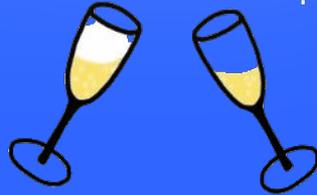


# LA MALLETTE DE L'APEROCRATIE

**Pour vos Democracy Happy Hour !**



# Un kit de Démocratie Ouverte

Démocratie Ouverte œuvre à la **transformation démocratique** de nos **institutions** et de nos **organisations** afin de relever les **défis structurants du 21ème siècle**.

- Un collectif **non-partisan**, transpartisan, indépendant et **engagé**.
- Complémentaire d'une démocratie représentative, dont il cherche à **améliorer le fonctionnement** par plus de transparence, de participation et de collaboration.

DÉMOCRATIE  
OUVERTE





# Kit des Democracy Happy Hour

## Concept :

Un **apéro du renouveau démocratique**, c'est une discussion conviviale, ouverte à tou.te.s, dans un lieu public (café, place, parc...) pour imaginer les moyens de redonner du pouvoir aux citoyen.ne.s pour mieux faire face ensemble aux urgences écologiques et sociales.

## Le but :

Un apéro sert à produire et à partager des propositions concrètes qui pourraient être soumises à la délibération collective d'une future **Convention citoyenne** tirée au sort pour changer nos institutions.

## Où :

Dans vos villes, départements, régions... Partout où vous trouverez un coin sympa !



# Un ensemble de jeux :

## La mallette de l'Apérocratie

- **10 jeux** : pleins d'animations et de jeux de société
- **Fiches techniques, règles du jeu et cartes** : un kit complet et simple d'emploi
- **Fiches débats et thèmes à aborder** : la démocratie c'est large, adaptez les jeux selon les thèmes qui vous sont chers, ou débattuez librement !
- **Adaptable** : mixez et remasterisez les jeux selon les participants, vos goûts et l'environnement. Piochez ceux qui vous plaisent le plus !



- ❑ Trouvez un **lieu** accessible pour vos participants et adapté au nombre.
- ❑ Fixez une **date** et un **horaire**, assurez-vous de la disponibilité du lieu à ce moment.
- ❑ **Invitez** les participants à vous rejoindre : événement Facebook, mail, story Instagram, SMS, etc...
- ❑ Saisissez vous du kit et **choisissez** vos jeux préférés !
- ❑ Distribuez les **rôles** : qui facilite? Prend des photos? Installe le matériel ?
- ❑ Réunissez le **matériel** nécessaire à la sélection de jeux, imprimez les cartes si besoin.
- ❑ Prenez des **photos** du Jour-J, partagez-les sur vos réseaux sociaux et envoyez-les à Démocratie Ouverte.

# Checklist :

**Etes-vous bien prêt à accueillir les fêtards de la démocratie ?**



- ❑ Trouvez un **lieu** accessible pour vos participants et adapté au nombre.
- ❑ Fixez une **date** et un **horaire**, assurez-vous de la disponibilité du lieu à ce moment.
- ❑ **Invitez** les participants à vous rejoindre : événement Facebook, mail, story Instagram, SMS, etc...
- ❑ Saisissez-vous du kit et **choisissez** vos jeux préférés !
- ❑ Distribuez les **rôles** : qui facilite ? Prends des photos ? Installe le matériel ?
- ❑ Réunissez le **matériel** nécessaire à la sélection de jeux, imprimez les cartes si besoin.
- ❑ Prenez des **photos** du Jour-J, partagez-les sur vos réseaux sociaux et envoyez-les à Démocratie Ouverte.

# Checklist :

**Etes-vous bien prêt à accueillir les fêtards de la démocratie ?**



# TU ME DONNES TON FEU VERT ?

**Explication :** Les joueurs notent les programmes des candidats aux présidentielles ou les mesures de notre Pacte Démocratique à l'aide des gommettes avec un code couleur allant de vert (très positif) à rouge (très négatif) en passant par des couleurs plus nuancées (jaune et orange).

## **Feuille de route :**

**Nombre de participants :** 4 à 12 selon le lieu

**Durée de l'activité :** 20 min

## **Besoins matériels :**

- Des gommettes
- Les portraits de candidats
- Les mesures du pacte démocratiques

## **Déroulé :**

- Le facilitateur expose les portraits des candidats ou les mesures du pacte.
- Les participants collent des gommettes de couleur en fonction de leurs opinions sur les mesures ou les candidats.
- Le facilitateur relève les notes octroyées par les joueurs.
- Les participants justifient ensuite leurs positions en débattant de leurs points de vue avec les autres joueurs.

**But du jeu :** Les participants doivent convaincre les autres joueurs en exposant leurs arguments.

**1**

## RÉÉCRIRE LA RÈGLE DU JEU DÉMOCRATIQUE

- Organiser une Convention Citoyenne pour la Démocratie, suivie d'un référendum
- Donner un pouvoir constitutionnel aux Conventions Citoyennes

**2**

## STOPPER LES LOBBIES

- Encadrer drastiquement les intérêts privés
- Limiter le pantouflage
- Garantir la transparence des décisions

**3**

## ASSURER L'INDÉPENDANCE DES MÉDIAS

- Limiter la concentration des médias
- Financer uniquement les médias indépendants
- Encadrer l'usage des sondages

**4**

## FORMER DES JEUNES CITOYENS ENGAGÉS

- Pratiquer la démocratie à l'école
- Généraliser le service civique
- Former les professeurs aux pratiques démocratiques et à la citoyenneté active

