



Le débat – pour ou contre?

Grande compétence F – S'engager avec les autres



Tâche : Préparer des arguments afin de débattre un sujet.

Savoirs (S) : Le débat, les arguments pour ou contre un sujet, les règlements autour du débat

Savoir-faire (SF) : Le débat

Savoir-être (SE) : Le travail d'équipe, la capacité de faire part de ses opinions, être à l'écoute des autres, le respect des opinions des autres, la tolérance, la souplesse

Activités d'apprentissage

- ▶ (S) Revoir les différents sujets présentés par les personnes apprenantes à la tâche précédente intitulée *Prise de décision*. Faire un retour sur les divers processus des sous-groupes pour déterminer les avantages et les désavantages. Relire et discuter le scénario à la page 12 du livret *Moins de voitures sur la route : est-ce une solution pour la pollution?* Attirer l'attention sur les différentes façons d'analyser le sujet.

- ▶ (S)(SF) Inviter les personnes apprenantes à jouer au jeu «Écoute, je t'écoute». Le but du jeu est de faire ressortir des idées pour les préparer à un débat de groupe. Expliquer oralement les règlements du jeu en vous inspirant de la page 7 du document intitulé *Des pour et des contre : une introduction au débat* qui suit cette activité. Voici quelques scénarios à faire en groupe pour les initier au jeu. Modifier les sujets selon les intérêts du groupe.
 - a) J'aimerais que tu parles 30 secondes au sujet des poissons.
 - b) J'aimerais que tu parles 30 secondes au sujet de la température.
 - c) J'aimerais que tu parles 30 secondes au sujet des chiens.

- ▶ (S)(SF) Leur expliquer qu'un débat est structuré. Des personnes discutent du «pour» et du «contre» et présentent des arguments pour tenter d'en convaincre d'autres que leur position est la meilleure. Revoir le procédé d'un débat, au besoin, en vous inspirant du document intitulé *Des pour et des contre : une introduction au débat* qui suit à l'annexe 1. Souligner le rôle du modérateur qui préside le débat. La personne qui est le modérateur contrôle le débat en donnant la parole aux orateurs ou aux joueurs durant le débat, puis aux membres de l'auditoire qui écoutent, à la fin du débat. La décision du modérateur est sans appel.



- ▶ **(S)(SF)** Accompagner les personnes apprenantes dans leur préparation au débat. Le sujet à débattre est celui suggéré à la première activité d'apprentissage : *Moins de voitures sur la route : est-ce une solution pour la pollution?* À vous de choisir un autre thème, selon les intérêts du groupe. Diviser le groupe en deux pour avoir une équipe *Pour* et une équipe *Contre*. Ces deux groupes doivent se réunir une quinzaine de minutes afin de préparer les arguments importants pour appuyer leur point de vue. Après 15 minutes, le débat commence.

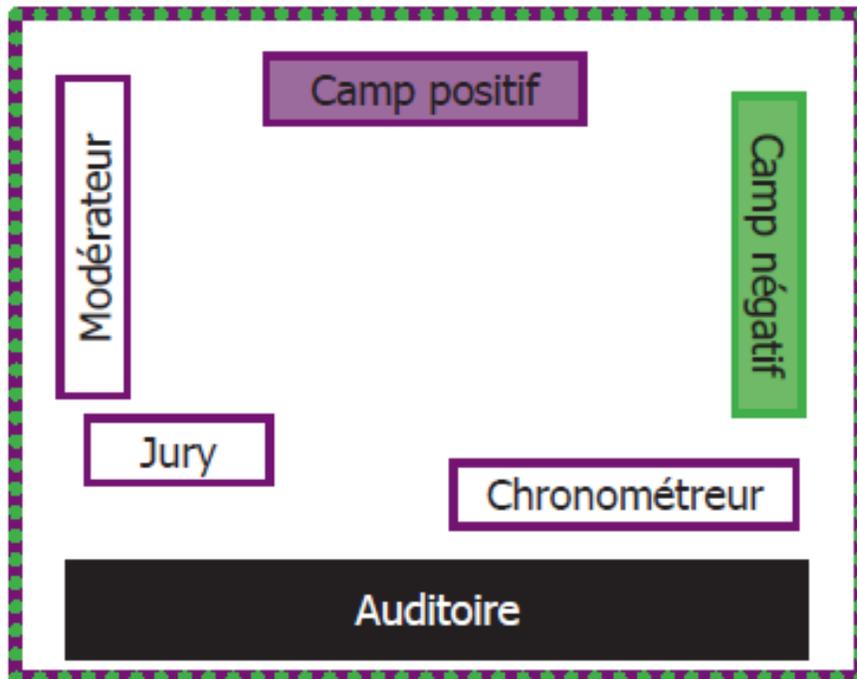
Si les personnes apprenantes sont habituées aux débats, le modérateur peut être l'une d'entre elles. Certaines personnes peuvent former un jury.
- ▶ **(SF)(SE)** Faire un retour sur le débat pour déterminer en groupe les points forts des deux côtés. Le modérateur annonce le gagnant du débat et justifie son choix.

