

Comment Jouer



DÉBATTEZ!

(Français)

Sommaire

Dans le jeu GO GO Débattiez!, deux joueurs débattent le pour ou le contre d'un sujet pour une durée totale de trois minutes. Les autres joueurs votent ensuite pour le joueur qui a présenté les meilleurs arguments, et le gagnant marque un point. Chaque joueur aura l'occasion de débattre à deux reprises puis le jeu se termine et le gagnant est désigné.

Composantes

- 1 jeton pour-contre
- 6 cartes de vote
- 49 cartes débat
- 128 cartes de mots imposés

Préparation du jeu

1. Choisissez une difficulté de débat pour la partie: "facile", "moyenne" ou "difficile".
2. Mélangez le paquet de "mots imposés" de la difficulté choisie et placez-le dans une pile à piocher.
3. Mélangez les cartes "Débat" et placez-les dans une autre pile à piocher.
4. Choisissez un joueur pour débiter la partie ainsi qu'un assistant pour gérer le temps.



Pour jouer, vous avez besoin d'un téléphone ou d'un minuteur d'une durée d'une minute. Comme il y a de fortes chances que vous possédiez déjà un appareil qui mesure le temps, pour réduire le plastique inutile, nous avons choisi de ne pas inclure de sablier.

Débat

Préparer un débat

Lors de votre tour:

1. Pigez une carte "Débat" et lisez à voix haute le sujet du débat indiqué selon la catégorie de difficulté choisie.
2. Lancez le jeton "Pour-Contre" pour déterminer de quel côté vous débattrez.
3. Choisissez un adversaire. Vous devez choisir quelqu'un avec qui vous n'avez pas encore débattu au courant de la partie, ou qui n'a pas encore été choisi.
4. Vous et votre adversaire tirez chacun 2 cartes de "mots imposés", faces cachées, sans les regarder.
5. L'assistant déclenche le chronomètre d'une minute. Commencez votre débat!



Pendant le débat, les joueurs vont et viennent en présentant leurs arguments. Les idées doivent être concises, et les joueurs doivent avoir une possibilité équitable de s'exprimer.

Pendant le débat

1. Au bout d'une première minute, l'assistant déclare "carte !". Les deux participants qui débattent doivent alors retourner l'une de leurs cartes de mots imposés, la lire sans l'annoncer à haute voix et intégrer le nouveau concept dans leurs arguments.
2. Au bout d'une 2e minute, l'assistant déclare "carte !" et les participants retournent leur deuxième carte et intègrent le nouveau mot dans le débat.
3. Après la 3e minute, l'assistant déclare "temps", et les participants doivent cesser de débattre et passer à la phase du vote.

Vote

1. Tous les joueurs qui n'ont pas débattu prennent une carte de vote et choisissent secrètement leur vote. Ils sélectionnent soit le joueur "pour", soit le joueur "contre".
2. Lorsque tous les joueurs ont choisi leur vote, révélez tous les votes en même temps.
3. Le joueur qui obtient le plus grand nombre de votes remporte le débat et garde la carte "Débat" devant lui pour compter les points. En cas d'égalité, aucun des deux joueurs ne marque de point et ne garde la carte.
4. Vérifiez si la partie est terminée (voir Fin du jeu). Sinon, le joueur suivant dans l'ordre des aiguilles d'une montre choisit à son tour un adversaire.



- L'un ou l'autre des joueurs vous a-t-il convaincu avec ses arguments, ou vous a-t-il fait changer d'avis sur le sujet ?
- Les deux joueurs ont-ils été justes envers leur adversaire en lui laissant suffisamment d'espace pour présenter ses arguments ?
- Les deux joueurs ont-ils utilisé les mots imposés de manière convaincante et/ou divertissante ?

Fin du jeu

Après que chaque joueur ait eut la chance de débattre deux fois (un tour de son choix, et un tour en tant qu'adversaire), chaque joueur aura 0, 1 ou 2 points. Celui qui a le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs ex aequo doivent effectuer des débats supplémentaires pour déterminer le vainqueur.

Variante

Une autre façon de jouer est la suivante :

- Celui qui perd un débat est éliminé du jeu.
- Le vainqueur de chaque débat choisit immédiatement un nouvel adversaire.
- Le gagnant continue à débattre tant qu'il n'a pas été éliminé.
- Le dernier joueur à remporter un débat gagne la partie, même s'il a gagné moins de débats au total.

À propos du projet

En octobre 2024, l'Association Francophone de Kamloops lance un nouveau programme avec l'aide du programme SDEBC: Francopreneurs. L'objectif du programme est de rassembler la communauté pour éduquer les enfants à la compétence financière et à l'entrepreneuriat. Le but fut de créer

des produits qui favorisent le plaisir d'utiliser la langue française ainsi que de créer une nouvelle source de revenus pour la communauté. Le premier projet fut de développer un jeu de société en français, par des enfants, pour des enfants.

Lancé en collaboration avec l'école Collines d'or et l'école Secondaire de Kamloops, le projet débute dans la classe de Mme Magali Tejada. Les élèves commencent par conceptualiser une entreprise en groupe (Francolab), puis créent des emplois (tâches/rôles/responsabilités) qui seront nécessaires pour la création du jeu de société. Ensuite, ils rédigent des CV et des lettres d'intentions pour finalement postuler pour ces emplois. L'association a aussi collaboré avec Rob Seib, créateur de jeux de Mindfruit games, pour animer des ateliers à l'école afin de développer le concept du jeu. Et donc, inspiré par une passion commune pour le débat, GO GO Débattez! fut créé : un jeu linguistique amusant, engageant, stimulant et adapté à tous les niveaux de français.

Crédits

L'Association francophone de Kamloops remercie tous ceux qui ont contribué à donner vie à ce projet, notamment :

- Financement de Pacifican, administré par SDÉBC
- Ateliers et soutien de Rob Seib de Mindfruit Games
- Soutien et participation de Mme Magali Tejada (école Secondaire de Kamloops et école Collines d'or)
- Travail créatif, dévouement et participation des étudiants (noms ci-dessous)

Nous tenons également à vous remercier pour votre achat et pour votre soutien à notre communauté! Nous espérons que vous prendrez autant de plaisir à jouer à ce jeu que nous en avons eu à le créer!

Testers du jeu

- Annabella Chung
- Joachim Ezdine
- Kåleya Dubois
- Nicolas Lefebvre

Et autres élèves.

Créateurs du jeu :

- Séquoia Antoine
- Félix Lefebvre
- Emeric St-Pierre
- Victoria Toofaneeram
- Sara Ezdine

Et autres élèves.

Résumé

Préparer un débat

1. Tirez une carte de débat et lisez-la à haute voix.
2. Retournez le jeton Pour-Contre.
3. Choisissez un nouvel adversaire.
4. Chaque "débatteur" pige 2 cartes "Mot obligatoire" face cachée.
5. "L'assistant" déclenche le chronomètre.

Pendant le débat

Au bout d'une minute et de deux minutes, les cartes « mot obligatoire » sont révélées. Au bout de 3 minutes, le débat est terminé.

Vote

Les autres joueurs qui n'ont pas participé au débat passent au vote (pour-contre) et révèlent leur vote. Le gagnant conserve la carte "débat".

Le jeu se termine lorsque tous les joueurs ont eu le temps de choisir un adversaire.