

La révolution française : personnages et débats

Jeu de rôle et de pouvoir dans le cadre de la révolution française en 4^{ème}. Chaque élève doit faire une recherche au CDI sur un des personnages suivants et doit déterminer ses opinions politiques sur une série de débats clé de la période 1789-1799, avant que Bonaparte ne s'arroge le pouvoir et ne censure l'expression publique.

	<i>Personnages</i>	<i>Débats</i>								
		<i>Privilèges</i>	<i>Esclavage</i>	<i>Régime</i>	<i>Clergé libre</i>	<i>Fédéralisme</i>	<i>Guerre</i>	<i>Procès du roi</i>	<i>Vendée</i>	<i>Héritage rév.</i>
1	Louis XVI († 21.1.1793)	+	~	MA	+	~	+	-	+	-
2	Marie-Antoinette († 16.10.1793)	+	~	MA	+	~	+	-	+	-
3	Mirabeau († 1791)	-	~	MC	+	~	-	-	-	+
4	Barnave († 20.10.1793)	-	~	MC	-	+	+	+	-	+
5	La Fayette († 1834)	-	-	MC	+	+	+	-	-	+
6	Brissot († 20.10.1793)	-	~	R	-	+	+	+	-	+
7	Robespierre († 27.7.1794)	-	-	R	-	-	-	+	-	+
8	Danton († 4.1794)	-	~	R	-	-	-	+	-	+
9	Marat († 13.7.1793)	-	-	R	-	-	-	+	-	+
10	Sans-culotte († 1795)	-	-	R	-	-	-	+	-	+
11	Vendéen († 1796)	-	~	MA	+	+	+	-	+	-
12	Bonaparte († 1821)	-	+	~	-	-	+	+	-	-
13	Abbé Grégoire († 1831)	-	-	MC	-	~	-	-	~	+
14	Saint-Just († 27.7.1794)	-	~	R	-	-	-	+	-	+
15	Billaud-Varenne († 1819)	-	~	R	-	+	+	+	-	+
16	Olympe de Gouges († 1793)	-	-	MC	~	+	-	-	~	~
17	Charlotte Corday († 17.7.1793)	-	~	R	-	+	+	+	-	+
18	Gracchus Babeuf († 5.1797)	-	-	R	-	~	~	+	~	+
19	Barras († 1829)	-	~	R	-	-	~	+	-	+
20	Vergniaud († 20.10.1793)	-	~	R	-	+	-	+	-	+
21	Mme Roland († 8.11.1793)	-	~	R	-	+	~	+	-	+
22	Condorcet († 1794)	-	-	R	-	+	-	+	-	+
23	Isnard († 1825)	-	~	R	-	+	+	+	-	+
24	Pétion de Villeneuve († 1794)	-	~	R	-	+	+	+	-	+

Chaque élève réalise une fiche sur son personnage, selon un cadre préalablement fourni. La réalisation se fait sur informatique une fois la recherche complète. Le travail terminé reçoit une première note pour la recherche et la qualité du travail. La fiche obtenue (sur une feuille A4) permet ensuite de jouer « son » personnage dans le contexte politique révolutionnaire (annexe 1).

Chaque tour de jeu correspond à une période (une année) de la crise révolutionnaire et les équipes doivent suivre un objectif pour gagner. Par exemple, le joueur Louis XVI a pour objectif de survivre politiquement et physiquement le plus longtemps possible : chaque tour réalisé en sus de son homologue historique lui fait gagner des points. Au contraire, s'il est éliminé trop tôt, il perd toute chance de gagner. Le jeu se déroule sur quinze années, soit quinze tours de jeu.

Chaque tour de jeu est délimité en 4 phases :

- Regroupement politique éventuel sur une opinion politique (en fonction de la volonté des joueurs ou du calendrier des tours) ,
- Débat entre les joueurs avec extraits de textes historiques ;
- Cartes ;
- Vote des joueurs.

