

# LA DINETTE PRÉSIDENTIELLE

Un « jeu conscientisant »  
pour plein de joueurs et de joueuses

Modulable et modifiable à souhait

Libre de droit donc... faites-en ce que vous voulez !



# LA DINETTE PRÉSIDENTIELLE

## De quoi s'agit-il ?

La dinette présidentielle est un jeu « conscientisant » sur le thème de la politique. Les participant·es s'affrontent dans une série de mini-jeux modulables en temps et en nombre de participant·es.

Le jeu simule la campagne pour l'élection présidentielle du pays des animaux. Les animateurs·trices incarnent des « juges de l'opinion » (journalistes, instituts de sondages...), tandis que les joueur·euses sont les membres des équipes de campagne.

Il ne nécessite aucun prérequis ou connaissance particulière : tout le monde peut jouer, mais le jeu est adapté à des participant·es adultes ou adolescents. Nous encourageons tout de même les organisateurs·trices à **proposer un « atelier post-partie »** afin d'analyser le vécu de chacun·e et de produire du savoir collectif.

## Déroulement d'une partie

Le jeu débute par une **phase de précampagne** pendant laquelle les participant·es votent pour déterminer le ou la président·e actuel·le du pays des animaux, puis se répartissent en équipe et choisissent l'animal qu'ils représenteront durant la partie.

S'enchaînent ensuite 4 semaines fictives de campagne présidentielle (qui ne durent en réalité que quelques heures). Les participant·es réalisent des mini-jeux qui simulent différentes étapes de la campagne. Les activités sont de différentes natures afin de rythmer le jeu : réflexion, action ou expression, individuelles ou collectives. Elles sont construites pour être ludiques et pour amorcer des réflexions et des discussions chez les participant·es.

**ATTENTION SPOIL !** Tout au long du jeu, les équipes gagnent et perdent des points qui représentent des intentions de vote dans les sondages. Les participant·es s'attendent à ce que le décompte final des points détermine l'équipe gagnante... mais après l'annonce des résultats, les points sont mélangés. Ils n'ont aucune valeur : les sondages ne font pas l'élection.

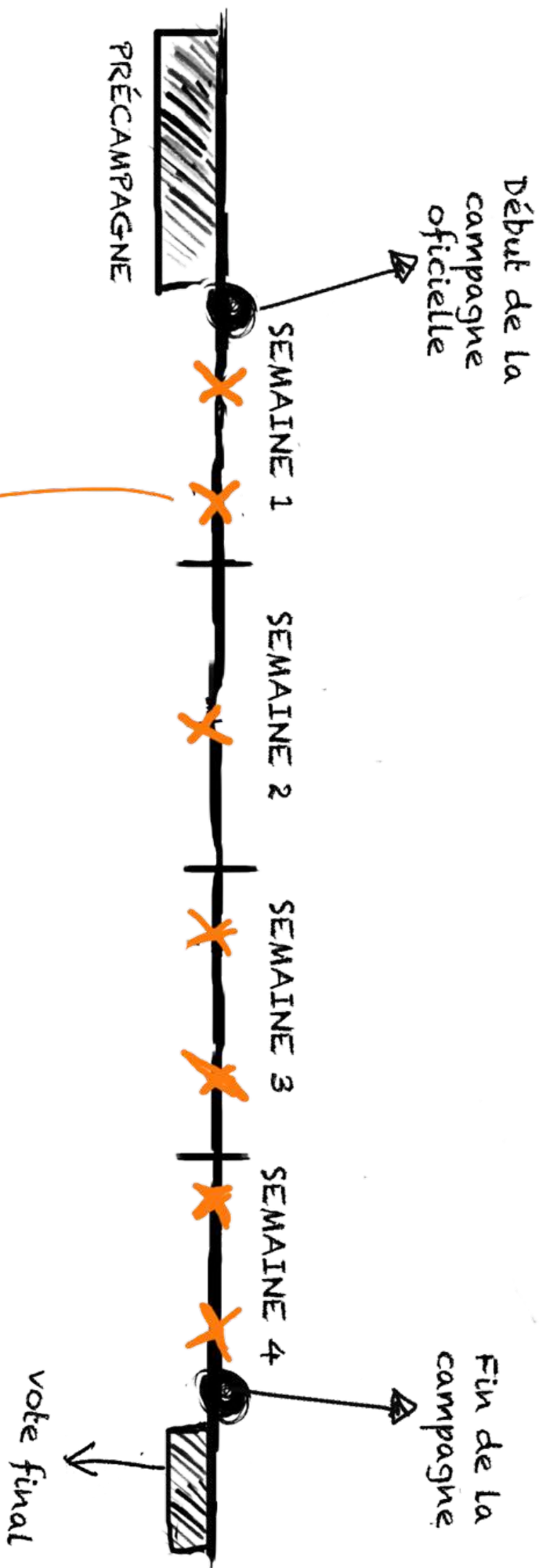
La dinette présidentielle est alors conclue par un vote final pour élire le ou la président·e du pays des animaux. C'est l'occasion d'expérimenter un ou plusieurs modes de scrutin.

## Comment ça s'anime ?

Les organisateurs·trices choisissent les mini-jeux qu'ils et elles veulent utiliser, et animent la partie en incarnant leur rôle du mieux possible pour faire vivre la campagne présidentielle. Ils et elles se permettent de prendre des décisions arbitraires sur le jeu : ajouter ou retirer des points, des règles... mauvaise foi et corruption sont acceptées !

Le jeu est une boîte à outil gratuite et non-copyrightée : faites-en ce que vous voulez !



















