

Ce jeu s'inscrit dans la séquence d'éducation civique de 3^{ème} sur les institutions de la V^{ème} république et les élections. Il a pour buts l'apprentissage des mécanismes de base de la démocratie (débat, écoute de la parole d'autrui, acceptation du SU) et l'appropriation d'une partie du vocabulaire politique actuel (majorité, cohabitation, opposition).

Deux étapes sont distinguées dans ce jeu : la première concerne les élections présidentielle (à deux tours au scrutin majoritaire) puis législative telles qu'elles se déroulent depuis 2002 et la réforme de la constitution en 2000 ; la seconde le jeu parlementaire lui-même dans la proposition puis l'adoption d'une loi par une majorité de députés.

L'ensemble dure deux heures et nécessite un certain matériel : urne, bulletins de vote en grand nombre, fiches récapitulatives et d'évaluation pour les élèves, cartes-programme pour les candidats à la présidentielle ou aux législatives, cartes-loi et cartes-événement pour le jeu parlementaire. Les élèves incarnent selon les cas et les moments des candidats à la présidentielle, des électeurs, des chefs ou militants de parti politique.

1- La 1^{ère} étape : la conquête du pouvoir politique

Le cours précédant le jeu, cinq (5) candidats sont déterminés. Le professeur leur fournit une carte-programme contenant les idées prioritaires de leur programme politique. Les cinq candidats doivent en tirer un texte de quelques lignes qu'ils liront à la classe le jour du jeu.

Les élèves-citoyens, à l'aide d'une fiche, doivent noter ou cocher les cinq idées contenues dans le programme de chacun des candidats, puis déterminer celui qui est le meilleur candidat à leurs yeux. *[La fiche en question fait l'objet d'une évaluation en fin d'heure et doit donc être complétée avec sérieux]*

Le vote est un scrutin majoritaire à deux tours. En cas d'égalité, le vainqueur est le plus âgé comme prévu par la constitution. De façon à introduire un élément aléatoire dans le vote, les bulletins fournis aux élèves n'ont pas tous la même valeur : de une à quatre voix. Un électeur a la possibilité de voter pour un candidat, de voter blanc (la case du nom reste vierge sur le bulletin) ou de s'abstenir.

Nom du candidat :
Nom du parti :
3

Le dépouillement est effectué en classe, deux élèves peuvent être désignés pour calculer les pourcentages de participation, de bulletins exprimés... à chaque tour.

Le professeur récupère tous les bulletins, utilisés ou non. Les élèves doivent ensuite tous se ranger derrière un des cinq candidats (le président élu et les quatre autres) qui sont aussi des chefs de parti politique. Le nombre de militants par parti est totalement libre. Une fois les cinq partis constitués, les élections législatives s'effectuent à la proportionnelle (pour simplifier le déroulement). Les bulletins sont à nouveau à valeur aléatoire. De nouveaux calculs de pourcentage sont effectués pour chaque parti, notés au tableau et reportés sur la fiche de travail.

A l'aide de ces données, les élèves répondent pour finir au questionnaire qui précise le vocabulaire et les notions politiques préalablement abordées. Le questionnaire est ramassé et noté. Ce premier temps s'insère donc après une séquence sur les institutions et les élections, qu'il s'agit de remettre en œuvre. Chaque étape de la mise en place des votes peut faire l'objet de questions à la classe ou d'un questionnaire séparé, pour vérifier les acquis précédents.

Extension possible : on peut imaginer de demander aux élèves de mettre tout en place pour une élection selon les règles (avec listes, carte d'identité ou de foyer ou de cantine...) mais cela rallonge la durée. Une telle organisation peut être l'objet d'une évaluation finale de la séance sur ce point.

2- La 2^{ème} étape : le jeu parlementaire

Cette étape prend donc la suite de ce qui a été mis en place précédemment. Les élèves, regroupés en assemblée [*on peut disposer les tables en hémicycle et répartir les élèves par tendance*], ont d'abord à définir un ordre du jour à partir de leurs cinq priorités de programme. Le premier projet est proposé par la majorité, le deuxième par l'opposition et le dernier du tour à nouveau par la majorité, pour refléter les proportions réelles. Entre chaque vote est tirée une carte-événement qui influence le pouvoir législatif de certains partis ou alliances de partis.

