



Compilation : Outils de débats et discussions

Table des matières

Les Post-It (ou « Les petits papiers »).....	2
Brainstorming – Associations d’idées.....	2
Débat orthonormé ou Le grand axe.....	2
Débat mouvant.....	3
« Le yoyo » ou Débat assis-debout.....	3
World café ou Les nappes tournantes.....	4
Philip 6x6.....	4
Le bocal à poisson.....	4
Q-sort.....	5
Débat inspiré de l’Abaque de Régnier :.....	5
Boule de neige.....	5
Gro-débat.....	6
Les techniques de distribution de parole.....	7
Gestuelle d’expression non-verbale pendant réunion ou débat.....	8

Cette liste a été compilée d’après notre expérience et le travail des structures suivantes :

- Scop le pavé : www.scoplepave.org/pour-discuter
- Starting-block : www.starting-block.org/16-association/nos-actions/outils-pedagogiques/680-outils-et-techniques-de-debat
- Les rencontres ludiques : www.asso-alpe.fr/fichiers/martial/pagejoueraquoi/techniquesanimation.pdf
- Animafac : www.animafac.net/media/guidedebattre-autrement.pdf
- Graine Rhône-Alpes : http://graine-auvergne-rhone-alpes.org/images/stories/CercleExcentrique_methodo.pdf
- Réseau Transition : <https://www.reseautransition.be/gestes-facilitateurs-de-reunion/>
- Sortir du nucléaire : <https://www.sortirdunucleaire.org/Comment-animer-une-reunion-41012>

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

La ou les problématiques de l'atelier (3 maximum) sont exposées sur des feuilles de paperboard, un mur ou un panneau. Les participant-e-s sont invité-e-s à inscrire sur des papiers préparés à l'avance ce qu'il-elle-s pensent de ces sujets, en un ou deux mots, ou formules simple. 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 ensuite séparément, ou en petits groupes.

Brainstorming – Associations d'idées

Donnez un thème et proposez ensuite de récolter toutes les idées qui viennent à l'esprit des participant-e-s.

Il est important qu'il n'y ait pas de jugement au cours de la séance : toutes les idées sont les bienvenues. Ne devoir dire que des choses intelligentes est une pression psychologique poussant une immense majorité au silence et les autres dans l'arène des tribuns. Un climat d'empathie et de bienveillance est donc nécessaire. Ex :

- L'antidote à la coopération consiste à demander aux participant-e-s toutes les manières qu'ils connaissent de faire foirer la coopération dans un groupe.
- Demander aux adhérent-e-s d'une association les actions qu'il-elle-s rêveraient de réaliser s'il n'y avait pas de contraintes.
- Demander aux participant-e-s de nous livrer les mots qui leur viennent en tête à partir du mot réunion.

Débat orthonormé ou Le grand axe

- Un repère orthonormé (deux lignes perpendiculaires) est dessiné sur le sol avec des propositions contraires au bout de chacun des axes. Par exemple :
 - Légitime / non légitime
 - Je fais / je ne fais pas
 - Violent / non violent
 - Je suis capable / je ne suis pas capable
 - Efficace / inefficace
- 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, par rapport au deux axes en même temps.
- 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 positionnent 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.

Débat mouvant

Préparation : trouver des affirmations clivantes, c'est-à-dire une phrase simple résumant une position sur un sujet dont on suppose qu'elle divisera le groupe en « Pour » et « Contre ». Exemple : « Le syndicalisme est utile et efficace. » / « Il faut se développer pour satisfaire les besoins alimentaires de tou-te-s. »

Animation :

- Rassembler les participant-e-s debout,
- Proposer l'affirmation et enjoindre les participant-e-s à choisir leur position personnelle (pour ou contre) par rapport à une ligne au sol divisant l'espace en 2 parties devant l'animateur-trice. Laisser quelques secondes pour choisir.
- Expliquer que chaque groupe aura alternativement la parole pour exposer un argument. Les personnes peuvent changer de camp, soit parce qu'un argument de l'autre groupe les a convaincues, soit parce qu'elles sont en désaccord avec leur groupe. Elles peuvent le faire sans honte, les choses n'étant pas noires ou blanches.
- Facultatif : les personnes ne pourront prendre la parole qu'une seule fois.
- Et l'animateur n'a ensuite plus qu'à distribuer la parole et couper le débat mouvant une fois le temps écoulé ou bien quand les arguments se répètent.

