



PRO & CONTRA – LE JEU DE LA DISPUTE

Pro & contra est un dispositif de jeu collectif qui nous met en situation d'expérimenter la construction et la défense d'un argumentaire, mais aussi, et puisque c'est un jeu, le retournement de nos convictions.

Soit, pour une question définie, la capacité d'une équipe à étayer ensemble une position face à une équipe adverse qui, pour sa part, soutiendra la position contraire. Ce faisant, il s'agira d'emporter l'adhésion d'un jury.

Le choix des positions à défendre est tiré au sort et ne procède donc pas d'une conviction.

Petit exercice de dialectique appliquée, expérience de l'altérité – comment épouser un point de vue qui n'est pas, à priori, le mien – dans quelle logique de pensée faut-il que j'entre pour défendre une vision qui m'est étrangère mais qui démontre, par sa seule existence positive, le caractère relatif de ce qui fonde ma certitude.

Le jeu s'adresse à tous publics en groupes constitués : classes de lycées premières et terminales, étudiants, associations, entreprises.

Descriptif

Séance de deux heures

Deux équipes de deux à huit personnes

Un entraîneur par équipe

Un jury de trois à cinq personnes

Un thème de dispute sous forme affirmative

Tirage au sort des positions à défendre

20 minutes de préparation des argumentaires

Dispute en deux reprises de 15 minutes

Délibération et vote du jury

Commentaires sur les arguments défendus

Le jeu peut se pratiquer à l'unité d'une dispute, comme il peut s'organiser en concours de plusieurs équipes.

De façon optimale, on se proposera la pratique du jeu avec les mêmes équipes constituées sur plusieurs séances consécutives en rendez-vous réguliers.

Déroulement

Lors de la première séance, la première heure est consacrée à l'explication des règles du jeu et de ses procédures en parcourant ensemble un exemple.

Tempête des cerveaux

Chaque équipe est soutenue dans sa préparation par un entraîneur.

À partir des termes d'un énoncé, production des images, valeurs et lignes argumentaires.

Répartition des arguments entre les membres de l'équipe et choix des personnalités de jeu.

Jury

Un(e) président(e) conduit les joutes, tempère les temps de parole, demande, le cas échéant, des éclaircissements, des précisions.

Deux, ou, quatre jurés, appelés à délibérer et à voter à l'issue des deux reprises de la joute.

Joutes

Première reprise / Argumentation

Après une présentation générale du thème de la dispute, le(a) président(e) donne successivement la parole à l'équipe *Pro* puis à l'équipe *Contra*, qui l'une et l'autre, par la voix de leurs porteurs paroles, présentent la base de leurs positions.

Puis, la joute s'engage librement.

Le(a) président(e) veille à ce que les temps de parole des deux équipes soient à peu près équilibrés.

Chaque joueur doit prendre la parole au moins une fois par reprise.

L'entraîneur ne doit ni prendre la parole, ni donner des indications à son équipe durant les reprises.

Mi-temps / Recentrage

L'entraîneur rassemble son équipe pour affiner les argumentaires et les ripostes en vue de la seconde reprise.

Seconde reprise / Contre interrogatoire

Chaque équipe commet un expert qui choisit un représentant de l'équipe adverse qu'il soumet à un interrogatoire.

Puis, la joute s'engage librement.

À la fin de la joute, le(a) président(e) invite chaque équipe à apporter une conclusion à l'ensemble de la position défendue.

Délibérations et votes

Les cinq membres du jury évaluent et départagent les deux équipes selon les critères énoncés :

Pertinence des arguments

Diversités des angles de vue

Participation de l'ensemble des joueurs de l'équipe

Interprétation des personnalités de jeu

Écoute de l'équipe adverse

Vote du public

Vote du jury et justification de son choix.

En cas de votation différente du public et du jury, c'est l'avis du jury qui l'emporte.

Commentaires

Reprise, critique et commentaire de quelque uns des arguments développés ou omis.

Espace

Le jeu *Pro & Contra* se pratique dans n'importe quel espace libre : un tableau noir, quelques tables et chaises suffisent à l'aménagement d'un espace.

Lors d'une période de résidence dans un établissement scolaire ou universitaire, on demandera l'attribution régulière d'une salle qui pourra être débarrassé de son mobilier et succinctement aménagée.

Programme

Le jeu *Pro & Contra* gagne à être soutenu dans le temps sur un programme de plusieurs rencontres. C'est dans une pratique réitérée que la construction d'un argumentaire collectif se fait plus précise, étayée et percutante, que les différents membres d'une équipe reconnaissent leurs qualités complémentaires et savent pouvoir compter les uns sur les autres, et que chacun, stimulé par le défi du jeu, s'invente une personnalité dans la prise de parole qui le libère de ses inhibitions premières.

Un programme développé dans la durée, cela veut dire aussi que plusieurs groupes constitués s'initient simultanément au jeu.

On pourra, en guise de point d'orgue d'une période, organiser la rencontre sur une journée, sur une soirée, de l'ensemble des groupes participants pour une joute/spectacle en quart, demi et finale.