

RÈGLE DU JEU - AUX URNES, CITOYEN !

7 ANS ET PLUS - 2 À 6 JOUEURS + 1 MAÎTRE DU JEU

MATÉRIEL : VERSION TÉLÉCHARGEABLE

- ▶ 6 pions
- ▶ 1 dé
- ▶ le plateau de jeu (format A3)
- ▶ 64 cartes voix (à imprimer en double)
- ▶ 40 cartes propositions
- ▶ les cartons « programme »
- ▶ règle du jeu
- ▶ carte scores
- ▶ liste des votants



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- ▶ ciseaux / colle
- ▶ 6 bouchons de bouteille
- ▶ 1 boîte à chaussure



INSTALLATION DU JEU

- ▶ Découper les personnages et les coller sur les bouchons de bouteille pour créer les pions
- ▶ Découper les différents éléments du jeu
- ▶ Décorer la boîte à chaussure et créer une fente pour transformer la boîte en « Urne à voter » ; à la fin du jeu elle servira de boîte de rangement



DÉROULEMENT DU JEU

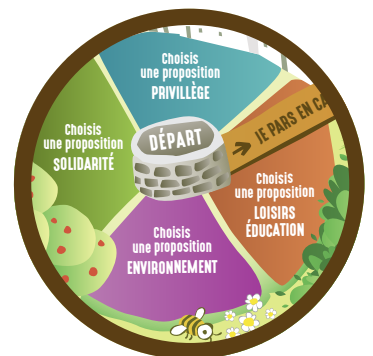
LA PARTIE SE DÉROULE EN TROIS ÉTAPES



ÉTAPE 1 : ÉLABORATION DE SON PROGRAMME

- ▶ Chacun choisit son personnage candidat, le place sur la case départ (empiler les différents bouchons) et prend un carton programme.
- ▶ Les joueurs lancent le dé pour faire avancer leur candidat sur la place du village.
- ▶ Chaque candidat doit choisir une carte proposition sur chaque thème : Environnement / Loisirs-Education / Solidarité / Privilèges. Si le candidat tombe sur un thème déjà obtenu, il passe son tour.
- ▶ Le directeur de campagne (maître du jeu) doit accompagner et prendre le temps avec les candidats dans le choix de leurs propositions pour constituer leur programme. En effet, en fonction des choix du candidat, les cartes propositions donnent du bonus ou du malus à certains personnages.
- ▶ Pour s'engager sur le chemin de la campagne électorale, chaque candidat doit avoir son carton programme complet.

Bonus : les voix comptent double
Malus : annulation des voix



RÈGLE DU JEU - AUX URNES, CITOYEN !

7 ANS ET PLUS - 2 À 6 JOUEURS + 1 MAÎTRE DU JEU

DÉROULEMENT DU JEU (SUITE)

ÉTAPE 2 : LE CHEMIN DE LA CAMPAGNE ÉLECTORALE

- ▶ Une fois le programme rempli, le candidat doit aller sur le chemin de la campagne électorale pour gagner des voix.
- ▶ S'il tombe sur une case « voix », il prend la première carte de la pioche et ne la montre pas aux autres candidats. Ce sont les voix qu'il a gagnées en montrant à la population locale les propositions de son programme.
- ▶ Un candidat ne peut pas avoir plus de 10 cartes voix en main. S'il en a plus de 10, le directeur de campagne lui retire une carte au hasard et la pose sous la pioche.

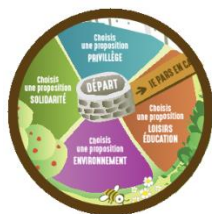


ÉTAPE 3 : LE JOUR DES ÉLECTIONS

- ▶ Dès qu'un joueur arrive sur la case « élections », le jeu est terminé.
- ▶ Le directeur de campagne appelle un par un les habitants à voter dans l'urne, à l'aide de la liste des habitants votants. Par exemple, les candidats ayant pioché les voix des fées iront mettre leur carte voix « fées » au moment où le directeur de campagne les appelle.
- ▶ Au fur et à mesure des votes, le directeur de campagne comptabilise les voix pour chaque candidat en tenant compte des malus et bonus des cartes propositions.

VIVE LE PRÉSIDENT !

VARIANTES - Pour aller plus loin



Phase 1– Elaborer son programme

Faire des choix pour constituer un programme



Variante 1 : Temps de réflexion (sans le dé) : Choisir son programme.

Le directeur de campagne doit donner un temps aux candidats, par exemple 15 minutes pour étudier les propositions du jeu et faire son choix.

Chaque candidat (ou par équipe de campagne) réfléchit et choisit les propositions pour constituer son programme.

Remarque : Penser à imprimer suffisamment de jeux des propositions - les cartes propositions en double à minima



Variante 2 : Elaboration de son propre programme lié à un environnement

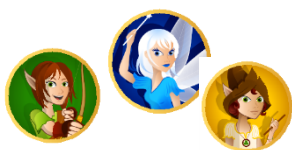
Le directeur de campagne pose préalablement le cadre : les candidats doivent établir un programme pour :

- Agir dans leur ville - Agir dans la classe – Agir dans l'école - Agir dans leur association

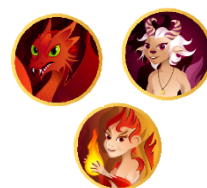
Chaque candidat reçoit 4 « cartes propositions » vierges (Environnement, Education/loisirs, solidarité, privilèges)

Les candidats écrivent leurs propositions sur les « cartes propositions » vierges.

Phase 2 –La campagne suit son cours - Pas de variante sur cette étape.



Phase 3 – Le jour des élections



Variante 1 : le meilleur programme

Le jour des élections : Avant de procéder au vote chaque candidat présente son programme pendant 1 minute puis on procède au vote puis au dépouillement.

Chaque candidat doit répartir ses voix récoltées* dans les urnes (ou enveloppes) des autres candidats.

Objet de discussion : système de vote pour choisir le meilleur... ou le moins pire !



Variante 2 : un programme commun

Le jour des élections : l'ensemble des candidats élaborent un programme unique en votant pour chaque proposition.

Pour chaque thème, les candidats présentent et argumentent à tour de rôle leur proposition puis on procède au vote et au dépouillement, à l'aide de 6 urnes ou enveloppes.

Le processus se répète pour les 4 thèmes : Environnement, Education/loisirs, solidarité, privilèges.

Les candidats aboutissent à un seul programme qui reprend les 4 propositions thématiques ayant obtenu le plus de voix.

Objet de discussion : les candidats créent des alliances ou persévèrent seul.



Variante 3 : la majorité absolue

Même processus que pour la version 2, mais pour que la proposition soit retenue elle doit recueillir la majorité absolue soit 50% + 1 voix.

Objet de discussion avec le groupe : quel est l'impact du vote à la majorité absolue ?

*il y a obligation d'utiliser la totalité de ses voix.