**5**

## LUTTER CONTRE L'ABSTENTION

- Comptabiliser les votes blancs et réorganiser les élections en cas de vote blanc majoritaire
- Lever les freins à la mal-inscription
- Expérimenter de nouvelles formes de scrutins, dont le jugement majoritaire

**6**

## FINANCER LA DÉMOCRATIE

- Réformer le financement des campagnes électorales et des partis politiques
- Financer les initiatives citoyennes et les innovations démocratiques
- Créer un congé citoyen pour s'engager

# IMAGINE...

**Explication :** Les participants doivent terminer des phrases pour exprimer leurs idées sur le sujet tiré.

## **Feuille de route :**

**Nombre de participants :** 3 à 10

**Durée de l'activité :** 15 min

## **Besoins matériels :**

- Des bouts de papiers
- Un récipient

## **Déroulé :**

- Les participants tirent des bouts de papiers avec des débuts de phrase.
- Ils complètent ces phrases en argumentant leurs réponses.

## **But du jeu :**

Convaincre et débattre avec les autres participants du sujet tiré.

- La Démocratie aujourd'hui...
- Le rôle du président est...
- La Politique c'est...
- Voter est un acte...
- Débattre revient à...
- Les partis représentent...
- Les citoyens peuvent...
- Les citoyens doivent...
- L'école participe à...
- Les lois favorisent...
- Les sénateurs sont...
- Manifester c'est croire...
- Argumenter pousse à...
- Consulter les citoyens c'est...
- L'écologie...
- Refonder le système politique est...
- Militer c'est...
- L'égalité des chances...
- La participation citoyenne...

- Le vote blanc est...
- Être citoyen c'est...
- Les lobbies...
- Le problème avec les médias c'est...
- Les jeunes en politique sont trop...
- L'abstention c'est finalement...
- Changer la constitution...
- Le local en politique c'est...
- Les référendums...
- Les lanceurs d'alertes devraient...
- La démocratie dans l'Union Européenne...
- La transparence en politique est...
- Les mandats doivent être...
- Le Conseil Constitutionnel a un rôle de...
- Démocratie Ouverte...

# BLANC MANGER DEMO

**Explication :** Les participants assemblent des cartes de début de phrases à des cartes de fin de phrase et expliquent leur choix.

## **Feuille de route :**

**Nombre de participants :** 3 à 12

**Durée de l'activité :** 25 min

## **Besoins matériels :**

- Nos cartes

## **Déroulé :**

- Distribuer 5 cartes réponses à chaque joueur.
- Le facilitateur retourne une carte début de phrase.
- Les joueurs choisissent dans leur deck la carte la plus adaptée à la carte retournée.
- Chaque joueur présente sa carte réponse et l'argumente.

**But du jeu :** Le facilitateur élit celui qui a donné la meilleure proposition, et lui octroie 1 point. Celui qui a le plus de points quand il n'y a plus de carte.

