

Utiliser 49trois en classe

Une séance de 55 minutes suffit. Préparation, déroulé minuté, conduite du débat, rattachement au programme d'EMC, limites.

1. Ce que le jeu est — et ce qu'il n'est pas

C'est une simulation de l'exercice du pouvoir. L'élève annonce un programme de campagne, est élu, puis doit **appliquer ses promesses face au réel** : un déficit hérité, une Assemblée à convaincre, des crises qui arrivent sans prévenir, des arbitrages budgétaires. Le cœur du jeu est **l'écart entre promettre et gouverner**.

Ce n'est pas un questionnaire d'orientation politique, ni un test de positionnement, ni un jeu où l'on gagne. Il ne dit pas à l'élève ce qu'il faut penser. La formule du projet :

« Ce jeu ne vous dit pas pour qui voter. Il vous aide à mieux juger ceux qui demandent votre voix. »

Une partie dure environ 10 minutes. C'est volontaire : le jeu doit tenir dans une séance, débat compris.

2. Pourquoi l'utiliser plutôt qu'un cours magistral

Trois choses que le jeu fait et qu'un exposé ne fait pas.

Il fait vivre la contrainte au lieu de la décrire. Dire « le budget de l'État est contraint » ne produit rien. Voir son propre programme coûter 80 milliards par an quand les caisses n'en offrent pas la moitié produit une question — et c'est l'élève qui la pose.

Il rend l'arbitrage visible. L'élève ne peut pas tout tenir. Il doit choisir *quoi* trahir, et vivre avec. C'est l'expérience centrale de la décision politique, difficile à transmettre autrement.

Il permet une comparaison rigoureuse. Grâce au **numéro de pays** (voir §5), toute la classe peut affronter **exactement les mêmes crises, aux mêmes mois, dans le même ordre**. Les écarts de résultat ne viennent alors que des choix des élèves. C'est une expérience à variable contrôlée, et c'est ce qui rend le débat solide : personne ne peut dire « moi j'ai eu moins de chance ».

3. Ce que ça coûte en heures, et où ça se raccroche

Le format de référence : une séance

Le volume horaire annuel d'EMC est de **18 heures** en voies générale et technologique, soit environ une demi-heure par semaine. C'est peu, et la question de la faisabilité est revenue chez les enseignants consultés par la Dgesco lors de la présentation du programme.

Cette fiche est donc écrite pour **une séance unique de 55 minutes** (§6), partie et débat compris. C'est le format à retenir par défaut.

Vous disposez de	Faites
30 minutes	Cadrage éclair, une partie, une seule question de débat : la n° 2, les finances. C'est celle qui produit le plus en le moins de temps.
55 minutes	Le déroulé complet du §6. Format de référence.
2 heures	La séance, puis une seconde partie avec un profil opposé sur le même pays, puis débat comparé.
3 séances	La séquence complète, document séparé. Elle culmine sur l'exercice de pondération. À réserver aux progressions qui peuvent y consacrer 15 % de l'année d'EMC.

Où ça se raccroche dans le programme

Le programme d'EMC publié au **Bulletin officiel n° 24 du 13 juin 2024** est en application à tous les niveaux depuis la rentrée 2026. Il est présenté en trois colonnes : les notions et contenus des deux premières sont impératifs ; la troisième propose des **démarches et situations d'apprentissage « possibles »**, où s'exerce la liberté pédagogique de l'enseignant.

C'est là que 49trois se place. Le jeu n'apporte pas un contenu : il propose une situation d'apprentissage. Il ne se substitue à aucune notion du programme, il donne un support concret pour en travailler plusieurs.

Niveau	Thème annuel	Ce que le jeu permet d'y travailler
1re GT	Cohésion et diversité dans une société démocratique	Le lien, central dans le jeu, entre cohésion sociale et capacité de l'État à agir : passer en force dégrade la cohésion, ce qui fait baisser la confiance, l'activité, puis les recettes.
2de GT	Droits, libertés et responsabilité	La responsabilité de celui qui décide : l'arbitrage entre des intérêts contraires, et le coût de chaque décision.
Terminale	<i>Vérifiez le thème dans le livret d'accompagnement.</i>	Le débat réglé à partir d'une expérience commune, et la question de la délibération.