Le vote des joueurs se fait par les points de crédit politique. Un joueur en joue autant qu'il veut. Si son opinion l'emporte, il en regagne un ou plus en fonction de l'avancée révolutionnaire. Sinon, l'ensemble est perdu. L'alliance est donc capitale pour cumuler les points et permettre à tous les partenaires politiques d'avancer leurs idées. De plus, certains joueurs possèdent une ou plusieurs cartes pour accélérer ou freiner les votes.

La perte de tous les points de crédit politique correspond à la mort politique du personnage. Son élimination physique peut-être demandée par ceux qui ont une carte tribunal révolutionnaire et peuvent donc provoquer un débat sur la question de l'élimination d'un adversaire (et le gain de points correspondant à l'avancée révolutionnaire que constitue cette élimination).

1- La carte vote (6) permet à ceux qui la possèdent de décider du vote suivant, sans tenir compte de la chronologie.

2- La carte veto (2) permet de ne pas tenir compte du résultat d'un vote. Chacun récupère ses points mais Louis XVI en dépense pour la jouer. Il peut la jouer deux fois.

3- La carte fuite à l'étranger (3) a un objectif simple : un joueur menacé par le tribunal révolutionnaire peut tenter de fuir pour échapper à la guillotine. Ses chances de survie dépendent du nombre de joueurs à vouloir sa mort et au résultat d'un D20. [*Si 19 joueurs veulent l'arrestation du roi, celui-ci a une chance sur 20 d'échapper*]

4- La carte martyr de la révolution (2) permet à un joueur mort (politiquement ou physiquement) de soutenir un vote en apportant des points à ses anciens alliés politiques. Un échec ruine définitivement son crédit.

5- La carte armée (3) permet à un joueur de refuser un vote des autres joueurs mais lui interdit par la suite des alliances pendant deux tours.

6- La carte coup d'état (4) permet d'éliminer une faction adverse. L'auteur du coup d'état, pour réussir, doit engager plus de points de crédit que la faction adverse. Il ne s'agit plus d'un vote avec un gain à la clé mais d'une perte sèche.

7- La carte assassinat (1) permet d'éliminer n'importe quel joueur mais par le sacrifice personnel du joueur.

8- La carte tribunal révolutionnaire (2) permet de faire arrêter un autre joueur et

de le passer en jugement. Il dépense 5 points au maximum (1 par juré appelé) et la personne arrêtée 2 points. (1 par juré appelé). Ces jurés votent à bulletin secret et décide si l'accusé est coupable ou non. La culpabilité entraîne la mort.

Les cartes des joueurs

	<i>Personnages</i>	<i>Cartes</i>		
1	Louis XVI	Carte veto (2)	Carte fuite à l'étranger	Carte vote
2	Marie-Antoinette	Carte fuite à l'étranger		
3	Mirabeau	Carte vote	Carte martyr de la révolution	
4	Barnave			
5	La Fayette	Carte fuite à l'étranger	Carte armée	
6	Brissot	Carte vote		
7	Robespierre	Carte tribunal révolutionnaire	Carte vote	Carte coup d'état
8	Danton	Carte vote		
9	Marat	Carte martyr de la révolution		
10	Sans-culotte	Carte tribunal révolutionnaire		
11	Vendéen	Carte armée		
12	Bonaparte	Carte armée	Carte coup d'état	
13	Abbé Grégoire			
14	Saint-Just			
15	Billaud-Varenne			
16	Olympe de Gouges			
17	Charlotte Corday	Carte assassinat		
18	Gracchus Babeuf	Carte coup d'état		
19	Barras	Carte coup d'état	Carte vote	
20	Vergniaud			
21	Mme Roland			
22	Condorcet			
23	Isnard			
24	Pétion de Villeneuve			