**Exemple :** Le rôle principal du président c'est de ... faire taire les citoyens.

**L'objectif  
principal du  
président est  
de ...**

**Les citoyens  
devraient ...**

**Être député.e  
sous la 5ème  
République  
c'est ...**

**On attend de  
moi de ...**

**McKinsey a  
réussi à ...**

**Les  
manifestants  
doivent ...**

**Les médias  
adorent ...**

**Les maires  
arrivent encore  
à ...**

**Les fachos  
adorent ...**

**Le rôle des  
Sénateurs est  
de ...**

**L'argent  
réussit à...**

**L'école rêve  
de...**

**Science Po  
permet de ...**

**La police  
essaye de ...**

**Les GAFAMs  
réussissent à ...**

**Les ONG  
luttent pour ...**

**Les  
instituteurs  
poussent à ...**

**Les banquiers  
participent à ...**

**Les  
consommateurs  
cherchent à ...**

**Les sondages  
électoraux  
servent à ...**

**Pour faire  
gagner la  
démocratie on  
doit ...**

**La politique  
c'est ...**

**...**

**...**

**... prendre le  
pouvoir**

**... glander toute  
la journée**

**... monopoliser  
le pouvoir**

**... tout faire  
péter**

**... obéir au  
doigt et à l'oeil**

**... écouter  
BFMTV**

**... passer à  
autre chose**

**... se défendre  
des attaques.**

**... cracher son  
venin.**

**... maintenir  
leurs prestiges**

**... brosser dans  
le sens du poil**

**... se faire une  
grosse kichta**

**... trouver des  
solutions**

**... se faire  
apprécier**

**... calmer les  
élus**

**... kiffer le  
fascisme**

**... faire plus de  
bruit**

**... réconcilier  
les citoyens**

**... voter et  
basta**

**... contempler  
en silence**

**... brouiller les  
pistes**

**... adorer la  
violence**

**... davantage  
participer**

**... arrêter de  
débattre**

**... en apprendre  
mieux sur  
nous.**

**... construire  
une belle  
carrière.**

**... faire vœu de  
pauvreté.**

**... être en CDI.**

**... disjoncter au  
bout d'un  
moment.**

**... pactiser avec  
le diable.**

**... faire société.**

**... briser l'ordre  
établi.**

**... se respecter**

**... distribuer de  
l'amour**

**... aimer se faire  
piétiner**

**... diffuser des  
bêtises**

**... ruiner la  
planète**

**... faire faillite**

**... construire  
collectivement**

**... apaiser les  
tensions**

**... se faire des  
bons potes**

**... avoir l'âme  
tranquille**

**... rouler des  
pelles.**

**... combattre la  
violence par la  
violence.**

**... affronter les  
foules.**

**... devenir  
pleinement  
citoyen.**

**... devenir  
supérieur aux  
autres.**

**... voir qui sont  
les faibles.**

**... être fan de  
Napoléon.**

**... rétablir la  
monarchie.**

**... avoir peur de  
Sandrine  
Rousseau.**

**... bloquer  
Manuel Valls  
sur twitter.**

**... faire des  
TikTok avec le  
ministre des  
transports.**

**... faire barrage  
au wokisme.**

**... se ridiculiser.**

**... prophétiser  
l'avenir.**

**... regretter la  
tête de Louis  
XVI.**

**... boycotter  
leurs produits  
préférés.**

**... se livrer à  
l'adultère.**

**... noyer le  
poisson.**

**... financer la  
campagne de  
Pécresse.**

**... représenter  
Dassault.**

**... rendre plus  
sympathique  
Balkany.**

**... prendre la  
grosse tête.**

# DIS MOI TON SCÉNARIO...

**Explication :** Les participants se positionnent sur les emplacements représentant les scénarios futurs les plus plausibles selon eux, justifient leurs choix et en débattent avec les autres joueurs.

## **Feuille de route :**

**Nombre de participants :** 4 à 12

**Durée de l'activité :** 20 min

## **Besoins matériels :**

- Un scotch de 4 couleurs différentes
- 4 scénarios futurs

## **Déroulé :**

- Le facilitateur lit les différents scénarios une ou plusieurs fois au besoin.
- Les participants se positionnent en fonction de ce qu'ils estiment être le scénario le plus plausible.
- Les participants justifient leur choix à tour de rôle et en débattent avec les autres participants.

**But du jeu :** Les joueurs doivent convaincre les autres participants de leurs positions.

# SCÉNARIOS

## → La démocratie représentative

En 2050 rien n'a changé. Tous les 5 ans, je vote par défaut pour un Président aux prérogatives toujours plus importantes qui ne nous représente pas et trahit ses promesses. Dans ce laps de temps long, je suis condamné à subir des projets qui ne nous conviennent pas sans la possibilité de pouvoir agir. La collaboration, le pouvoir d'action situation sont limités voire inexistant. La représentativité n'est plus, et ce, au détriment des populations les plus éloignées. Les crises en tout genre économiques, sociales, et environnementales s'enchaînent sans action publique efficace.

## → L'autocratie

De nos jours, la démocratie est un bien vieux souvenir. La situation s'est dégradée. Un homme détient le pouvoir et dirige la vie politique comme il l'entend sans contradiction ni consultation ni d'autres partis, ni d'opposants. Si en apparence l'illusion démocratique fait son effet, (avec des élections, un partage du pouvoir etc... ), la réalité est tout autre. Ce semblant de démocratie n'est en fait que fallacieux, les élections sont truquées, le partage du pouvoir est inexistant en pratique. Gare à ceux qui contestent le régime. Mon meilleur ami en a fait les frais et est emprisonné depuis maintenant plusieurs mois.

### → La démocratie directe

La démocratie est depuis peu devenue une réalité quotidienne et non plus un fantasme. Tous les matins, avant de me rendre au travail, je me rends au bureau de vote le plus proche de chez moi. Quand j'arrive, un ensemble de stands de vote se proposent à moi : à gauche, on me demande comment gérer les déchets issus de la fusion nucléaire, et à droite de quel montant devrait être l'aide pour les victimes de maladies rénales. Tout mon quartier est réuni dans cet immense complexe de plusieurs centaines de mètres carrés. Ici, tout se décide, sans différence de statut entre les citoyens. C'est parfois cacophonique, mais cela fait bien longtemps que l'on élit plus de représentants. Autant localement que nationalement, les décisions sont débattues et votées par les citoyens, sans se soumettre aux diktats des élus.

### → La démocratie participative

Dimanche, c'est le grand jour ! Vont se rassembler un panel de 100 citoyens tirés au sort, qui vont devoir débattre et décider ensemble des grandes mesures environnementales de l'année. De leurs préconisations, une loi va être débattue à l'Assemblée Nationale puis au Sénat, qui pourra affiner et corriger certaines propositions. Progressivement, nous avons abouti à un équilibre harmonieux entre élus et citoyens. Je suis content de la députée de ma circonscription ! Elle a été élue au jugement majoritaire et fait plutôt consensus dans le coin. Ma sœur a déjà été tirée au sort pour faire partie de la Convention Citoyenne. Elle n'était pas très qualifiée et s'était plutôt laissée guider par les facilitateurs sur place, mais elle a appris un tas de choses.

# LA LIGNE ROUGE !

**Explication : Les participants se positionnent à propos d'affirmations polémiques, d'un côté ou l'autre d'une ligne.**

## **Feuille de route :**

**Nombre de participants :** 4 à 12 selon le lieu

**Durée de l'activité :** 20 min

## **Besoins matériels :**

- Un foulard / une corde
- Des bouts de papiers
- Un récipient

## **Déroulé :**

- Le facilitateur tire les affirmations polémiques.
- Les participants se positionnent par rapport à la ligne selon leurs opinions. Plus ils sont mitigés, plus ils sont proches de la ligne, plus ils sont tranchés, plus ils s'en éloignent.
- Les participants positionnent leurs corps s'ils sont dans un parc, ou leurs verres s'ils sont dans un bar.
- Les participants justifient leurs positions.

**But du jeu :** Les participants doivent convaincre les autres joueurs, qui peuvent se déplacer en fonction des arguments.