## Jeux à choisir



## Explications des différents mini-jeux

La dinette présidentielle est un jeu en kit, facilement adaptable aux envies et besoins de chacun·e. Vous pouvez organiser votre partie comme vous le souhaitez en piochant parmi ces mini-jeux. On ne propose donc non pas une recette toute prête, mais une multitude d'ingrédients pour que chacun·e puisse faire sa petite cuisine... Et s'en servir à volonté !

### SOMMAIRE

Phase de précampagne .....		6
Choix des idéologies politiques .....	 	7
Slogan .....	 	8
Couteaux dans le dos .....	 	9
Programme électoral .....	 	10
Déplacements en province .....	 	11
La charte de la campagne .....	 	12
Le bingo des éléments de langage .....	  	13
La grande mascarade .....	  	14

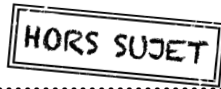
Matinale à la radio ..... 15



Calomnies ..... 16



A voté ..... 17



Vote final ..... 18

VARIANTE – Baromètre de l'opinion ..... 19



## Phase de précampagne

### Le démarrage du jeu

#### CONTEXTE :

Pour commencer le jeu, il faut déterminer quel animal est le ou la Président·e actuel·le. Flash-back 5 ans en arrière, procédons à un vote au scrutin uninominal majoritaire en deux tours (le type de scrutin que nous connaissons en France pour l'élection présidentielle). Les participant·es se regroupent ensuite en équipes et le jeu commence.

#### PRÉPARATION :

- imprimer un jeu de 5 cartes colorées par participant·e (*cf matériel*) ;
- imprimer et afficher les affiches des 5 animaux candidat·es (*cf matériel*).

#### DÉROULÉ :

Chaque participant·e se voit remettre un jeu de 5 cartes colorées. Les animateurs·trices présentent les animaux candidat·es à l'aide des affiches : Autruche (jaune), Bison (bleu), Coccinelle (vert), Hippocampe (rouge), Serpent (gris). Chacun·e vote en brandissant en même temps son papier coloré.

L'animal qui remporte l'élection après le deuxième tour devient le ou la Président·e. En cas d'égalité, nous vous invitons à revoter. Faites ce que vous voulez des éventuels votes blancs et absentions.

Les animateurs·trices déposent les affiches des animaux candidat·es sur des tables différentes (les « QG de campagne ») et invitent les participant·es à rejoindre l'animal de leur choix pour constituer des équipes.



- il n'est pas nécessaire que les équipes aient le même nombre de membres ;
- essayez quand même d'équilibrer « un peu »... sinon c'est pas drôle ;
- on peut rejoindre n'importe quelle équipe, quel que soit l'animal pour lequel on a voté précédemment.

Les animateurs·trices donnent 5 points à chaque équipe et expliquent qu'il s'agit de leurs premières « intentions de vote » dans les sondages. La dinette présidentielle consistera en une série de mini-jeux qui permettront de gagner – ou de perdre – des intentions de vote.

**C'est parti !**

## Choix des idéologies politiques

### CONTEXTE :

Les équipes de campagne viennent de se constituer pour soutenir leur candidat.e. Elles doivent désormais choisir quelles idéologies politiques les guideront au cours de cette campagne présidentielle.

### PRÉPARATION :

Pour pouvoir jouer, il vous faudra préalablement avoir imprimé les cartes « Idéologie » (cf matériel) :

- prévoir autant d'idéologies différentes que d'équipes participant au jeu ;
- imprimer chaque idéologie deux fois (deux cartes par idéologie) ;
- imprimer chaque pouvoir une fois.

A chaque idéologie correspond un nombre de points, ainsi qu'un pouvoir unique. Idéalement, le nom de l'idéologie et le nombre de point associés figurent sur le recto de la carte, et le pouvoir est écrit au verso.

### DÉROULÉ :

Les animateurs disposent sur une table les cartes « Idéologie ».

Sans consulter le verso des cartes (et donc les pouvoirs), chaque équipe doit alors choisir deux idéologies différentes. Les points figurant sur les cartes choisies correspondront à leurs premiers points gagnés ou perdus.

En discutant tranquillement, négociant, hurlant ou en se disputant sauvagement, les différentes équipes se répartissent les idéologies.

Si, dans un temps limité (nous préconisons environ 4-5 minutes) les équipes ne parviennent pas au consensus, vous pourrez alors déclarer que l'attribution des idéologies se fera par tirage au sort s'ils ne se mettent pas rapidement d'accord.

Toutefois, pour décourager le recours à cette option, il faudra annoncer que toutes les équipes perdront 3 points (en plus des points gagnés ou perdus en fonction de l'idéologie qu'elles recevront), SAUF une équipe qui pourra aussi être tirée au sort et qui sera protégée de la perte des trois points.

Pour déterminer s'il y a consensus, les animateurs.trices demandent à celles et ceux qui ne sont pas d'accord avec la répartition des cartes de lever la main. Il suffit d'une main levée pour qu'il n'y ait pas consensus.

Une fois la répartition terminée, les équipes peuvent prendre connaissance de leurs pouvoirs (gardés secrets !). Ils pourront être utilisés une seule fois, à n'importe quel moment de la partie. Les équipes présentent leurs deux idéologies aux autres et pourront s'en inspirer pour le reste de la partie.





### CONTEXTE :

C'est le moment de s'occuper de sa communication politique ! Les équipes de campagne n'ont qu'une chose en tête : marquer les esprits, augmenter leur « capital sympathie » auprès des futur·e·s électeurs·trices, en résumant la vision politique et les « valeurs » défendues par leur candidat·e.

L'objectif : impacter durablement l'opinion en trouvant LA formule choc qui permettra de se démarquer des autres candidat·e·s.

