

### La Boîte à Outils

Vous avez osé vous lancer dans l'animation d'un atelier durant les RL. Bravo ! Mais finalement, pas de quoi vous vanter, car nous vous fournissons dans les pages qui viennent les meilleurs trucs et astuces, les ficelles les plus secrètes pour mettre en place une animation de grande classe et briller aux yeux de toutes et tous pendant les RL. Ouvrez bien les yeux, c'est parti.

Sources : Virus 36, Action for the Rights of Children (entre autres)

## 1. Les techniques d'animation

### Banque de question

(pour 6 à 20 personnes)

*Cette forme permet de déblayer une problématique, de l'approfondir, d'en formuler d'autres plus pertinentes pour le groupe en fonction de ce qu'il a exprimé.*

Une problématique ou un sujet est proposé à l'assemblée. Chaque participant-e prend 5 minutes seul-e pour écrire une question qui le/la travaille en rapport avec le sujet. Ensuite les participant-e-s se retrouvent en grand groupe et toutes les questions sont déposées dans un chapeau.

Chaque participant-e-e tire alors au sort une des questions (si c'est la sienne, il/elle en prend une autre). Une personne commence par lire la question qu'elle a piochée. Le but du jeu n'est pas d'y répondre mais d'essayer d'exprimer comment on comprend la question, les problématiques que cela nous évoque. Les autres écoutent. Si un-e participant-e trouve que ce qui vient d'être exprimé rejoint la question qu'elle/il a pioché, elle/il prend la parole et à son tour exprime comment elle/il comprend sa question. Et ainsi de suite jusqu'à épuisement des questions.

### Rivière

(pour 20 à 100 personnes)

Un trait est dessiné au sol. L'animateur/trice demande aux participant-e-s de se positionner de chaque côté en fonction d'une problématique. (Par exemple : faut-il interdire de fumer dans tous les lieux publics ? ). Elle/il demande à un-e participant-e d'exprimer pourquoi elle/il a choisit ce côté. La personne argumente en essayant de convaincre les personnes qui sont de l'autre côté du trait. Ensuite l'animatrice/teur propose à une personne de l'autre côté de s'exprimer. Cette personne va aussi essayer de convaincre l'autre bord. A chaque fois les participant-e-s peuvent changer de côté en fonction des arguments avancés et l'animatrice/teur

peut leur demander ce qui les a fait changer d'avis. On peut se donner comme objectif de trouver une proposition qui convienne à tout le monde en fonction de ce qui est exprimé (par ex : on peut fumer dans des endroits publics s'il y a un lieu réservé aux fumeurs avec extracteur de fumée, comme ça on respecte tout le monde). Cette forme permet à l'ensemble des participant-e-s d'intégrer progressivement de nouveaux points de vue pour arriver à un consensus sur une proposition simple.

### **Les Post-It (ou « Les petits papiers »)**

La ou les problématiques de l'atelier (3 maximum) sont exposées sur des feuilles de paper-board, un mur ou un panneau. Les participant-e-s sont invité-e-s à inscrire sur des papiers préparés à l'avance ce qu'ils pensent de ces sujets, en un ou deux mots, ou formules simples par papier. Il n'y a pas forcément de limite aux nombres de papiers. Chacun-e-s fixe ses papiers, au fur et à mesure, sur les problématiques concernées. On peut regrouper, commenter, déplacer les papiers des uns et des autres.

Cette technique permet d'aborder un sujet de façon ludique et exhaustive. Les papiers peuvent être regroupés par thématiques, qui seront traitées en suite séparément, ou en petits groupes.

### **Le grand AXE**

(10 à 100 personnes)

Un repère orthonormé est dessiné sur le sol avec des propositions au bout de ses axes (par exemple : « légitime/pas légitime » ; « je participe/ je ne participe pas »). L'animateur/trice exprime une action (par exemple : manifester contre la guerre). Chaque participant-e va se positionner dans l'espace en fonction de ce qu'elle/il pense. L'animateur/trice demande à certaines personnes d'exprimer pourquoi elles se sont positionnées à l'endroit où elles sont. En fonction de ce qu'exprime la personne, les autres participant-e-s ont la possibilité de se repositionner. Il n'y a pas de débats, ce sont des points de vue différents qui s'expriment. Par contre si quelqu'un-e veut absolument exprimer sa position, elle/il peut demander la parole.

