

LA CHARTE DE LA CAMPAGNE



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.



MATÉRIEL
La charte de la
campagne

Écoutes téléphoniques.

**ESPIONNER UNE
TABLE D'UNE AUTRE
ÉQUIPE**

*Respect des règles constitutionnelles de
la campagne.*

**CONTESTER LES
DÉCISIONS DES
ANIMS**

Transparence dans les financements.

TRICHER AVEC LES POINTS

*Délation via des journaux
d'investigation.*

BALANCER AUX ANIMS LA FAUTE DE QUELQU'UN D'AUTRE

*Avoir un comportement décent, dans le
VIVRE ENSEMBLE pour FAIRE SOCIÉTÉ
avec ses prochain·es.*

**SE ROULER AU SOL ET
DANSER N'IMPORTE
COMMENT**

Applaudissements

- 3 points

- 5 points

+ 5 points

0 points

**L'équipe perd ses
pouvoirs (encore inutilisés)**

**Le ou la fautif·ive est exclu·e
de son équipe (et intègre une
nouvelle équipe de son choix)**