### PRÉPARATION :

Les animateurs·trices distribuent un feutre et une affiche avec la photo de l'animal (*cf matériel*) qu'elle soutient à chaque équipe. On réutilisera aussi les cartons de vote de couleur utilisés lors de la phase de précampagne (*cf matériel*).

### DÉROULÉ :

Les membres de l'équipe se concertent afin de définir le slogan de leur candidat·e. Pour une communication encore plus efficace, ils peuvent l'écrire sur leur affiche de campagne (qui pourra être décorée pour l'occasion !).

Les équipes dévoilent ensuite l'une après l'autre leurs slogan et/ou affiche. On peut alors procéder au vote, grâce aux bulletins de couleur distribués en début de jeu. Chaque personne choisit son slogan préféré, en sachant qu'il est bien sûr interdit de voter pour celui de sa propre équipe.

Les équipes gagnent autant de points qu'il y a de vote pour leur slogan.





## Couteaux dans le dos

### CONTEXTE :

Une campagne présidentielle, ce n'est pas vraiment synonyme d'alliance et de bienveillance... mais plutôt de concurrence, trahisons, et coups en douce !

### PRÉPARATION :

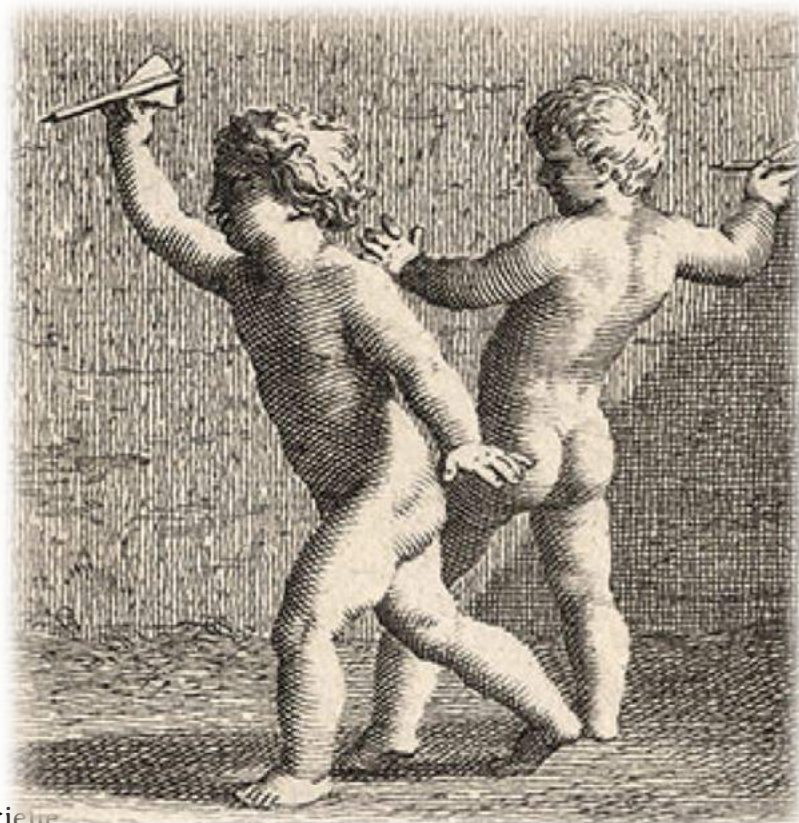
Imprimer une image de couteau par participant·e (*cf matériel*), et prévoir plusieurs rouleaux de scotch à laisser à disposition.

### DÉROULÉ :

Les animateurs·trices distribuent à chacun·e une image de couteau, et posent un rouleau de scotch à proximité de chaque équipe.

Chacun·e pourra alors, à n'importe quel moment du jeu, « planter » des couteaux dans le dos de ses adversaires (voire de ses allié·e·s ?), en les scotchant discrètement à la manière des poissons d'avril. Si la personne s'en rend compte par elle-même, elle peut décrocher le ou les couteaux qu'elle a dans le dos, et les planter dans le dos de quelqu'un d'autre. La seule chose interdite, c'est d'indiquer à quelqu'un d'autre qu'il a des couteaux plantés dans le dos.

Les animateurs·trices peuvent décider, une ou plusieurs fois et à n'importe quel moment de la partie, de faire un bilan des couteaux dans le dos. On retire deux points par couteau aux victimes de cette trahison !





CONTEXTE :

Définir ses intentions et communiquer les propositions que l'on s'engage à mettre en œuvre une fois élu·e : voilà l'ambition du programme électoral que les candidat·e·s doivent élaborer à cette période de la campagne....

Mais ce qui intéresse nos équipes, c'est avant tout de gagner en popularité. Et pour cela, il va falloir utiliser des mots qui parlent au peuple !

PRÉPARATION :

Chaque groupe s'équipe d'une feuille et d'un stylo. Les animateurs·trices préparent une liste de thèmes à annoncer, éventuellement à tirer au sort.

**EXEMPLES DE THÈME À UTILISER :** *manifestation, abattoir, embouteillages, vegan, université, ferme, campagne, conflit, agriculture, chasse, constitution, supermarché, migration....*

DÉROULÉ :

Les animateurs·trices choisissent un thème et l'annoncent aux joueurs·euses.

Par équipes, les participant·es notent sur une feuille trois nouveaux mots qui leur font penser à celui qui a été annoncé. Leur objectif est d'avoir les mêmes mots que ceux qui seront utilisés par les autres équipes.

Une première équipe lit à haute voix son premier mot. Cette équipe et toutes celles qui ont également noté ce mot lèvent la main et gagnent chacune autant de points qu'il y a de mains levées. On procède ainsi jusqu'à ce que tous les mots aient été dits une fois.

