



Présentation générale du jeu

Le Tribunal des idées est un jeu d'art oratoire où les participant.es débattent d'un sujet de société dans un format inspiré du fonctionnement d'un tribunal de cours d'assises, où le verdict est rendu par un jury populaire.



Par équipe de 7 à 11 joueurs
14 - 22 participants



1 équipe : 50min
2 équipes : 1h20



ESAR : A4.12 - catégorie
"jeu de théâtre"

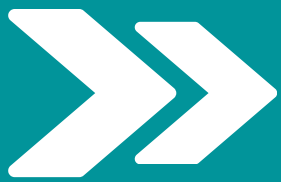


Annexes :

- Proposition de thématiques
- Grille d'observation
- Fiche art oratoire

Objectifs pédagogiques - compétences développées

- S'entraîner à la prise de parole en public
- Identifier et utiliser différentes formes de discours (narratif, argumentatif, explicatif,...)
- Adapter son message en fonction du public ciblé
- Maîtriser des règles de procédures et la distribution de la parole dans un cadre formel
- Construire un argumentaire sur une thématique imposée
- Rechercher et mobiliser des informations fiables
- Travailler en équipe
- Apprendre à gérer son stress



Le déroulement du jeu

Contexte du jeu

Vous êtes dans un tribunal de cours d'assises bien particulier...De grands débats de société y sont tranchés par un jury populaire.

But du jeu

Chaque équipe devra tenter de convaincre le jury de voter en faveur de la cause qu'elle défend.

Rôles et objectifs



Le-la juge :

Il/elle est le maître du temps au sein du tribunal. A ce titre, il est garant de la répartition et du respect du temps de parole durant le débat. En cas de problème, il doit prévenir l'orateur du temps qu'il lui reste ou mettre fin à sa prise de parole si nécessaire. Il est aussi en charge du maintien de l'ordre dans la salle et doit veiller à ce que les échanges se passent dans un respect mutuel et dans l'écoute. Il fait voter le jury à la fin du débat.



Les avocat.es :

Ils peuvent être POUR ou CONTRE la thématique proposée. Dans les deux cas, ils construisent un argumentaire pour défendre leur position devant le jury.



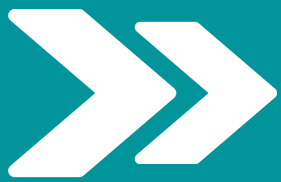
Les témoins :

Ils peuvent être POUR ou CONTRE la thématique proposée. Leur rôle est de construire un témoignage qui servira l'argumentaire des avocat.es de leur équipe.



Le jury :

Il est composé des participant.es des autres équipes lorsqu'ils ne sont pas en train de jouer. Son rôle principal est de voter à la fin du débat pour l'argumentaire qui l'aura le plus convaincu. Il a aussi la possibilité durant le débat de poser des questions aux avocat.es.



Le déroulement du jeu

1 Avant le lancement du jeu...

Répartir les joueur.es en plusieurs groupes en fonction de leur nombre :

- 1 juge (sauf si l'animateur-trice assume ce rôle)
- Des équipes "POUR" constituées de 3 à 5 joueur.es : 2 avocat.es et de 1 à 3 témoins
- Des équipes "CONTRE" constituées de 3 à 5 joueur.es : 2 avocat.es et de 1 à 3 témoins

> EXEMPLE : Pour 15 joueur.euses, il est possible de faire jouer 1 équipe "POUR" de 4 personnes face une équipe "CONTRE" de 4 personnes, et 1 équipe "POUR" de 3 personnes face à une équipe "CONTRE" de 3 personnes + 1 juge (chaque binôme d'équipes (1 POUR/ 1 CONTRE) s'affrontera sur une thématique spécifique).

L'animateur explique les règles du jeu et distribue les rôles par équipe en fonction du nombre de joueurs.

L'animateur-trice annonce la ou les thématiques qui seront débattues et les attribuent aux équipes.

