

## Les techniques d'animation

Les fiches d'activités proposent différentes techniques d'animation. Celles-ci sont à utiliser en fonction de la maturité des élèves, afin de permettre l'émergence du questionnement et l'organisation du dialogue et d'amener à la construction des réponses, dans le respect des principes éthiques de l'intervention évoquée plus haut.

Il est possible de choisir, parmi plusieurs catégories de techniques, celle qui semble la plus adaptée aux objectifs fixés. En effet, choisies pour développer les échanges, certaines favorisent l'argumentation et donc la construction de la pensée, d'autres aident davantage à explorer et faciliter l'expression des représentations. Il est donc important que l'intervenant fasse le choix d'une technique d'animation adaptée à ses objectifs.

### Post-it<sup>MD</sup>

Cette technique d'animation permet de mener une réflexion de groupe en passant d'abord par une production individuelle à l'écrit. La question ou la problématique est écrite au tableau ou sur une feuille de paperboard. Chaque élève reçoit des Post-it<sup>MD</sup> et un marqueur. Il est invité à écrire un mot ou une idée par Post-it<sup>MD</sup>, il peut utiliser autant de Post-it<sup>MD</sup> que souhaité pour chaque sujet.

Les post-it sont affichés. Collectivement ils vont être commentés, déplacés, regroupés, classés par catégorie de réponse similaire, ce qui permet de confronter les points de vue et de faire émerger des idées.

Il peut y avoir deux ou trois problématiques successives prévues pour le temps de la séance.

C'est également l'occasion d'élargir le vocabulaire de tous en associant les mots populaires, scientifiques, familiers ou argotiques de même sens.

### Groupe-débat

Cette technique permet d'apprendre à réfléchir, argumenter et entendre des opinions différentes.

A propos d'un thème, les intervenants énoncent une proposition et invitent les participants à se répartir en deux sous-groupes.

Pendant cinq à dix minutes, l'un des sous-groupes recueille tous les éléments favorables à cette proposition, l'autre tous les éléments défavorables.

Lors de la restitution dans le grand groupe, chaque sous-groupe présente son argumentaire.

Les intervenants s'appuient sur les arguments contradictoires pour aider à approfondir la réflexion.

### « Brainstorming » ou « Remue méninge »

Le principe du « brainstorming » repose sur l'association de mots et d'idées à partir d'un mot précis énoncé par l'animateur. La spontanéité des réponses permet de faire émerger les représentations de chacun à partir du mot choisi.

Pour un brainstorming direct les animateurs de la séance énoncent un mot et les jeunes répondent tous ensemble.

Les intervenants écrivent au tableau toutes les réponses proposées par les élèves. Il faut écrire les mots exacts énoncés et n'en négliger aucun. L'exploitation de la liste des mots dépendra des objectifs poursuivis.

C'est une bonne technique d'animation pour une entrée en matière. Cependant, les intervenants doivent veiller à ce que la facilité apparente de l'outil, qui permet dans ce cas une participation rapide des élèves, ne leur fasse pas perdre de vue l'objectif poursuivi avec cet outil.

Par ailleurs, les premières réponses peuvent influencer ou orienter la réflexion du groupe : cette autre difficulté doit être présente à l'esprit de l'intervenant. Pour avoir des représentations plus individualisées, il est alors possible d'utiliser un brainstorming indirect.

# ÉDUCATION à la sexualité

Pour le brainstorming indirect, à partir du mot proposé, chaque jeune écrit de façon individuelle, cinq mots par exemple qui lui viennent à l'esprit.

L'exploitation peut se faire de diverses façons :

- les intervenants ramassent les feuilles sur lesquelles les élèves ont noté leurs mots et écrivent tous les mots proposés au tableau en notant le nombre de fois où ils reviennent ;
- les élèves se regroupent par quatre ou cinq, mettent leurs mots en commun et les rassemblent par association d'idée ou analogie. Chaque groupe présente ensuite son travail à l'ensemble des élèves, soit sur de grandes feuilles soit au tableau.

