

Choix des idéologies politiques



RAISONNEMENT
COLLECTIF

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.



MATÉRIEL
Choix des
idéologies politiques

Idéologie politique

RÉVOLUTIONNAIRE



-1

Révolutionnaire

« **DÉNONCIATION** »

Une action choc fortement médiatisée vous confère une légitimité suffisante pour discréditer vos adversaires auprès de l'opinion publique.

Une fois dans la partie, vous pouvez décider de faire tomber à zéro les points gagnés par une équipe adverse lors d'un mini-jeu.



Idéologie politique

RÉVOLUTIONNAIRE



-1

Révolutionnaire

« **COUP D'ÉCLAT** »

Une action choc fortement médiatisée vous permet de momentanément doubler votre popularité.

Une fois dans la partie, vous pouvez décider de doubler les points que vous gagnez lors d'un mini-jeu.



Idéologie politique

AUTORITAIRE



0

Autoritaire

« *CENSURE* »

Pouvoir de censurer l'expression publique d'une équipe adverse, et d'ainsi limiter son impact sur l'opinion.

Une fois dans la partie, vous pouvez décider de diviser par deux les points gagnés par une équipe adverse lors d'un mini-jeu.



Idéologie politique

AUTORITAIRE



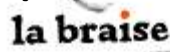
0

Autoritaire

« *PROPAGANDE* »

Techniques de persuasion mises en œuvre pour propager une opinion.

Une fois dans la partie, vous pouvez prendre la parole pendant 1 minute pour dire ce que vous voulez. Tout le monde doit vous écouter sans vous interrompre.



**Idéologies politiques
et pouvoirs**

Idéologie politique

CAPITALISTE



+5

Capitaliste

« **PUBLICITÉ** »

Je suis propriétaire des principaux médias influenceurs, je peux donc m'octroyer une excellente visibilité médiatique.

Prenez la plus grande feuille de papier à votre disposition et réalisez une affiche pour votre campagne. Accrochez-la où vous voulez.

(n'interrompez la partie que pour accrocher l'affiche)



Idéologie politique

CAPITALISTE



+5

Capitaliste

« **MÉDIAS PERROQUETS** »

Je suis propriétaire des principaux médias influenceurs, je peux les manipuler à ma guise.

Une fois dans la partie, pendant 1 minute, les animateurs·trices doivent répéter tout ce que vous dites.

(cela ne peut pas avoir un effet sur vos points)



**Idéologies politiques
et pouvoirs**

Idéologie politique

DÉCROISSANT



-3

Décroissant

« *RECYCLAGE* »

Je pense que la solution pour sortir de la société de consommation est d'arrêter de tout jeter après utilisation !

Dans chaque mini-jeu, si vous réutilisez une feuille de papier utilisée auparavant, vous gagnez automatiquement 1 point.
(maximum 1 point par jeu)



Idéologie politique

DÉCROISSANT



-3

Décroissant

« *ECO-CITOYEN* »

Je pense que la solution pour sortir de la société de consommation capitaliste est d'arrêter de jeter les objets après utilisation.

Vous avez le droit de compter vos points dans un « écocup ».



**Idéologies politiques
et pouvoirs**

Idéologie politique

NATIONALISTE

la braise

+2

Nationaliste

« *HYMNE* »

Pour sauver son pays il faut l'aimer, pour aimer son pays il faut le chanter (avec le cœur).

Une fois dans la partie vous pouvez faire chanter l'hymne national à l'ensemble des participant-es (choisissez une chanson rigolote que tout le monde connaît) : debout et la main sur le cœur !

la braise

Idéologie politique

NATIONALISTE

la braise

+2

Nationaliste

« *IDENTITÉ* »

Former une nation c'est partager une identité, se retrouver derrière une désignation commune.

Au début de la partie, vous pouvez décider du nom du « Pays des animaux ». Tout le monde devra l'utiliser tout au long du jeu.

la braise

Idéologies politiques
et pouvoirs