On peut alors choisir un autre thème et les équipes recommencent le processus. Il est possible plusieurs fois, en fonction de la durée de jeu souhaitée.

*Exemple : les animateurs·trices ont annoncé le thème « AGRICULTURE ».*

*L'équipe du Bison y a associé le mot : TRACTEUR. L'équipe de l'autruche et celle du serpent avaient également noté ce mot. Ces trois équipes gagnent donc trois points chacune.*

*L'équipe du serpent avait noté le mot GRAINES. C'est la seule à avoir associé ce mot, elle ne gagne donc qu'un seul point.*



CONTEXTE :

Il est indispensable pour les candidat·e·s de paraître proche du peuple ! C'est donc le moment de se rendre « sur le terrain », d'apparaître dans les lieux stratégiques afin de serrer le plus de mains possible et gagner en popularité.

Les candidats enchainent donc aveuglément et rapidement des déplacements minutieusement prévus et organisés par leur équipe de campagne, afin de gagner des intentions de vote.

PRÉPARATION :

Les animateurs·trices préparent des fiches avec un nom de lieu et une grille de classement vierge (*cf matériel*), et les affichent de façon éparpillée dans l'espace.

Prévoir des stylos et de quoi bander les yeux à une personne par équipe.

*Pour ce mini-jeu, il serait préférable de disposer d'un espace relativement grand.*

DÉROULÉ :

Un·e membre de l'équipe a les yeux bandés et doit se déplacer pour inscrire le nom de son ou sa candidat·e sur la grille des différentes fiches-lieux, dans un temps limité. Les autres membres de l'équipe sont là pour guider la personne ayant les yeux bandés. Ils doivent l'orienter dans l'espace et lui tenir la main pour qu'il ou elle puisse écrire. Ils doivent aussi anticiper et organiser ses prochains déplacements.

Le principe est simple : on écrit le nom de son animal-candidat·e dans la première case disponible, à la suite des autres. On peut repasser pour ré-écrire le nom de son animal autant de fois qu'on le souhaite, mais seulement une fois qu'au moins une autre équipe est passé par là entre-temps.

Trois points sont distribués pour chaque feuille :

- 1 point pour la première équipe à avoir inscrit son nom dessus ;
- 1 point pour chacune des deux dernières équipes à avoir écrit leur nom dessus.  
(ou pour la dernière équipe seulement, si vous jouez à 3 équipes)

Il est donc possible de marquer jusqu'à 2 points par feuille, si on est la première équipe à avoir inscrit son nom et en même temps une des deux dernières à l'avoir fait.

Il faut donc constamment s'assurer qu'aucun·e autre candidat·e ne passe après son équipe, faute de quoi il faut retourner dans ce lieu et réinscrire son nom sur la grille.

À la fin du temps (nous conseillons au moins 8-10 minutes), les animateurs·trices récupèrent toutes les feuilles, comptabilisent les points à haute voix et les distribuent au fur et à mesure.





CONTEXTE :

Les candidat·e·s se soucient bien évidemment de la déontologie et du respect de la loi... surtout quand ce sont eux qui la déterminent !

PRÉPARATION :

Prévoir un endroit où on pourra afficher la charte. Imprimer les faits et les sanctions possibles (*cf matériel*).

DÉROULÉ :

Les animateurs·trices invitent les équipes rivales à coopérer l'espace d'un instant, pour déterminer ensemble quelles seront les règles à respecter lors de cette campagne électorale.

On affiche d'un côté les différents comportements auxquels il faudra attribuer un effet. De l'autre côté, on affiche différents types de sanctions, qui sont positives, négatives ou neutres.

Les participant·e·s ont alors un certain temps (nous préconisons environ 10 minutes) pour se mettre d'accord sur la façon d'associer les différentes actions avec un effet. Si les équipes ne parviennent pas au consensus, les animateurs·trices tirent au sort.

Pour déterminer s'il y a consensus, les animateurs·trices demandent à celles et ceux qui ne sont pas d'accord avec la répartition réalisée de lever la main. Il suffit d'une main levée pour qu'il n'y ait pas consensus.

Une fois la charte conclue, les animateurs·trices veillent à ce qu'elle soit respectée tout le long de la partie. Les sanctions s'appliquent une seule fois : uniquement à la première personne qui a commis l'acte associé.

## Le bingo des éléments de langage

### CONTEXTE :

C'est l'heure de l'un des moments phares de la campagne : le DEBAT TÉLÉVISÉ ! Les candidat·e·s vont s'affronter en direct, face à des millions de téléspectateurs.

Une belle occasion de répondre honnêtement et publiquement aux interrogations des citoyens... Ou d'user de subterfuges rhétoriques pour séduire l'opinion et glisser subtilement ses thèmes de campagne tout en décrédibilisant l'adversaire !

### PRÉPARATION :

Imprimer une grille présentant toutes les figures rhétoriques par participant·e (cf matériel). Imprimer et construire les cartes « figures de rhétoriques » (cf matériel).



### DÉROULÉ :

Chaque équipe désigne une personne qui participera au débat TV. Cette personne, avant de s'installer, pioche trois cartes « figures de rhétorique », une de chaque niveau (niveau 1, niveau 2 et niveau 3).

Les animateurs·trices poseront des questions type débat télévisé aux invité·e·s sur le plateau (commenter l'actualité, donner son avis sur une thématique...). Chaque participant·e au débat TV répond à tour de rôle avec pour objectif d'user et d'abuser de la figure de rhétorique de niveau 1 piochée. Les participant·es peuvent également s'interpeller et se répondre entre eux.

