

FOOTBALL BEYOND BORDERS

Contexte :

Fin d'année scolaire où les élèves

- ✓ ont construit les bases linguistiques nécessaires à l'expression de l'opinion et à l'interaction,
- ✓ préparent l'entrée au lycée,
- ✓ sont parfois démobilisés,
- ✓ ont besoin de projets oraux motivants,
- ✓ doivent continuer à développer médiation, argumentation et esprit critique.

Cette proposition de séquence vise à maintenir leur engagement grâce à un événement mondial fortement médiatisé tout en préparant progressivement les compétences orales attendues au lycée : La Coupe du Monde 2026, un objet culturel authentique particulièrement fédérateur.

Si vous souhaitez réserver cette séquence pour la rentrée 2026, lorsque la Coupe du Monde sera terminée, vous pouvez remplacer progressivement certains documents FIFA par des articles de bilan (BBC Sport, The Guardian, FIFA+) afin d'introduire davantage de recul critique et de préparation au lycée.

Présentation de la séquence :

Entrées culturelles (programmes actuels)

Langages

Rencontres avec d'autres cultures

Axes (nouveaux programmes)

Axe 1 : À la rencontre de l'autre

Axe 4 : Langages et médias

Axe 5 : Formes de l'engagement

Objet d'étude :

La Coupe du Monde 2026 comme espace de rencontres interculturelles, de représentation médiatique et d'engagement citoyen.

Problématique :

Can football really bring people together?

Objectifs de la séquence :

- Comprendre des documents authentiques liés à la Coupe du Monde.
- Découvrir la diversité culturelle des supporters et des pays participants.
- Réfléchir au rôle social du sport.
- Participer à un débat collectif.
- Développer l'esprit critique face aux médias sportifs.
- Exprimer une opinion argumentée.
- Réagir à l'opinion d'autrui.
- Développer les compétences de médiation

Tâche finale : Podcast

En groupes de 4 les élèves enregistrent un podcast-débat autour de la question « *Can football really bring people together?* »

Activités numériques maison possibles :

<https://learningapps.org/7180931>

<https://learningapps.org/27640777>

<https://learningapps.org/14802630>

<https://learningapps.org/5280953>

<https://learningapps.org/29232589>

<https://learningapps.org/38829564>



Synopsis Séquence :

Séances	Titres	Axes/Entrées culturelles	Supports	Activités dominantes	Toolbox	Productions
1	FOOTBALL UNITES THE WORLD	Axe 1 – À la rencontre de l'autre <i>Entrées culturelles :</i> – Langages – Rencontres avec d'autres cultures	Vidéo FIFA	CO / EOI	Identity Culture Community Diversity	Mind Map WOOLAP DIGIMINDMAP
2	MEETING FANS AROUND THE WORLD	Axe 1 – À la rencontre de l'autre <i>Entrées culturelles :</i> – Langages – Rencontres avec d'autres cultures	Photos et vidéos de supporters	CO / EOI	Community	Interaction orale
3	FOOTBALL AND RESPECT	Axe 5 – Formes de l'engagement <i>Entrée culturelle :</i> – Rencontres avec d'autres cultures	No Room For Racism	CE / Débat (flash)	Respect & Inclusion Opinion Argument Example Evidence	Arguments
4	FOOTBALL, MEDIA AND INFLUENCE	Axe 4 – Langages et médias <i>Entrée culturelle :</i> – Langages	Réseaux sociaux FIFA	CE / EMI	Media Source Influence Reliability	Analyse critique
5	PREPARING THE DEBATE	– Axes croisés	Corpus de documents	EOC / EOI	Agreement Disagreement Counter-argument	Argumentaire
6	WORLD CUP ROUND TABLE PODCAST	– Axes croisés	Idées, arguments élèves Grilles d'évaluation (peer, jury, teacher)	Débat	Agreement Disagreement Counter-argument	Podcast final Vocaroo ou Audacity



SÉANCE 1 : FOOTBALL UNITES THE WORLD ?

Axe 1 : À la rencontre de l'autre → découvrir comment le football favorise les rencontres entre cultures.

Axe 4 : Langages et médias → comprendre le message d'une campagne internationale.

Objet d'étude : La Coupe du Monde comme espace de rencontres interculturelles.