Nous avons inclus la version complète du document *Des pour et des contre : une introduction au débat*. Pour la version en ligne, visiter le www.centrefora.on.ca et cliquer sur «Catalogue FORA». Effectuer une recherche sous «D» pour trouver le document *Des pour et des contre*.



Des pour et des contre

Une introduction au débat

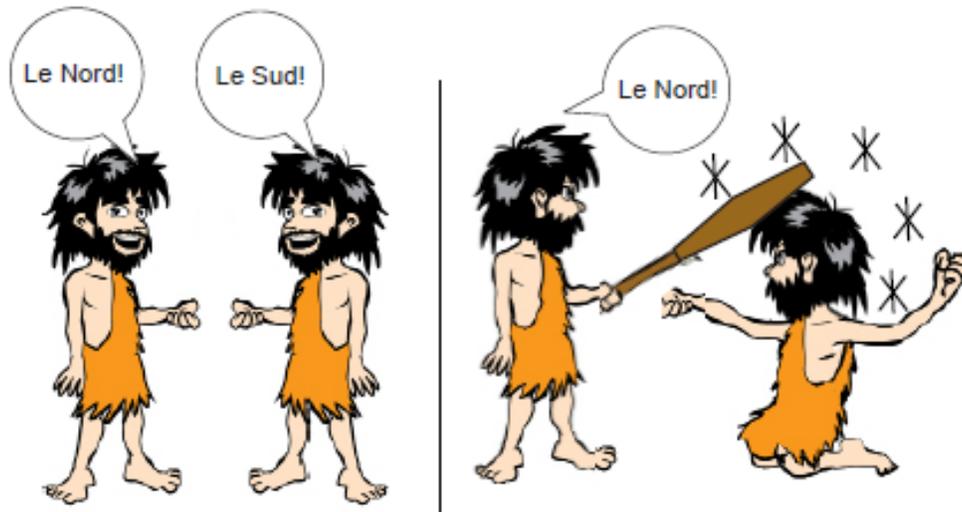


CENTRE FORA



Le débat : une introduction historique

Voici la méthode utilisée par les premiers humains pour régler leurs arguments :



Le problème avec cette solution est que la personne avec la plus grosse massue gagne presque toujours, qu'elle ait raison ou non.

À mesure que les civilisations se développent, les gens trouvent des façons plus ordonnées et plus logiques de résoudre les désaccords. Au lieu de menacer l'autre personne, on tente de la convaincre en lui offrant des raisons pour lesquelles une idée est meilleure que l'autre. Parfois cependant, chacun parle en même temps et on oublie d'écouter l'autre. Le besoin de règles et de procédures organisées pour la discussion devient évident.

Pour cette raison, on invente le débat.

2



Quelques définitions

Le débat

- un argument structuré dans lequel des interlocuteurs ou orateurs discutent le pour et le contre d'une question et tentent de convaincre l'auditoire que leur position est la meilleure

La résolution

- le sujet du débat, toujours rédigé à l'affirmative
Par exemple : Les chats sont de meilleurs animaux de compagnie que les chiens.

Les orateurs (débatteurs)

- le camp positif : appuie la résolution, l'affirmatif
- le camp négatif : oppose la résolution, le négatif

Le modérateur (président du débat)

- donne la parole aux orateurs
- ses décisions sont sans appel
- donne la parole aux membres de l'auditoire à la fin du débat

Le chronométrateur

- s'assure que chaque camp a une période de temps égale pour argumenter

Le jury

- se compose de jurés (3 ou plus) qui déterminent le camp gagnant



Avant tout : la préparation

Chaque participant dit s'il est pour ou contre la résolution ou on lui assigne un camp.

