



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.