Objectifs de la séance:

- Découvrir le thème de la séquence.
- Comprendre un document audiovisuel authentique.
- Identifier les émotions et les valeurs véhiculées.
- Réactiver le lexique du football.
- Introduire le vocabulaire culturel de la séquence.
- Développer l'expression de l'opinion.

Supports

Vidéo FIFA : Football Unites the World (<https://inside.fifa.com/campaigns/football-unites-the-world?>)

Ou

FIFA World Cup 2026 promotional video : <https://www.youtube.com/watch?v=zREpwdGk9HY>

Fiche activité élève cf annexes

Padlet/ wooclap /Digimindmap collaboratif.

Compétences visées :

Langagières :

Compréhension orale et écrite : Comprendre un document audiovisuel. Repérer des informations explicites.

Expression orale : Exprimer une réaction simple.

Interaction : Poser/répondre à des questions simples.

Médiation : Reformuler, coopérer, expliquer.

Linguistiques :

Lexique : identité et diversité, opinion

Grammaire : *There is/are* pour décrire un document

Phonologie : Prononciation des noms de pays, intonation expressive opinion).

Socio-pragmatiques :

Décrire, identifier, exprimer une opinion simple (I think, I believe, In my opinion...), un ressenti.

Comprendre des effets d'humour et d'implicite simple.

Adapter son discours à une situation de communication.

Psycho-sociales :

Exprimer ses émotions.

Respecter les opinions différentes.

Numérique :

Participer à une production collective numérique (Wooclap /Digimindmap).

CRCN :

Compétence 2.1 - Interagir

Compétence 3.2 - Développer des documents visuels simples.



Déroulé :

A. Warm-up (10mn)

Projection de plusieurs photos :

[supporters mexicains](#)

[supporters anglais](#)

[supporters brésiliens](#)

[supporters japonais](#)

Consigne : Look carefully : Who/what can you see ?

→Réponses attendues :

I can see fans. I can see flags. I can see different countries. (name them)

Mise en commun.

Puis : Write three words that you can associate with **football**.

Mise en commun puis création d'un nuage de mots collectif (Wooclap par exp.)

A. First Viewing (10 min)

Visionnage de [Football Unites the World](#).

Consigne : Watch and enjoy. Don't write anything

Question : What emotions can you see ? Libre ou différenciation : **How do people feel ?** → **worksheet à concevoir** (Tick the emotions you can see).

→Réponses attendues :

Si les élèves se contentent de : « they are happy – excited - proud – surprised », faire un travail réflexif rapide sur la nominalisation pour arriver à : *happiness – excitement – pride - surprise etc.*

C. Second Viewing (15 min)

Consigne : Watch the video again. Complete the worksheet.

CAN YOU SEE?	YES	INFO
Countries	<input type="checkbox"/>	
Flags	<input type="checkbox"/>	
Fans	<input type="checkbox"/>	
Players	<input type="checkbox"/>	
Children	<input type="checkbox"/>	
Families	<input type="checkbox"/>	
Stadiums	<input type="checkbox"/>	
Celebrations	<input type="checkbox"/>	
Music	<input type="checkbox"/>	
Different cultures	<input type="checkbox"/>	
Hate	<input type="checkbox"/>	
Guns	<input type="checkbox"/>	

Focus on **DIVERSITY**. Write examples.

I can see...

Countries: _____

Flags: _____

Families: _____

Fans: _____

Correction collective.

D. Work on words (3 min)

Consigne : Match the words with their definitions.

Word	Definition
a) Community	1. who you are
b) Diversity	2. traditions, customs and ways of life
c) Culture	3. people who share something
d) Identity	4. different cultures and identities

D. Think, Pair, Share (15 min)

Consigne : Do you agree with the slogan « Football Unites the World? » Aide possible : opinion + because

1. Think alone.
2. Discuss with your partner.
3. Then share.

E. Trace écrite commune (5 min)

What did you learn today ? What new word did you learn ?

Trace écrite possible

Football brings together people from different countries / Many fans share the same passion / Football can create a sense of community.



SÉANCE 2 : MEETING FANS AROUND THE WORLD

Axe 1 : À la rencontre de l'autre → découvrir comment le football favorise les rencontres entre cultures.

Axe 4 : Langages et médias → comprendre le message d'une campagne internationale.