En **sciences économiques et sociales**, les points d'accroche les plus directs sont, en terminale, « L'engagement politique dans les sociétés démocratiques » et surtout le regard croisé « Quelle action publique pour l'environnement ? » : le baromètre des acteurs du jeu — sept intérêts qu'on ne peut pas contenter ensemble — illustre la construction d'un problème public par le conflit et la coopération entre acteurs.

Précision d'honnêteté. Ce tableau propose des points d'accroche, pas des références officielles validées. L'auteur du jeu n'est pas enseignant. C'est à vous que revient l'appréciation de ce qui s'articule à votre progression — et un retour sur ce point serait précieux (§14).

4. Vérifications pratiques avant la séance

Question	Réponse
Faut-il créer des comptes ?	Non. Aucune inscription, aucun mot de passe.
Des données personnelles sont-elles collectées ?	Non. Pas de nom, pas d'e-mail, pas de compte élève.
Y a-t-il de la publicité ?	Non.
Faut-il installer quelque chose ?	Non, ça marche dans le navigateur. On peut l'installer comme une application (« Ajouter à l'écran d'accueil »).
Et si le wifi de la salle est mauvais ?	Une fois la page chargée une première fois, le jeu fonctionne hors ligne . Faites charger la page en début d'heure.
Sur téléphone ?	Oui, le jeu est conçu pour le mobile d'abord. Tablette et ordinateur fonctionnent aussi.
Durée d'une partie	~10 minutes. Prévoir 15 pour une première fois.

Testez une partie complète vous-même avant la séance. Vingt minutes suffisent, et vous saurez répondre aux questions qui reviennent (§9).

5. Le numéro de pays : la fonction qui change tout en classe

Chaque partie se déroule sur un « pays » identifié par **un numéro à quatre chiffres** (par exemple 4172). Ce numéro détermine **quelles crises surviennent, à quel mois, et dans quel ordre**.

- Le numéro s'affiche en fin de partie, dans le bloc « Défier quelqu'un », et pendant la partie dans la consultation « Le pays ».
- Pour que toute la classe joue le même pays, écrivez au tableau : **49trois.fr/?g=4172** — remplacez 4172 par le numéro de votre choix (n'importe quel nombre entre 1000 et 9999).
- **Rien d'autre ne circule.** Le numéro ne transmet ni programme, ni décisions, ni score. Personne ne connaît les réponses des autres avant d'avoir joué.

Conseil. Choisissez un numéro simple à dicter (2024, 1789, 5000...) et jouez-le vous-même la veille. Vous saurez quelles crises vos élèves vont affronter, et vous pourrez préparer vos relances.

6. Déroulé de la séance de 55 minutes

0-5 min · Cadrage (le plus important)

Trois phrases à poser avant de lâcher les élèves :

1. « Vous allez composer un programme, être élus, et devoir l'appliquer. »
2. « Les candidats sont **fictifs**. Aucun parti réel, aucune personne réelle. »
3. « **La meilleure note atteignable dans ce jeu tourne autour de 6 sur 10. Ce n'est pas une note sur vous. C'est ce que coûte réellement de tenir parole.** »

La troisième phrase est décisive. Sans elle, un élève qui obtient 5,8 lit « j'ai raté » alors que le jeu voulait dire « voilà le prix du réel ».

5-20 min · La partie

Tous sur le même numéro de pays. Consigne : **jouer sérieusement, comme si c'était vrai.**

Interdire le second essai avant le débat — c'est la comparaison qui fait la séance, et elle exige que chacun n'ait qu'un mandat à défendre.

Circulez. Les moments à repérer, ils nourriront le débat : - la tête de l'élève à la « **Note de Bercy** », quand il découvre le coût de son propre programme ; - le premier **49.3** ; - le premier renoncement à une promesse.

20-25 min · Relevé au tableau

Un tableau à cinq colonnes, une ligne par élève ou par binôme :

élève	profil	promesses tenues /5	note globale /10	note Finances /10
-------	--------	---------------------	------------------	-------------------

Ce tableau **est** le support du débat. Ne le commentez pas encore.