*Exemples de questions pouvant être posées : « plusieurs communes interdisent la publicité dans l'espace public, qu'en pensez-vous ? », « les forces de l'ordre vont mal, leurs moyens diminuent alors qu'elles sont de plus en plus sollicitées, quelles solutions proposez-vous ? ».*

Le rôle du public est alors de repérer les éléments de langage parmi les différentes figures de rhétoriques de niveau 1 figurant sur leur grille. À la fin des réponses des participant·es au débat TV, les animateurs·trices demandent au public quelles est la carte « figure de rhétorique de niveau 1 » que détient leur candidat·e.

*La première ligne de la grille correspond aux figures de niveau 1. La deuxième ligne aux figures de niveau 2, la troisième ligne aux figures de niveau 3.*

Il est important que les réponses soient données par toutes les équipes en même temps. Elles cochent donc sur leur grille la réponse qu'elle choisissent et lèvent les grilles suite au décompte des animateurs·trices.

On renouvelle le processus avec une deuxième question à laquelle correspondront les figures de rhétoriques de niveau 2, puis une troisième pour les cartes de niveau 3.

Pour chaque bonne réponse, l'équipe gagne 3 points.

*Il est possible de ne jouer qu'avec un seul niveau de figures de rhétoriques pour réduire le temps de l'activité.*



CONTEXTE :

Un·e candidat·e en campagne électorale a l'occasion de prononcer de nombreux discours afin de s'adresser aux citoyens. Un moment stratégique important pour les experts de la ~~langue de bois~~ communication politique, qui doivent déterminer les mots clefs qui marqueront les esprits.

Toutefois, les candidat·e·s doivent sembler les plus sincères possibles... Pour gagner en crédibilité et donc marquer des points dans les intentions de vote, ils et elles devront réussir à placer leurs mots sans se faire démasquer.

PRÉPARATION

EXEMPLES DE MOTS :

Abracadabrantesque, papauté, compote, camping, girouette

Alien, rouflaquette, kebab, gladiateur, brouette

Galipette, procrastination, ping-pong, monarchie, bolosse

Pétanque, camembert, crowdfunding, pantouflard, toboggan

Torture, asticot, diplodocus, salopette, pâte à tartiner

DÉROULÉ :

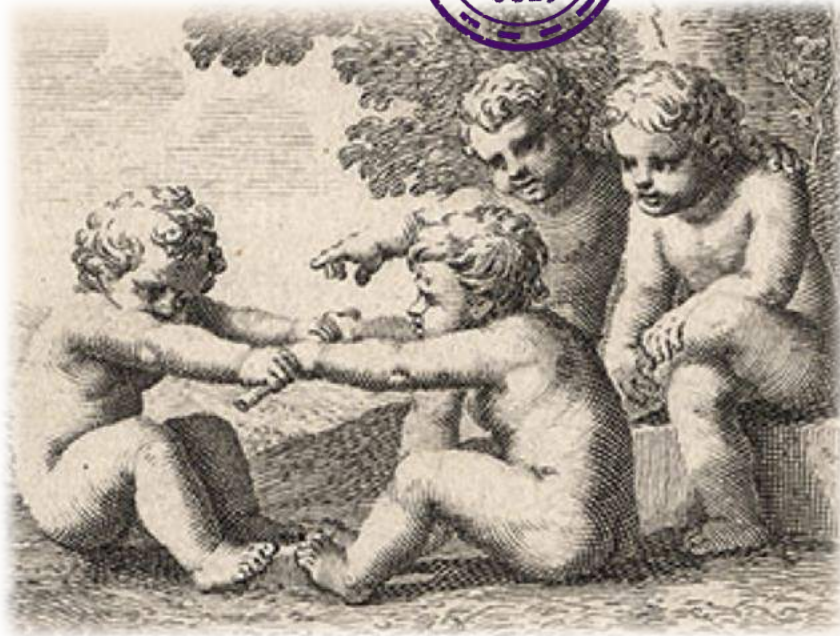
On distribue à chaque équipe une liste de 5 termes à placer dans un discours. Les équipes ont ensuite quelques minutes pour préparer un discours.

A tour de rôle, un·e représentant·e chaque équipe viendra faire un discours de maximum 2 minutes. Les autres équipes devront alors d'essayer d'identifier et noter les mots imposés.

A la fin de chaque discours, les autres équipes annoncent les mots qu'elles ont repéré.

A chaque mot placé dans le discours n'ayant pas été démasqué, l'équipe gagne 2 points. Si le mot a été placé mais identifié par les autres, il ne rapporte qu'un seul point.

Si le public donne une mauvaise réponse en identifiant un mot qui n'était pas imposé, cela n'a pas d'impact sur le score.



CONTEXTE :

Ce matin, les candidat·e·s sont interviewé·es en direct à la radio.

L'enjeu est de captiver l'audimat avec son programme politique en détournant les questions pièges des journalistes.

PRÉPARATION :

Imprimer les cartes « question » et les cartes « intention politique » (*cf matériel*).

DÉROULÉ :

Les animateurs·trices distribuent à chaque équipe une carte « QUESTION » et une carte « INTENTION POLITIQUE ». Les équipes préparent pendant quelques minutes un argumentaire ayant pour but de répondre à la question posée tout en trouvant le moyen de placer la volonté politique en conclusion de l'argumentaire, comme si les deux étaient véritablement liés.

Chaque groupe désigne un·e représentant·e qui se fera interviewer. Les animateurs·trices invitent alors à tour de rôle une personne de chaque équipe, et lui posent la question piochée.

Chaque équipe qui réussit l'exercice gagne 3 points. Les animateurs·trices peuvent donner des points bonus aux participant·es qui détournent si bien la question qu'on trouverait presque qu'il y a du sens dans le propos.