Objet d'étude : Supporters et identités culturelles

Objectifs de la séance:

- Découvrir différents supporters.
- Comprendre les liens entre sport et identité.
- Décrire des comportements.
- Comparer différentes cultures.

Supports

- [Photographies FIFA](#) ou [autres](#) exp [BBC](#)
- Chaîne FIFA
- Courtes vidéos de supporters (exp [pexels](#))
- Carte du monde.
- [Padlet](#) / [Wooclap](#) / [Digimindmap](#) collaboratif.

Compétences visées :

Langagières :

Compréhension/ interaction orale
Expression orale : Exprimer une réaction simple.
Médiation : reformuler, coopérer, expliquer.

Linguistiques :

Lexique : supporter, tradition, celebration, anthem, flag, community
Grammaire : présent simple (description) et comparatifs simples. Different *from* – Similar *to* - Both

Socio-pragmatiques : décrire, comparer, résumer, reformuler.

Médiation :

Agir en tant que porte parole du groupe.
Répondre à des questions de clarification.

Psycho-sociales :

Coopérer.
Assumer un rôle d'expert.
Écouter activement.

Numérique : si Digipad ou Padlet :

Mutualiser les informations recueillies.

CRCN : Compétence 2.2 - Partager et publier.

A. Warm-up (10mn)

Quiz : Guess the country (photographies de supporters FIFA) → <https://www.fifa.com/fr/search?q=galerie+supporters>

Consigne : Look carefully. Which country do you think it is ? Justify your answer.

B. Group Investigation (20 min)

Former ou laisser les élèves former 4 groupes équilibrés. Chaque groupe reçoit un pays : Brazil / England / Mexico / Japan

Consigne : Your Mission - Discuss in your group and find out how much you know about the country.

- Colours ?
- Flags ?
- Clothes ?
- Emotions ?
- Traditions ?

C. Mediation (15 min)

Un élève (médiateur) expert quitte son groupe et rejoint un nouveau groupe toutes les 3-4 minutes.

Consigne : Talk about your country.

Les autres prennent des notes et posent des questions.

D. Restitution / Oral Interaction (10 min)

Question à projeter au tableau ou à soulever à l'oral :

« Are football fans similar everywhere ? »

Justify your answers .

Use words from the toolbox.

Toolbox vidéoprojetée avec ou sans aide (visuelle) au tableau : Identity / Tradition / (sense of) Belonging / Community

Réponses possibles par le rapporteur désigné pour chaque groupe (éventuellement complétées par le reste du groupe) :

Yes, because...

No, because...

Exemple de trace écrite possible

Football fans come from different cultures.

They have different traditions.

However, they share the same passion.



SÉANCE 3 : FOOTBALL AND RESPECT

Axe 5 : Formes de l'engagement

Objet d'étude : La lutte contre les discriminations dans le sport.

Objectifs :

- Construire son parcours citoyen.
- Découvrir les campagnes d'engagement.
- Comprendre la notion d'inclusion.
- Développer l'esprit critique.
- Préparer une argumentation simple.

Compétences :

Langagières :

- Comprendre un texte court.
- Présenter une production.
- Interagir (questions / réponses).

Linguistiques :

Lexique : respect, racism, discrimination, fair play, inclusion, equality – Obligation et conseil.

Grammaire : Should / Must / Can

Phonologie : prononciation des adjectifs / intonation expressive.

Pragmatiques :

Justifier une prise de position
Réagir à une affirmation

EMI : distinguer un fait d'une opinion

CPS :

Empathie
Discrimination
Désaccords

Supports de séance :

Campagne Premier League : [No Room For Racism](#)

Support complémentaire (si souhaité) : Kick It Out : [Kick It Out Anti-Racism Campaign](#)

Déroulé :

A. Warm-up (10 min)

Projection d'une affiche : [No Room For Racism](#)

Consigne : Look at the poster. What message can you see?

Réponses attendues : Respect – Equality - Inclusion.

B. Reading (15 min)

Lecture guidée d'un extrait du site simplifié.

Consigne : Read and highlight

- *Problems in red (exp attendus : racism still exists in football, racist messages online, unfair treatment, discrimination because of skin colour, religion or origin).*
- *Solutions/actions in blue (exp attendus : No Room For Racism campaign, reporting racist behaviour, supporting inclusion, taking action).*
- *Values in green (exp attendus : respect, equality, diversity, inclusion, football for everyone).*



Football is one of the most popular sports in the world. Millions of people watch matches and support their favourite teams.