Ensuite l'animateur/trice exprime une autre action et les participant-e-s se placent de nouveau. Cet outil permet de visualiser la position du groupe par rapport à certains sujets. Il est important de formuler les propositions liées aux axes sans jugement de valeur pour ne pas considérer que ce soit bien ou mal quand on se positionne à un endroit.

### **Le petit AXE**

(pour 6 personnes)

Sur une feuille au milieu de la table, un repère est dessiné avec des propositions à chaque bout (exemple : « j'ai l'impression d'être entendu-e » / « je n'ai pas l'impression d'être entendu-e » ; « je me sens proche des institutions » / « je me sens loin des institutions ») de la même manière que pour la technique du grand axe. Chaque participant-e colle une gommette la/le représentant à l'endroit où elle/il se positionnerait par rapport aux axes du repère. Chacun-e à son tour explique au reste du groupe pourquoi elle/il s'est mis-e à cet endroit (par exemple : « je me sens proche de l'institution parce que je suis élu-e mais je n'ai pas l'impression d'être

entendu-e parce que je fais partie d'un groupe politique très minoritaire). Cet outil permet d'impliquer les participant-e-s en les faisant rentrer dans le vif du sujet par un positionnement personnel. Il permet donc de faire connaissance en lien avec la problématique du débat (par exemple : comment se faire entendre de l'institution ?)

### **Quescussion**

(source BSQF (<http://bsqf2009.univ-lyon1.fr/>))

Une quesucussion est un type de discussion qui est conduite entièrement sous forme de questions.

Elle s'est avérée très utile en explorant une série de sujets, particulièrement les controversés, et en exécutant des travaux dans des groupes plus ou moins nombreux. Dans de grands groupes, elle est particulièrement utile parce qu'elle permet à beaucoup de participant-e-s d'apporter de brèves contributions sans l'intervention de l'animatrice-teur, et parce que l'exercice peut être utilisé à plusieurs fins.

#### **Quel est son but ?**

- fournir une situation qui permet aux participant-e-s de poser des questions sur les choses qu'ils/elles comprennent mal
- aborder des sujets d'une manière non-linéaire, en associant des idées à travers plusieurs matières et en mettant en évidence des avancées questionnables et des idées de fond
- stimuler la formulation et l'examen consciencieux des concepts avant de les exprimer
- prévoir des occasions pour les participant-e-s de clarifier et développer leurs idées sans devoir affronter le jugement des autres

#### **Comment est-ce que je peux le faire ?**

L'animateur-trice explique les règles du quesucussion, qui sont :

- o Tout ce qui est dit doit être sous forme de question.
- o Les participant-e-s doivent attendre jusqu'à ce que quatre (ce nombre peut varier avec la taille du groupe) autres personnes aient parlé avant qu'elles puissent parler de nouveau.
- o Pas d'énoncé déguisé (par exemple : Tous les enseignants portent du polyester, n'est-ce-pas ?)

L'animateur-trice présente le sujet pour le quesucussion. Cela peut être :

- o un problème (quelque chose relativement complexe, mais évidemment ceci doit être adapté au groupe) à résoudre ou à confronter, qui pourrait être moral, philosophique, social, psychologique, littéraire, mathématique, ou scientifique ;
- o une question ou un énoncé provocateur soigneusement formulé
- o un texte de difficulté et de longueur appropriées à analyser ou à discuter.

La durée de la quesucussion elle-même variera avec la tâche qui a été imposée, mais durera rarement au delà de dix minutes voire même moins. Les groupes doivent apprendre comment bien faire la quesucussion, et vous pouvez vous attendre à quelques silences entre les questions quand vous utilisez cette technique pour la première fois. Ne vous inquiétez pas : ils/elles pensent. Alors, **ne succombez pas à la tentation de finir la quesucussion dès le premier silence de 10 ou 15 secondes.**

#### **Ressources**

- Prof. Paul Bidwell, University of Saskatchewan, Canada ([http://www.uwo.ca/tsc/tlc/lc\\_part3c.html](http://www.uwo.ca/tsc/tlc/lc_part3c.html))
- Peter WHITE, T-PULSE Graduate Teaching Workshop, McGill University
- Siara ISAAC, ICAP, Université Claude Bernard Lyon 1

