Jouer à Débattre Flash

Jeu pour 3 joueurs minimum
(ou 2 équipes et un joueur)

Variante solo possible



MISE EN PLACE :

1. Répartition des rôles :
Commencer par élire un ou une Maire. Il ou elle aura pour responsabilité de présenter les débats et de juger les arguments. Puis former 2 équipes : l'équipe à droite du ou de la maire sera POUR. A gauche, elle sera CONTRE.

2. Choix du scénario et de la solution :
Le ou la Maire et les équipes choisissent un scénario commun : soit Santé, soit Transports.
Une fois le choix fait, le ou la Maire lit le scénario choisi.
Au hasard, le ou la Maire tire une carte Solution correspondant au scénario choisi. Il ou elle la lit aux équipes et la pose sur le plateau.

3. Distribution des cartes :
Positionner les jeux de cartes arguments de la Solution aux endroits correspondants. Chaque équipe tire 4 cartes dans sa pioche respective. Cette main ne doit pas être dévoilée.

Dispositif créé par l'Arbre des Connaissances avec l'Inria, et adapté en version flash par l'association S[cube], le Jeu à Débattre (JAD) est un jeu de rôle pour sensibiliser les jeunes à des questions sciences et société. Les éléments nécessaires pour organiser le jeu dans votre classe, groupe ou réunion d'amis sont téléchargeables gratuitement sur http://www.jeudebat.com/

DÉROULÉ :



L'équipe POUR sélectionne un argument qu'elle estime le plus percutant pour soutenir son point de vue et place la carte face visible sur le plateau ; puis pioche une carte pour compléter sa main.

L'équipe CONTRE sélectionne à son tour un argument afin de contrer celui de l'adversaire et pose la carte en face de la première ; puis pioche une carte pour compléter sa main.





Le ou la Maire peut poser des questions, demander des précisions, des exemples et chaque équipe peut brièvement exposer son choix.

En suivant le cheminement des flèches, l'argumentaire se poursuit **en alternant l'équipe qui pose son argument en premier**. Pour les face-à-face 1 et 3, l'équipe POUR commence. Pour les face-à-face 2 et 4, c'est l'équipe CONTRE qui commence.

Si aucune carte ne semble convenir et que vous disposez d'une carte «Joker», n'hésitez pas à écrire vous-même votre propre argument sur un post-it et posez-le sur le plateau.

DÉLIBÉRATION :

Lorsque toutes les cases du plateau sont remplies, l'argumentaire est clos, le ou la Maire doit délibérer.
Le ou la Maire revient sur chaque face-à-face : pour chaque argument POUR et CONTRE, il ou elle pose un jeton sur l'argument qu'il ou elle sélectionne en expliquant son choix.
L'équipe qui possède le plus de jetons emporte la partie et la solution est adoptée ou non.

Merci de remettre toutes les cartes en différents tas sur le côté du jeu à la fin de la partie !