

## **Joutes oratoires**

### **Enseignement scientifique terminale**

L'objectif de l'exercice est de réfléchir sur un sujet qui fait débat dans l'actualité et d'apprendre à parler en public, à utiliser les arguments et à anticiper l'argument de l'autre et/ou à réagir à un argument qui n'a pas été prévu préalablement.

Chaque motion est préparée par une équipe de 4 ou 5 élèves. Deux groupes doivent être en concurrence par sujet.

#### **Liste des motions:**

- 1- L'action politique peut-elle sauver la planète du réchauffement climatique ?
- 2- Le changement climatique pourrait-il se révéler un vrai problème pour le développement économique et social dans le monde ?
- 3- La lutte contre le changement climatique peut-elle encore connaître une fin heureuse ?
- 4- Faut-il renoncer à la démocratie pour endiguer le réchauffement climatique ?
- 5- La lutte contre le réchauffement climatique est-elle un frein au développement économique ?

**Vous devez créer deux équipes pour chaque motion.**

**Ces équipes s'affronteront : Groupe A et Groupe B.**

En vue de déterminer quelle équipe sera POUR (Groupe A) et CONTRE (Groupe B) la motion à débattre, le meneur de jeu procédera à un tirage au sort.

***Groupe A doit toujours défendre la position POUR la motion à débattre et Groupe B est toujours CONTRE.***

#### **ETAPE 1 : OUVERTURE DU DÉBAT**

Groupe A aura droit à la parole en premier.

- 1- Le meneur de jeu ouvre ensuite le débat en accordant la parole ***au chef de l'équipe A*** qui aura alors un maximum de **4 minutes** pour présenter sa position.
- 2- Il donne alors la parole ***au chef de l'équipe B*** qui dispose aussi d'un maximum de 4 minutes pour présenter la position de son équipe.

**Temps de concertation en équipe pour aborder l'étape 2 d'argumentations : 5 min**

#### **ETAPE 2 : PARTIE ARGUMENTATIVE**

1. Le meneur de jeu annonce l'ouverture de la partie argumentative du débat.
2. Il indique ensuite le temps dont disposent les équipes pour débattre leur sujet, soit **18 minutes**, et de la durée maximale de chaque intervention soit 3 minutes.
3. Il accorde la parole à l'équipe A en premier et donne la parole en alternance à chacune des deux équipes.
4. Il met immédiatement fin aux discussions lorsque le temps alloué à la partie argumentative est terminé.
5. Le débatteur de l'équipe est **différent** à chaque intervention

#### **Équipe A (X 3 Min)**

Débatteur

- 1- Reformule brièvement les idées émises par un joueur de l'équipe adverse
- 2- Réfute ses idées
- 3- Apporte un nouvel argument

#### **Équipe B (X 3 Min)**

Débatteur

- 1- Reformule brièvement les idées émises par un joueur de l'équipe adverse
2. Réfute ses idées
3. Apporte un nouvel argument

**Temps de concertation en équipe pour aborder l'étape 3 de conclusion : 5 min**

### ETAPE 3 : CONCLUSION

Le meneur de jeu invite l'équipe A (la première qui a eu droit de parole) à conclure le débat. Le chef de l'équipe A aura **3 minutes max** pour ce faire.

Le meneur de jeu passe la parole au chef de l'équipe adverse qui dispose également de 3 minutes pour conclure.

### REGLES DE CONDUITE

Le débatteur qui prend la parole doit se comporter correctement et respecter les règles du jeu ainsi que les règles générales de bienséance et de courtoisie. Cela comprend mais ne se limite pas aux suivants :

1. Respecter les consignes du meneur de jeu
2. Observer le silence quand le droit de parole ne leur est pas accordé
3. Etre courtois et respectueux envers ses co-équipiers, ses adversaires, le meneur de jeu et l'auditoire
4. Ne pas tenir de propos discriminatoires
5. Ne manifester son désaccord uniquement par la parole (pas de cris ou de grimaces.)
6. Ne pas faire d'attaques personnelles
7. Accepter la décision du jury (l'assistance)
8. Serrer la main des adversaires à l'issue du débat.

### RÈGLES DU SILENCE

Il est interdit d'interrompre un débatteur durant la présentation de son point de vue.

Les membres d'une même équipe n'ont pas le droit de se parler durant le débat, mais peuvent communiquer entre eux par écrit à tout moment.

### DOCUMENTS D'APPOINT

Les participants ont le droit de consulter leurs notes et/ou tout matériel imprimé lors des débats.

Les débatteurs ne peuvent pas lire un texte durant le débat sauf s'il s'agit d'une citation ou de données statistiques. Les sources doivent toujours être citées pour ce type d'information.

Les débatteurs peuvent prendre de notes durant le débat.

Ils ne peuvent pas consulter les appareils électroniques (téléphone, tablette, etc.) pendant le débat.

### REGLES D'ETHIQUE

Les débatteurs ont la responsabilité de bien préparer leur sujet afin d'argumenter de façon précise, juste et honnête

### INFRACTION

Un débatteur peut signaler une infraction aux règles au meneur de jeu. La procédure pour ce faire est comme suit :

1. Le débatteur se lève en disant "*Point d'ordre Monsieur le meneur de jeu*" avant de s'expliquer brièvement.
2. Le meneur de jeu demande de préciser brièvement l'infraction et décide s'il y a infraction ou non en disant : *Le point d'ordre est justifié ou L'objection n'est pas fondée.*
4. Le débatteur s'excuse s'il a tort et reprend son intervention.
5. Le meneur de jeu peut disqualifier un participant du jeu en cas d'infraction

### ÉVALUATION

#### LE JURY

Un jury de trois membres (traitant tous de motions différentes) est constitué lors de chaque débat par le meneur du jeu. Les membres de ce jury désignent un président ou un rapporteur.

Les membres du jury ont un devoir de confidentialité.

Au cours du débat, **chaque membre du jury** remplit une feuille de scores, et additionne à la fin les points attribués à chacune des deux équipes.