



DEBATS CITOYENS

Quelques activités d'entraînement possibles.

1) Discussion time

Le principe :

Une grille type grille de loto avec des phrases d'introduction aux arguments dans chaque case. Le gagnant est celui qui les a toutes utilisées le premier.

2) Yes-but game

Le principe:

Un sujet de débat. Deux rangées d'élèves A et B qui se font face. L'élève A avance un argument et retourne à la fin de la file des A. L'élève B qui lui fait face doit avancer un argument contraire et va lui aussi à la fin de la file des B. L'équipe gagnante est celle qui a trouvé le plus d'arguments lorsque le jeu est déclaré terminé.

3) Circular debate

Le principe:

Un nombre impair d'élèves. Un sujet de débat. Chacun avance un argument contraire à celui de l'élève qui a parlé avant lui.

4) Discussion cards

Le principe:

On distribue des cartes sur le modèle proposé aux élèves qui travaillent en groupes (Ici des groupes de 3 mais on peut envisager d'autres combinaisons). A chaque fois qu'ils entendent ce qui est inscrit dans la colonne de droite, ils doivent faire ce qui est demandé dans la colonne de gauche.

5) Reformulation au discours indirect.

You said that...

You told us that...

You mentioned that...

May I ask you why you said that...

Did you really mean it when you said that...

What did you mean when you said that...

You made a good point when you said that...

Le principe :

J1 : Donner les 7 amorces ci-dessus à apprendre.

J2 : Deux équipes, A et B. Un sujet de débat proposé. Chacune équipe formule 7 arguments. Ils sont ensuite lus à voix haute par l'équipe A et reformulés par l'équipe B à l'aide des amorces apprises, sachant que chaque amorce ne devra être utilisée qu'une fois et que l'exercice est chronométré. L'équipe gagnante est celle qui aura reformulé les 7 arguments le plus vite.

6) Tongue twisters

Le principe:

Très connus, ces exercices ont pour but de désinhiber les élèves et de mettre en place certains phénomènes phonologiques intéressants.

7) Argument/contre argument

Le principe :

Des binômes. Un sujet de discussion (libre ou imposé). Chaque élève écrit 1 argument, remet sa feuille à son homologue qui doit alors proposer 3 contre arguments. Ils échangent de nouveau leurs feuilles et chacun doit proposer un nouveau contre argument pour chacun de ceux avancés.

8) Man Over Board

Le principe:

Chaque élève se voit assigner un rôle et devra argumenter pour son propre cas afin de « sauver sa peau » et de ne pas être jeté par-dessus bord par ses camarades à l'issue de la discussion.

9) **Reaction cards**

Le principe :

En groupe de 4, un élève tire une carte et lit la phrase. L'élève en face de lui doit contredire, donner un exemple ou reformuler, selon la mention sur la carte. S'il ne peut pas le faire, quelqu'un d'autre peut le faire. Celui qui répond prend la carte. A la fin, celui avec le plus de cartes a gagné.

10) **Just a minute**

Le principe :

Pour gagner en spontanéité, et pour apprendre à utiliser des *gap-fillers*.

Equipes de 4 avec un élève arbitre et un élève avec chrono. A tour de rôle, on tire un sujet (soit bateau, soit en rapport avec une séquence en cours) et à tour de rôle, un élève commence à parler du sujet. Il essaie de parler pendant une minute. Il ne doit pas hésiter (mais il peut/doit, utiliser des *gap-fillers*), être hors sujet ni redire des choses qu'il a déjà dites. S'il ne respecte pas les règles, le premier élève qui montre sa carte *Hesitation*, *Repetition*, *Deviation* prend la parole et l'élève avec le chronomètre recommence à décompter le temps. On attribue des points – ex : 1 point pour une interruption correcte, 1 point pour celui qui parle à la fin de la minute, 2 points si on n'est pas interrompu...

22/12/2007