25-50 min · Le débat

Voir §7 : cinq questions, dans cet ordre.

50-55 min · Clôture

Une phrase de sortie, pas une conclusion morale. Par exemple : « Vous avez tous gouverné le même pays. Vous n'avez pas fait les mêmes choix, et aucun de vous n'a pu tout tenir. La prochaine fois qu'un candidat vous promet quelque chose, vous saurez quelle question poser. »

7. Conduire le débat : cinq questions, dans l'ordre

1 · « Qui a la meilleure note globale ? » Laissez le classement s'installer trente secondes... puis démontez-le :

« Cette note est une **moyenne non pondérée** des sept critères. Économie, cohésion, sécurité, environnement, services publics, finances, engagements — tous comptent pareil. Est-ce que vous êtes d'accord ? »

C'est le cœur pédagogique du jeu. **Décider du poids de chaque critère, c'est exactement ce qu'est un choix politique.** Le jeu refuse de le faire à la place de l'élève, et le dit. Faites-leur répondre les sept critères : ils découvriront que le « meilleur mandat » change selon la pondération — et qu'ils ne sont pas d'accord entre eux sur la pondération.

2 · « Regardez la colonne Finances. » Personne, ou presque, n'a une bonne note. Ce n'est pas un défaut du jeu : **tenir cinq promesses est incompatible avec des comptes équilibrés**, quel que soit le programme. C'est le propos. → Question de relance : « *Alors, faut-il promettre moins ? Ou financer autrement ? Et si on finance autrement, qui paie ?* »

3 · « Qui a utilisé le 49.3 ? Racontez. » Le 49.3 fait passer la réforme à coup sûr, mais coûte de la cohésion sociale et de la popularité — **et le coût augmente à chaque recours.** Utilisé

systématiquement, il conduit presque toujours à la censure et au mandat interrompu. → « *Est-ce que passer en force, c'est gouverner ? À partir de combien de fois ça devient un problème ?* »

4 · « Ceux qui ont tenu 4 ou 5 promesses, comment avez-vous fait ? » La réponse mesurée est contre-intuitive et vaut d'être extraite d'eux plutôt qu'annoncée : **négociateur d'abord les mesures faciles**. Chaque succès fait monter la popularité, ce qui abaisse le seuil de la réforme suivante. Commencer par la mesure la plus lourde épuise le capital politique et fait perdre une promesse entière. → « *Est-ce de la stratégie ou de la lâcheté ?* » — vraie question, laissez-la ouverte.

5 · « Même pays, mêmes crises. Pourquoi vos résultats diffèrent-ils ? » La question de synthèse. Elle ramène tout aux **choix**, puisque le contexte était identique pour tous. C'est ce que permet le numéro de pays, et c'est ce qui rend l'exercice différent d'une simple partie de jeu vidéo.

8. Ce que le jeu enseigne réellement

Le rattachement au programme est au §3. Ce tableau-ci est plus concret : il dit **ce que l'élève voit à l'écran**, notion par notion.

Notion	Ce que l'élève voit à l'écran
Le budget de l'État	Recettes, dépenses, déficit, dette — décomposés ligne à ligne dans la consultation « Finances », chaque ligne avec sa formule
La contrainte financière	Le service de la dette augmente quand la dette dépasse un seuil : l'argent emprunté coûte de l'argent
Les institutions de la Ve République	Articles 49.3, 49.1, 11, 8 — nommés, expliqués, et jouables , avec leurs conséquences réelles
La majorité parlementaire	Une réforme passe si le capital politique suffit ; le seuil dépend de la popularité et de la résistance de la mesure
La responsabilité du gouvernement	La motion de censure interrompt le mandat. Ce n'est pas décoratif : ça arrive
La démocratie représentative	Le référendum permet de contourner l'Assemblée — avec le risque du désaveu
Les corps intermédiaires	Le baromètre des acteurs : syndicats, patronat, opinion, élus locaux, marchés... chacun avec sa formule affichée
Les inégalités territoriales	La carte des 13 régions, alimentée par des données publiques réelles (INSEE, ministère de l'Intérieur), avec source et millésime affichés
L'esprit critique sur les données	L'axe « environnement » est volontairement vide : le jeu explique qu'il a refusé d'inventer une donnée régionale qu'il n'avait pas

9. La neutralité : ce qui est garanti, ce qui dépend de vous

L'obligation de neutralité de l'enseignant est engagée dès qu'on parle de politique en classe. Voici où se situe le partage.