CONTEXTE :

Ce que les candidat·e·s ont bien compris, c'est que la maîtrise de leur image est l'ingrédient indispensable pour réussir une bonne communication politique !

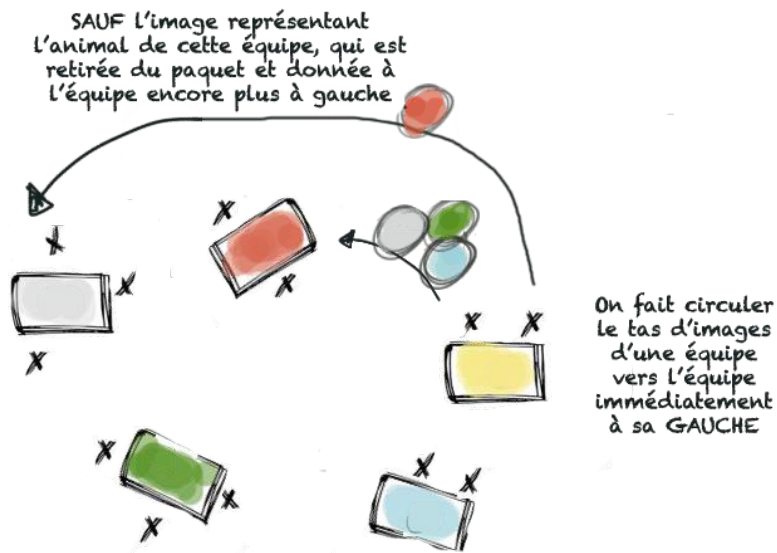
Mais les informations fuient très rapidement, et il est bien difficile de contrôler la circulation et le détournement d'image sur les réseaux sociaux...

PRÉPARATION :

Prévoir des feutres, et imprimer 4 photos différentes de chaque animal (cf matériel).

DÉROULÉ :

Chaque équipe reçoit une photo représentant chacun·e de leurs concurrent·es. Elles prennent alors un malin plaisir à détourner les images, en ajoutant du texte, des slogans, des dessins, etc., dans le but de ridiculiser leurs adversaires. On fait ensuite circuler les images de la manière suivante :



*Ainsi les équipes reçoivent uniquement des affiches qui ne les concernent pas et qu'elles n'ont pas elles-mêmes rédigé.*

Les équipes classent les images de la plus à la moins réussie. Ils peuvent les trouver drôles, scandaleuses, dégradantes, incompréhensibles, insultantes, diffamatoires... Chaque équipe présente son classement et dévoile les images aux autres. On distribue des points au fur et à mesure :

L'animal en PREMIÈRE POSITION perd 2 points. *Cette calomnie a clairement affecté son image auprès de l'opinion publique.* L'animal en DEUXIÈME POSITION perd 1 point. *Cette image n'a pas vraiment joué en sa faveur, mais cela reste rattrapable.* L'animal en TROISIÈME POSITION ne gagne ni ne perd aucun point. *L'opinion publique est restée insensible à cette diffamation.* L'animal en DERNIÈRE POSITION gagne 1 point. *Ce cliché a priori défavorable s'est avéré bénéfique, car il a offert de la visibilité au ou à la candidat·e.*





CONTEXTE :

Les équipes ont parfois des agissements douteux... Mais il ne faut surtout pas que cela soit découvert, au risque de faire éclater un scandale et compromettre la campagne !

Elles brouillent donc les pistes, en s'envoyant des messages codés indéchiffrables...

PRÉPARATION :

Préparer et imprimer un message codé à distribuer à chaque équipe (*cf matériel*).

DÉROULÉ :

Les animateurs·trices distribuent à chaque équipe un message codé... Avec pour seul indice :

**A VOTÉ !**

Ce mini jeu peut permettre un temps de pause, durant lequel tout le monde n'est pas obligé de participer. Seul·es les participant·es qui le souhaitent cherchent à décoder le message distribué. C'est l'occasion d'aller boire un verre, de sortir s'aérer...

Toutes les équipes qui n'auront pas réussi à déchiffrer le message au bout d'un temps défini à l'avance (nous conseillons au moins 25 minutes) perdront immédiatement 5 points.

*Vous trouverez le message et l'explication du codage dans la partie « matériel ».*



## La fin du jeu

### CONTEXTE :

Tous les mini-jeux sont terminés, la campagne touche à sa fin, il s'agit maintenant de déterminer qui sera le ou la Président·e !

### PRÉPARATION :

- préparez le matériel nécessaire à la réalisation d'un nouveau vote ;
- vous pouvez vous inspirer de nos propositions de modes de scrutin.

### DÉROULÉ :

Les animateurs·trices annoncent que la campagne touche à sa fin. Il est temps de compter les points, c'est-à-dire les intentions de vote dans les sondages. Contrairement à ce que les participant·es pourraient croire, l'équipe ayant le plus de points ne gagne pas la partie : il a juste un meilleur score « dans les sondages ».

Les points sont récupérés et mélangés. Le mode de scrutin qui va être utilisé pour le vote final est présenté à tou·te·s, puis l'élection a lieu.

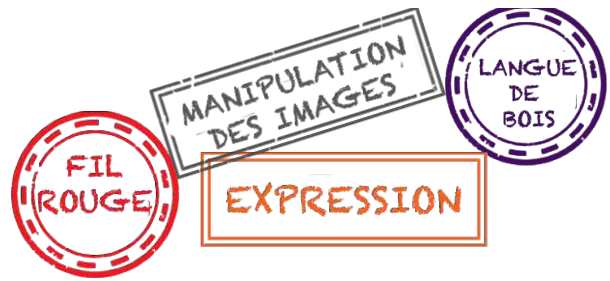
L'animal élu·e devient le ou la Président·e du pays des animaux. Félicitations !