Demander aux participants des deux camps de dresser une liste d'arguments. Les arguments sont regroupés sous la colonne «Pour» ou sous la colonne «Contre».

Mettre de l'ordre dans les idées qui seront utilisées lors du débat.

Prévoir les arguments du camp adversaire.

S'exercer par groupe de quatre à débattre la résolution.

Conseils pratiques

La meilleure façon d'apprendre à avoir un débat est de le faire. Souviens-toi de ceci :

1. Même le meilleur des orateurs est un peu gêné. La différence est qu'il a appris à vivre avec sa peur et à l'utiliser comme outil pour mieux se concentrer.
2. Avant de participer à un débat, essaie de participer à des jeux tels que «Écoute, je t'écoute» à la page 7.
3. Ne commence pas à parler avant d'avoir l'attention des autres.
4. Lorsque tu parles devant un groupe, parle plus lentement pour avoir la chance de penser à ce que tu vas dire.
5. Il est permis de respirer.
6. Regarde l'auditoire.

4



Quelques règlements

Tu respectes l'autre et tu es courtois.
Il faut parler un à la fois.

Tu ne portes pas d'armes, c'est évident.
Pour convaincre l'autre, sers-toi d'arguments.

Le débateur est bon orateur.
Et s'adresse au modérateur.

Pour parler, il faut se lever.
Tiens-toi droit et garde ton sang-froid.

Parle fort et distinctement.
Il faut le faire évidemment.

Le jury va décider.
Quel côté a les meilleures idées!

À la fin, on se donne la main.
Un autre débat, on recommencera.

Le savais-tu?

Savais-tu que le débat est à la base de toutes les lois canadiennes? Avant de voter pour ou contre une loi, les membres de la Chambre des communes ont un débat parlementaire. La loi passera ou ne passera pas dépendant de la force des arguments pour ou contre.

Renseigne-toi

Quelles sont les lois présentement débattues? Tu peux écouter des débats parlementaires à la télévision.



Procédé du débat

1. Le modérateur énonce la résolution et donne la parole aux orateurs.
2. Les orateurs du camp positif expriment leurs idées à tour de rôle pour un temps prédéterminé (environ 3 minutes). Les orateurs du camp négatif font de même.
3. Les orateurs du camp positif réfutent les idées des orateurs du camp négatif et vice versa, pour un temps prédéterminé (environ 1 minute).
4. Quand un orateur parle, il s'adresse toujours au modérateur et aux membres du jury et non aux membres du camp adversaire.
5. Si un orateur ne respecte pas les règlements, le modérateur donne la parole à quelqu'un d'autre.
6. Le modérateur permet aux membres de l'auditoire de poser des questions aux membres d'un camp ou de l'autre, ou de faire des commentaires pour le reste du temps alloué.
7. Les juges choisissent le camp qui a les meilleurs arguments. L'auditoire pourrait juger.

Amusez-vous!



Un petit jeu Écoute, je t'écoute

Voici un jeu basé sur une ancienne émission de télévision «Just a Minute». Il peut être joué en salle de classe et devient vite populaire.

- 2 équipes
- 1 modérateur
- 1 chronométreur

Trois règlements :

- pas d'hésitation
- pas de répétition de mots sauf pour le sujet
- pas de déviation de sujet

Le modérateur nomme le premier joueur de la première équipe et dit : «J'aimerais que tu parles une minute au sujet des poissons.»

Si l'orateur dévie des règlements, un joueur du camp opposé peut lever la main, le temps s'arrête, et il annonce l'infraction en disant : «hésitation», «répétition» ou «déviation». Si le modérateur croit qu'il a raison, il accorde un point à l'autre équipe et la personne qui s'objecte finit la minute.

Point boni pour l'équipe qui parle à la fin de la minute.

Autres suggestions de sujets :

- La télévision
- Les prochaines vacances
- Mon film préféré
- Un animal de compagnie étrange

Les participants peuvent dresser leur propre liste.



www.centrefora.on.ca

© Centre FORA 2009

Le Centre FORA permet la reproduction de ce livret à des fins éducatives seulement.

Auteure : Denise Morin

L'éditeur a fait tout ce qui était en son pouvoir pour retrouver les droits d'auteur. On peut lui signaler tout renseignement menant à la correction d'erreurs ou d'omissions. Dans le présent document, le masculin est utilisé sans aucune discrimination dans le but d'alléger le texte.