**Exemple :** Le vote doit être rendu obligatoire / Les citoyens ont davantage raison que les élus/ La démocratie française n'existera plus dans 50 ans.

- Les citoyens ont plus raison que les élus.
- Les collectivités territoriales devraient avoir plus de pouvoir que les pouvoirs nationaux.
- C'est toujours les mêmes qui sont élus.
- Le cumul des mandats permet un lien entre les différentes strates de l'État.
- Les questions démocratiques sont les plus importantes questions politiques.
- La démocratie française risque de mourir dans moins de 50 ans.
- L'abstention est un mal contre lequel on doit lutter.
- Le scrutin au jugement majoritaire pousse à avoir des candidats consensuels.
- Les partis pourrissent la vie politique.
- La police doit être un contre pouvoir.
- Un citoyen qui ne participe pas activement à la vie politique est fainçant.
- Mon vote n'a aucun poids.
- Les citoyens devraient pouvoir destituer leurs élus.
- Les questions institutionnelles ne sont que des questions de professionnels.

- Le président a beaucoup trop de pouvoir.
- Les parlementaires sont complètement inutiles.
- La constitution de la 5ème République est à changer.
- Les citoyens ont comme seule activité citoyenne celle de voter.
- Le vote blanc est une super solution pour la participation.
- Le vote doit être rendu obligatoire.
- Les élus se présentent pour l'argent.
- Les partis politiques n'ont pas un fonctionnement transparent.
- Les citoyens devraient facilement pouvoir proposer des référendums.
- Le Conseil Constitutionnel est nocif.
- Les Hommes politiques se fichent de mes inquiétudes.
- La démocratie est en danger.

# IMAGINE x LA LIGNE ROUGE !

**Explication :** Les participants se positionnent à propos d'affirmations faites à partir de débuts de phrases, d'un côté ou l'autre d'une ligne.

## Feuille de route :

**Nombre de participants :** 4 à 12 selon le lieu

**Durée de l'activité :** 20 min

## Besoins matériels :

- Un foulard / une corde
- Des bouts de papiers
- Un récipient

## Déroulé :

- Le facilitateur lit les débuts de phrase et désigne un joueur pour la compléter.
- Les participants se positionnent par rapport à la ligne selon leurs opinions. Plus ils sont mitigés, plus ils sont proches de la ligne, plus ils sont tranchés, plus ils s'en éloignent.
- Les participants positionnent leurs corps s'ils sont dans un parc, ou leurs verres (avec post-it de leurs noms) s'ils sont dans un bar.
- Les participants justifient leurs positions.

**But du jeu :** Les participants doivent convaincre les autres joueurs, qui peuvent se déplacer en fonction des arguments.

**Exemple :** Le vote doit être rendu obligatoire / Les citoyens ont davantage raison que les élus / La démocratie française n'existera plus dans 50 ans.

- La Démocratie aujourd'hui...
- Le rôle du président est...
- La Politique c'est...
- Voter est un acte...
- Débattre revient à...
- Les partis représentent...
- Les citoyens peuvent...
- Les citoyens doivent...
- L'école participe à...
- Les lois favorisent...
- Les sénateurs sont...
- Manifester c'est croire...
- Argumenter pousse à...
- Consulter les citoyens c'est...
- L'écologie...
- Refonder le système politique est...
- Militer c'est...
- L'égalité des chances...
- La participation citoyenne...

- Le vote blanc est...
- Être citoyen c'est...
- Les lobbies...
- Le problème avec les médias c'est...
- Les jeunes en politique sont trop...
- L'abstention c'est finalement...
- Changer la constitution...
- Le local en politique c'est...
- Les référendums...
- Les lanceurs d'alertes devraient...
- La démocratie dans l'Union Européenne...
- La transparence en politique est...
- Les mandats doivent être...
- Le Conseil Constitutionnel a un rôle de...
- Démocratie Ouverte...

# LES DICTATEURS

**Explication :** Jeu de rôle dans lequel chaque joueur a une carte représentant son pouvoir en démocratie.

**Feuille de route :**

**Nombre de participants :** 3 à 18

**Durée de l'activité :** 30 min

**Besoins matériels :**

- Nos cartes

**Déroulé :**

- Le facilitateur distribue une carte de personnage à chaque joueur, face cachée.
- Le facilitateur endort les citoyens.
- Il appelle tour à tour les différents rôles et leur fait utiliser leurs pouvoirs.
- Le facilitateur réveille le pays.
- Les citoyens se réunissent en assemblée citoyenne et cherchent à éliminer les dictateurs.

**But du jeu :** Les dictateurs doivent éliminer tous les citoyens, et les citoyens doivent éliminer tous les dictateurs.