### Propositions de modes de scrutins alternatifs :

- **vote par approbation**
  - recevoir la liste de tous les candidat·es
  - entourer les candidat·es que l'on approuve (autant que l'on veut)
  - le ou la gagnant·e est celui ou celle qui a été entouré le plus de fois
- **vote par notation**
  - recevoir la liste de tous les candidat·es
  - recevoir un barème déterminé (de 0 à 2, de -2 à +2, de 0 à 20...)
  - donner une note à chaque candidat·e
  - le ou la gagnant·e est celui ou celle qui a reçu le plus de points

*Autres modes de scrutin : vote par jugement majoritaire, vote par désapprobation, vote par élimination successive, vote par approbation en deux tours...*

**VARIANTE – Baromètre de l'opinion**



CONTEXTE :

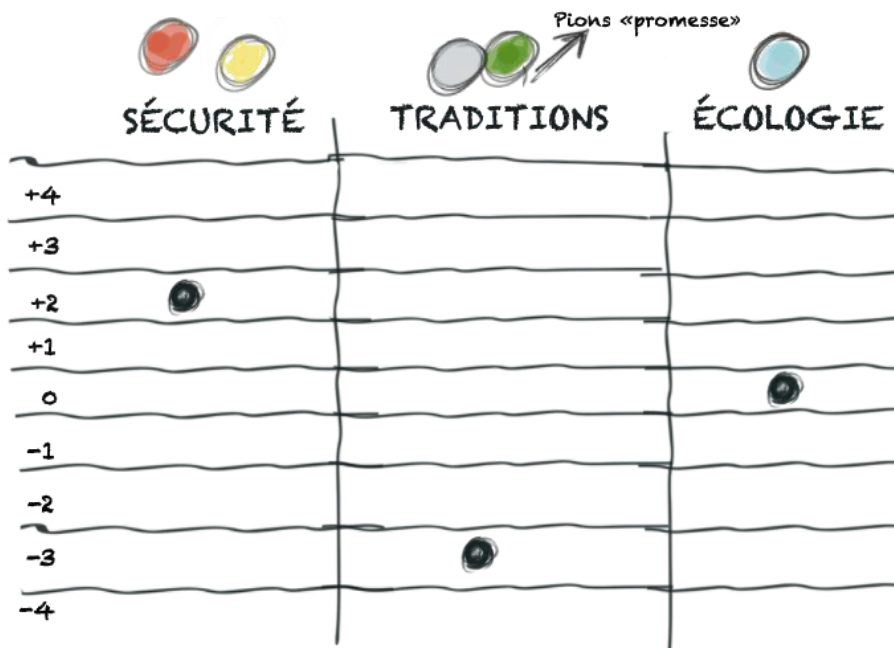
Les campagnes présidentielles ressemblent souvent à un feuilleton politique, avec des rebondissements quasi-quotidiens. Que les événements d'actualité soient présentés comme des « scandales », de simples « affaires », ou de banals « problèmes », le traitement médiatique de l'information cherche à provoquer une émotion collective qui est ensuite largement instrumentalisée par les équipes de campagne.

Les candidat•e•s n'hésitent pas à virer de bord et à agir en conséquence ! Mais il s'agit d'abord de chercher à mesurer « l'opinion publique » par le biais de ce qui guide la politique aujourd'hui : les sondages.

PRÉPARATION:

Imprimer un jeton « PROMESSE » pour chaque équipe (cf matériel).

Construire le « baromètre de l'opinion ». Il s'agit d'une grille qui servira à mesurer la « popularité » de trois thèmes de votre choix. On vous conseille d'afficher un grand tableau qui pourra ressembler au schéma suivant :



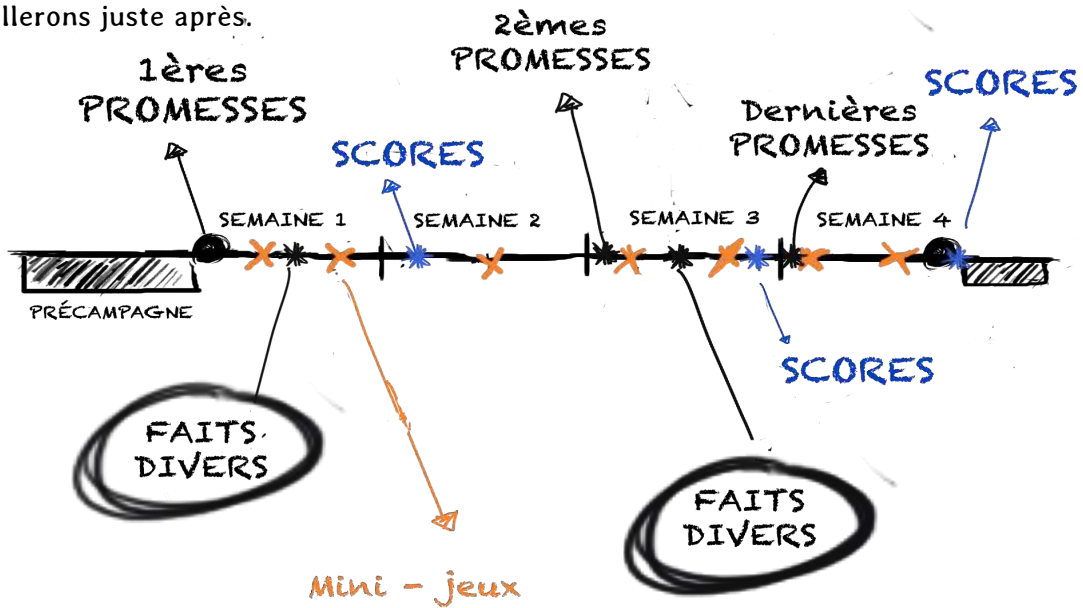
Exemples de thèmes à utiliser : *sécurité, éducation, travail, chasse et pêche, écologie, traditions...*

Imprimer des fiches « FAITS DIVERS » (cf matériel).