Ce que le jeu garantit

- **Candidats fictifs.** Aucune personne réelle, aucun parti réel, aucune institution réelle nommée — ni agence de presse, ni agence de notation, ni pays étranger dans les scénarios diplomatiques.
- **Mêmes règles pour tous.** Chaque promesse a un vrai avantage *et* un vrai coût. La difficulté vient des contraintes du réel, jamais d'un jugement sur les opinions.
- **Bornes publiées.** Toutes les formules de notation sont affichées dans le jeu, identiques pour tous les profils.
- **Équilibre mesuré, pas affirmé.** Les concepteurs testent le jeu sur plus de mille parties simulées : l'écart entre le meilleur résultat atteignable à gauche, au centre et à droite est **inférieur à un demi-point sur dix**. Aucun profil n'est avantage.
- **Aucune IA dans les calculs.** Tout est déterministe : deux parties avec les mêmes choix donnent le même résultat, partout.

Ce qui dépend de vous

- **Ne commentez jamais les choix politiques d'un élève.** Commentez la **manière de gouverner** — l'ordre des réformes, le recours à la force, la gestion du budget. C'est la ligne du jeu, elle vaut aussi pour l'adulte.
- **N'utilisez pas la note comme une évaluation.** Ni des idées, ni de l'élève.
- **Attendez-vous à la question « et vous, monsieur/madame, vous avez voté quoi ? »** Une réponse possible : « Ce n'est pas la question du jour, et ma réponse fausserait la vôtre. Regardez plutôt ce que le jeu vous a coûté à vous. »
- **Si un élève dit « le jeu est de gauche » ou « le jeu est de droite » :** excellente occasion. Faites-lui ouvrir le panneau « Méthode de notation », où toutes les formules sont écrites, et demandez-lui de désigner *laquelle* serait biaisée. La contestation devient un exercice d'esprit critique.

10. Les questions que les élèves posent (et les réponses)

« **Pourquoi je ne peux pas tout tenir ?** » Parce que c'est vrai. Additionnez le coût annuel des cinq promesses et comparez-le aux recettes de l'État : le compte n'y est pas. C'est le sujet.

« **C'est truqué, on perd toujours.** » On ne perd pas : on obtient un bilan. La meilleure note atteignable tourne autour de 6/10, et elle est identique pour les trois orientations. Le jeu ne récompense pas une opinion, il mesure une conduite.

« **Les chiffres sont vrais ?** » Ce sont des **ordres de grandeur sourcés**, affichés comme tels dans le jeu : pas des chiffrages officiels. Le pays simulé est proche de la France, mais volontairement distinct — les candidats sont fictifs, le pays aussi.

« **Je peux rejouer avec un autre candidat ?** » Oui, et c'est recommandé — **après** le débat. Le bouton conserve le même pays : on affronte les mêmes crises avec un programme différent. C'est le meilleur exercice d'empathie politique que le jeu propose.

« **C'est quoi le 49.3 ?** » Un mot souligné dans le jeu ouvre sa définition. Il y a **33 termes** dans le lexique, accessible à tout moment depuis la consultation « Le pays ». Rappelez son existence : les élèves ne le trouvent pas seuls.

11. Autres formats

Les durées sont au §3. Voici les autres manières de faire.

En binômes plutôt qu'en individuel. Fortement recommandé si vous avez peu de matériel : le binôme oblige à **verbaliser l'arbitrage** avant de cliquer. La qualité du débat final est nettement meilleure.

En travail à la maison. Donnez un numéro de pays commun et demandez un compte rendu court : programme choisi, promesse trahie, et pourquoi. Le débat en classe part des copies.

