Cos'è il Debate?

L'arte di dibattere affonda le radici nella cultura europea classica. Atene, la madrepatria della democrazia, era famosa anche in passato per i dibattiti che coinvolgevano i cittadini. Certo, a volte si esagerava difendendo le idee più assurde, ma non si poteva immaginare la vita pubblica senza dibattito. Oggi si sente parlare di dibattito non solo in politica, ma anche nella vita quotidiana, e specialmente a scuola, dove il dibattito è diventato una vera e propria metodologia di studio. Dibattere, infatti, stimola il pensiero critico, genera collegamenti tra argomenti differenti e soprattutto aiuta a mettere in ordine le idee e insegna a parlare in pubblico!

Ma cos'è il dibattito?

Il dibattito è una discussione ordinata con delle regole alla quale prendono parte due o più oratori che difendono tesi opposte. Scopo del dibattito è difendere un'idea e persuadere il pubblico che l'idea migliore sia quella che si sta difendendo.

Questo gioco ti fornisce una **scheda** con la **struttura** ideale per difendere la tua idea in modo semplice ed efficace. Ecco i cinque trucchi da rispettare per un dibattito vincente!

Per prima cosa **introduci** l'argomento di cui vuoi discutere, ed esprimi la tua idea. Ad esempio, se sostieni che il burro d'arachidi faccia dimagrire, spiega brevemente che cos'è il burro d'arachidi, e di' chiaro e tondo che è un prodotto dietetico.

Ora **fornisci** le **prove** di quello che dici: studi scientifici, logica, esperienze personali vanno bene. Conosci qualcuno che ha perso 15 chilogrammi mangiando burro d'arachidi? Dillo!

Dimostra che conosci il **punto di vista** dell'**avversario**: molto probabilmente dirà che il burro d'arachidi è grasso! Ora muovi le tue **obiezioni**, smonta la tesi avversaria. Va bene, il burro d'arachidi sarà anche grasso, ma se si mangia in una dieta sana i grassi fanno addirittura bene!

Alla fine, **concludi** il tuo intervento rivolgendoti al pubblico e ribadendo la tua idea.

Watch the video!

LUDIC

www.ludicfamily.com

Ref. IT27521 - LUDIC™ is a trademark of Headu
© Headu s.r.l. Via Giorgione n.22, 64018 Tortoreto (TE) - Italy

10-99 | 3-10 | 30'

Dibattito

VINCE CHI CONVINCE!

LUDIC

DIBATTITO

Età: 10-99
Giocatori: 3-10
Durata: 30 minuti
Un gioco di:
Andrea Binasco, Matteo di Pascale

Contenuto: 60 cartine tesi-antitesi; 1 scheda struttura del discorso; 10 palette voto; 1 gettone bianco (*bonus*); 2 gettoni neri (*malus*); 1 scheda segnapunti; 1 pennarello cancellabile

Dibattito è un gioco, ispirato al metodo *Debate*, che sviluppa il pensiero critico e dialettico. I concorrenti devono sostenere un'idea e il suo opposto, che non per forza rispecchiano la loro opinione. Un modo originale per aprirsi al confronto e valutare i problemi da varie prospettive.

Preparazione

Si mescolano le cartine tesi-antitesi e si dispongono al centro del tavolo con gli argomenti rivolti in basso. Ogni giocatore tiene davanti a sé una paletta voto per la votazione. Si dispongono al centro del tavolo la scheda struttura del discorso, la scheda segnapunti con il pennarello, il gettone bianco *bonus* e i due gettoni neri *malus*.

scheda struttura del discorso

Svolgimento

Due giocatori a turno si sfidano nel dibattito, gli altri giocatori compongono la giuria. Il giocatore più giovane sceglie chi sfidare e pesca una cartina tesi-antitesi. Dovrà difendere la Tesi espressa sulla carta, mentre lo sfidante dovrà sostenere l'Antitesi.
I due giocatori si affronteranno nel primo turno e avranno la possibilità di esprimere il loro parere in due interventi di 30 secondi ognuno, seguendo la traccia presente sulla scheda struttura del discorso. Inizia la Tesi, poi l'Antitesi ribatte, quindi la Tesi interviene per la seconda volta e infine chiude la discussione l'Antitesi. La giuria segue attentamente il dibattito e, alla fine della discussione, nel caso in cui una argomentazione piaccia particolarmente, decide all'unanimità di assegnare il gettone bianco a un giocatore. Il gettone bianco bonus può essere giocato solo una volta e assegna un punto indipendentemente dal risultato. Se, invece, ci sono stati errori da parte di qualcuno (errori logici, dimenticanze di una parte della struttura o uso di un tempo eccessivo nel proprio intervento), la giuria decide di assegnare uno o due gettoni neri al giocatore che ha effettuato errori. I gettoni neri malus comportano la perdita di un punto indipendentemente dal risultato e possono essere entrambi assegnati allo stesso giocatore che, in questo caso, perderà 2 punti.

Votazione

A questo punto si passa alla votazione: ciascun membro della giuria alza contemporaneamente la paletta voto.
Chi mostra il lato giallo è a sostegno della Tesi. Chi mostra il lato nero è a sostegno dell'Antitesi.

Punteggio e Fine della partita

Se il voto della giuria è concorde, e tutti votano lo stesso giocatore, il vincitore riceve 3 punti e ogni membro della giuria 1 punto. Se invece il voto è discorde, chi ha ottenuto più voti riceve 1 punto, e la giuria nessun punto. Se i voti sono in pareggio, non vengono assegnati punti.
A questo punteggio si aggiunge il punto del gettone bonus se è stato assegnato (il punto può essere assegnato anche al giocatore che sia risultato perdente nella votazione) e vengono sottratti i malus.

Si scrive il punteggio dei giocatori con l'iniziale del nome sulla scheda segnapunti e si procede al secondo turno con due diversi sfidanti. Nel caso in cui si giocasse solo in 3, la giuria è composta di un solo giocatore e il punteggio assegnato per la votazione è 1.
La partita finisce quando ogni giocatore ha partecipato ad almeno un dibattito (o due o più a scelta dei concorrenti).
In caso di parità si procede con lo spareggio. Vince la partita chi totalizza più punti.

Versione knockout

Si prepara il gioco come nella versione classica, ma a fine turno il giocatore che è risultato vincitore pesca un'altra cartina e viene sfidato da un altro giocatore. Si procede in questo modo fino a che tutti non hanno partecipato a un dibattito. Vince la partita il vincitore dell'ultimo dibattito.

Attenzione: *pulire la scheda segnapunti dopo l'uso utilizzando un panno umido.*