However, racism still exists in football. Some players receive racist messages online. Others may be treated unfairly because of their skin colour, religion or origin.

Many organisations are taking action. The Premier League created the campaign "**No Room For Racism**" to promote respect and equality. Players, coaches and supporters can help by reporting racist behaviour and supporting inclusion.

Football should be a sport for everyone. Respect, equality and diversity are important values in football and in society.

Adapted from [No Room For Racism](#) website

Mise en commun des réponses apportées.

C. Opinion Line (20 min)

Inscrire ou vidéoprojecter l'affirmation suivante au tableau ainsi qu'une toolbox « opinion box » si besoin.

« Football can / should / must fight racism ».

Demander aux élèves : choose your side/ justify your answer.

Chaque élève se positionne et propose une amorce de justification (because).

- Strongly agree
- Agree
- Disagree
- Strongly disagree

D. Mini Debate (10 min)

Consigne groupes : "Work in groups of three or four. Find minimum 3 arguments FOR OR 3 arguments AGAINST the statement :

« Football can / should / must fight racism ».

Puis mise en commun avec présentation des arguments à tour de rôle, l'enseignant distribuant la parole de façon équitable/ équilibrée.

Avant la mise en commun procéder à une rapide activité de « matching » afin d'introduire par l'étayage le lexique suivant :

Useful words	Definition
Respect	a) Unfair treatment _____
Equality	b) Everyone is welcome _____
Inclusion	c) Treating people fairly _____
Discrimination	d) Positive behaviour

Lors de la mise en commun, exiger par la reformulation ou l'étayage des phrases le lexique suivant : *Respect / Inclusion / Equality / Engagement* ou tout autre lexique utile à la construction du débat.

E. Trace écrite (5 min)

Trace écrite possible :

Football can promote respect and inclusion.

However, discrimination still exists.

Players and supporters can take action.



SÉANCE 4 : FOOTBALL, MEDIA AND INFLUENCE

Axe 4 : Langages et médias

Objet d'étude : : Comment les médias influencent-ils notre perception du football et de la Coupe du Monde ?

Objectifs séance :

- Identifier l'auteur d'une publication.
- Identifier l'intention d'un message.
- Comparer différentes sources numériques.
- Vérifier la fiabilité d'une information.
- Développer son esprit critique face aux contenus générés par IA.

Compétences :

Langagières :

Compréhension écrite
Compréhension orale
Interaction
Médiation

Lexique : media / social media / influencer / information / fake news / reliable / viral/ opinion / facts

Grammaire :

Présent simple.
Présent be + V-ing.
Expression de l'opinion.
Modaux (can / should).

Socio-pragmatiques : décrire une situation, parler devant un groupe.

EMI :

Identifier les critères de fiabilité d'une information.
Distinguer fait, opinion et manipulation.

CRCN :

Compétence 1.2 - Gérer des données
Compétence 2.2 - Partager et publier
Compétence 4.1- Sécuriser l'environnement numérique
Compétence 4.2 - Protéger les données personnelles et la vie privée

Psycho-Sociales :

Développer l'esprit critique.
Argumenter de façon raisonnée.

Supports de séance :

- post officiel FIFA : https://www.instagram.com/reel/DZII_jRiW3p/?utm
- post d'un supporter : <https://www.instagram.com/reel/DZNQ3KPOWdz/?utm>
- contenu généré par IA (créé par l'enseignant) .



Déroulé :



A. WARM-UP : (10 MIN)

BRAINSTORMING

Consigne : Poser ou vidéoprojecter la question suivante :
Where do you get information about football?

Réponse attendues : Instagram / TikTok / YouTube/ TV/ Internet / Friends / Fans / Teacher...

Utiliser les réponses et en faire un nuage de mots en direct sur WOOCAP (un élève peut être désigné comme secrétaire tout en participant activement).

B. COMPARING SOURCES (20 min)

Constitue ou laisse les élèves constituer des binômes.

Vidéoprojecter ou remettre les documents polycopiés en couleur aux élèves.

Document 1	Document 2
Official FIFA post	Supporter's post
	

Consigne : Read both documents and say :

- Who created it?
- What is the purpose? (why ?)
- Can we trust it?
- Why?

