



# La plaidoirie

IDÉE D'ACTIVITÉ 22

**NIVEAU 3** : Je partage des valeurs

**COMPÉTENCE** : Je réponds à mes devoirs de citoyen

*Je comprends que la règle peut interdire, obliger ou autoriser.*

**BADGE** : Tous les badges sauf : « mon premier badge » et « citoyen actif »

## Objectifs :

Amener les participants à développer leur capacité d'argumentation, même s'ils sont en désaccords avec l'idée ou le concept choisi.

Développer l'esprit critique et l'ouverture d'esprit des participants.

## Public :

12 à 18+ ans

Effectif : 9 à 25

## Situations proposées :

- en groupe  en individuel  
 temps actif  temps calme

IDÉE D'ACTIVITÉ 22

## Temporalité :

Activité de 20 à 60 minutes.

## Modalités de mise en œuvre :

La plaidoirie est une technique destinée à questionner un concept ou une idée, afin de démontrer sa pertinence et ses contraintes. La plaidoirie ressemble au débat mouvant, mais les participants ne choisissent et ne changent pas de camp. Celui-ci leur est imposé pour leur permettre de s'interroger sur un ensemble d'arguments, le plus largement possible, y compris ceux qu'ils ne défendraient pas en temps normal. En simulant un procès, les participants prennent rapidement leur rôle au sérieux, ce qui les pousse à développer un argumentaire solide pour défendre leur position.

## Préparatifs

L'animateur sépare les participants :

- Le jury (3 à 5 personnes) : il met en lumière, à la fin des délibérations, les arguments les plus importants et les plus percutants qui l'ont influencé.
- La couronne (la moitié des participants restant après avoir formé le jury) : elle remet en doute le concept, l'accusé.
- La défense (l'autre moitié restante) : elle défend la pertinence du concept.
- Le juge (l'animateur) : dans ce rôle, l'animateur se contente de donner les tours de parole et d'être le gardien du temps.

Une fois les rôles attribués, la couronne et la défense travaillent chacune de leur côté pendant 10 minutes afin de préparer leur intervention. Couronne et défense doivent trouver le maximum d'arguments afin de convaincre le jury d'adopter leur point de vue. Pendant ce temps, le jury se choisit des critères afin d'évaluer les arguments qui leur seront présentés par la couronne et par la défense.

## Procès

À tour de rôle, la couronne et la défense prennent la parole. Il est demandé à chaque camp de ne développer qu'un seul argument pour chaque prise de parole. Le déroulement est donc le suivant : la couronne développe un argument, puis c'est au tour de la défense, puis de nouveau la couronne, puis la défense etc. À l'issue des différentes plaidoiries, le jury dispose de quelques minutes pour délibérer. Il rend ensuite publiquement son verdict en détaillant les arguments qui sont apparus comme les plus convaincants (à la fois par la couronne et par la défense).

## Bilan

L'animateur anime une discussion en plénière. Durant ce temps d'échanges, les participants ont l'occasion de s'exprimer :

- Sur la manière dont ils ont vécu la plaidoirie (Jury impartial ? Les amitiés ont-elles influé sur sa décision ou non ? Des arguments de mauvaise foi ? Quelle place de la rhétorique ?).
- Sur les enseignements que l'on peut tirer quant au concept : sa pertinence, ses limites...

## Cadre :

La détermination des rôles (jury, couronne, défense) et des statuts est totalement arbitraire. Ainsi, une personne qui est très favorable à un concept « jugé » dans la plaidoirie peut se retrouver à devoir en faire le procès... et inversement. Si l'exercice est déstabilisant pour certains, il n'en demeure pas moins pédagogique : il permet d'interroger les « cela va de soi », les automatismes des participants. Il est possible de varier les thèmes et les rôles, de préciser le contexte en fonction de l'âge des enfants et du moment de l'année.

*Exemples de sujets pouvant faire l'objet d'une plaidoirie*

- Les jeunes ont confiance dans l'avenir.
- Les résultats scolaires permettent d'accéder au boulot de ses rêves.
- Le collège / le lycée sont utiles et efficaces.
- Les jeux vidéo sont addictifs et inutiles.
- Halloween est une fête idiote.
- Il faut remplacer le Père Noël par quelqu'un d'autre.
- La répartition de la cour de récré est décidée par les garçons.
- Les enfants n'ont pas le droit de donner leur avis et ils n'ont pas d'idées.

## Indicateurs de réussite :

- > La qualité de l'argumentation.
- > La qualité des échanges, l'amusement, l'implication, l'intégration des rôles et le respect des consignes de départ.