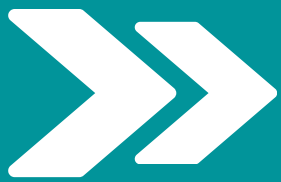


Pour rendre le jeu plus immersif, les joueurs peuvent venir dans des tenues habillées et formelles. Il est aussi possible de prévoir des accessoires (pupitre, marteau, costume,...).

2 La préparation (15min)

Chaque groupe dispose d'une phase de préparation de 15 min dont le contenu varie en fonction des rôles :

- Les **avocats POUR** et **CONTRE** préparent leur argumentaire sous forme de plaidoyer
- Les **témoins** imaginent un témoignage personnel, une anecdote, qui vient illustrer la thématique selon le camp (POUR ou CONTRE) auquel ils appartiennent. Ils doivent penser à bien se répartir le temps de parole
- Le-la juge prépare un petit texte d'introduction sur le sujet traité



Le déroulement du jeu - Suite -

3 Le débat (30 min maximum) :

- L'équipe POUR commence avec un plaidoyer (2 min) et les témoignages (2 min chacun).
- L'équipe adverse pose ensuite une question à chaque témoin (1 question max par témoin, le temps d'échange ne doit pas dépasser 3 minutes)
- Le déroulé est le même pour l'équipe CONTRE.
- Chaque équipe a ensuite un droit de réponse (2 min maximum par équipe).
- A la fin du débat, le jury pose une question à chaque équipe (1 min)

4 Le vote et la clôture (2 min) :

Le débat se conclue par un vote, organisé par les juges, où chaque membre du jury choisi à main levée l'argumentaire qui l'a le plus convaincu.

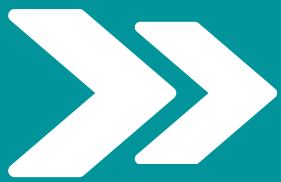
> "Qui vote POUR ? Qui vote CONTRE ? Qui s'abstient ?"

Après l'annonce du résultat du vote, la présidence va alors clôturer la séance.

5 Recommencer les étapes 3 et 4 pour toutes les thématiques

6 Debriefing

Il est important après l'animation de prévoir un temps d'échange pour que tous les participant.es puissent faire un retour constructif sur les argumentaires, les prises de paroles et les compétences acquises. Vous pouvez vous appuyer sur la grille d'observation (voir annexe) pour alimenter les échanges.



Propositions de thématiques

Société :

- Pour ou Contre la légalisation du cannabis ?
- Pour ou Contre le rétablissement du service militaire ?
- Pour ou Contre le rétablissement du port de l'uniforme dans les établissements scolaires ?
- Pour ou Contre (un durcissement de) la sélection à l'université ?
- Pour ou Contre l'e-sport aux Jeux Olympiques ?
- Pour ou Contre l'écriture inclusive ?

Environnement et bien être animal :

- Pour ou Contre l'interdiction à tout le monde de prendre l'avion plus de 2 fois par an pour lutter contre le réchauffement climatique ?
- Pour ou Contre les animaux dans les cirques ?

L'Union Européenne ou l'ONU :

- Pour ou Contre un SMIC européen ?
- Pour ou Contre une armée européenne ?
- Pour ou Contre la suppression du droit de veto au Conseil de Sécurité de l'ONU ?

Travail et rémunération :

- Pour ou Contre la semaine de 4 jours de travail ?
- Pour ou Contre une limitation des écarts de salaires de 1 à 5 au sein des entreprises ?
- Pour ou Contre la mise en place d'un revenu universel sans condition dès la naissance ?



TRIBUNAL DES IDÉES



Apprendre l'art oratoire par le jeu !

Jeu et fiche pédagogique élaborés par les Ateliers Ludosophiques

GRILLE D'OBSERVATION DES ORATEURS

Vous trouverez ci-dessous une grille pour observer/évaluer les compétences des orateurs pendant le jeu. Libre à vous de sélectionner les critères qui vous semblent les plus pertinents et d'ajouter de nouvelles compétences !

