

## Het steegjesdebat + PUVU-techniek

**Timing:** 15' theorie, 25' spel

**Korte omschrijving:**

Voor en tegenstanders van een stelling zullen een jury op een gestructureerde manier proberen overtuigen van hun punt.

**Klasopstelling:** Twee rijen en een kleine kopgroep (zoals een doodlopende steeg)

Inleiding 5'

Een debat begint steeds met een **debatstelling**. Vraag de jongeren wat een debatstelling is? Kunnen ze voorbeelden geven?

- Een stelling is een uitspraak waarmee je akkoord of niet akkoord gaat.
- Bijvoorbeeld: "pesten moet strafbaar worden" of "sociale media heeft een slechte invloed op jongeren"

Vraag de jongeren **hoe je een debat wint?**

- Door te luisteren naar de ander.
- Door goede argumenten overtuigend naar voor te brengen.

Wat is een goed **argument?**

- Argumenten zijn redenen waarom mensen het eens zouden moeten zijn met jou.
- Bijvoorbeeld wanneer je de leraar probeert te overtuigen om de klas geen huiswerk te geven. Je zou een aantal goede redenen kunnen geven waarom huiswerk oneerlijk of onredelijk is, of waarom je vandaag geen huiswerk kan maken.

Vertel de jongeren nu dat je een **'life hack'** zal delen met hen, een truc waarmee ze **nóg** overtuigender kunnen zijn en sterke argumenten kunnen bedenken. De naam van deze hack is de **'PUVU'**-techniek.

Uitleg PUVU 10'

Argumenten zijn niet enkel goede redenen om iets wel of niet te doen, ze zijn doorgaans ook goed gestructureerd. PUVU staat voor Punt, Uitleg, Voorbeeld, Uitkomst. Schrijf dit op het bord of toon een slideshow.

1. **PUNT:** We beginnen met de P van punt. Jouw punt is een korte samenvatting van het argument. Het is de titel van jouw betoog. Je probeert hier je argument samen te vatten in één korte zin, een specifieke reden waarom jij akkoord of net niet akkoord bent met de stelling.
2. **UITLEG:** Hierna vertel je je tegenstander en het publiek waarom je dit punt maakt. Je haalt geen nieuwe punten aan maar verdedigt je argument. Dit deeltje van het argument vraagt

het meeste tijd. Je kan een sterke uitleg bedenken door te vertrekken van de volgende vragen:

- waarom is het belangrijk?
  - waarom is jouw argument waar?
3. **VOORBEELD:** Je geeft een sterk voorbeeld van jouw argument; een voorbeeld kan een feit zijn, een verhaal of een vergelijking. Voorbeelden moeten steeds juist en waar zijn.
  4. **UITKOMST:** je sluit je betoog af en herhaalt nog eens waarom je het wel/niet eens bent met de stelling.

Toon de 4 stappen op het bord en leg uit aan de hand van een voorbeeld. Zoals: Schooluniformen moeten verboden zijn in België

1. **PUNT:** Schooluniformen moeten verboden zijn in België want het laat studenten niet toe zichzelf uit te drukken.
2. **UITLEG:** Kleren zijn een manier om uit te drukken wat je leuk of niet leuk vindt of hoe je jezelf ziet. Door studenten elke dag dezelfde kleren te laten dragen, verhinderen scholen dat leerlingen hun persoonlijkheid tonen. Studenten worden zo niet als individuen gezien.
3. **VOORBEELD:** Kijk maar naar Engeland, daar dragen ze vaak uniformen, iedereen ziet er steeds hetzelfde uit en dat is saai
4. **UITKOMST:** Het is belangrijk dat studenten zich als individu kunnen gedragen zodat ze zich kunnen ontplooiën. Daarom moeten schooluniformen verboden worden.

### Speluitleg 3'

Vertel de jongeren dat je hen straks in 3 willekeurige teams zal verdelen. Eén team is de propositie, één team is de oppositie en één team is de jury.

- Vraag de jongeren of ze weten wat propositie en oppositie wil zeggen?
- De propositie is voor een stelling en de oppositie is tegen.
- Bijvoorbeeld: een parlement dat een wet moet stemmen zoals openbaar vervoer moet gratis zijn. De propositie is voor en de oppositie is tegen.

De propositie en oppositie zullen op een overtuigende en **gestructureerde** manier een argumentatie moeten opbouwen en hierbij de **PUVU-techniek** gebruiken.

De jury moet na het debat feedback geven en een winnaar kiezen. De juryleden gebruiken hiervoor de **TopTip techniek**:

- TOP: wat deed het team goed?
- TIP: wat kan het team de volgende keer nog beter doen?

### Vorbereiding 7'

- Verdeel de groep in 3.
- De propositie en oppositie krijgen 5 minuten om met hun groep gezamenlijk de argumenten voor te bereiden.

- Ze bepalen zelf wie zal spreken én wie het Punt, de Uitleg, het Voorbeeld en de Uitkomst straks op zich zal nemen. Geef de jongeren zelfklevende etiketten waarop ze de 4 onderdelen/rollen kunnen schrijven. Ze kleven het etiket op hun trui zodat het zichtbaar is voor de anderen.

De juryleden kunnen tijdens de voorbereiding de taken verdelen:

- iemand moet letten op de inhoud (kwaliteit van de argumenten) van de propositie
- iemand moet letten op de inhoud van de oppositie
- iemand moet letten op de debatstijl (woordgebruik, oogcontact, lichaamstaal, duidelijkheid en articulatie) van de propositie
- iemand moet letten op de debatstijl van de oppositie

### Debat 15'

De sprekers van de propositie vormen een rij beginnend bij de spreker die Punt voor haar rekening neemt en eindigen met de spreker die de Uitkomst vertegenwoordigt. De sprekers van de oppositie staan recht tegenover de propositie, ook in de PUVU volgorde. De jury staat aan de zijlijn.

propositie

P  
U  
V  
U

oppositie

P  
U  
V  
U

jury

De propositie start: als alle sprekers aan de beurt zijn geweest dan is de beurt aan de oppositie. De jury noteert ondertussen wat er goed ging en wat er beter kon. Zij zijn op het einde aan het woord.

De winnaar wordt beslist door een stemming van de jury.

Mogelijke stellingen voor het steeg-debat:

- we moeten huiswerk afschaffen
- er moet een maximumlimiet komen aan het loon dat topvoetballers mogen verdienen
- vlees moet duurder worden
- gewelddadige games moeten worden verboden
- er moeten meer vrouwelijke superhelden zijn
- mensen die de corona maatregelen niet naleven mogen niet meer reizen

#### Leerdoelstellingen

- Jongeren maken kennis met een formeel debat
- Jongeren leren samenwerken
- Jongeren leren hun betoog structureren
- Jongeren leren elkaar positieve feedback geven.

#### Materiaal

- pen en papier
- overzicht PUVU (slides of zelf op bord te schrijven)
- zelfklevende etiketten met "punt" "uitleg" "voorbeeld" "uitkomst"