En interdisciplinaire. Le volet budgétaire (recettes, dépenses, dette, prélèvements) et la carte régionale sourcée se prêtent à un travail conjoint avec les sciences économiques et sociales, ou avec la géographie.

12. Les erreurs de conduite les plus fréquentes

- **Laisser rejouer avant le débat.** La comparaison s'effondre : chacun défend sa meilleure partie au lieu de sa vraie partie.
 - **Ne pas fixer le numéro de pays.** Les élèves affrontent des crises différentes, et toute comparaison devient contestable.
 - **Oublier le cadrage sur la note.** Sans lui, la moitié de la classe pense avoir échoué et le débat démarre sur la défensive.
 - **Traiter le score comme une performance.** Le classement est un piège : utilisez-le pour le démonter (question n° 1), pas pour le valider.
 - **Répondre à la place des élèves.** Les cinq questions du §7 ont des réponses que les élèves peuvent trouver seuls à partir de leur propre partie. Laissez le silence travailler.
-

13. Limites à annoncer honnêtement

Le dire aux élèves renforce la crédibilité de l'exercice, ça ne l'affaiblit pas.

- **Le modèle est simplifié.** Cinq indicateurs pour un pays entier, une économie réduite à quelques formules. C'est un modèle, pas une prévision.
 - **Cinq promesses, alors qu'un vrai programme en compte des centaines.**
 - **Les coûts sont des ordres de grandeur,** pas des chiffrages contradictoires.
 - **Le jeu ne simule ni l'Europe en détail, ni la politique étrangère, ni les collectivités territoriales.**
 - **L'axe environnement de la carte n'a pas de données régionales,** et le jeu explique pourquoi : les émissions par habitant désigneraient d'abord les régions industrielles, ce qui reviendrait à écrire « région sale » là où l'on mesure un tissu productif. Faire lire cette explication aux élèves est, en soi, une leçon de méthode.
-

14. Un retour de terrain ?

49trois est un projet de particulier, sans structure ni financement. Ce qui lui manque le plus, ce ne sont pas des utilisateurs : ce sont des retours d'enseignants, et surtout **ce qui n'a pas fonctionné**.

Trois points sur lesquels un avis serait particulièrement utile :

- **Le rattachement au programme.** Le tableau du §3 est proposé de bonne foi par quelqu'un qui n'enseigne pas. Il est probablement perfectible.
- **La durée réelle.** 55 minutes est une estimation. Le vrai chiffre est celui que vous mesurerez.
- **Le cadrage sur la note.** Est-ce que les trois phrases du §6 suffisent à éviter que les élèves lisent leur bilan comme un échec ?

contact@49trois.fr

15. Mémo pour la séance (à imprimer)

AVANT

- ☐ Tester une partie complète (20 min)
- ☐ Une séance de 55 min suffit — tout est dans cette fiche
- ☐ Choisir un numéro de pays et le jouer la veille
- ☐ Écrire au tableau : 49trois.fr/?g=____
- ☐ Faire charger la page en début d'heure (marche hors ligne ensuite)

CADRAGE (3 phrases)

- ☐ « Vous composez un programme, vous êtes élus, vous l'appliquez »
- ☐ « Les candidats sont fictifs »
- ☐ « La meilleure note atteignable est ~6/10. Ce n'est pas une note sur vous. »

PENDANT

- ☐ Interdire le second essai avant le débat
- ☐ Repérer : la Note de Bercy · le premier 49.3 · le premier renoncement

TABLEAU

- ☐ élève | profil | promesses tenues | note globale | note Finances

DÉBAT (5 questions)

1. Qui a la meilleure note ? → et la moyenne non pondérée, vous en pensez quoi ?
2. Regardez les Finances → tenir ses promesses coûte
3. Qui a utilisé le 49.3 ? → passer en force, est-ce gouverner ?
4. Ceux qui ont tenu 4-5 promesses → l'ordre des réformes compte
5. Même pays, résultats différents → ce sont vos choix

Fiche rédigée pour accompagner 49trois. Le jeu est un outil civique gratuit : il aide à mieux juger ceux qui demandent une voix, il ne dit pas laquelle donner.