Chaque parti dispose d'un nombre de jetons égal au pourcentage obtenu aux législatives, le total de jetons, représentant l'influence politique dans l'opinion est de 100. Pour chaque projet, chaque parti doit annoncer s'il participe au vote ou s'il s'abstient. Ceux qui s'abstiennent ne participent pas à ce qui suit.

Le vote se fait par des enchères, majorité et opposition engageant chacun un nombre libre de jetons. Celui qui engage le plus remporte la décision, son projet est adopté. Tous les jetons engagés sont perdus, ce qui implique de ne pas faire d'enchères trop élevées en début de jeu. Le parti qui remporte le vote gagne un jeton, celui qui perd le vote perd un jeton. Les abstentionnistes ne gagnent rien et ne perdent rien.

La loi une fois votée, quatre conséquences peuvent en découler selon que le projet est bien reçu par l'opinion ou non. Ces conséquences aléatoires (jet d'un D4) peuvent donc encore faire gagner ou perdre des jetons. Un parti qui remporterait le vote peut donc en supporter des conséquences négatives malgré tout.

Une fois le premier ordre du jour épuisé, le professeur/président de l'assemblée fait un bilan de la session.

Les partis d'opposition disposent d'une carte spéciale motion de censure. S'ils peuvent engager 60% des jetons restants dans le jeu contre la majorité, ils suppriment un projet voté par la majorité : le président de la république doit faire

revoter le dernier projet voté. Les jetons engagés dans la motion de censure sont récupérés par les partis.

Les partis majoritaires disposent d'une carte spéciale dissolution pour provoquer de nouvelles élections, qui ne peut être jouée que par le président de la république élu.

Le second ordre du jour reproduit les mêmes étapes, jusqu'à ce que tous les projets des cartes-programme aient été votés. Chaque parti gagne 10 points par projet voté, auxquels s'ajoutent les jetons restants. On peut annoncer aux élèves que le vainqueur probable des nouvelles législatives seraient celui qui a le plus de points, c'est-à-dire de crédit dans l'opinion publique.

Cette seconde étape d'une heure permet avant tout de réinvestir le vocabulaire sur l'élaboration de la loi. Une mise en scène peut être insérée pour montrer le président signant les décrets d'application à la fin de chaque tour. Cette séance, comme elle suit la précédente, ne nécessite pas un cours préalable sur la question. Le cours sur l'élaboration de la loi peut être effectué après, en donnant aux élèves une analyse parallèle de leur comportement à celle de l'élaboration réelle des lois. De plus, l'aspect ludique est renforcé dans cette étape, pour capter l'attention des élèves sur un sujet complexe et qui les intéresse en général assez peu, particulièrement en 3^{ème}.

Extension possible : avec deux classes de 3^{ème} dont les horaires sont identiques, on peut imaginer un système bicaméral, avec une classe jouant l'assemblée nationale et l'autre le sénat, avec possibilité de mettre en place une navette parlementaire. Le jeu s'alourdit et demande un bon suivi entre les deux classes (avec un jeu chronométré ?) mais accroît le réalisme et rend mieux compte de la complexité des débats législatifs.

La séquence sur les institutions et les élections étant très longue, ce jeu peut introduire un moment de réinvestissement des connaissances et remotiver les élèves. Il reste tout de même assez long en temps (2 heures) et demande une classe au minimum acquise à l'idée de jouer tout en s'instruisant. Les différentes étapes et sous-étapes doivent être clairement annoncées et tenues pour que les élèves suivent la progression. L'élection présidentielle reste très proche de la constitution. Le jeu parlementaire l'est beaucoup moins (l'élection a lieu à la proportionnelle (une seule fois en France, en 1986) ; les partis « perdent » leurs électeurs au fur et à mesure de leur législature en investissant leurs jetons) mais se rapprochent plus de la réalité, que ce soit la pratique politique réelle des assemblées ou les événements extérieurs des cartes.