Que le « brainstorming » soit direct ou indirect, les intervenants peuvent, à partir de l'expression des élèves, retravailler sur ses objectifs :

- éclaircir le vocabulaire ;
- apporter une définition ;
- regrouper les mots suivant les différents champs qu'ils recouvrent ;
- revenir sur certains mots et échanger sur les thématiques qui y sont liées.

## Abaque

Il s'agit d'une formule simplifiée de l'Abaque de Reignier<sup>MD</sup> qui est un outil pédagogique déposé.

Cet exercice permet le débat à partir d'affirmations proposant volontairement des idées préconçues, des a priori. Les prises de position autour de ces affirmations conduisent à identifier les valeurs qui sous-tendent les opinions de chacun et à construire un argumentaire pour passer de l'opinion à la réflexion. Ce sont des affirmations auxquelles on ne peut répondre ni oui ni non de façon certaine.

En fonction des objectifs poursuivis, les animateurs choisissent six à huit affirmations en lien avec ceux-ci.

Ils font un tableau à double entrée, permettant de collecter les opinions de chaque élève face à une affirmation proposée. Ils inscrivent dans le tableau la réponse choisie par l'élève : le signe + indiquera l'accord de l'élève avec la proposition, le signe - son opposition, le symbole 0 sa neutralité ou son absence d'avis.

Chaque élève, pour donner sa réponse, dispose d'un carton comportant une lettre de l'alphabet qu'il lèvera devant lui s'il est d'accord, gardera à mi-hauteur s'il n'a pas d'avis, ou posera sur la table s'il n'est pas d'accord.

Toutes les propositions sont énoncées à la suite, les réponses recueillies dans le tableau sans plus de commentaires, ni de la part des élèves, ni de la part des intervenants.

Elèves	A	B	C	D	E	F
Affirmations :						
N°1	+	-	0 (neutre)	+	+	0
N°2	-	+	+	0	+	+

Au regard du tableau, les intervenants font prendre conscience de la différence d'opinions et de représentations dans le groupe.

Pour engager le débat, ils demandent à deux élèves d'opinions opposées sur la même proposition, d'argumenter leurs choix, chacun pouvant se faire aider par un autre élève du même avis. Ainsi peu à peu l'ensemble du groupe participe à la discussion.

## Le débat mouvant ou « la ligne »

C'est une forme de débat dynamique dans laquelle les participants sont debout. Les intervenants proposent des affirmations basées sur des idées préconçues ou polémiques (comme pour l'abaque, voir ci-dessus). Les élèves vont se positionner physiquement de part et d'autre d'une ligne imaginaire repérée dans la pièce, d'un côté ceux qui sont d'accord avec l'affirmation et de l'autre ceux qui ne sont pas d'accord. Personne n'a le droit de rester au milieu sans avis. Une fois que chaque personne est placée, les intervenants invitent chaque « camp » à donner son avis et à échanger alternativement. Il est tout à fait concevable pour un participant de changer de côté au cours du débat. Il est aussi possible, avant de démarrer les échanges, de donner 5 minutes à chaque camp pour peaufiner ses arguments de façon collective.

Cette technique d'animation ne peut pas durer très longtemps en raison de la posture debout, tout au plus 3 affirmations pourront être mises au débat.

## Le portrait chinois

Cette technique permet un travail basé sur l'association d'idées.

Les intervenants proposent un thème ou un sujet associés à des questions de type : si c'était une couleur ? Un animal ? Un paysage ? Une forme ? Un fruit ? Un mode de transport ?

Il n'est pas nécessaire de multiplier les questions, trois propositions suffisent.

Chaque élève réagit spontanément en écrivant les idées que lui inspirent les questions énoncées ou en répondant oralement dans le cadre d'un tour de table.

Les animateurs inscrivent les réponses au tableau en faisant un tour de table, et note leur fréquence.

Chacun explique son choix et échange avec le groupe.