Variantes :

Une variante consiste à donner la parole à celles et ceux qui changent de camp, pour en comprendre les raisons.

Une autre variante est appelée « rivière du doute » : on rajoute un espace au centre pour celles et ceux qui ne parviennent pas à prendre position sur une berge ou une autre. Chaque berge cherche alors à convaincre les personnes prises au doute.

Une autre variante vise à laisser un temps de préparation en petits groupes dans chaque camp avant l'échange d'arguments entre les deux groupes. Cela peut permettre à chacun d'avoir des arguments à donner. Cela crée en même temps une cohésion au sein de chaque groupe rendant les changements de camp plus difficile.

Une autre encore à écouter d'un bloc tous les arguments préparés par un camp puis par l'autre puis se réunir à nouveau au sein de chaque camp pour fournir réponses et questions face aux arguments du camp d'en face. Et puis tellement d'autres variantes combinant et complexifiant les variantes proposées ici !

« Le yoyo » ou Débat assis-debout

Outil très simple qui permet de visualiser les réponses, notamment en cas de très grand groupe, comme lors d'une projection par exemple. C'est un très bon outil d'introduction notamment.

L'animateur prépare quelques questions en rapport avec le sujet traité, par lesquelles on peut répondre de manière binaire (oui/non ; vrai/faux). Ex : « Qui vient de la région parisienne ? » / « Qui est membre d'une association ? » / « Les femmes sont l'avenir de l'homme, vrai ou faux ? »

En général, la règle est qu'on se lève pour marquer son accord ou si l'on pense que la phrase est vraie.

Avantage :

- Certaines personnes sont plus à l'aise pour indiquer leur réponse de manière corporelle qu'en prenant la parole
- Le groupe s'exprime d'un seul coup
- On mesure facilement les tendances d'un grand groupe grâce à l'effet visuel

World café ou Les nappes tournantes

Les participant-e-s sont installé-e-s par petits groupes sur différentes tables munies d'une grande feuille et de crayons. Un rapporteur est désigné (ou déjà présent) pour chacune d'entre elles.

Sur la feuille, une affirmation ou problématique est posée. Les participant-e-s ont un temps donné (au moins 10min, jusque 45min pour les grandes questions) pour échanger sur le sujet. Le-la rapporteur-e note ainsi ce qui est proposé par le groupe.

Au signal, changement de table : le groupe bouge ou, plus simple, le-la rapporteur-e. On présente les éléments de réponse proposés précédemment et la discussion redémarre avec le nouveau groupe.

On tourne ainsi jusqu'à ce que tous les groupes aient fait toutes les feuilles, ou pas, selon le nombre et les objectifs.

Finir par une restitution des rapporteur-e-s.

Philip 6x6

(Philip était un chercheur sur la dynamique des groupes)

- 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

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

Deux fiches pédagogiques présentant des versions de cet outil : [Fiche 1](#) et [Fiche 2](#)

Q-sort

Q-sort est un terme consacré en pédagogie, il a une origine anglaise : « Question-sort », c'est à dire liste de questions et d'items. L'objectif du Q-sort est de faire émerger les représentations, préjugés et idées reçues, qu'un groupe a d'un concept donné. Il permet de les exprimer et de les préciser. L'objectif est également de créer une demande d'approfondissement en ouvrant le débat et l'échange. En résumé, cela permet de passer du préjugé au questionnement.

- Munis d'une liste d'affirmation, les participant-e-s réfléchissent d'abord seuls pour déterminer si elles sont vraies ou fausses.
- Ensuite il-elle-s en débattent en petits groupes et essaient de se mettre d'accord pour chacune.
- On compare ensuite les réponses de tous les groupes pour chacune des affirmations.
- On peut alors débattre sur les affirmations ayant reçu des réponses différentes.

Débat inspiré de l'Abaque de Régnier :

L'Abaque de Régnier est une méthode originale de communication qui concerne l'information qualitative et permet à chaque participant d'exprimer son opinion par la visualisation de couleurs sur un thème donné. Elle est tout à la fois un outil de sondage, de diagnostic d'une situation par les acteurs de terrain et une aide à la prise de décision dans une démarche fondée sur la participation, la concertation et le consensus.