DEROULÉ :

Le baromètre de l'opinion vient rythmer la partie en y insérant certains temps : PROMESSES, FAITS DIVERS et SCORES.

Les animateurs·trices peuvent choisir d'organiser ces temps comme ils et elles le souhaitent au cours de la partie. Voici un exemple d'un déroulé avec les différents temps, que nous détaillerons juste après.



La popularité des thèmes évolue tout au long de la partie, par des décisions arbitraires des animateurs·trices. Ils et elles peuvent augmenter ou baisser la popularité des thèmes, en fonction de ce qu'il se passe dans les jeux. Cela provoque généralement des réactions de la part des joueurs et ajoute des rebondissements à la partie.

#### PROMESSES :

Au début de la première semaine de campagne, les animateurs·trices présentent le baromètre de l'opinion et dévoilent les thèmes. C'est alors le moment pour les équipes, qui disposent d'un jeton « PROMESSE » de le positionner sur un thème du baromètre de l'opinion. Ces promesses auront une influence sur l'ensemble du jeu : si les participant·es agissent en accord avec les thèmes sur lesquels ils sont positionnés ou pas, les animateurs·trices peuvent décider d'ajouter ou retirer des points à l'équipe.

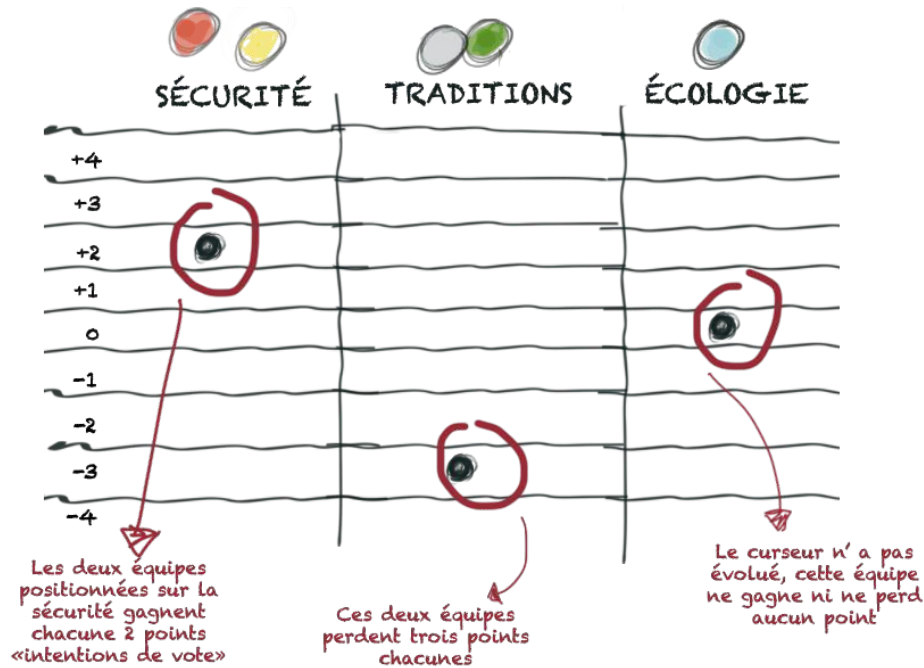
*Exemple : si je me positionne sur le thème « Sécurité » et que je réussis à défendre ce thème lors du jeu du « Bingo des éléments de langage », je peux gagner des points bonus.*

Les animateurs·trices proposent aussi à diverses reprises (de préférence au début d'une semaine de campagne) des temps « PROMESSE ». Les équipes ont alors le choix de conserver leur positionnement ou de déplacer leurs pions promesses sur de nouveaux thèmes.

#### SCORES :

Au-delà de l'intérêt du baromètre qui donne une nouvelle dimension à la partie en ajoutant des thèmes à respecter, il a aussi un effet sur les points « intentions de vote », de la même manière que les mini-jeux.

A différents moments de la partie, et lorsque le baromètre a un peu évolué, les animateurs·trices font un bilan SCORES du baromètre de l'opinion avec les équipes. En fonction de la position du curseur sur les thèmes, et des promesses faites par les équipes, celles-ci perdent ou gagnent des points.



#### FAITS DIVERS :

Plusieurs fois au cours de la partie, les animateurs·trices tirent au sort plusieurs « FAITS DIVERS » qui se seraient produits récemment. Ce temps plutôt drôle nous permet de faire évoluer le baromètre, car les faits divers influencent la popularité des thématiques.

Les équipes qui le souhaitent peuvent choisir un des faits divers proposés afin de tenter de l'instrumentaliser dans leur intérêt. Elles désignent un·e de leurs membres, qui devra annoncer l'effet qu'il ou elle souhaite avoir sur le baromètre de l'opinion.

*Exemples : « je vais commenter tel fait divers afin d'augmenter le thème écologie » ou « je vais commenter tel fait divers afin de baisser le thème sécurité ».*

Après avoir annoncé l'effet souhaité, il ou elle réalise un bref discours, suite auquel les animateurs·trices déplaceront arbitrairement le curseur de la thématique annoncée.