Il devient alors possible de travailler collectivement sur les représentations, les idées reçues.

## Photo langage<sup>MD</sup> ou photo expression

L'utilisation de cet outil permet de mobiliser les représentations sociales et personnelles.

Photo-langage<sup>MD</sup> est un outil de communication qui, à partir d'un matériel photographique sélectionné, permet de faire émerger les représentations et expériences de publics jeunes et adultes, en vue de développer un positionnement personnel.

La photographie est ici un langage qui renouvelle le regard et la parole. Les photographies proposées suscitent un travail psychique d'association, d'appréciation, d'interprétation, de souvenir, de compréhension, de liaison à partir des éléments figuratifs et un positionnement dans le groupe par la parole et l'engagement individuel de chacun.

Des photo-langages<sup>MD</sup> dédiés à l'éducation à la sexualité ont été créés pour faire émerger la parole et les représentations des jeunes. Cet outil demande une formation spécifique souvent accessible en formation continue.

La photo expression est une variante qui demande moins d'implication personnelle et consiste à s'exprimer à partir d'une collection de photographies, souvent explicite. Ce support peut être réalisé à partir de différentes photographies ou d'illustrations de magazines destinées au grand public, rassemblées par les animateurs avec la participation éventuelle des jeunes.

Le groupe s'installe en cercle, toutes les photos du jeu sont disposées au milieu.

Les consignes doivent être précises : après la proposition d'une question qui engage au choix, les élèves regardent toutes les photos. Chaque élève en choisit une en silence, puis regagne sa place. Dans un deuxième temps, l'animateur demande à chacun de présenter au groupe la photo qu'il a sélectionnée en expliquant son choix.

# ÉDUCATION à la sexualité

Les animateurs engagent la discussion après chaque présentation ou prennent des notes pour animer la discussion après le tour de table, sans perdre de vue l'objectif qu'ils se sont fixés à partir de la question proposée.

Il est aussi possible, pour initier la prise de parole, que ce soit un des animateurs qui présente la photo qu'il a choisie à l'ensemble du groupe.

Un photo-expression proposé par l'UNIRES (réseau des universités pour l'éducation à la santé), et l'ADOSEN (association prévention santé MGEN) est téléchargeable en ligne : [ephotoexpression](#)

Il a comme objectifs de travailler et d'échanger sur la promotion de la santé et est accompagné de propositions d'activités pédagogiques.

## Blason

Cette activité permet d'aider à clarifier des représentations et d'établir des relations dans le groupe pour aboutir à une élaboration commune à partir des critères proposés par les animateurs.

Les élèves sont répartis en petits groupes, pour compléter chaque case d'un blason (soit sur feuille A3 soit sur affiche type paperboard), sur le modèle des exemples ci-après.

A partir d'un mot cible, d'un thème, d'une définition, d'une formule, ou encore d'un slogan, affichés en haut du blason, les élèves sont invités à remplir les quatre cases de l'écusson avec 4 ou 5 points à chaque fois. Le choix des critères peut bien entendu varier en fonction des objectifs fixés.

En bas du blason, les élèves inscriront une devise ou un slogan.

Une fois construit, le blason constituera une image d'ensemble des perceptions de chacun.

Dans un second temps, chaque groupe présente son blason. Les représentations ainsi mises en évidence à travers les différents blasons sont reprises par les animateurs en fonction de ses objectifs, et font l'objet d'une analyse ou d'un débat.