Les factions

N°	Personnages	Factions politiques	Pt	Histoire
1	Louis XVI	Absolutiste	20	<i>Absolutistes</i> : partisans d'un maintien de la monarchie absolue en France. Ce groupe est incarné par Louis XVI mais renonce à ses prétentions après Varennes (juin 1791). Jusqu'au 10 août 1792, date de son arrestation et de la fin de la royauté, il n'a guère de crédit politique. (30 points)
2	Marie-Antoinette	Absolutiste	5	
3	Mirabeau	Constitutionnaliste	15	
4	Barnave	Constitutionnaliste	5	
5	La Fayette	Constitutionnaliste	15	
6	Brissot	Girondin	15	<i>Constitutionnalistes</i> : partisans d'une monarchie parlementaire à l'anglaise, ils veulent aussi réformer le clergé. Ce groupe est emporté par les erreurs du roi qui refuse le principe même d'une constitution. (45 points)
7	Robespierre	Montagnard	15	
8	Danton	Montagnard	10	
9	Marat	Montagnard	10	
10	Sans-culotte	~	15	
11	Vendéen	Absolutiste	5	<i>Sans-culottes</i> : (15 points)
12	Bonaparte	Montagnard	10	
13	Abbé Grégoire	Constitutionnaliste	5	
14	Saint-Just	Montagnard	5	
15	Billaud-Varenne	Montagnard	5	
16	Olympe de Gouges	Constitutionnaliste	5	<i>Girondins</i> : partisans du fédéralisme et de la république, ils veulent stopper la révolution avec la fin de la royauté. Dépassés par la guerre et les problèmes socio-économiques, subissant la pression populaire, ils échouent à s'appuyer sur les provinces et sont arrêtés en juin 1793. (50 points)
17	Charlotte Corday	Girondine	5	
18	Gracchus Babeuf	Egalitariste	10	
19	Barras	Montagnard	5	
20	Vergniaud	Girondin	5	
21	Mme Roland	Girondine	5	<i>Montagnards</i> : partisans extrémistes de la république et de la révolution, ils éliminèrent les girondins puis tous les adversaires désignés de la révolution. Instigateurs du comité de salut public et du centralisme, leurs excès les firent chuter en juillet 1794. (60 points)
22	Condorcet	Girondin	5	
23	Isnard	Girondin	15	
24	Pétion de Villeneuve	Girondin	5	
				<i>Egalitariste</i> : partisans de la révolution pour la création d'une société sans propriété, ils furent dénoncés en mai 1796 à la suite de la mise en place d'une conjuration. (10 points)

Chronologie

<i>Date réelle</i>	<i>Evolution politique</i>	<i>Date du jeu</i>	<i>Débats</i>
4.8.1789	Abolition des privilèges	1789	Privilèges
14.7.1790	Fête de la fédération et constituante	1790	Régime
24.8.1790	Constitution civile du clergé	1791	Clergé libre ou contrôlé par l'état
1791	Abolition de l'esclavage	1792	Esclavage
4.1792	Déclaration de guerre contre l'Autriche	1793	Guerre
Hiver 1792	Procès du roi, exécuté le 21.1.1793	1794	Procès du roi
		1795	
Printemps 1793	Soulèvement contre la levée en masse du 24 février 1793	1796	Vendée
		1797	
Printemps 1793	Guerre civile et soulèvements régionaux	1798	Fédéralisme ou centralisation
8.11.1799	Coup d'état du 18 brumaire contre le Directoire	1799	Héritage révolutionnaire

PRIVILEGES ?

Ils sont abolis dans la nuit du 4 août 1789 par un vote des députés du tiers état, mais aussi des députés de la noblesse et du clergé.

Cette abolition entraîne dans les semaines qui suivent des vengeances de paysans contre leur ancien seigneur. Des dizaines de châteaux sont brûlés et des seigneurs tués par les paysans : c'est la « Grande Peur ».

REGIME ?

Le 14 juillet 1790, une grande fête réunit le roi et la nation pour marquer la fin de la révolution et le début de la monarchie constitutionnelle. Louis XVI devient roi des Français et prête serment sur la constitution.