Fiche de travail :
« à la conquête du pouvoir politique »

	Parti A	Parti B	Parti C	Parti D	Parti E
5 idées prioritaires					
Résultat obtenu aux élections législatives	%	%	%	%	%

- 1- Qui a été élu président de la république ? Quel est le parti présidentiel ?
- 2- Le président a-t-il été élu à la majorité absolue ou à la majorité relative ? Quel était son score aux élections ?
- 3- Le parti présidentiel a-t-il obtenu la majorité absolue aux élections législatives ?
- 4- Si non, peut-il constituer une majorité avec un autre parti dont le programme serait proche ?
- 5- Dans quel cas de figure aboutirait-on une cohabitation ?

Carte-programme

Nom du parti :

PRIORITÉS :

	RÉSULTAT	
	Votée	Refusée
1-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Nombre de priorités votées : ...

Nombre de points obtenus : ...

Nombre de jetons d'opinion restants : ...

Parti vainqueur :

Le parti des travailleurs

Le parti des travailleurs a six priorités pour la prochaine législature :

- l'école et la culture doivent être gratuites pour tous. Musées et expositions seront subventionnés par l'état, l'école privée intégrée au service public.
- La délinquance des jeunes sera stoppée par une vraie politique d'aide aux quartiers en difficulté.
- Les licenciements seront interdits dans les entreprises, jusqu'à la baisse du nombre de chômeurs sous la barre des 4%.
- Les aides aux familles dans le besoin seront augmentées pour éradiquer la pauvreté en France.
- L'union des travailleurs européens sera mise en place et soutenue contre l'Union européenne des banquiers.
- Les sans-papiers seront tous régularisés.

Le parti pour la justice sociale

Le parti pour la justice sociale entend que la France retrouve le sens des valeurs républicaines d'égalité et de fraternité, en mettant en place une vraie justice entre riches et pauvres, à travers cinq projets prioritaires :

- Le temps de travail hebdomadaire sera porté à 32 heures, pour que tous puissent profiter d'un temps de liberté et de loisirs.
- Cette mesure sera financée en augmentant les impôts des personnes les plus riches.
- Les familles en difficulté seront mieux prises en charge par les services sociaux, qui auront plus de personnel et de locaux.
- Les jeunes participeront aux conseils municipaux des villes et villages et présenteront des projets financés à 50% par la commune, à 50% par l'état après étude.
- La laïcité est la garantie du respect de tous pour chacun : tous les signes religieux, politiques et commerciaux seront interdits dans les écoles et pour les fonctionnaires de l'état.
- L'Europe doit poursuivre son élargissement sur tout le continent, pour que nous tous Européens soyons enfin égaux.

Défendons l'environnement de demain

La Terre est en péril. Si tu ne fais rien pour soutenir nos projets, c'est tout le monde qui en subira les conséquences. Rejoins-nous et défends nos idées :

- nous développerons les transports en commun et réduirons la pollution automobile dans les villes.
- Nous élargirons l'Union européenne à nos voisins et nous y financerons de larges programmes de dépollution et de protection de notre patrimoine naturel commun.
- Nous annulerons la dette des pays pauvres et donnerons la nationalité française aux immigrés travaillant chez nous depuis plus de 3 ans.
- Nous baisserons la durée du travail à 33 heures.
- Nous baisserons la criminalité par plus d'éducation citoyenne et moins de répression policière.
- Les régions auront désormais le droit de faire leurs propres lois dans les domaines de l'éducation, de la culture et de la justice.