Exemples de blason :

Thème, définition, formule...	
Ce que c'est	Ce que ce n'est pas
-	-
-	-
-	-
-	-
Ce qui lui permet de s'exprimer	Ce qui l'empêche de s'exprimer
-	-
-	-
-	-
-	-
Devise	

Thème, définition, formule...	
Points positifs	Points négatifs
-	-
-	-
-	-
-	-
Atouts	Difficultés
-	-
-	-
-	-
-	-
Devise	

## Scénarios

Les intervenants écrivent de courtes situations, fictives mais réalistes, en lien avec les objectifs qu'ils ont définis et les thématiques qu'ils souhaitent mettre en débat avec les jeunes. Les prénoms des protagonistes du scénario ne doivent pas être des prénoms d'élèves du groupe avec lequel on travaille. L'utilisation de prénoms peu usités peut résoudre cette difficulté éventuelle. Il est aussi

important d'utiliser dans certaines situations des prénoms « neutres » sur le plan du genre et qui permettent d'évoquer des situations avec toute identité de genre et toute orientation sexuelle possible, de façon à ne pas hétéronormer tous les scénarios.

Dans la préparation de la séance, ils anticipent sur les possibles réponses et questionnements et sur les différentes pistes de réflexion qu'ils souhaitent explorer. Cette technique d'animation amène des discussions de groupe autour des valeurs.

L'intérêt est de permettre aux jeunes de se projeter dans les situations proposées, avec une prise de distance possible puisque la réflexion est élaborée à partir de personnages fictifs, et d'anticiper ainsi des situations complexes, voire difficiles. L'objectif est de renforcer l'estime de soi, la capacité de résister à la pression de l'autre ou du groupe, d'apprendre à clarifier ses propres valeurs et à pouvoir les exprimer.

Cette technique d'animation permet la confrontation à la réalité de la vie quotidienne. Elle conduit à un travail intéressant sur les attitudes, les émotions et les compétences relationnelles.

Le groupe est scindé en sous-groupes de 4 à 5 élèves. Chaque groupe reçoit une fiche avec la situation à étudier. Les groupes peuvent être mixtes ou non, et recevoir le même scénario ou des scénarios différents, selon les objectifs fixés pour la séance. Les consignes sont données oralement à tout le groupe ou par écrit, identiques ou différentes selon les groupes.

Chaque groupe est invité à analyser la situation qui lui a été proposée afin de repérer :

- les différents personnages et leurs rôles ;
- les points forts et les points faibles de ces personnages ;
- l'analyse des solutions mises en œuvre s'il y en a ;
- les solutions envisageables, avec leurs avantages et leurs inconvénients ;
- les solutions qui ont leur préférence ;
- les interlocuteurs possibles pour en parler.

Pour travailler à une meilleure compréhension de ce qui se passe pour les personnages, on peut proposer une grille pour chaque personnage dans laquelle on note :

- les pensées ;
- les émotions ;
- les comportements.

Certains scénarios peuvent aussi favoriser une réflexion sur ce qui aurait pu se passer si tel ou tel personnage avait eu une autre réaction.

Il est aussi possible d'envisager de demander aux élèves de jouer certaines parties du scénario, ou la suite éventuelle imaginée, ou ce qui aurait pu se passer différemment sous forme de jeu de rôle, même très bref, avec les protagonistes et des observateurs.

## Jeux de rôle

Le jeu de rôle est un levier pédagogique pour l'apprentissage de la communication et de l'argumentation, une modalité d'entraînement et d'expérimentation dans des mises en situation. Jouer des situations choisies par les intervenants en fonction des objectifs pédagogiques permet d'expérimenter des arguments, des postures, de tenter de s'adapter aux réactions de l'interlocuteur. Les élèves ne jouent pas en leur nom propre mais le personnage d'une situation imaginaire, ce qui permet d'opérer une distanciation nécessaire.

Il est fait appel au volontariat pour entrer dans le jeu de rôle. En préalable doivent être définis la situation, le contexte, les personnages avec des rôles clairement décrits au départ, le tout en lien avec les objectifs. Avant le démarrage du jeu de rôle les acteurs doivent être rassurés et encouragés par les intervenants, les autres élèves sont invités à faire preuve de bienveillance et d'absence de

jugement. En cours de jeu, les adultes n'interviennent pas, sauf si les acteurs sortent du cadre pédagogique donné et qu'il y a un dérapage.