Le 21 septembre 1792, un mois après l'arrestation du roi et le lendemain de la victoire de Valmy, la république est proclamée.

CLERGE ?

Le 24 août 1790, l'assemblée nationale décide de donner une constitution civile au clergé. Les prêtres deviennent des employés payés par l'état, les biens du clergé (abbayes...) entrent dans le domaine public et peuvent être vendus, démontés... Une partie importante du clergé refuse cette réforme. On les appelle les « réfractaires ». Leur opposition dura jusqu'en 1801

ESCLAVAGE ?

Il existe dans les colonies françaises d'Afrique, d'Amérique... Sur proposition de l'abbé Grégoire, il est aboli en 1791 : les noirs deviennent les égaux des blancs et se révoltent, notamment à Haïti.

Napoléon Bonaparte le fait rétablir en 1802 et envoie une armée mater la révolte. Il est définitivement aboli en 1848 par Schoelcher.

GUERRE ?

Depuis 1789, les rois européens se méfient de la révolution, notamment en Autriche. Les Girondins veulent étendre la révolution à l'Europe et finissent par déclarer la guerre à l'Autriche, menaçante, en avril 1792. Il faut attendre le 20 septembre pour que l'armée française remporte sa 1ère victoire à Valmy à 100 km de Paris. La guerre dura jusqu'en 1815.

PROCES DU ROI ?

Considéré comme un traître à la nation, le roi est arrêté le 20 août 1792. Il est jugé l'hiver suivant par les députés de l'assemblée nationale. Les girondins hésitent entre le bannissement et l'emprisonnement, les montagnards finissent par obtenir la mort à la majorité absolue. Louis XVI est guillotiné le 21 janvier 1793 et Marie-Antoinette le 16 octobre.

VENDEE ?

Le 24 février 1793, l'assemblée nationale décide la levée en masse de 300.000 hommes pour la guerre en Europe. Déjà touchée par la crise économique et refusant la constitution civile du clergé, la population vendéenne se soulève et crée une « armée catholique et royale ». Cette armée « blanche » lutte jusqu'en 1795-96 avant d'être défaite par les « bleus » républicains.

FEDERALISME ?

Au printemps 1793, girondins et montagnards s'opposent sur le gouvernement. Les premiers veulent des départements puissants et libres, les seconds craignent la désunion de la France. Le 2 juin 1793, alors que des révoltes fédéralistes éclatent partout, les montagnards font arrêter et guillotiner leurs adversaires. Ils instaurent la « terreur » pour écraser toutes ces révoltes, jusqu'en juillet 1794.

HERITAGE REVOLUTIONNAIRE ?

Le 8 novembre 1799, fort de ses victoires militaires, Bonaparte fait un coup d'état qui le porte au pouvoir. Son but est de ramener l'ordre tout en protégeant les acquis révolutionnaires. Les privilèges restent abolis, les fédéralistes sont contrôlés mais le régime redevient peu à peu une monarchie, l'esclavage est rétabli et la guerre reprend jusqu'en 1815.

Annexe 1

Prénom :

NOM :

Dates de naissance et de mort :

Biographie :

Positions politiques :	Vote	Crédit joué	Crédit gagné
1- Privilèges			
2- Esclavage			
3- Régime politique			
4- Statut du clergé			
5- Fédéralisme			
6- Guerre contre les monarchies européennes			
7- Procès du roi et de la reine			
8- Guerre civile de Vendée et chouannerie			
9- Héritage révolutionnaire			

Crédit politique :

