







Arguments pour.



Arguments contre.





Matériel :

18 Cartes à pastilles vertes : images présentant des arguments pour la croissance économique

18 cartes à pastilles rouges : images présentant des arguments contre la croissance économique

But du jeu : Gagner le plus grand nombre de joutes* verbales grâce à son imagination et ses talents d'orateur.

* une joute verbale c'est un duel verbal, une battle

Préparation du jeu :

Mélangez les cartes "Images" et faites-en une pile au milieu de la table.

Mission n°1

Le jeu :

Une partie compte autant de joutes qu'il y a de joueurs. Le joueur ayant la langue la plus pendue (le plus bavard habituellement)

sera le "meneur" pour la première joute :

- Il pioche une carte et à l'aide de celle-ci commence sa joute verbale
- Son voisin de gauche (joueur 2) sera "l'adversaire", il répond à l'aide d'une carte piochée et doit être encore plus convainquant.
- Les joueurs 3 et 4 piochent à leur tour une carte chacun et prennent partie pour l'un ou l'autre.
- Le meneur recommence une nouvelle joute, à l'aide d'une nouvelle carte et ainsi de suite.

Le jeu se termine quand toutes les cartes ont été piochées.



Variante : on forme deux pioches, une rouge, une verte. Les joueurs choisissent à l'avance leur position et piochent dans les cartes. Attention il doit y avoir au moins un joueur par pioche pour qu'il y ait débat.

Mission n°2

La préparation

Préparer ses arguments !

En vous aidant des cartes-images et de l'article en ligne (QR code), construire une argumentation avec un argument chacun, pour ou contre selon la consigne donnée par l'enseignant-e.

Rappel : Un argument comprend une idée expliquée et un exemple concret.

Pensez à prendre des notes pour le grand débat.

Mission n°3

Le débat

Installez-vous du même côté que vos partisans.

Le grand débat commence par la première personne à droite du tableau. L'élève en face doit reprendre l'argument de la personne en face et doit présenter son argument.

A vos arguments !