Correction collective.

Pistes de réponses :

FIFA	Supporter
Official organisation	Individual
Inform / promote	Share experience
Global audience	Personal audience

C. SPOT THE CLUES (15 min)

Installer au préalable sur des tablettes élèves / des ordinateurs en salle multimédia, imprimer ou vidéoprojecter pour tous.

Il s'agit de présenter 3 déclarations/posts aux élèves.

Lequel est un intrus ? (généralisé directement par vous l'enseignant via l'IA par exemple).



Consigne : « Which statement is false? How do you know? »

?	?	?
 <p>vostermadola 3 j My name is Abubakar Omar from Kenya KE. I come from a humble background, working hard to help my mom out of poverty. Watching the FIFA World Cup has been my childhood dream. @FIFAcom @FIFAWorldCup @CocaCola please help me get closer to this dream. 🌍❤️👤 #WorldCup #cocacolaWorld J'aime Répondre</p>	 <p>fifaworldcup 4 j The FIFA Fan Festival is officially BACK for 2026. 🇬🇧 Where you don't just watch football ... you feel it. #FIFAFanFestival #FIFAWorldCup</p>	 <p>According to experts, 95% of World Cup supporters become friends after attending one match.</p> <p>Scientists also discovered that watching football increases happiness by 80%.</p> <p>The World Cup is officially the most effective way to promote peace in the world.</p> <p>Experts say football will eliminate racism completely by 2030.</p> <p style="text-align: right;"><i>#WorldCupFacts</i></p> <p style="text-align: right;"><i>London 5/6/2026</i></p>

Among the following information, what should we check ?

- Source ?
- Author ?
- Date ?
- Evidence ?
- Comments ?

Consigne : Which source seems more reliable? Why? Justify your answer. Share your experience. Give personal example(s)

Vérifier la compréhension du lexique par une activité « matching », «give me an example of » ou « rephrasing using your own words ».

- **Media** : exp attendu → Information channels.
- **Source** : exp attendu → Where information comes from.
- **Evidence** : exp attendu → Information proving something.
- **Reliability** : exp attendu → That you can trust.
- **Author** : exp attendu → The person who wrote/ created the document.

D. MEDIATION (10 min)

Consigne : Group A explains FIFA post & Group B explains supporter's post.

Les élèves reformulent.

Consigne : poser la question : So now, can you say one thing you will check before believing information from now on ?

Mise en commun : base de réponses attendues pour la trace écrite.

Trace écrite possible :

Not all information is reliable.

We must check the source.

Media influence our opinions.



SÉANCE 5 : PREPARING THE DEBATE

Croisement d'axes :

Axe 1 : À la rencontre de l'autre

Axe 4 : Langages et médias

Axe 5 : Formes de l'engagement

Objet d'étude : Construire une argumentation.

Objectifs séance :

- Préparer le débat final.
- Organiser ses idées.
- Utiliser des connecteurs.
- Apprendre à réagir à une opinion.

Compétences :

Langagières :

Interagir (réagir, justifier)

Linguistiques :

Lexique : opinion / accord-désaccord / argument / support /debate / exemple / evidence / adverbes / connecteurs logiques (because, however, for example, on the one hand, to conclude).

Grammaire : *de l'unité*

Phonologie : Accentuation et intonation expressive / effets vocaux.

Socio-linguistiques :

Coopérer

Présenter

Donner un avis

Justifier une interprétation

Psycho-sociales :

Gestion du stress

Confiance en soi à l'oral

Compréhension et acceptation de la différence.

Numérique :

Construire un argumentaire collaboratif sur Padlet

CRCN :

Compétence 2.3 – Collaborer.

Supports:

[Padlet](#) ou [Digipad](#)



Déroulé :

A. Warm-up (10 min)

Consigne : « Listen and choose your side » :

« CAN FOOTBALL REALLY BRING PEOPLE TOGETHER ? »

YES ? NO ? OR NOT SURE ?

B. Building Arguments (20 min)

Activité de groupe.

1. Consigne : « Discuss with your group and find three arguments. Use examples ».
2. Then think about what the other team can say (counter arguments).

I think ... / We think ...	Because...	For example...	Our counter argument
----------------------------	------------	----------------	----------------------

Si besoin et en fonction de la classe constituer et distribuer à la demande une « Teacher support sheet »*.

