

# 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 FRONDE

*Bien que ces mauvais garnemens  
S'arment des mêmes instruments  
qui font tant de Bruit par le mode,*

*C'est un objet divertissant  
qu'enfin cette fatale Fronde  
ne soit plus rien qu'un jeu d'Enfant.*



# 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.

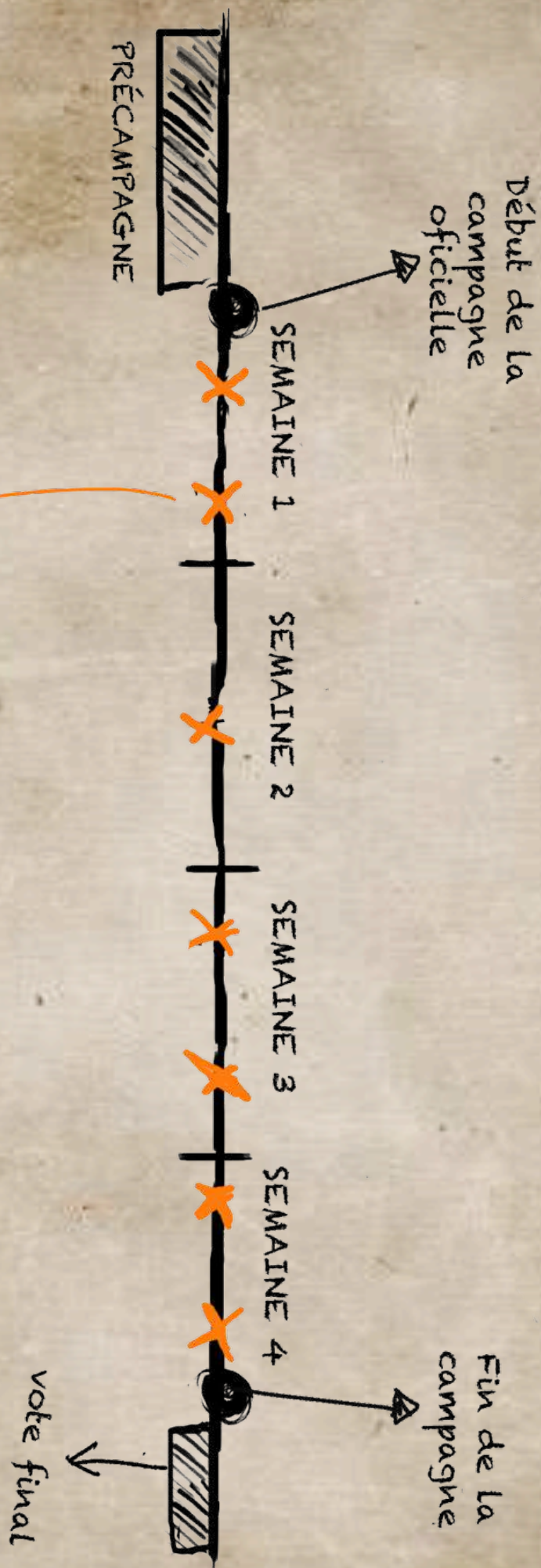
## Comment ça s'anime ?

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





## 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 !**



## Vote final

### 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...*



**MATÉRIEL**  
**Précampagne**

# AUTRUCHE





# BISON





# COCCINELLE





# HIPPOCAMPE





# SERPENT





