

DÉBAT

Âge : 10-99

Joueurs : 3-8

Durée : 20 minutes

Un jeu de :

Andrea Binasco, Matteo di Pascale

Contenu : 42 cartes thèse-antithèse ;

1 fiche-structure du discours ; 2 ardoises ; 1 fiche-score ;

2 feutres effaçables ; Règles du jeu

Débat est un jeu qui permet de développer la pensée critique et dialectique : les concurrents doivent défendre une idée ou son contraire même si celles-ci ne reflètent pas leur propre opinion. De cette manière ils devront nécessairement aborder

les questions sous différents points de vue. On peut jouer seul, pour s'exercer à l'art rhétorique, ou à plusieurs. Les joueurs ont à leur disposition tout un ensemble de cartes-thèse (et donc d'antithèses aussi) et une fiche structurée en 5 points dont ils peuvent s'inspirer pour formuler leur discours.

Préparation

On commence par placer la fiche-structure au centre de la table. Le schéma proposé est un exemple mais ne doit pas nécessairement être suivi à la lettre au cours du débat. On mélange ensuite les cartes thèse-antithèse et on les dispose en piles sur la table, à portée de main.

1	INTRODUCTION De quoi est-il question ? Exprime ta opinion.
2	ARGUMENTS Trouve le plus de « pour » convaincants !
3	ADVERSAIRE Que dira ton adversaire ? Anticipe !
4	OBJECTION Trouve le plus de « contre » pertinents.
5	CONCLUSION Résume et reformule ton opinion.

Déroulement

On choisit les deux premiers concurrents et les autres composent le jury. On pêche ensuite une carte thèse-antithèse. L'un des deux joueurs doit défendre l'idée exprimée sur la carte et l'autre l'opinion contraire. Chacun peut intervenir deux fois, pendant une minute. Celui qui défend la thèse imprimée commence, puis l'adversaire répond et cède à nouveau la parole au premier avant de conclure lui-même.

L'objectif est d'être clairs, structurés et convaincants. Une fois le débat terminé, les membres du jury votent pour l'argumentation qu'ils ont trouvée la plus convaincante en attribuant un score de 1 à 5 au joueur qui l'a formulée. Ils inscrivent le score sur la fiche-score prévue à cet effet. Celui qui obtient le score le plus haut remporte le débat. Le vainqueur affronte ensuite un autre joueur et ainsi de suite.

Ardoises

Les ardoises permettent de noter des idées et des arguments aussi bien avant que pendant le débat.

Sujets de débat

Le jeu contient 42 cartes thèse-antithèse appartenant à différents domaines d'intérêt. Toutefois, les joueurs peuvent choisir et inventer ensemble d'autres sujets de débat en fonction de leurs propres goûts et inclinations.

Attention : nettoyer l'ardoise avec un chiffon humide, après l'usage.