*Exemple :

FOR

Football *creates friendships*.
Football *helps people discover cultures*.
Football *promotes respect*.

AGAINST

Violence *between supporters exists*.
Football *can create tensions*.
Football *is often linked to business*.

C. Prepare your debate toolbox (15 min)

Consigne : complete the following sentences then practise saying your answers in pairs.

- In my opinion, _____
- I agree because _____
- I disagree because _____
- That's a good point but..._____
- However, _____
- To conclude, _____

D. CPS Workshop (10 min) : Managing stress before speaking = ?

- Breathing
- Preparing keywords.
- Speaking slowly.
- Speaking loud and clear.
- Looking at your audience.

Trace écrite issue de la réflexion commune :

A good argument needs...

- an opinion
- a reason
- an example
- + Stress management means ...



Projet de fin de séquence : PODCAST « CAN FOOTBALL REALLY BRING PEOPLE TOGETHER? »

Objectifs généraux :

- Participer à un débat.
- Réagir à d'autres opinions.
- Utiliser la langue de l'argumentation.
- Produire un podcast collectif.

Compétences :

Langagières :

Expression orale

Interaction / réception (indirecte) :

- ✓ Réagir à une situation
- ✓ Participer à un échange argumenté.
- ✓ Réagir spontanément à une intervention.

En continu : reformuler une idée.

Linguistiques :

Lexique : Propre au débat et au thème

Grammaire : Vue durant l'unité

Médiation :

- Faciliter la compréhension dans le groupe.
- Résumer les idées principales.

Socio-pragmatiques :

- Produire un message compréhensible pour un auditeur
- Adapter son discours (décrire / raconter / argumenter)

Psycho-sociales (CPS) :

- Gérer son stress.
- Respecter la parole d'autrui.
- Coopérer dans un projet collectif.

Numérique :

EMI : Produire, communiquer, partager des informations

Utiliser les plates formes collaboratives numériques pour coopérer avec les autres.

CRCN :

Compétence 2.3 - Collaborer

Compétence 3.1 - Développer des documents multimédias

Compétence 3.2 - Produire des contenus numériques

Compétence 5.2 - Évoluer dans un environnement numérique

Supports :

- Debate Sheet (production élève)
- Assessment Grid
- [Vocaroo](#) ou [Audacity](#)
- Dictaphone tablette
- Dictaphone smartphone enseignant
- Formulaire autorisation captation de voix de mineurs ([Eduscol](#))



Déroulé :

A. Warm-up (5 min)

Faire rappeler les consignes du débat par les élèves (parler, argumenter, donner son opinion, proposer des solutions, apprendre à écouter, apprendre à exprimer des idées, apprendre à défendre ses arguments...)

Consigne : *Can you remind us the rules for a debate : R.L.R*

- Respect
- Listen
- React

A vidéoprojecter et à expliciter au besoin



B. Preparation Time (10 min)

Consigne : *review your notes. Make sure you choose your best arguments. Remember : Prepare keywords only !*

B. Round Table Podcast (30 min)



D. Peer Assessment (5 min)

Consigne : *Don't forget to complete your assessment / feedback grid.*

E. Final Reflection (5 min)

Feedback des élèves sur l'expérience

Qu'ont-ils :

- Appris ?
- Compris ?
- Retenu ?
- Apprécie ?
- Besoin de revoir ?
- Jugé injuste



Nom du membre du jury :

Distribution de la parole

TEAM YES		Appréciation	TEAM NO	
①	1	Un seul débatteur monopolise la parole	1	①
②	2 3	Grand déséquilibre dans la distribution de la parole (certains ne parlent presque pas)	2 3	②
③	3,5 4	Tous les débatteurs parlent, même si certains parlent un peu plus que d'autres	3,5 4	③
④	4,5 5	Distribution équitable de la parole	4,5 5	④

Nom du membre du jury :

Qualité d'écoute, courtoisie, enchaînements

Politesse et attention lorsque l'autre équipe parle / enchaînement d'arguments → positif

Manque d'écoute, manque de courtoisie, plus de trois arguments enchaînés → négatif

