



Fiche outils

Animer un débat sciences et société avec des jeunes

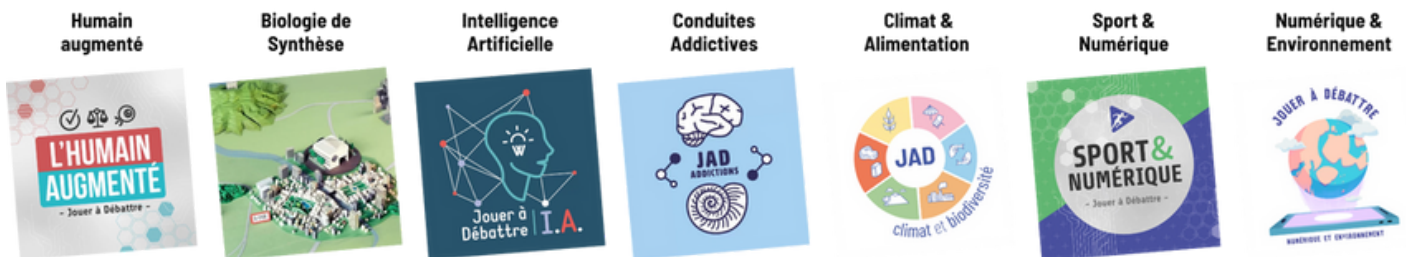
Jouer à débattre

Avec **Jouer à débattre** (JAD), l'association conçoit des supports de débats pour intéresser les jeunes (dès 13 ans) aux sciences autrement et les initier au débat citoyen, grâce à une approche ludique et transdisciplinaire. Via un **jeu de rôles** qui les amène à incarner des positions et prendre des décisions, les jeunes peuvent s'approprier des questions complexes, dans la nuance et sur des objets concrets.

Les supports de jeux-débats sont gratuits et clés en main pour les professionnel·les de l'éducation, pour des groupes entre 12 et 35 jeunes à partir de 14 ans. Les supports sont constitués des pièces de jeu imprimables ainsi qu'un guide d'animation. Des ressources pédagogiques autour des thématiques de chaque jeu sont également proposées.

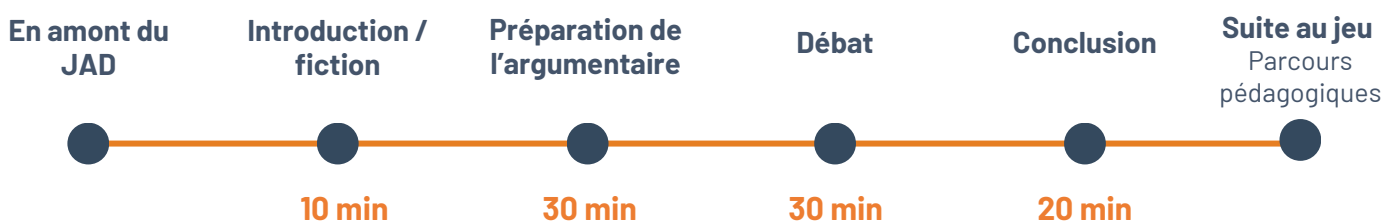
Actuellement 6 thématiques sont disponibles avec 8 supports de jeu. Il existe **deux formats de jeux**, qui ont en commun la mise en débat des bénéfices et risques de l'usage des sciences et des innovations dans la société.

- Espace de consensus (jeu collaboratif) : 5 groupes se mettent d'accord pour adopter une solution face à un problème auquel ils sont tous confrontés.
- Pour ou contre une innovation technologique : 3 groupes (avocats de la défense, de l'accusation et les jurés) reconstituent un procès



→ Prendre la parole notamment lors d'un débat n'est pas un exercice facile pour tous·tes et en particulier pour les jeunes. Ils ont très souvent peur du regard des autres. Certaines personnes peuvent avoir des idées, mais n'osent pas s'exprimer à l'oral. Jouer à Débattre les aide car les jeunes ne sont pas amenés à parler en leur nom, mais à travers un rôle bien défini dans une fiction, ce qui les rassure.

Les 5 temps d'un jeu à débattre



Pour une séance de 2h

A titre indicatif

Préparation en amont du jeu à débattre

→ **Prendre connaissance du guide d'animation.** Vous pouvez y retrouver l'histoire du jeu et son déroulé, le matériel nécessaire, les rôles des jeunes dans le jeu ainsi que des suggestions d'animation.

→ **S'informer sur la thématique**, pour préparer l'introduction du jeu et savoir comment accrocher votre public. Cela permet également de préparer des arguments s'il y a un manque d'inspiration, et de relancer le débat.

Des **ressources** mises à jour trimestriellement par une documentaliste sont disponibles sur chaque page de jeu sur le site jeudebat.com. Les ressources sont classées selon le niveau de difficulté, le type de média (audio, vidéo, article) et le point de vue de la source (bénéfice, risque, neutre et débat).

→ **Poser un cadre permettant le débat** en disposant des îlots pour chaque groupe, en prêtant attention à ce que chacun puisse voir et entendre l'ensemble du groupe. Initier une mise en scène permet aux jeunes de rentrer davantage dans la situation fictive du jeu, développer leur créativité et faciliter les discussions.

