

LE DÉBAT FOU



Matériel

- Du papier et des crayons

Outils linguistiques

- Les articulateurs du discours
- Exprimer son accord et son désaccord

But du jeu

Réussir à improviser un débat.

Déroulement

1. L'enseignant prépare une trentaine de cartes avec les mots étudiés dans l'unité (sur les origines, les migrations, les discriminations) en y ajoutant des intrus, par exemple : *banane, shampooing, dinosaure*, etc.
2. Formez deux groupes : l'un pour animer le débat, l'autre pour prendre des notes et attribuer les points.
3. L'un des débatteurs tire une carte et lance le débat sur le thème des migrations. Il doit introduire le mot écrit sur la carte dans son argumentation et utiliser les articulateurs du discours ou une expression d'accord ou de désaccord. Chacun leur tour, les autres débatteurs continuent le débat en procédant de la même façon.
4. Pendant le débat, le reste du groupe notera un point à chaque fois qu'un joueur utilise un articulateur du discours ou une expression d'accord ou de désaccord.
5. Quand le débat est terminé, on compte les points et on vote pour le joueur le plus convaincant et pour celui qui a utilisé le plus de connecteurs. Changez ensuite de joueurs.