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

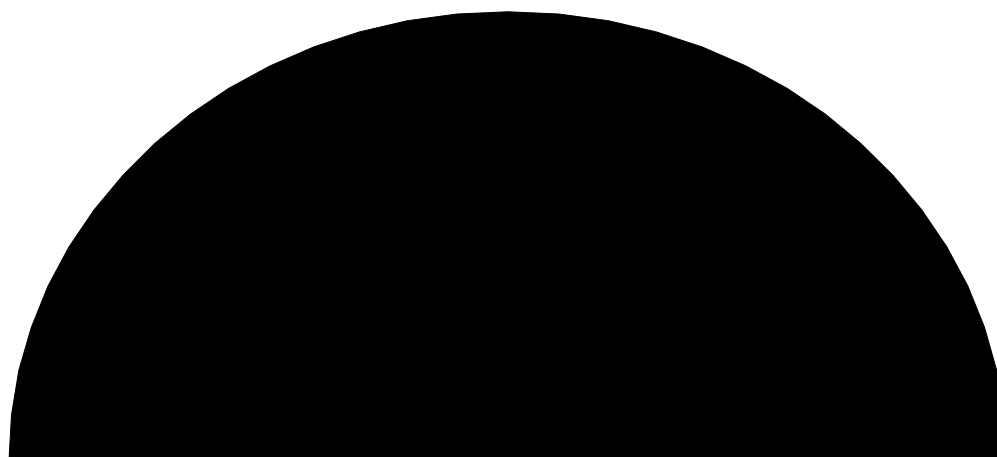
Annexe 2 : le plateau de jeu

1789	
1790	
1791	
1792	AN I
1793	AN II
1794	AN III
1795	AN IV
1796	AN V
1797	AN VI
1798	AN VII
1799	AN VIII

Cartes

Débats

Votes



VETO

Cette carte est réservée
au roi LOUIS.

Elle permet de ne pas tenir compte
du vote de l'assemblée nationale.
Cette attitude d'obstruction du roi
est cependant mal vue et lui coûte 2
points de crédit politique.

VETO

Cette carte est réservée
au roi LOUIS.

Elle permet de ne pas tenir compte
du vote de l'assemblée nationale.
Cette attitude d'obstruction du roi
est cependant mal vue et lui coûte 2
points de crédit politique.

VOTE

Cette carte est réservée
au roi LOUIS.

Elle permet d'imposer le débat du
vote suivant de l'assemblée
nationale, sans tenir compte de la
chronologie.
C'est le premier à poser sa carte
vote qui impose le débat.

FUITE A L'ETRANGER

Cette carte est réservée
au roi LOUIS.

Elle permet au joueur qui se sent
menacé de quitter le jeu vivant
avec son crédit politique restant.
La réussite dépend du pourcentage
de joueurs décidés à le faire
échouer et d'un jet de dé.

MARTYR DE LA REVOLUTION

Cette carte est réservée
à MIRABEAU.

Elle permet au joueur sans crédit politique ou décédé de soutenir sa faction politique en lui apportant 2 points de crédit à chaque vote. La disparition de sa faction ou un échec annule la carte.

VOTE

Cette carte est réservée
à MIRABEAU.

Elle permet d'imposer le débat du vote suivant de l'assemblée nationale, sans tenir compte de la chronologie. C'est le premier à poser sa carte vote qui impose le débat.

FUITE A L'ETRANGER

Cette carte est réservée
à LA FAYETTE.

Elle permet au joueur qui se sent menacé de quitter le jeu vivant avec son crédit politique restant. La réussite dépend du pourcentage de joueurs décidés à le faire échouer et d'un jet de dé.

ARMEE

Cette carte est réservée
à LA FAYETTE.

Elle permet au joueur de ne pas être concerné par un vote ou une carte hostile, comme « assassinat », « tribunal révolutionnaire » ou « coup d'état ». L'usage de la carte interdit toute participation aux votes les deux tours suivants.

FUITE A L'ETRANGER

Cette carte est réservée
à MARIE-ANTOINETTE.

Elle permet au joueur qui se sent menacé de quitter le jeu vivant avec son crédit politique restant.

La réussite dépend du pourcentage de joueurs décidés à le faire échouer et d'un jet de dé.

ARMEE

Cette carte est réservée
AUX VENDENS.