Liberté et progrès

Le monde avance grâce au progrès technique et grâce aux hommes audacieux qui réalisent leurs idées. Pour aider chacun à réaliser ses projets, la liberté est indispensable. Nos priorités permettront de défendre chacun pour le progrès de tout le monde :

- défendre chacun, c'est assurer la sécurité de tous. Nous augmenterons les effectifs de police et entamerons un programme national de construction de prisons.
- Défendre chacun, c'est permettre aux petits commerçants et artisans d'exercer leur métier sans concurrence déloyale. Les taxes aux petits commerçants et artisans seront réduites à 3% au lieu de 18%.
- Défendre chacun, c'est aussi laisser les grandes entreprises renforcer leurs positions internationales : leurs impôts baisseront de 15% sur 3 ans.
- Défendre chacun, c'est défendre le revenu de tous. L'état s'engagera à cesser ses gaspillages et réduira ses dépenses de 3,2% la première année.
- Défendre chacun, c'est unir l'Europe contre ses concurrents américain et japonais.
- Défendre chacun, c'est refuser les profiteurs et les assistés, qui vivent sur les aides de l'état. Tous les chômeurs devront trouver un travail dans les deux prochaines années pour avoir de nouvelles aides.

Le renouveau de la France

La France va mal depuis des années, parce qu'elle ne sait plus où sont ses vraies forces, parce qu'elle a oublié les vraies valeurs qui ont fait sa grandeur autrefois. Il est temps de revenir aux idées justes :

- il faut faire cesser le chômage des travailleurs français et la pauvreté des familles françaises en utilisant l'aide gaspillée pour les pays pauvres.
- Il faut faire cesser l'immigration par des contrôles stricts aux frontières.
- Il faut faire cesser toute délinquance en développant la police et la répression.
- Il faut rétablir la peine de mort pour les crimes de sang.
- Il faut sortir la France de l'Union européenne, qui lui coûte chère et bloque ses initiatives.
- La défense et la diplomatie doivent redevenir les priorités de l'état. Les budgets éducatifs et culturels baisseront donc pour permettre une relance des programmes militaires et de coopération à l'étranger.

Conséquences des différentes lois

Lois sur l'éducation et la culture :

1. Les associations culturelles manifestent contre le projet et reçoivent le soutien de l'opinion publique -2 jetons
2. La réforme est mal appliquée et coûte plus chère que prévue -1 jeton
3. La commission parlementaire « éducation et culture » rend public un rapport favorable à la réforme +1 jeton
4. Les syndicats majoritaires apportent leur soutien au projet +2 jetons

Lois sur l'UE :

1. La mesure entraîne une hausse brutale des impôts et des taxes et provoque le mécontentement des consommateurs -2 jetons
2. Les principaux partenaires européens de la France critiquent le projet et dénoncent le jeu personnel de la France dans cette affaire -1 jeton
3. Les pays voisins saluent l'initiative de la France +1 jeton
4. La mesure provoque un afflux de touristes +2 jetons

Lois sur la sécurité intérieure :

1. Les associations de défense des citoyens organisent une manifestation monstre entre Bastille et Nation et réclament le retrait de la loi -2 jetons
2. Les syndicats des policiers et des gardiens de prisons publient un communiqué dénonçant une mesure partielle et inadéquate -1 jeton
3. L'observatoire de la délinquance signale l'extension de la loi française au niveau européen +1 jeton
4. La criminalité baisse de 5% +2 jetons

Lois sociales :

1. Appel d'une partie des syndicats à une grève générale illimitée pour exiger le retrait de la loi -2 jetons
2. La loi est amendée par le sénat qui lui retire une bonne partie de son efficacité -1 jeton
3. La journée de solidarité nationale est un succès +1 jeton
4. La pauvreté recule de 2% +2 jetons

Lois fiscales :

1. La hausse des impôts d'une partie de la population freine la consommation -2 jetons
2. La loi augmente la fraude fiscale -1 jeton
3. Le gouvernement montre sa fermeté politique en suivant son programme +1 jeton
4. La loi s'accompagne d'une reprise économique +2 jetons

Lois sur la réforme de l'état :

1. Les moyens de la réforme ne sont pas débloqués malgré les promesses -1 jeton
2. La réforme est un succès +1 jeton

Loi sur la laïcité :

1. Les communautés religieuses se sentent exclues et se renferment sur elles-mêmes -1 jeton
2. La défense des valeurs républicaines apaisent les ressentiments entre les communautés religieuses +1 jeton

Loi sur la représentation des jeunes :