**Exemple :** La Haute Autorité pour la Transparence peut regarder la carte d'un autre joueur.

**Les dictateurs :**  
Se réveillent  
pour exclure les  
citoyens de la  
société.

**Haute Autorité  
pour la  
Transparence :**  
Peut regarder la  
carte d'un  
joueur.

**Le Conseil  
Constitutionnel**  
Échange le rôle  
de deux  
joueurs.

**La justice :**  
Peut blanchir,  
punir ou ne rien  
faire pour le  
joueur désigné  
par les  
dictateurs.

**Le président :**  
Se réveille une  
nuit sur deux,  
avec comme  
but d'ostraciser  
les citoyen et  
les dictateurs.

**La police :**  
Protège un  
joueur du vote  
des citoyens.

**Les lobbies :**  
Marient deux  
intérêts. Si un  
des deux  
joueurs est  
ostracisé,  
l'autre le sera  
aussi.

**Le Covid-19 :**  
Doit contaminer  
la nuit tous les  
joueurs  
jusqu'au dernier  
pour gagner

Les citoyens :  
votent en  
journée pour  
renverser les  
dictateurs

Les citoyens :  
votent en  
journée pour  
renverser les  
dictateurs

Les citoyens :  
votent en  
journée pour  
renverser les  
dictateurs

Les citoyens :  
votent en  
journée pour  
renverser les  
dictateurs

Les citoyens :  
votent en  
journée pour  
renverser les  
dictateurs

Les citoyens :  
votent en  
journée pour  
renverser les  
dictateurs

Les citoyens :  
votent en  
journée pour  
renverser les  
dictateurs

Les citoyens :  
votent en  
journée pour  
renverser les  
dictateurs

Les dictateurs :  
Se réveillent  
pour exclure les  
citoyens de la  
société.

Les dictateurs :  
Se réveillent  
pour exclure les  
citoyens de la  
société.

Les dictateurs :  
Se réveillent  
pour exclure les  
citoyens de la  
société.

Les dictateurs :  
Se réveillent  
pour exclure les  
citoyens de la  
société.

Les dictateurs :  
Se réveillent  
pour exclure les  
citoyens de la  
société.

Les dictateurs :  
Se réveillent  
pour exclure les  
citoyens de la  
société.

Les dictateurs :  
Se réveillent  
pour exclure les  
citoyens de la  
société.

Les  
parlementaires:  
Sont élus, et  
leurs votes  
comptent  
double aux  
Assemblées  
citoyenne.

# DEMO-CODE

**Explication : Les participants doivent faire deviner les mots présents sur la grille.**

## **Feuille de route :**

**Nombre de participants : 4 à 10**

**Durée de l'activité : 30 min**

## **Besoins matériels :**

- Nos cartes

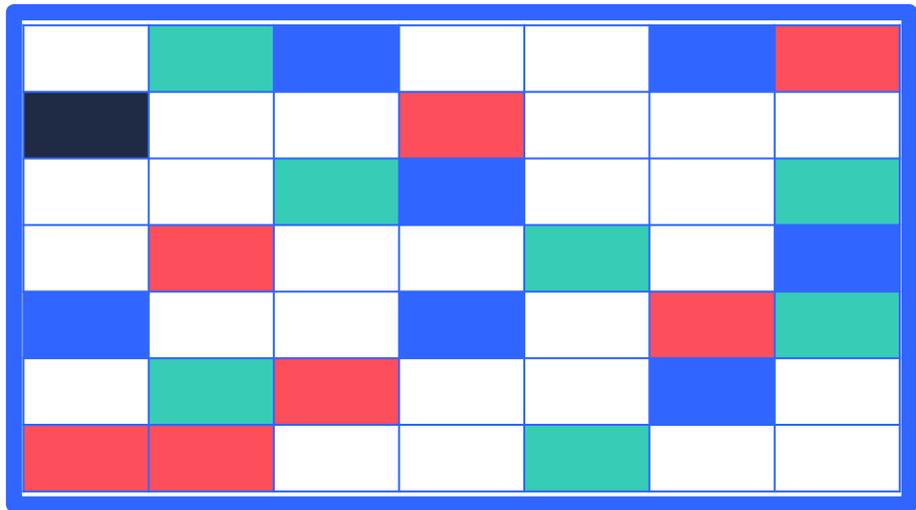
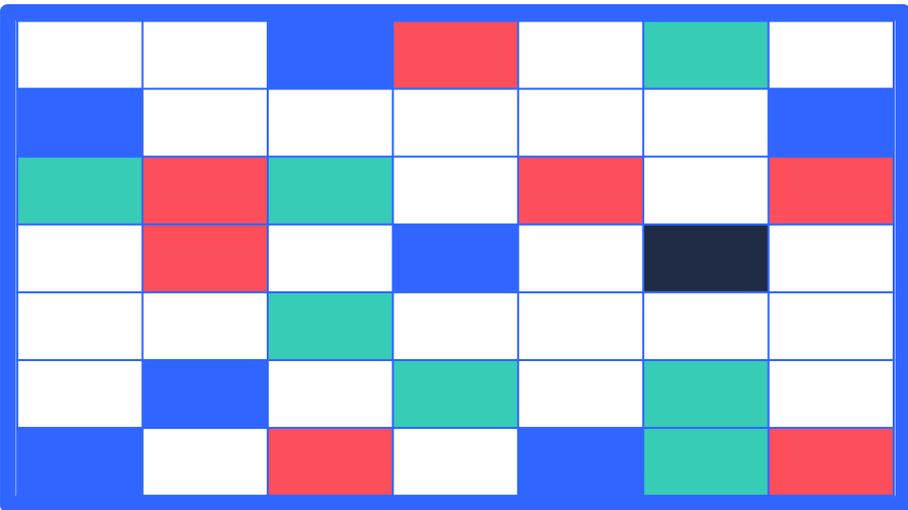
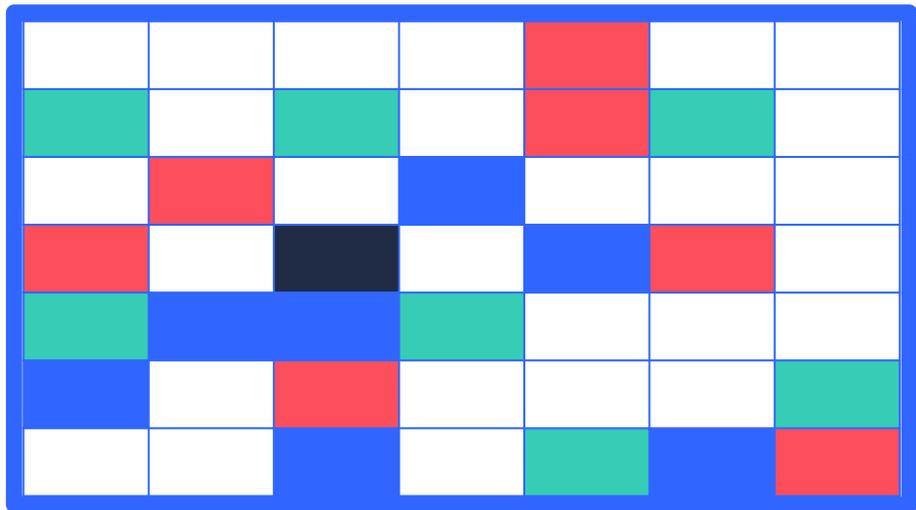
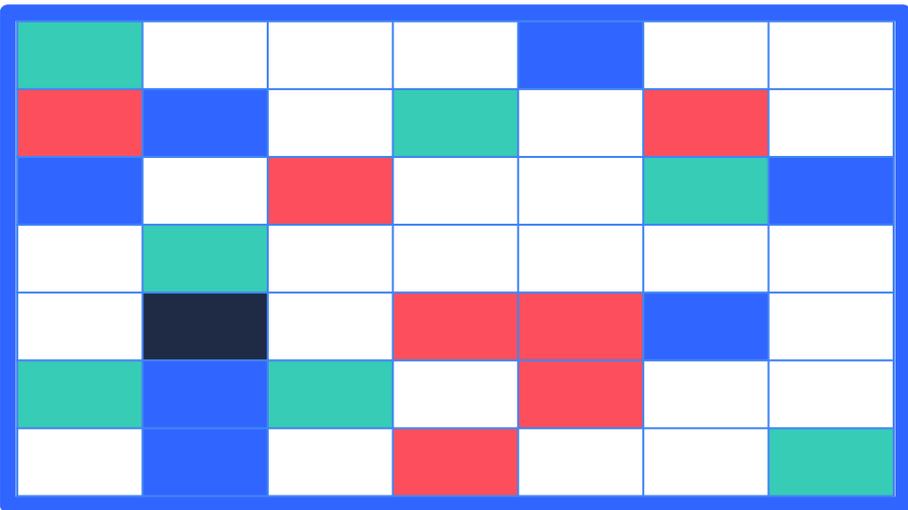
## **Déroulé :**