## **Philip 6 x 6**

(Philip était un chercheur sur la dynamique des groupes)

(pour 18 à 36 personnes)

Des groupes de 6 personnes dont un-e rapporteur-e débattent pendant 6 mn (ou 15mn). Au bout des six minutes tou-te-s les rapporteur-e-s changent de groupe dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque personne arrivant d'un autre groupe va synthétiser ce qui vient de se dire dans son précédent groupe pour faire rebondir la discussion. Tous les groupes désignent un nouveau rapporteur-e et débattent pendant 6 mn. Puis les nouveaux rapporteur-e-s changent de groupe et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les personnes de tous les groupes aient changé de table une fois. Cette forme permet, avant une prise de décision par exemple, d'avoir un aperçu de tous les arguments développés par l'ensemble du groupe.

Autre version : entre chaque phase de débat chaque rapporteur-e exprime la synthèse de son groupe, un-e animateur/trice synthétise le tout sous la forme d'une nouvelle problématique qui est débattue dans les nouveaux petits groupes après changement des rapporteur-e-s. Et ainsi de suite.

## **Boule de neige (ou flocon de neige)**

(pour 16 à 48 personnes)

*Cette forme peut servir à l'élaboration d'une charte de vie collective par exemple.*

L'assemblée se divise en petits groupes de deux personnes qui débattent de la même problématique (durée : 10mn). Chaque couple rejoint un autre couple et il y a débat à quatre personnes du sujet (durée : 15mn). Chaque groupe de quatre en rejoint un autre et débattent à huit (durée : 20mn). Chaque groupe de huit fait une retransmission de son débat au reste de l'assemblée.

Pour le flocon de neige, on commence par prendre un temps seul, puis à deux, quatre, huit. Ceci est une méthode de maturation progressive.

Après la restitution collective, il peut s'en suivre une discussion sur les points de désaccord.

### **Penser-Comparer-Partager**

(source BSQF (<http://bsqf2009.univ-lyon1.fr/>))

La stratégie Penser-Comparer-Partager est conçue pour offrir à des participant-e-s l'occasion de partager leurs idées, solutions ou questions avec leurs collègues. Plutôt que de suivre une méthode traditionnelle où l'animateur pose une question et un participant offre une réponse, la Penser-Comparer-Partager encourage un niveau de participation des participant-e-s plus important et peut aider à garder l'attention des participant-e-s sur la tâche à accomplir. L'approche de collaboration permet également à des participant-e-s de résoudre des questions plus difficiles qu'ils/elles le pourraient individuellement.

#### **Quel est son but ?**

- Laisser du temps suffisant pour penser, augmente la qualité des réponses des participant-e-s.
- Les participant-e-s réfléchissent aux concepts présentés.

- La recherche nous indique que nous avons besoin de temps de réflexion pour stocker de nouvelles idées dans la mémoire. Quand les animatrices-teurs présentent trop d'information à la fois, une quantité importante de cette information est perdue. Plus nous donnons à des participant-e-s le temps au Penser-Comparer-Partager pendant la séance, plus les informations critiques sont retenues.
- Quand les participant-e-s parlent des nouvelles idées, ils/elles sont forcés de les intégrer avec leurs connaissances antérieures. Leur incompréhension du sujet est souvent résolue pendant cette étape de discussion.
- Les participant-e-s sont plus disposé-e-s à participer puisqu'ils/elles n'ont pas la pression de répondre devant le groupe entier.
- Penser-Comparer-Partager est facile à utiliser sans préparation à l'avance.
- C'est **une stratégie facile à utiliser avec les grands effectifs.**

### **Comment est-ce que je peux le faire ?**

- Annoncez une matière ou un problème de discussion à résoudre. (Exemple : Quelles sont les principales différences entre les cellules végétales et les cellules animales ?)
- Donnez aux participant-e-s au moins 10 secondes pour PENSER à leur propre réponse. (La recherche indique que la qualité des réponses des participant-e-s s'améliore de manière significative quand vous permettez du "think time.")
- Demandez aux participant-e-s de former un duo avec la personne assise à côté d'eux pour COMPARER leur réponse ou solution.
- En conclusion, faites appel aléatoirement à quelques duos pour PARTAGER leurs idées avec le groupe.
- Indiquer les créneaux d'horaires pour chaque étape, afin de vous assurer que les participant-e-s sont efficaces et qu'ils/elles restent centrés sur la tâche.
- Vous pouvez favoriser la discussion en employant des tâches légèrement différentes pour chaque étape, comme en demandant 'Quelles sont les principales différences entre les cellules végétales et les cellules animales ?' pour l'étape de PENSER, et 'Quelle est la différence fonctionnelle la plus significative entre les cellules végétales et les cellules animales ?' pour l'étape de COMPARER.

