

LES MOTSKADO DE LA DÉMOCRATIE



Durée : Entre 20 et 45 minutes.
Entre deux parties : 2 minutes d'installation,
5 minutes de débrief' et d'évaluation.

Public : Public non captif, de 6 à 77 ans et
intergénérationnel. Espace ouvert.

Objectifs :

- Échanger sur la démocratie
- Prendre une décision collective dans un temps imparti
- Questionner l'utilité, les modalités de prise de décisions et les espaces "démocratiques"

Principe ludique :

Jeu coopératif et débat mouvant.

**Nombre de participants /
d'équipes / d'animateurs :**

Entre 4 et 24 participants, avec possibi-
lité d'avoir des observateurs extérieurs, par
équipes de 2 à 4 joueurs, de 2 à 6 équipes.
Dans l'idéal deux animateurs.

Répartition de l'espace :

Espace de jeux : mikados géants positionnés
au centre d'une zone de jeu délimitée par de
la rue-balise (ou autre) et prenant la forme
du continent africain.

Installation visuelle : une ficelle tendue à

1,50m de hauteur avec une limite verticale au
milieu. 1 affiche avec inscrit "D'accord" d'un
côté, "Pas D'accord" de l'autre.

Environnement didactique : supports ou
citations sur le thème de la démocratie.

Matériel :

14 mikados géants (qui sont des MOTsKADO)
dont un superMOTsKADO qui vaut 2 points et
sur lequel est enroulé une feuille avec une af-
firmation sur le thème de la démocratie.

De la rue-balise, de la ficelle, des pinces à
linge, des affiches, feuilles A4, des clous (ou
scotchs pour fixer la rue-balise), des mar-
queurs, des stylos, du scotch (et de grands
sourires)

En option : cartes indiquant chacune un mode
de prises de décision et les supports néces-
saires à la mise en oeuvre de ces modes (pa-
piers, stylos, urnes, etc.)

En option : chapeau/boîte contenant des
contraintes de jeu sur des bouts de papiers
pliés.

Imaginaire :

Les participants sont invités à former des
équipes de 2 minimums afin de libérer l'Afri-
que des MOTsKADO de la Démocratie.



DÉROULÉ

Une fois, les équipes formées, ils jouent à
tour de rôle afin de gagner des MOTsKADO
avec 2 règles de base :

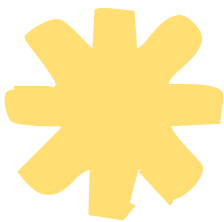
- Seul le mikado qu'ils veulent récupérer peut
bouger. Si un autre mikado bouge, l'équipe
doit arrêter son tour de jeu.
- Il faut être au moins 2 à tenir le mikado. Si
un mikado est tenu par une seule personne
l'équipe doit arrêter son tour de jeu.

Seule l'équipe qui joue peut se trouver dans
la zone de jeu, les autres sont invitées à
rester en dehors.
Si une équipe récupère un MOTsKADO, elle a le
droit de rejouer.

Les MOTsKADO récupérés doivent être stoc-

kés par chaque équipe en dehors de la zone de
jeu. Une fois tous les MOTsKADO ramassés, il
faut comptabiliser les points. Les animateurs
peuvent mettre en place une récompense
pour l'équipe gagnante

L'équipe qui a récupéré le SuperMOTsKADO
peut alors dérouler la feuille et lire l'affirma-
tion au reste des participants.
Commence alors un "débat mouvant" qui peut
se dérouler à côté de l'installation visuelle :
chacun se positionne d'un côté ou de l'autre
de l'espace selon qu'il est d'accord, pas d'ac-
cord ou indécis par rapport à l'affirmation.
Le groupe a pour consigne de dire à l'anima-
teur de quel coté il pourra afficher l'affirma-
tion. (obligation de trancher, d'arbitrer, de
prendre une décision collective).



DÉBRIEFING

- Expression du ressenti par les participants
 - Et puis pour finir : et maintenant concrètement ? et avec, par et pour nous demain ? (alternatives etc.)
 - Ensuite plusieurs pistes possibles de sujets à aborder :
 - utilité/besoin de prendre une décision
 - principes démocratiques, place de chacun quant à cette décision
 - expression et place des contradictions et points de vue divergents.
 - démocratie et faire ensemble (/jeu coopératif)
 - démocratie et droit de vote (en fonction des modes de prises de décision)
 - Il peut être intéressant de s'appuyer sur une définition pour mettre en perspective ou relancer le débat.
- À la fin d'une partie, l'affirmation reste affichée et on peut enchaîner avec une autre partie.
- L'espace "D'accord / Pas d'accord" est complété / habité au fur et à mesure des parties. Il est d'ailleurs possible que l'animateur preneur de notes pendant le débat reprennent quelques arguments donnés, expliquant le positionnement des autres affirmations. N'hésitez pas à laisser les affiches pour appuyer les débats des prochains groupes.



POSTURE DE L'ANIMATEUR

Un animateur maître du jeu

Présente les règles du jeu, organise les parties et gère les entrées et sorties des participants au cours de la partie.

NB : Une équipe peut intégrer un joueur en cours de partie et une nouvelle équipe peut se former.

Un animateur arbitre

Attentif aux mouvements des mikados, c'est à lui que revient le droit d'accepter ou refuser qu'une équipe récupère un mikado (en fonction des règles du jeu, bien sûr). La phase de débat mouvant peut être animée par l'un ou l'autre des deux animateurs.

Les deux animateurs peuvent intervenir et interagir pour maintenir le suspens et la dynamique de jeu. Les encouragements sont les bienvenus pour la motivation des participants !

Propositions d'affirmations pour le débat mouvant

- Pour trancher, il faut voter.
- La démocratie est un concept occidental.
- La démocratie est un concept.
- La démocratie, c'est le politique.
- La démocratie, c'est la politique.
- La démocratie, c'est beaucoup de blabla pour peu de résultats.
- Quand faut trancher, faut voter.
- La démocratie est une utopie.
- La démocratie, on y est.

Adaptations

Au cours de la partie, de nouvelles règles peuvent être ajoutées en fonction du déroulé et des inspirations et envies des animateurs (à priori, l'animateur-arbitre). Ces contraintes peuvent aussi être tirées au sort dans un chapeau avant chaque tour de jeu.

Exemples :

- Seule une personne a le droit d'être dans la zone de jeu
- L'utilisation des pouces devient interdite
- Tous les participants doivent toucher le mikado
- Une personne à l'aveugle, l'autre la guidant
- En moonwalk (*NB : chorégraphie de Michael Jackson, tout simplement en marche arrière*).
- Il faut que tous les mikados soient touchés par les joueurs avant de pouvoir libérer celui qu'on choisit...
- Il faut se trouver sur un pays en particulier quand on déplace le mikado (si la zone de jeu est l'Afrique).

COMMENTAIRES ET ATTENTIONS

Attention à adapter le discours et les affirmations à débattre en fonction du public. (enfants, adolescents, adultes) Penser à bien préciser que les mikados doivent être couchés par terre (surtout avec les enfants).