	Critère / Nom du joueur
Verbal	Structure du discours					
	Forme de discours (narratif, argumentatif, explicatif,...)					
	Pertinence des arguments					
	Anecdote/chiffre/ exemple concret					
	Respect de la répartition de la parole					
	Capacité à s'adapter aux questions posées					
Non-verbal	Ton et projection de la voix, variations de rythme, élocution et articulation					
	Gestuelle, attitude, position					
	Silences, respiration, voix posée					
	Regard vers son auditoire					
	Global : puissance de persuasion					
	...					
...						
...						
...						



Apprendre l'art oratoire par le jeu !

Jeu et fiche pédagogique élaborés par les Ateliers Ludosophiques

FICHE THEORIQUE SUR L'ART ORATOIRE

Un bon discours repose en premier lieu sur une bonne structure

> Structure d'un discours politique pour convaincre :

- Accroche (chiffre, citation, anecdote...)

- Présentation du projet de loi/position sur le sujet

- Argument(s) >> utiliser les mots ci-après pour convaincre, utiliser des exemples forts, des verbes d'opinion (pour présenter des convictions, réflexions personnelles), expliquer son raisonnement

- "Call for action !" (clôture du discours) : n'oubliez pas que votre conclusion doit pousser à l'action ou à la décision !

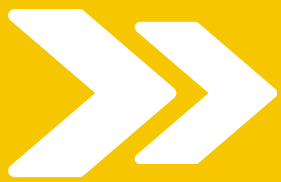
Tips : anticiper les principaux contre-arguments/questions pour se préparer à y répondre



Sachant
Ayant à l'esprit
Félicitant
Se déclarant à nouveau
préoccupé
Ayant étudié
Gardant à l'esprit
Se déclarant de nouveau
Ayant examiné
Se félicitant
Ayant présent à l'esprit
Louant
Se félicitant également
Ayant pris connaissance avec
satisfaction
Notant
Se référant
Ayant reçu
Notant avec regret

Accueillant avec satisfaction
Désireux
Réalisant
Affirmant
Encouragé
Reconnaissant
Agissant
Espérant
Regrettant profondément
Alarmé par
Estimant
Réitérant
Approuvant
Etant aussi
Rendant hommage
Exprimant
Renouvelant
Assuré
Résolu

Soucieux
Cherchant
Notant avec satisfaction
Soulignant
Confiant
Observant
Soulignant à nouveau
Conscient
Persuadé
Soulignant en particulier
Considérant
Portant une appréciation
positive
Tenant compte de
Constatant que
Prenant en compte
Convaincu
Prenant note
Croyant
Préoccupé



FICHE THEORIQUE SUR L'ART ORATOIRE

> Importance du verbal et du non-verbal

Verbal

Langage
Registre formel
Intonation, puissance vocale, ...

Non-verbal

Gestuelle
Respiration, silences
Posture, expression du visage
Vêtements, coiffure, ...

En amont du discours :

- > Observer les gens qui nous parlent
(qu'est ce qui fait qu'on reste attentif ? que l'on décroche ?)
- > Préparer son texte en amont, le réviser
(si possible l'apprendre par coeur)
- > Se concentrer sur un message clé
- > Soigner sa plume : choix des mots, humaniser son discours, mélodie de la langue (allitération/assonance)
- > Introduire des citations de personnes célèbres
 - > Placer une anecdote
 - > Placer des chiffres

Juste avant de prendre la parole :

- > Echauffer sa voix (pour être audible)
 - > Echauffer son corps
- > Ne pas lire ses notes, regarder son public (ou son écran)
 - > Regarder un point fixe au loin plutôt que des personnes
- > Respirer profondément, ne pas parler trop vite pour être compréhensible et ne pas hésiter à placer des silences volontaires