

## Match argumentatif, mode d'emploi

L'heure consacrée à la lecture et l'étude de Qohéleth 1, 4-9 en ateliers n'a pas été suivie d'une restitution traditionnelle en plénière.

C'est sur le mode d'un *match argumentatif* que les participants ont été invités à faire part de leurs travaux et tout spécialement de leur réponse à la question 5 du guide de lecture : "finalement, ce texte vous semble-t-il plutôt optimiste ou plutôt pessimiste ?"

Pour rejouer ce match, voici comment s'y prendre :

- une personne **introduit** le jeu : "finalement, ce texte, diriez-vous qu'il est optimiste ? Pessimiste ? Les deux ?

Pour **poursuivre** le débat entamé dans les ateliers, nous allons nous répartir en **trois** groupes :

- Groupe a : les participants qui favorisent l'interprétation **optimiste**
- Groupe b : les participants qui favorisent l'interprétation **pessimiste**
- Groupe c : les participants qui sont indécis, n'arrivent pas à **trancher**. "

- La personne qui anime demande aux participants de **choisir** leur groupe ; si la répartition est inégale, elle veille à **rééquilibrer** les trois groupes. Chaque groupe s'installe dans un coin de la salle et prépare pendant quelques minutes sa stratégie, ses **arguments**, la défense de sa thèse.

- Le groupe c est le **jury** ; c'est lui qui ouvre le match : il choisit en son sein un **porte-parole** et pose au groupe de son choix (a en premier ou b en premier) une première **question** ou dira son désir d'entendre les **arguments** du groupe interrogé pour être en mesure de **se décider** en faveur de l'une des deux interprétations.

- Lorsque le premier groupe a répondu, le jury **interroge** l'autre groupe. Le jury peut demander des **explications**, des précisions à **tout moment** de l'échange. Il peut également inviter les deux groupes a et b à **dialoguer**, échanger leurs arguments, leur point de vue. Chaque groupe doit s'efforcer de **convaincre** le jury, de le gagner à son interprétation du texte. Chacun utilise pour nourrir le débat l'**étude** qui a été menée en **atelier**.

- La personne qui anime **fixe** le temps du match et veille à ce que cette période soit respectée.

Si le débat **s'enlise** ou devient trop vif, bruyant ou encore **agressif**, elle n'hésite pas à **intervenir** pour relancer ou recadrer l'échange.

- Au terme du temps fixé pour le match, le jury **se retire** pour réfléchir et prendre sa **décision**.

- Après quelques minutes, le jury rejoint les deux autres groupes et **prononce** son avis. Le jury peut ou bien se déclarer en **faveur** de l'interprétation du texte optimiste, ou en faveur de l'interprétation pessimiste ou encore être beaucoup plus **nuancé**.