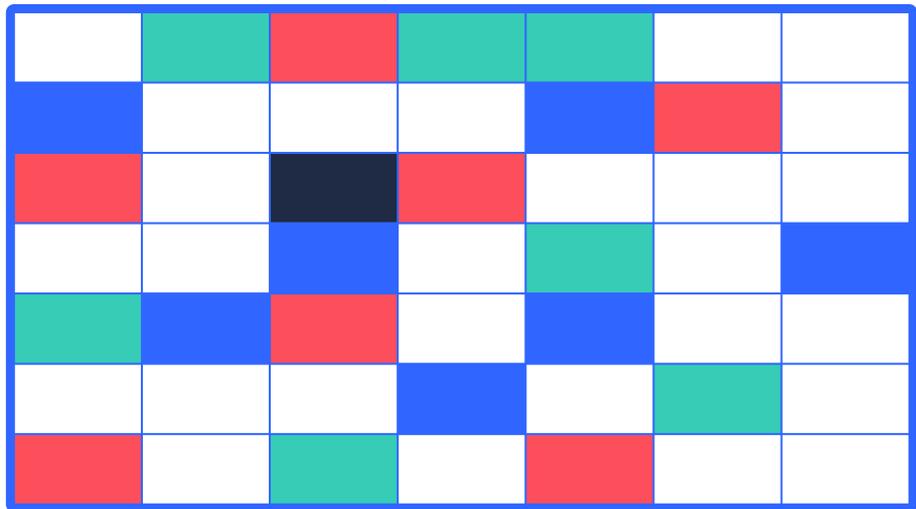
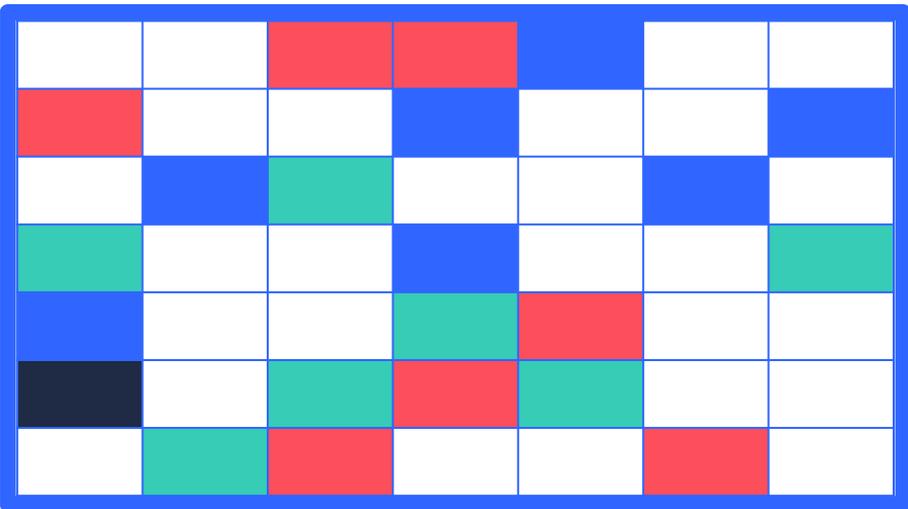
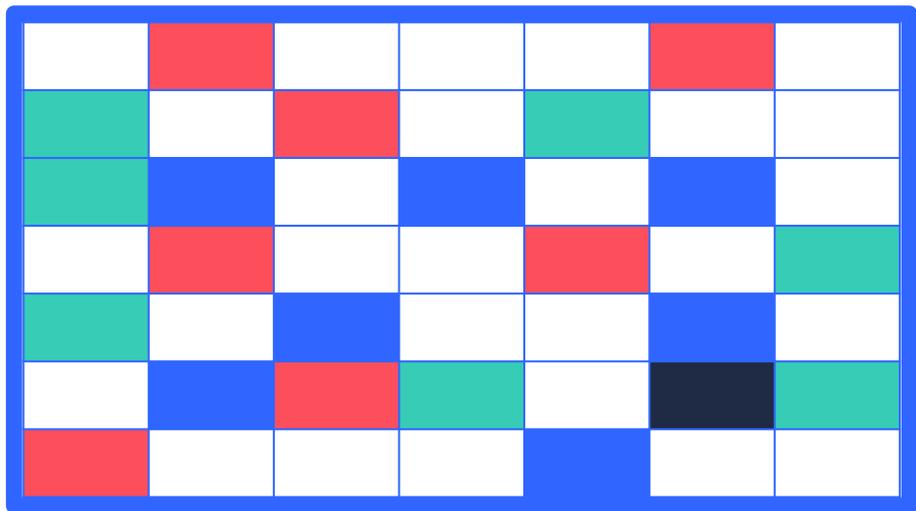
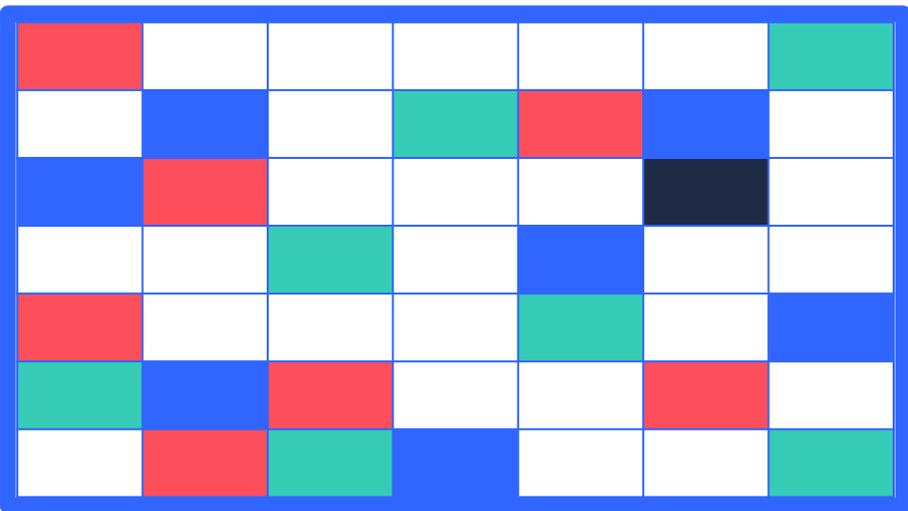
- Les participants se séparent en deux équipes (rose, bleu ou vert) et désignent par tour un chef d'équipe.
- Les deux chefs d'équipes choisissent une carte qui désigne par la couleur les mots qu'ils devront faire deviner à leurs équipes.
- Les chefs d'équipes annoncent un mot transversal pour faire deviner un maximum de leurs mots d'une pierre deux coups, sans recouvrir les mots de l'équipe adverse.