Introduction de la thématique

Mise en place de la situation fictive

→ **Introduire la thématique avant de commencer le jeu** en posant des questions relatives au quotidien par exemple. L'idée n'est pas de les mettre en difficulté, mais de les mettre en confiance sur le sujet. Les jeunes auront alors d'autant plus d'inspiration pour la préparation de l'argumentaire. Il faut veiller cependant à ne pas orienter le débat. Il est également intéressant de leur demander ce qu'ils pensent du sujet à priori, pour y revenir après le jeu et savoir si leur avis a changé.

→ **Annoncer le cadre du jeu :**

- Énoncer l'histoire du jeu, le déroulé et les rôles de chacun•e.
- Rappeler les règles du débat : *écouter avec attention, parler avec intention, être bienveillant•e, se faire confiance, respecter le cadre (= les règles et les temps de jeu)*

Cette étape est importante pour instaurer le cadre du débat et le contexte de jeu et ainsi éviter des prises de parole hors contexte.



Préparer une liste des choses essentielles à introduire et écrire au tableau les différents temps de jeu.

Préparation de l'argumentaire

Si les jeunes ne se connaissent pas, prendre le temps de les laisser se présenter peut faciliter la collaboration par la suite.

Il faut laisser le temps aux jeunes de **prendre connaissance des ressources**. Vous pouvez passer dans les groupes pour voir si les jeunes ont bien compris les consignes, leur rôle et les ressources.

Lors de la préparation des argumentaires, il est important de leur rappeler qu'ils peuvent utiliser leur **imagination** !

Débat

- **Adopter une posture soutenance et structurante**

- **Constituer des groupes.** Ils peuvent être faits au hasard mais il faut qu'ils soient hétérogènes. Le plus important est que tous se sentent à l'aise. Il est intéressant de ne pas donner le choix du groupe aux jeunes, pour les amener à réfléchir à des points de vue différents.
- **Soutenir et valoriser les prises de parole de chacun•e.**
- **Structurer le débat** en annonçant les règles à l'avance, en s'appuyant sur ce qui a été énoncé pour le recentrer si besoin.
- **Être neutre.** L'animateur•ice ne prend pas part au débat et ne doit pas imposer son point de vue, au risque de passer à côté d'arguments ou de censurer la prise de parole des jeunes.

- **Gérer le temps de parole de chaque groupe équitablement.** La prise de parole vient plus facilement à certaines personnes, faites attention à ce qu'elles ne monopolisent pas le débat.

- **Synthétiser et reformuler les arguments**, à l'oral ou à l'écrit. Les jeunes peuvent ne pas réussir à tout suivre et retenir. Leur demander de résumer à l'oral les arguments permet de maintenir leur attention.

- **Relancer les prises de parole** en s'appuyant sur les arguments énoncés, en créant du lien avec les groupes partageant les mêmes idées ou en faisant réagir successivement ceux qui ne sont pas d'accord.



Il faut intervenir si le débat ne prend pas et ne pas les laisser en difficulté ni dans le flou, en instaurant un climat de confiance pour les jeunes : reformuler des arguments pour initier la réflexion, poser des questions sur leur groupe et leurs intérêts...

- **Prêter attention aux personnes en retrait** et les laisser s'exprimer à leur manière. Si elles ne se sentent pas à l'aise à l'oral, elles peuvent prendre en note les arguments. Si elles ont pris la parole lors de la préparation de l'argumentaire, c'est déjà très bien.



Pour commencer le débat :

Si tous les groupes partagent le même avis, vous pouvez leur poser des questions afin d'approfondir la réflexion, pointer des incohérences, stimuler l'imagination... L'idée n'est pas d'influencer le débat mais de veiller à ce qu'ils aient pensé aux intérêts de tous et toutes, qu'ils prennent conscience d'éventuels biais...

Conclusion

→ **Revenir sur la thématique du débat**, en sortant de la situation fictive du jeu. Vous pouvez leur demander ce qu'ils pensent personnellement de la thématique, si leur avis est différent de leur rôle avant et après le jeu. Cette étape permet de comprendre les enjeux de sciences et société actuels. Ces réflexions peuvent se poursuivre après le jeu avec des ressources disponibles sur le site jeudebat.com et des parcours pédagogiques, comme la rencontre avec un•e professionnel•le de la recherche.

→ **Les mécanismes du débat :**

- Revenir sur les **différents types d'arguments mobilisés** : faits scientifiques, arguments d'expert•es de la thématique ou de témoins mobilisant des émotions...
- Revenir sur la **communication orale** : le niveau de voix, la posture, le rythme, le regard...

Une personne peut convaincre avec la forme plutôt que le fond. C'est important de les faire réagir à propos de ça, en mettant en parallèle avec l'actualité, les médias et ainsi les aider à éveiller leur esprit critique.



POUR ALLER PLUS LOIN

→ **A propos du débat**

[Article | Le débat - Méthodologie - Réseau Canopé](#)

[Ressource pédagogique | Le débat \(régulé ou argumenté\) - Eduscol](#)

[Article | Jouer à débattre pour renouveler le dialogue science-société - La lettre de l'OCIM](#)

[Podcast | Incarner son discours pour faire passer un message, avec Marie Dosé](#)

→ **A propos des compétences psycho-sociales**

[Compétences psychosociales \(CPS\) - Santé publique France](#)

[Les compétences psychosociales : un référentiel pour un déploiement auprès des enfants et des jeunes. Synthèse de l'état des connaissances scientifiques et théoriques réalisé en 2021 - Santé publique France](#)

[Compétences sociales et émotionnelles des élèves - Cnesco](#)

[Podcast | Développer les compétences psychosociales - le 21 du LaPsyDÉ](#)

JEUDEBAT.COM