- L'animateur-trice distribue à chaque participant-e un lot de cartes de couleur ;
- Il formule une affirmation ou une question, sur un thème donné ;
 - Chaque participant vote silencieusement en plaçant devant lui ou en levant la couleur choisie (le nombre et le choix des couleurs est indicatif, à vous d'être créatif : vert foncé pour tout à fait d'accord / bleu pour plutôt d'accord / rose pour plutôt en désaccord / rouge pour tout à fait en désaccord / orange pour marquer une hésitation / blanc pour s'abstenir par manque d'information ou par refus, etc...)
- L'animateur-trice affiche les réponses des participant-e-s sur un tableau quadrillé ou donne à voix haute les tendances.
- Des membres de chaque groupe de couleur argumentent leur choix, puis on débat collectivement (facultatif)

Boule de neige

- Demander à chacun-e de trouver un nombre d'idées fixe (entre 3 et 5 généralement) sur le thème de ce temps de réunion.
- Puis proposer de se mettre par 2, et de s'expliquer puis cumuler les idées présentes sur un papier, en fusionnant les idées similaires.
- Refaire la même démarche à 4 puis éventuellement à 8 (avec ou sans limite de nombre d'idées). Finir par une retransmission à l'ensemble du groupe.

Variante : une variante consiste à remplacer la retransmission plénière par des petits groupes composés de membres de chacune de nos boules de neige. Chacun devient alors le rapporteur de sa boule de neige au sein de ce nouveau petit groupe.

Une autre variante change tout puisqu'elle transforme une manière de recueillir et partager de la réflexion en un outil de décision : il s'agit de choisir individuellement un seul élément parmi plusieurs (par exemple après un brainstorming). Puis en choisir un seul une fois en groupe de deux, puis un seul en groupe de 4, etc.

Gro-débat

Préparation : choisir les thèmes des différentes tables, aménager l'espace. Sur chacune des tables, le thème est indiqué (exemple : relations salariés / bénévoles, le financement, relations aux habitants, la grosse action du groupe...). Il peut aussi l'être sous formes d'affirmation, type débats mouvants. Nous laissons toujours au moins une table sans thème.

Animation :

Un premier temps de 5mn consiste à déambuler pour découvrir les thèmes et choisir sa table. Les participant-e-s ne doivent pas tenir compte du nombre de places : si une table est vide, le thème est supprimé, s'il y a 10 participant-e-s sur une table, il faut alors scinder le groupe en 2 tables distinctes mais sur le même thème.

Une fois les participant-e-s installé-e-s, il ne reste à l'animateur-trice qu'à trouver un système pour que les groupes passent d'une consigne à l'autre au cours de ce GrO-DéBaT.

En effet, nous découpons le temps imparti en 4 phases, identiques pour toutes les tables :

- La première consiste à ce que le groupe réponde à la question : « **c'est quoi le problème ?** ». Il ne s'agit pas d'être d'accord au sein du groupe mais de lister l'ensemble des problèmes vu au travers du thème. Il est d'ailleurs intéressant d'avoir un court temps individuel de 1 à 2 minutes, au début de chaque phase pour que chacun-e ait le temps de se demander quelles pourraient être ses idées avant de se faire embarquer par la discussion collective et les idées de la première personne à prendre la parole.
- Puis une deuxième phase intitulée « **dans l'idéal ?** »
- Une troisième nommée : « **vos propositions ?** »
- Et une quatrième, optionnelle, consistant à choisir une des propositions émises à la troisième phase et à réfléchir à sa **mise-en-œuvre concrète**.

Un temps de 15 minutes par phase nous semble un minimum, l'idéal se situant autour des 30 minutes par phase.

Vient ensuite l'épineux moment de la restitution. Épineux car il y a une tendance à écouter son-sa rapporteur-e pour vérifier ses propos et à se désintéresser des autres rapporteur-e-s, et donc à s'ennuyer. Parfois à s'ennuyer aussi en écoutant les autres rapporteur-e-s. Les participant-e-s sortent d'un temps de débat plutôt long et dans un petit groupe et sont donc impliqué-e-s et immergé-e-s dans leur thème et leur petit groupe. Il est alors difficile de recevoir une matière dense, brute et multiple, de par le nombre de rapporteur-e-s.