**But du jeu :** Chaque équipe doit faire deviner ses mots plus rapidement que l'autre équipe sans faire deviner le mot de la case noire.

**Exemple :** Pour faire deviner "Roi", "France" et "Révolution" le chef d'équipe peut annoncer "14 juillet pour 3"

<b>Constitution</b>	<b>Abstention</b>	<b>Référendum</b>	<b>Lanceur d'alerte</b>	<b>Union Européenne</b>	<b>Participation</b>	<b>Administration</b>
<b>Lobbies</b>	<b>Sondage</b>	<b>Démocratie</b>	<b>Révolution</b>	<b>Dictature</b>	<b>Représentant</b>	<b>Budget Participatif</b>
<b>Local</b>	<b>Vote</b>	<b>Gérald Darmanin</b>	<b>Mandat</b>	<b>Staline</b>	<b>Président</b>	<b>Partis</b>
<b>BFMTV</b>	<b>Roi</b>	<b>EELV</b>	<b>Capitalisme</b>	<b>Conseil Constitutionnel</b>	<b>Transparence</b>	<b>Pouvoir</b>
<b>France</b>	<b>Parlementaire</b>	<b>Proportionnelle</b>	<b>Manifestants</b>	<b>Anne Hidalgo</b>	<b>Gouvernement</b>	<b>Corruption</b>
<b>Convention Citoyenne pour le Climat</b>	<b>Syndicats</b>	<b>Mairie</b>	<b>Liberté</b>	<b>Justice</b>	<b>Militant</b>	<b>Information</b>
<b>Associations</b>	<b>Citoyen</b>	<b>Patrick Balkany</b>	<b>Campagne</b>	<b>Police</b>	<b>Economie</b>	<b>Marianne</b>