### **Ressources**

- <http://olc.spsd.sk.ca/DE/PD/instr/strats/think/index.html>
- Peter WHITE, T-PULSE Graduate Teaching Workshop, McGill University
- Siara ISAAC, ICAP, Université Claude Bernard Lyon 1

## **Brainstorming**

(pour une dizaine de personnes)

Il s'agit d'une « tempête de cerveau ». Tou-te-s les participant-e-s disent tout ce qui leur passe par la tête sur une question ou un thème donné. Une personne inscrit sur une affiche tout ce qui est dit sans distinction. Dans une deuxième phase, les participant-e-s peuvent regrouper les propositions en créant des « familles ». Ceci permet d'exprimer les idées les plus farfelues et d'envisager le problème sous des angles complètement inattendus.

## **Les triades**

C'est une façon de mettre en place des discussions à trois voix. C'est une méthode particulièrement utile lorsque le groupe se penche sur des questions ou des problèmes

personnels. Les participant-e-s sont divisés en groupe de trois: une personne 'parle', une personne 'écoute' et une personne 'observe'. Une fois le thème débattu par les triades choisi, la personne qui 'parle' présente à celle qui 'écoute' le problème ou l'exemple sur lequel il veut se concentrer. La personne qui 'écoute' écoute et répond en proposant son soutien, en donnant des conseils. La personne qui 'observe' ne prend pas part à l'échange entre celui qui 'parle' et celui qui 'écoute' mais enregistre tout ce qui se passe et le restitue sous forme de résumé ou de manière directe aux deux parties. A la fin de l'exercice, il est bien de faire un court bilan avant de changer les rôles et de recommencer le processus afin que chaque participant-e puisse jouer tous les rôles.

### **Le bocal à poisson**

Dans cette méthode, des participant-e-s écoutent sans commentaire tout d'abord, les opinions ou les arguments d'un autre groupe sur un thème donné. Ainsi, un petit groupe se tient au centre entouré par le cercle formé par le grand groupe. Le petit groupe symbolise 'l'aquarium' et le grand groupe 'les observatrices/teurs'. Le petit groupe discute d'un sujet ou d'un problème. Les 'observatrices/teurs' écoutent la discussion. Dans certains cas, il peut leur être demandé de se joindre à l'aquarium et de contribuer à la discussion. Dans d'autres cas, les 'observatrices/teurs' discutent en plénière de ce qu'ils ont entendu et de leurs réactions. Il est possible que tous les participant-e-s se regroupent pour cette plénière. Cette technique peut aussi être utilisée dans les jeux de rôles, par exemple le petit groupe joue le rôle d'enfants qui discutent de la manière dont ils sont traités par leurs parents et le grand groupe joue le rôle des parents qui écoutent les enfants.

### **Etoile**

(pour 12 à 50 personnes)

*Pour cette technique, il est important que tou-te-s les participant-e-s soient dans une démarche de consensus.*

On forme quatre petits groupes (il peut y avoir davantage de petits groupes) qui discutent chacun dans un coin d'une pièce de la même problématique, pendant 30mn. Avant de débattre, chaque groupe a désigné une personne « interface » qui représentera le groupe dans la phase suivante.

« L'interface » synthétise les propositions du petit groupe. Dans la phase suivante, les quatre « interfaces » se retrouvent au centre de la pièce, expriment la synthèse de leur groupe et essaient de trouver un consensus. Pendant ce temps toutes les autres personnes écoutent attentivement, prennent des notes et ne réagissent pas (durée 20mn). Ensuite chaque « interface » retourne dans son petit groupe. Ce dernier désigne une nouvelle « interface » et rediscute pour faire d'autres propositions en prenant en compte ce qui vient de se dire (durée 15mn). Les quatre nouvelles « interfaces » se retrouvent au centre et essaient de trouver un consensus avec ces nouvelles propositions (15mn). Elles retournent dans leurs groupes respectifs qui désignent une nouvelle « interface » (15mn). Les dernières « interfaces » finalisent au centre la proposition (15mn). C'est une forme qui permet la prise de décision.