Les élèves qui ne jouent pas sont observateurs de ce qui est dit dans les échanges, des ressentis qui peuvent avoir été générés.

Il n'est pas nécessaire que le jeu de rôle soit long pour présenter un intérêt en vue de l'analyse ultérieure, quelques interactions peuvent suffire. Il est possible de décider que si un des acteurs est à court d'argument, il peut être remplacé par un élève observateur qui a une idée et qui peut faire avancer le jeu. Cette modalité a le mérite d'impliquer davantage l'ensemble du groupe.

A la fin du jeu de rôle, après avoir chaleureusement remercié les participants, une analyse est pratiquée, d'abord par les acteurs eux-mêmes en analyse réflexive sur la façon dont ils ont vécu ce jeu de rôle. La réflexion se poursuit avec les observateurs ; il ne s'agit pas de porter un jugement sur de bons ou mauvais comportements mais de comprendre ce qui se joue dans les relations interpersonnelles.

## Les questions anonymes

Bien que cet outil ne soit pas proposé dans les fiches d'animation qui suivent, il est souvent utilisé en éducation à la sexualité lors d'interventions ponctuelles ou encore lors de séances de prévention thématiques. C'est une technique d'animation qui semble de premier abord facile et pertinente, mais qui dans la réalité de la séance peut s'avérer complexe à gérer.

Le recueil des questions se fait par l'animateur soit avant son intervention, soit le jour même de l'intervention sur papier neutre distribué à cet effet. Cette méthode d'animation permet aux jeunes de poser des questions qu'ils n'osent peut-être pas poser devant le groupe. En ce sens, elle peut s'avérer utile pour faire émerger les préoccupations des élèves, et ainsi aider les intervenants à les prendre en compte dans la construction des séances. Par contre, ces questions peuvent laisser penser que les intervenants ont des réponses pour toutes les questions, alors qu'ils sont davantage là pour accompagner la réflexion des adolescents. Se pose aussi le problème de la réponse collective à des questions individuelles. D'autre part, les jeunes n'ont pas forcément de question à poser au moment où on leur demande, même s'ils sont très intéressés pour réfléchir sur le sujet

La gestion des questions et de leurs réponses demande une attention toute particulière.

En effet, la facilité apparente de cette technique ne doit pas occulter quelques écueils :

- ne pas prendre en compte certaines questions, soit parce que leur formulation peut paraître provocatrice, soit parce qu'elles portent sur le même sujet ;
- apporter une réponse didactique sur une sélection de questions sans construire une réflexion avec le groupe ;
- se trouver face à une révélation de violence sexuelle.

Les collégiens en particulier ont besoin d'entendre leur question, pour s'assurer de la recevabilité de celle-ci et de la fiabilité de l'adulte. Sachant cela, l'animateur aura soin de lire tous les énoncés au cours de l'intervention.

Cependant, toute question n'appelle pas une réponse formelle, en particulier quand son énoncé semble ne relever que de la provocation. Il suffit que l'animateur signifie que la formulation n'est pas recevable, tout en gardant à l'esprit l'éventuelle nécessité de reprendre les éléments induits dans la question et d'y apporter un recadrage, soit éthique, soit légal, soit encore scientifique.

En cas de révélation, l'intervenant ne lira pas le texte devant le groupe mais veillera à traiter cette question sur un plan général et à toujours communiquer les coordonnées des personnes ressource de proximité dans et hors de l'établissement, préservant ainsi l'anonymat de l'élève. Cette situation

## ÉDUCATION à la sexualité

reste perturbante pour l'intervenant en raison de l'anonymat qui ne permet pas de prendre en charge la victime le cas échéant.

Les autres techniques d'animation proposées permettent de travailler à partir des réflexions et idées des élèves sans leur demander de poser dès le démarrage de la séance des questions, ce qui n'est pas exempt d'artificialité. Les jeunes peuvent poser des questions pour satisfaire à une demande de l'adulte sans pour autant que cette question soit le reflet de leurs préoccupations.