# L'IMPOSTEUR

**Explication :** Les joueurs doivent deviner qui est l'imposteur.

**Feuille de route :**

**Nombre de participants :** 3 à 12

**Durée de l'activité :** 25 min

**Besoins matériels :**

- Des bouts de papier

**Déroulé :**

- Tous les joueurs reçoivent un bout de papier où est inscrit un mot identique, sauf l'imposteur, qui ne reçoit aucun mot.
- De plus, certains joueurs ne reçoivent pas le même mot, mais un mot proche, ce sont les trompeurs.
- Les joueurs doivent chacun à leur tour annoncer un mot pour démontrer qu'ils ne sont pas l'imposteur sans être trop précis pour éviter que l'imposteur ne devine le mot.
- Les joueurs ne savent pas s'ils sont trompeurs ou non : ils s'adaptent en fonction des mots annoncés.
- A la fin de chaque tour, les joueurs votent pour éliminer l'imposteur en premier lieu puis les trompeurs.

**But du jeu :** L'imposteur ne doit pas se faire démasquer et remporte la partie s'il devine le mot. Les autres participants doivent le démasquer et démasquer les trompeurs.

Citoyens	Trompeurs	Imposteur
Roi	Président	⊗
Constitution	Loi	⊗
Lobbies	Corruption	⊗
Citoyen	Habitant	⊗
Vote blanc	Abstention	⊗
Dictature	Monarchie	⊗
Presse	Télévision	⊗
Gouvernement	Ministère	⊗
Région	Département	⊗

Citoyens	Les Trompeurs	Imposteur
Conseil d'Etat	Conseil Constitutionnel	⊗
Bénévole	Militant	⊗
Référendum	Election	⊗
Sénateur	Maire	⊗
Police	Justice	⊗
Capitalisme	Entreprise	⊗
Association	Syndicat	⊗
Union Européenne	ONU	⊗
Anarchie	Démocratie Directe	⊗

# MEMORY DES INNOVATEURS DÉMOCRATIQUES

**Explication :** Les participants doivent retrouver les paires d'innovateurs démocratiques.

## **Feuille de route :**

**Nombre de participants :** 4 à 6

**Durée de l'activité :** 20 min

**Besoins matériels :**

- Nos cartes

**Déroulé :**

- Les participants placent les cartes du memory face cachée.
- A tour de rôle, chacun retourne une paire de cartes si elles correspondent à la même catégorie d'innovation alors le joueur remporte la paire de cartes.

**But du jeu :** Avoir un maximum de paires de cartes à la fin du jeu.

**Tous  
ELUS**

Se former

**MEDIA**CITÉS

Média



App citoyenne



CONTRE LA CORRUPTION  
POUR L'ÉTHIQUE EN POLITIQUE

Transparence



Se former

**doppl**

Média



SMART FUTURES

App citoyenne



Transparence

**MAKE.  
ORG**

Consultation

**Pollers**

Pétition

 **villyz**

Financement

 **COLLECTICITY**

Financement



Engagement

  
*kawaa*

Engagement

**agoralab**

Lien entre  
citoyens et élus



Pouvoirs Partagés

Lien entre  
citoyens et élus



**Fédérateur**

**Mieux  
Voter**

**Participer**



**Au local**



**Prestataire**



**Fédérateur**



**Participer**



**Au local**



**Prestataire**

**change.org**

**Pétition**



**Médias**



**LE DRENCHÉ**

**Médias**

**DEB'ACTEUR**

**Formation Jeune**



**Formation Jeune**



**Mobilisation**



**Mobilisation**

**ConsultVox**

**Consultation**

**ESPACES**  
COMPRIS

**Urbanisme**



**Urbanisme**



**Réseau Social**



**Réseau Social**



**Lobby Citoyen**

REGISTRE DÉMATÉRIALISÉ  
CONSULTATION & ENQUÊTE PUBLIQUE

**Lobby Citoyen**



**politiker**

**Débat**



**Débat**

# Pour aller plus loin : Inspirations et débat libre



Des idées de sujets à intégrer aux différentes animations, ou à utiliser en débat libre !

- 
- Comment financer justement les partis politiques ?
  - L'Union Européenne est-elle/peut-elle être démocratique ?
  - Quelle relation peut-on imaginer entre citoyen et élu ?
  - Jusqu'où doit aller la transparence en politique ?
  - La reconnaissance du vote blanc, est-elle un remède à l'abstention ?
  - Quel rôle pour la presse en démocratie ?
  - Doit-on déléguer davantage de pouvoirs aux collectivités locales ?
  - Quel mode de scrutin répond-il le mieux aux principes démocratiques ? (majoritaire, proportionnel, jugement majoritaire, etc...)
  - Les citoyens tirés au sort ont-ils suffisamment de légitimité pour prendre des décisions ?
  - Le Conseil Constitutionnel est-il un frein aux avancées démocratiques ?
  - Quelle place pour un candidat adémocratique dans une élection démocratique ?

# La mallette de l'apérocratie vous a plu ?

## Soutenez-nous !

Nous existons grâce à vos dons

Faites un don à Démocratie Ouverte :

→ **C'est par ici!**



Suivez-nous sur les **Réseaux Sociaux** :

- Instagram : [@democratieouverte](#)
- Facebook : [Démocratie Ouverte](#)
- Twitter : [@DemOuverte](#)
- LinkedIn : [Démocratie Ouverte](#)