### **Les plénières**

On peut y revenir à la fin des exercices présentés, en particulier pour les sessions finales ou après un travail en petits groupes, où des présentations sont faites devant le groupe entier. Les plénières permettent le partage d'expérience et d'idées avec tout le groupe et génèrent un sentiment de cohésion au sein du groupe une fois l'exercice fini ou les petits groupes dissolus.

Lorsque plusieurs petits groupes doivent présenter leur travail au grand groupe, il est intéressant et stimulant de leur demander d'utiliser des formes plus créatives de présentation que la simple présentation verbale.

### **Celles dont nous n'avons pas parlé**

- Les mises en situation
- Les jeux de rôles
- Les études de cas

Le point de vue du Pédago : « En formation, toujours garder le meilleur pour la fin »

## **2. Les techniques de distribution de parole**

La richesse des ateliers résidera en grande partie dans celle des débats qui s'y tiendront... et la force de ces derniers dépend étroitement de la possibilité de s'exprimer de chacune et chacun des participant-e-s. Toutes et tous doivent pouvoir parler, échanger, se confronter sans s'étouffer. C'est simple à dire, et **pas si compliqué à faire, à condition que l'on s'y attelle.**

Certaines techniques, comme celle dite de « la fermeture éclair », traitent la question de la difficulté pour les femmes à s'exprimer dans certains contextes. A vous de juger de leur pertinence dans le cadre de votre atelier.

### **Bâton de parole**

La parole est symbolisée par un bâton, ou n'importe quel autre objet. Celle ou celui qui détient le bâton est le/la seul-e à pouvoir s'exprimer, les autres ne doivent pas l'interrompre. Quand elle/il a fini, elle/il transmet le bâton de parole à qui le demande, et ainsi de suite. Cette forme permet de visualiser la circulation de la parole, et les éventuelles monopolisations.

Le point de vue du Pédago : « Et si je gardais le bâton pendant 3 heures ? »

### **Tour de parole**

Une personne de l'assemblée note les tours de parole. Qui désire la parole doit le signifier en levant la main. La personne qui note les tours de parole rajoute alors la personne qui a levé la main sur la liste des personnes qui ont demandé la parole. Chacun-e attend son tour pour parler. Cette forme permet d'éviter les dialogues ; permet que chacun-e prenne le temps de bien réfléchir son intervention d'éviter de répéter ce qui a déjà été dit ; de construire une réflexion collective en fonction de là où chacun-e en est au moment où elle/il intervient.

Le point de vue du Pédago : « Qui c'est qui note ? »

### **Ticket de parole**

Chaque participant-e détient un nombre déterminé de tickets (par exemple trois). A chaque fois que l'on intervient, même brièvement, on doit donner un ticket. Quand on n'a plus de ticket, on n'a plus droit à la parole. On peut également décider d'une durée maximum d'intervention (par exemple 5 minutes).

Le point de vue du Pédago : « tickets à vendre ! »

### **Fermeture éclair**

Lors des tours de paroles lorsque les personnes s'inscrivent pour prendre la parole, on veillera à ce qu'il y ait une alternance de parole hommes / femmes, c'est à dire que même si deux hommes ont levé la main à la suite, si une femme souhaite parler, elle sera automatiquement intercalée entre les deux hommes et vis et versa bien sur.

Le point de vue du Pédago : « et vice et versa, c'est certain »

### **Alternance**

On donnera de préférence la parole à celles ou ceux qui ne l'ont pas encore prise. On veillera à ce que les temps de parole ne soient pas trop long.

Le point de vue du Pédago : « j'ai rien compris »

### **Tour de table**

Chaque participant-e s'exprime le temps qu'elle/il veut sur le sujet du débat, à tour de rôle, jusqu'à ce que tout-e-s les participant-e-s aient pris la parole.

Le point de vue du Pédago : « Pas mal, mais ça dépend de la taille de la table »