TEAM YES		Appréciation	TEAM NO	
1		Manque d'écoute, moqueries, interruptions – Absence d'enchaînements	1	
2 3		Manque de courtoisie mais quelques enchaînements d'arguments	2 3	
3,5 4		Qualité d'écoute et courtoisie correcte, quelques tentatives d'enchaînement d'arguments	3,5 4	
4,5 5		Pas de problèmes de courtoisie ou d'écoute. Enchaînements systématiques	4,5 5	

Nom du membre du jury :

Qualité de la communication (conviction et entraide)

Entraide lorsqu'un camarade est en difficulté, force de conviction → positif

TEAM YES		Appréciation	TEAM NO	
1		Arguments peu convaincants ou en décalage par rapport au sujet	1	
2 3		Quelques arguments mais manque d'originalité. Pas d'entraide	2 3	
3,5 4		Arguments globalement pertinents et en lien avec le sujet, quelques tentatives d'entraide	3,5 4	
4,5 5		Arguments toujours pertinents, équipe soudée et solidaire dans les difficultés	4,5 5	



Nom du membre du jury :

Argumentation (variété et capacité à rebondir sur l'argumentation adverse)

Nouvel argument / argument qui contre celui de l'équipe adverse → positif

Réutilisation des mêmes arguments → négatif

TEAM YES	Appréciation	TEAM NO
1	Utilisent toujours le même argument, sans contrer l'argument adverse. Très répétitif	1
2		2
3	Arguments peu variés, manque de répondant	3
4		4
5	Argumentation variée. Utilisation systématique de contre-arguments	5

Nom du membre du jury :

Introduction et conclusion (aptitude à reformuler et à synthétiser)

TEAM YES	INTRODUCTION	TEAM NO
0,5	Présentation insuffisante. Premier argument peu ou pas compréhensible	0,5
1		1
1,5	Présentation satisfaisante. Premier argument compréhensible malgré les erreurs de formulation ou le manque d'originalité	1,5
2		2
2,5	Bonne présentation. Argument pertinent et correctement formulé	2,5
TEAM YES	CONCLUSION	TEAM NO
0,5	Conclusion peu ou pas compréhensible	0,5
1		1
1,5	Conclusion compréhensible malgré le manque d'originalité de l'argument final	1,5
2		2
2,5	Bonne conclusion tant au niveau de la syntaxe que de la pertinence	2,5
TOTAL sur 5		

Nom du membre du jury :

Syntaxe et vocabulaire

TEAM YES	Appréciation	TEAM NO
1	Globalement difficilement compréhensible. Utilisation fréquente du français	1
2		2
3		3
3,5	Globalement immédiatement compréhensible même si erreurs fréquentes sur les phrases plus complexes. Vocabulaire approprié	3,5
4		4
4,5	Bonne maîtrise de la syntaxe, même si quelques erreurs sur les phrases complexes. Vocabulaire riche et varié	4,5
5		5



EVALUATION DU JURY

Nom du membre du jury :

Attention – prise en compte du rôle à tenir

0
1

- N'a pas suivi le débat avec attention dans son intégralité (a par exemple discuté pendant le débat ou a essayé d'influencer l'évaluation des autres membres du jury)

2
3

- A suivi avec attention la prestation des débatteurs afin des les évaluer au plus juste (écoute, prise de notes)

Gestion de la prise de notes

0

- Insuffisant

1

- Convenable

2

- Satisfaisant

Evaluation des débatteurs

0
1

- En net décalage avec la prestation des équipes de débatteurs (beaucoup trop généreux ou beaucoup trop sévère), ou bien n'a pas compris les critères d'évaluation

2
3

- En léger décalage avec la prestation des débatteurs (globalement un peu trop généreux ou un peu trop sévère), ou bien ne maîtrise pas bien l'un des critères d'évaluation

4
5

- Evaluation juste et pertinente, tenant compte des points forts et faible de chaque équipe



Grille de calcul des scores finaux

Reportez les scores obtenus par les équipes pour chaque critère et calculez le score final sur 30.

	TEAM YES	TEAM NO
A — Distribution de la parole	/5	/5
B — Qualité d'écoute, courtoisie, enchaînements	/5	/5
C — Qualité de la communication, conviction, entraide	/5	/5
D — Argumentation	/5	/5
E — Syntaxe et vocabulaire	/5	/5
F — Introduction et Conclusion	/5	/5
SCORE FINAL	/30	/30

