

# Table des matières

<b>Introduction</b>	<b>7</b>
<b>I • Être un bon orateur, ça s'apprend</b>	
a Pourquoi faut-il bien parler ?	14
b L'art de la communication : une longue tradition	17
c Quel orateur êtes-vous ? Connaître ses besoins pour définir son parcours	21
▪ Test	22
▪ Les parcours Gorgias, Démosthène et Cicéron	26
<b>II • Les obstacles à surmonter</b>	
a La timidité	38
b Le stress et le trac	39
c Le regard des autres : la peur d'être jugé	41
▪ Jeux : Le jury distrait	45
La méditation du « Jedi »	48
<b>III • Le théâtre à la rescousse</b>	
a Les vertus d'une activité théâtrale	53
b La lecture à haute voix	64
c L'improvisation	65
d Le corps et la voix	70

▪ Jeux: Le présentateur radio	79
L'interview du spécialiste	82
La ronde de lecture	84
Les virelangues – améliorer sa diction	86
<b>IV • Se préparer</b>	
a La confiance en soi	91
▪ Fiche 1 • Cerner les attentes du jury	93
b La maîtrise du propos	102
▪ Fiche 2a • Construire une carte « notion » (début d'année)	105
▪ Fiche 2b • Élaguer une carte « notion » (milieu d'année)	106
▪ Fiche 2c • Miniaturiser une carte « notion » (fin d'année)	107
c Le support de présentation	108
▪ Fiche 3 • Adapter son support de présentation	109
d L'image renvoyée	111
▪ Fiche 4 • Évaluer ses performances à l'oral	112
e <i>Follow the leaders!</i> – les bénéfices du tutorat	114
▪ Jeux: Le tabou	117
L'anecdote	120
<b>V • La communication orale</b>	
a Les ressources de la langue – les mots pour dire	127
b La prosodie – gardez le rythme!	133
c Le <i>storytelling</i> – l'art du conteur	137
d Expliquer – simplifier et clarifier	143
e Décrire – être précis et concret	145
f Argumenter – de la suite dans les idées	146
g La conjugaison et la concordance des temps: quelques rappels	155
h Les tics de langage: quoi, hein, en fait, ouais, du coup, genre, bah, de base...	156

▪ Jeux: La traduction	158
Le cercle des mots disparus	159
Œil pour œil	160
La dictée improvisée	161
La chose à éviter	163
L'histoire de dire	164
Ça par exemple	166

## VI • Les situations d'oral

a L'exposé	172
b L'entretien	173
c Le débat	174
d Le jeu de rôle, les mises en situation et les scénarii-types	175
e Le mémoire et la thèse de fin d'étude	175
▪ Faites vos jeux	176
▪ Bilan sur les parcours	177

## Annexe

## Bibliographie