Nous proposons alors de supprimer ce temps de restitution et de le remplacer par une compilation des comptes-rendus réalisés par le-la secrétaire de chacune des tables, soit nommé-e en amont du GrO-DéBaT soit au début de la première phase. Cette compilation peut être envoyé par mail ou courrier et sans doute d'autres moments de l'association permettront d'arbitrer sur toutes ces propositions.

Variantes : permettre à chacun de changer de tables quand bon lui semble. Ce qui induit que le nombre de personnes par table est indifférent. Ou bien, au gong sonné toutes les 10 minutes, demander à une personne par table de changer de table. Ce qui nécessite d'accueillir la nouvelle personne mais nourrit le groupe régulièrement d'apports extérieurs.

Les techniques de distribution de parole

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.

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.

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).

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 vice et versa bien sûr.

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.

Levée de main avec décompte

Pendant qu'une personne parle, une personne qui souhaite prendre la parole va lever la main en affichant clairement un doigt levé et la garde en l'air et visible de tou-te-s. Si une autre personne souhaite prendre la parole alors que quelqu'un a déjà la main levée, elle lève la main en affichant clairement le chiffre deux. Et ainsi de suite. Dès que la personne en 1 prend la parole, le n°2 baisse un doigt pour passer à 1 et ainsi de suite.

Gestuelle d'expression non-verbale pendant réunion ou débat

Certains gestes peuvent faire gagner du temps et faciliter la circulation de la parole. En voici quelques-uns connus. L'essentiel est de se mettre d'accord sur ceux qui seront utilisés et leur signification en début de réunion.

"Je suis d'accord avec ce que tu dis" Il s'agit de la forme d'applaudissement qu'utilisent les personnes malentendantes. Les deux mains en l'air, je les agite comme des marionnettes. C'est un retour encourageant pour la personne qui parle, et permet de voir si une proposition est majoritairement acceptée. Evite plusieurs prises de parole pour dire la même chose.

"Je ne suis pas d'accord avec ce que tu dis" Les marionnettes, mais avec les mains tendues vers le sol. Précaution d'usage très importante : seulement avec des participants qui ne chercheraient pas à nuire à d'autres participants.

"Je suis perdu, je ne comprends plus" J'agite énergiquement la main devant mes yeux, pour illustrer le brouillard que je ressens. Ce signe évite les interventions intempestives. Si l'orateur-trice le souhaite, il-elle peut demander ce qui n'est pas clair dans son intervention.

"Parle moins vite, parle moins fort, ne deviens pas agressif" Les paumes tournées vers le bas, on effectuera un mouvement de va et viens verticaux et horizontaux.

"Parle plus fort, on n'entend rien ici" Les paumes tournées vers le haut, on effectuera un mouvement de va et viens ascendant.

"Où veux-tu en venir ?", "T'as déjà dit ça", "C'est bon, on a compris, tu te répètes", "T'aurais pas envie de conclure ?" Les mains sont au niveau du torse, les poings sont fermés. Les deux poings fermés font un geste de moulinet dans un sens ou dans l'autre. Le mieux est d'accompagner ce signe d'un grand sourire, car il peut être mal pris.

Point d'ordre. Former un T avec ses deux mains. Le "T" veut dire technique, il signifie qu'il y a un souci technique qui fait qu'on ne peut plus continuer la discussion jusqu'à ce que ce problème technique soit résolu. Ce signe permet aussi d'intervenir pour dire des trucs du genre "Y'a le feu !", ou moins grave, de demander de l'aide pour éplucher des légumes ou porter une table, par exemple. On peut aussi s'en servir pour rappeler régulièrement l'heure qu'il est, et donc le temps qu'il reste avant de conclure.

"Je suis absolument contre" Je lève un poing ou place mes bras en croix sur mon torse. Ce signe est très fort, il ne doit pas être utilisé à tout bout de champs.



J'approuve



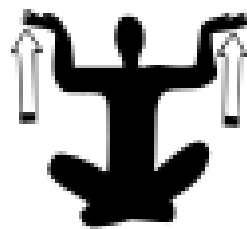
Je bloque
et propose



On se détend



Déjà dit
Trop long



Parle plus fort



Je suis pas d'accord



Je demande
la parole



Demande de
clarification



Point technique