

MINIPROCÈS



OBJECTIFS PRINCIPAUX DE L'OUTIL

Déclencher ou amorcer des échanges

Réfléchir et analyser collectivement

Faire des bilans et évaluer

Lire sa collectivité

Prioriser et décider ensemble

Se donner des assises communes

Générer des idées

TAILLE DU GROUPE

PETIT

10 -

MOYEN

10 30

GRAND

30 75

TRÈS GRAND

75 +

DURÉE DE L'ANIMATION

De 30 à 60 minutes

POUR UNE RENCONTRE RÉUSSIE

Connaître la culture et la dynamique du groupe

DESCRIPTION SOMMAIRE

Il s'agit de se questionner sur un concept (ex. : développement social) afin de démontrer sa pertinence mais aussi les contraintes reliées à son déploiement. En simulant un procès, les participantes et participants devront représenter une des deux positions face au concept (pour ou contre) et la défendre devant le jury.

LA VALEUR AJOUTÉE

« Voilà une façon divertissante de débattre d'un thème ! Les participantes et participants prennent rapidement leur rôle au sérieux ce qui les pousse à développer un argumentaire solide pour défendre leur position. Activité rapide et efficace, elle permet de sortir du débat traditionnel où il devient parfois difficile de saisir les éléments fondateurs des différentes positions. »



François Gaudreault
Conseiller en développement collectif

PRÉREQUIS

Aucun

MATÉRIEL REQUIS

Feuilles de papier-affiche

Crayons pour les jurés

MINIPROCÈS

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION



ÉTAPE 1 5 MINUTES

DISTRIBUTION DES RÔLES

Le jury (3 à 5 personnes) : il met en lumière, à la fin des délibérations, les arguments les plus importants/percutants qui l'ont influencé. Nommez dès le départ des personnes qui auront à jouer le rôle de juré. Par exemple, ce pourrait être des personnes qui, de par l'organisation à laquelle elles appartiennent, apparaissent d'entrée de jeu comme étant plus neutres face au débat.

Une fois le jury choisi, divisez le reste du groupe en deux sous-groupes de taille égale:

- **La Couronne:** elle remet en doute le concept, l'accuse.
- **La Défense:** elle défend la pertinence du concept.
- **Le Juge:** dans ce rôle, l'animatrice ou l'animateur se contente de donner les tours de parole et d'être le gardien du temps.

ÉTAPE 2 10 MINUTES

PRÉPARATION DE LA CAUSE

La Couronne et la défense doivent trouver un maximum d'arguments afin de convaincre le jury d'adopter leur point de vue. Ils doivent se nommer un avocat pour les représenter.

Pendant ce temps, le jury se choisit des critères afin d'évaluer les arguments qui leurs seront présentés par la Couronne et la défense. Il se nomme un porte-parole.

ÉTAPE 3 10 À 15 MINUTES

PROCÈS

Invitez la Couronne et la défense à se placer de chaque côté de la salle et demandez aux avocats de s'avancer. Le jury se place en avant.

Allouez une minute à l'avocat de la Couronne pour présenter ses arguments (noté par le juge sur un papier-affiche).

Allouez une minute à l'avocat de la défense également (le juge note).

Suite aux présentations, attribuez à chaque équipe un droit de réplique d'une minute (vous pouvez alterner les tours de parole à quelques reprises).

Donnez au jury de 3 à 5 minutes pour délibérer. Le porte-parole rend ensuite un verdict afin de déterminer les arguments qui, tant de la Couronne que de la défense, ont le mieux répondu aux critères déterminés au préalable.

ÉTAPE 4 5 À 10 MINUTES

DISCUSSION RÉTROACTIVE

Animez une discussion sur ce qu'on retient de l'exercice : pertinence du concept mais aussi contraintes reliées à son déploiement.



