?

Le débat est essentiel dans une démocratie, car il permet l'échange d'idées et la prise de décisions. C'est pourquoi les Editions Valoremis travaillent à promouvoir le débat d'idées auprès des enfants dès 7 ans. Dès cet âge, les enfants font preuve d'une curiosité intellectuelle insatiable et emmagasinent des connaissances. Ils raisonnent plus objectivement et leur esprit critique se développe. En apprenant à débattre, ils cultivent leur faculté d'argumentation, mais également leur **sens de l'écoute** et leur **tolérance** aux points de vue différents. Des valeurs fondamentales pour mieux **vivre ensemble**.

PRÉPARER UN DÉBAT

Prévoir un espace spécifique :

La disposition de la salle joue un rôle important dans le bon déroulement du débat. Il faut que les joueurs se sentent à l'aise, que tout le monde puisse se voir et s'entendre. Évitez, par exemple, les tables qui créent de la distance entre les participants.

Énoncer les règles du débat :

Dès le début du débat, établir des consignes garantissant un cadre propice à l'échange. Le plus efficace est de choisir les règles avec les participants eux-mêmes : ne pas se couper la parole, lever le doigt... Tout le monde a des idées et le droit de les exprimer. Défendre son point de vue doit se faire dans le respect des autres.

Introduire le sujet :

Lors de discussions sur des sujets complexes, il est important de clarifier certaines notions. Cela permet à chaque joueur de s'intéresser au sujet et de bien en comprendre les enjeux. Un livre, une vidéo, un exercice de brainstorming, un lexique peuvent être la mise-en-bouche avant le débat d'idées.

Organiser le débat :

Lors d'un débat, certaines personnes peuvent avoir un rôle précis (maître du temps, décoder...). Il est important d'expliquer le fonctionnement du débat avant de commencer. Tous les joueurs doivent connaître la durée du débat et celle des temps de parole, si définis à l'avance.

DYNAMISER UN DÉBAT

Le conseil d'élèves :

Le conseil d'élèves est un moment important de la vie de classe. Il permet d'établir les règles communes, de discuter de ce qui va et de ce qui pourrait être amélioré. C'est un débat avec l'ensemble du groupe, généralement mis en place à intervalles réguliers. Il permet ainsi de responsabiliser les enfants et de travailler sur la notion d'engagement.

Le débat-philo :

Le débat-philo est un moment de débat court (10 minutes) en petit groupe (6 à 15). L'idée est de laisser s'exprimer sur un thème philosophique sans aucune intervention d'adultes. Ce type de débat permet d'aborder des questions existentielles.

Le débat boule de neige :

Le débat boule de neige demande aux participants de trouver des arguments sur un sujet particulier. Cela commence par une discussion à deux. Au bout d'un temps défini, les groupes fusionnent et passent de 2 à 4 participants. La discussion reprend. Ensuite, les groupes fusionnent à nouveau, puis les participants doivent expliquer les arguments choisis ensemble. Cet exercice permet à tous de s'exprimer, même aux plus timides.

Le débat mouvant :

Le débat mouvant se déroule debout. L'adulte énonce une affirmation et les participants choisissent un côté de la salle, identifié comme "d'accord" ou "pas d'accord". Les participants argumentent ensuite leur choix. Chacun peut changer de groupe si un argument les a convaincus. Ce débat permet de montrer qu'un avis peut changer et que les opinions évoluent.

Un maître du temps pour s'organiser :

Pour que le débat soit constructif et que chaque participant puisse prendre la parole, il est possible de désigner un participant comme "Maître du temps". Il sera en charge de vérifier qu'un temps est bien laissé à chacun pour répondre et que le temps imparti n'est pas dépassé. La durée varie en fonction du temps de l'activité.

Un décodeur pour approfondir :

Lors du débat, les participants peuvent faire appel à un décodeur (un autre participant ou l'animateur) pour expliquer une notion difficile, un mot compliqué. Présenté comme une parenthèse au débat, cela permet de s'assurer que tous les participants comprennent bien les propos tenus.

Un bâton de parole pour s'écouter :

Pour débattre, il faut savoir écouter l'autre. Le bâton de parole aide les participants à rester attentifs à celui ou celle qui s'exprime. Symbolisé par un objet, le bâton passe de main en main au cours de la discussion.

Une seule règle : seul celui ou celle qui tient le bâton peut parler.

Des gestes pour s'exprimer :

Avant un débat d'idées en grand groupe, vous pouvez établir avec les participants un code de gestes : secouer les mains vers le haut pour exprimer son accord, le pouce vers le bas son désaccord. Cela permettra à chaque participant de pouvoir donner son avis, sans interrompre la personne qui parle.

CONCLURE UN DÉBAT

Un tableau de mots-clés ou de dessins :

Pour conclure le débat, vous pouvez proposer des post-its sur lesquels les participants peuvent écrire un mot, une idée, un ressenti ou bien faire un dessin. Ensuite, chacun vient accrocher son message au tableau. Si vous avez le temps, vous pouvez classer les post-its avec les participants pour faire ressortir les idées principales.

Une prise de notes individuelle :

La fin du débat peut être un moment où chaque participant prend des notes sur ce que ces échanges lui ont appris ou les arguments qui l'ont touché.

Cela peut également se faire sous forme de dessin si les participants ne sont pas à l'aise avec l'écriture. Cette prise de notes individuelle permet un retour au calme après des débats animés.

Un enregistrement audio :

Vous pouvez enregistrer les échanges entre les participants en les informant au préalable. Ces enregistrements peuvent servir à alimenter un prochain débat et aider à la synthèse de celui-ci.

Ils peuvent également être une ressource pour montrer la progression de la classe dans la prise de parole et son organisation.

Une restitution sous forme de jeu :

Vous pouvez désigner pendant le débat une personne chargée de prendre des notes (vous, un autre adulte, un enfant). À la fin du débat, cette personne énonce plusieurs phrases, et les participants doivent retrouver celles qui ont vraiment été dites. Cette conclusion ludique permet de travailler la mémoire, la compréhension orale et l'écoute.