Elle permet au joueur de ne pas être concerné par un vote ou une carte hostile, comme « assassinat », « tribunal révolutionnaire » ou « coup d'état ».

L'usage de la carte interdit toute participation aux votes les deux tours suivants.

VOTE

Cette carte est réservée
à DANTON.

Elle permet d'imposer le débat du vote suivant de l'assemblée nationale, sans tenir compte de la chronologie.

C'est le premier à poser sa carte vote qui impose le débat.

VOTE

Cette carte est réservée
à BARRAS.

Elle permet d'imposer le débat du vote suivant de l'assemblée nationale, sans tenir compte de la chronologie.

C'est le premier à poser sa carte vote qui impose le débat.

VOTE

Cette carte est réservée
à ROBESPIERRE.

Elle permet d'imposer le débat du vote suivant de l'assemblée nationale, sans tenir compte de la chronologie.

C'est le premier à poser sa carte vote qui impose le débat.

MARTYR DE LA REVOLUTION

Cette carte est réservée
à MARAT.

Elle permet au joueur sans crédit politique ou décédé de soutenir sa faction politique en lui apportant 2 points de crédit à chaque vote.

La disparition de sa faction ou un échec annule la carte.

TRIBUNAL REVOLUTIONNAIRE

Cette carte est réservée
à ROBESPIERRE.

Le joueur fait arrêter un adversaire et nomme jusqu'à 5 jurés contre 2 pour l'accusé. Les jurés votent à bulletin secret. Si l'accusé est coupable, il est guillotiné. Sinon, il est libéré.

TRIBUNAL REVOLUTIONNAIRE

Cette carte est réservée
aux SANS-CULOTTES.

Le joueur fait arrêter un adversaire et nomme jusqu'à 5 jurés contre 2 pour l'accusé. Les jurés votent à bulletin secret. Si l'accusé est coupable, il est guillotiné. Sinon, il est libéré.

COUP D'ETAT

Cette carte est réservée
à ROBESPIERRE.

Une faction entière décide d'éliminer une faction adverse. Pour réussir, elle doit jouer plus de points de crédit que l'adversaire (à l'aveugle).

En cas de réussite, les adversaires sont éliminés sauf ceux qui ont la carte « armée ».

COUP D'ETAT

Cette carte est réservée
à BARRAS.

Une faction entière décide d'éliminer une faction adverse. Pour réussir, elle doit jouer plus de points de crédit que l'adversaire (à l'aveugle).

En cas de réussite, les adversaires sont éliminés sauf ceux qui ont la carte « armée ».

COUP D'ETAT

Cette carte est réservée
à GRACCHUS BABEUF.

Une faction entière décide d'éliminer une faction adverse. Pour réussir, elle doit jouer plus de points de crédit que l'adversaire (à l'aveugle).

En cas de réussite, les adversaires sont éliminés sauf ceux qui ont la carte « armée ».

VOTE

Cette carte est réservée
à **BRISSOT**.

Elle permet d'imposer le débat du vote suivant de l'assemblée nationale, sans tenir compte de la chronologie.

C'est le premier à poser sa carte vote qui impose le débat.

ASSASSINAT

Cette carte est réservée
à **CHARLOTTE CORDAY**.

Elle permet de tuer un autre membre de l'assemblée nationale, à l'exception du roi.

Jouer cette carte suppose de se sacrifier, le meurtrier étant guillotiné.

COUP D'ETAT

Cette carte est réservée
à BONAPARTE.

Une faction entière décide d'éliminer une faction adverse. Pour réussir, elle doit jouer plus de points de crédit que l'adversaire (à l'aveugle).

En cas de réussite, les adversaires sont éliminés sauf ceux qui ont la carte « armée ».

ARMEE

Cette carte est réservée
à BONAPARTE.

Elle permet au joueur de ne pas être concerné par un vote ou une carte hostile, comme « assassinat », « tribunal révolutionnaire » ou « coup d'état ».

L'usage de la carte interdit toute participation aux votes les deux tours suivants.