1. Les jeunes refusent de participer aux conseils municipaux, le projet est vite abandonné -2 jetons
2. L'état se montre incapable de financer tous les projets des jeunes -1 jeton
3. Le fossé se réduit entre les générations dans les espaces publics +1 jeton
4. La loi permet de former une génération de jeunes citoyens à la vie politique +2 jetons

Loi écologique :

1. Le lobby des grandes entreprises automobiles menacent de supprimer 300.000 emplois en France -2 jetons
2. Le secteur pétrolier voit ses actions chuter de 8% à la bourse -1 jeton
3. Les ventes de bicyclettes font un bond de 19%, 1500 emplois sont créés +1 jeton
4. Le niveau de pollution des villes passe sous le niveau orange avec la diminution des embouteillages dans les grandes villes + 2 jetons

Lois sur l'immigration :

1. Hausse des agressions racistes et antisémites de 15% -2 jetons
2. Le maintien du travail clandestin correspond à une perte d'impôts de 3 milliards d'euro -1 jeton
3. Baisse des agressions racistes et antisémites de 6% +1 jeton
4. L'intégration des immigrés présents en France augmente la richesse nationale et culturelle +2 jetons

Loi sur la peine de mort :

1. La ligue des droits de l'homme récolte 3 millions de signatures dans une pétition pour le respect de toute vie humaine -2 jetons

Loi économique :

1. De nombreuses entreprises menacent de quitter le territoire pour l'étranger -2 jetons
2. Les responsables économiques des grandes entreprises mettent en place de véritables politiques d'embauche +2 jetons

Lois sur la durée du travail :

1. Les RTT réduisent les performances économiques et profitent à la concurrence -2 jetons
2. La mise en place des RTT crée des conflits entre syndicats et patronat dans les entreprises -1 jeton
3. Les RTT sont acceptées et permettent à de nombreux salariés de profiter de leurs loisirs +1 jeton
4. Le chômage passe sous la barre des 11% +2 jetons

Cartes événement

<p>Mise en examen d'un ministre du parti présidentiel</p> <p>-1 jeton pour le parti concerné</p>	<p>Mise en examen d'un député du parti des travailleurs</p> <p>-1 jeton pour le parti concerné</p>	<p>Mise en examen d'un député du parti pour la justice sociale</p> <p>-1 jeton pour le parti concerné</p>	<p>Mise en examen d'un député du parti Défendons l'environnement de demain</p> <p>-1 jeton pour le parti concerné</p>	<p>Mise en examen d'un député du parti Liberté et progrès</p> <p>-1 jeton pour le parti concerné</p>
<p>Mise en examen d'un député du parti Le renouveau de la France</p> <p>-1 jeton pour le parti concerné</p>	<p>Une marée noire pollue les côtes atlantiques : mauvaise gestion par le gouvernement</p> <p>-2 jetons pour la majorité</p>	<p>Le sud du pays est inondé : mauvaise gestion par le gouvernement</p> <p>-2 jetons pour la majorité</p>	<p>Une canicule provoque la mort de 15.000 personnes : mauvaise gestion par le gouvernement</p> <p>-2 jetons pour la majorité</p>	<p>Obtention de l'organisation des JO par la France en 2016</p> <p>+2 jetons pour la majorité</p>
<p>Grève illimitée dans les services publics</p> <p>-1 jeton pour la majorité et pour l'opposition</p>	<p>Sondage favorable à l'opposition</p> <p>+1 jeton pour l'opposition</p>	<p>Sondage favorable à la majorité</p> <p>+1 jeton pour la majorité</p>	<p>Baisse de la mortalité routière</p> <p>+2 jetons pour la majorité</p>	<p>Augmentation du chômage</p> <p>-2 jetons pour la majorité</p>
<p>Rumeurs sur la santé du président de la république</p> <p>-1 jeton pour la majorité</p>	<p>Rumeurs sur un remaniement ministériel</p> <p>-1 jeton pour la majorité</p>	<p>Cacophonie dans l'opposition</p> <p>-1 jeton pour l'opposition</p>		

