

Promettre, gouverner, juger

Trois séances de 55 minutes. À réserver aux progressions qui peuvent y consacrer le temps : une séance unique suffit pour l'essentiel.

Avant de vous lancer. Cette séquence de trois séances représente près de 15 % du volume annuel d'EMC (18 heures en voies générale et technologique). **Une seule séance suffit** pour l'essentiel : le déroulé complet est dans la fiche enseignant. Ne prenez ce document que si votre progression peut absorber trois séances.

Promettre, gouverner, juger

Séquence en **trois séances de 55 minutes**, avec fiches élève photocopiables et grille d'évaluation. Niveau : lycée (adaptable au cycle 4). À utiliser avec la **fiche formative pour l'enseignant**, qui explique le fonctionnement du jeu et la conduite du débat. Le jeu : <https://49trois.fr>

1. Problématique de la séquence

Pourquoi les promesses de campagne sont-elles si rarement tenues ?

La question est vive : les élèves l'ont déjà entendue, souvent sous forme de verdict (« ils mentent tous »). La séquence ne la contredit pas et ne la confirme pas. Elle la **transforme en enquête** : les élèves promettent eux-mêmes, gouvernent eux-mêmes, et découvrent de l'intérieur ce qui sépare l'annonce de l'exécution.

L'objectif n'est pas de faire dire aux élèves que les responsables politiques sont excusables. Il est de leur donner **de quoi juger avec précision** plutôt qu'avec humeur : combien ça coûte, qui doit être convaincu, ce qu'il faut abandonner pour tenir le reste.

2. Capacités travaillées

À rapprocher des programmes en vigueur, qui font foi. Cette liste décrit ce que la séquence fait travailler, pas des références officielles.

Capacité	Où elle se travaille
Comprendre le fonctionnement des institutions de la Ve République	Séance 2 : le 49.3, la censure, le référendum sont joués , pas décrits
Lire et interpréter des données chiffrées	Séance 1 : le coût d'un programme ; séance 3 : la comparaison des bilans
Identifier une contrainte budgétaire et ses effets	Séance 1 (la Note de Bercy) et séance 2 (le déficit qui court)
Construire et défendre une argumentation	Séance 3 : défense écrite du mandat
Écouter et discuter un point de vue opposé	Séance 2 : débat ; séance 3 : confrontation des pondérations
Exercer son esprit critique sur un outil numérique	Séance 3 : « ce jeu est-il neutre ? » — les formules sont affichées

3. Fil directeur des trois séances

	Titre	Le geste de l'élève	Trace écrite
S1	Promettre	Composer un programme, découvrir son coût	Fiche 1
S2	Gouverner	Mener le mandat, arbitrer, renoncer	Fiche 2
S3	Juger	Pondérer les critères, défendre son bilan	Fiche 3

L'arc est celui du jeu lui-même : on promet, on gouverne, on est jugé.

4. Matériel et organisation

- Un appareil pour un élève, ou pour un binôme (**le binôme est préférable** : il oblige à verbaliser l'arbitrage avant de cliquer).
- Les trois fiches élève, photocopiées.
- Un **numéro de pays** choisi par vous, écrit au tableau. Voir §4 de la fiche formative.

Le point pratique à ne pas manquer

Une partie ne se transporte pas d'une séance à l'autre, ni d'un appareil à l'autre. C'est pourquoi la **fiche 1 fait écrire le programme aux élèves** : ils devront le recomposer à l'identique en séance 2. Sans cette trace écrite, la séquence se casse entre S1 et S2.

Vérifiez aussi que les élèves notent **le numéro de pays** : c'est lui qui garantit que toute la classe affronte les mêmes crises, et donc que la comparaison de la séance 3 a du sens.

5. Séance 1 — PROMETTRE (55 min)

Objectif : faire découvrir qu'un programme a un prix, et que ce prix se mesure.

Temps	Phase	Détail
5 min	Lancement	Au tableau : « Citez une promesse de campagne que vous avez entendue. » Recueil rapide, sans commentaire. Une seule question : « <i>combien ça coûte, à votre avis ?</i> » Personne ne sait. C'est le point de départ.
5 min	Cadrage	Les trois phrases de cadrage (fiche formative, §5). Insister : candidats fictifs , et la note ~6/10 n'est pas une note sur eux.
15 min	Composition	Les élèves ouvrent le jeu sur le numéro de pays, choisissent « programme libre » et composent 5 promesses parmi 24. Ils remplissent la fiche 1, partie A au fur et à mesure.
10 min	La Note de Bercy	Ils valident et découvrent l'écran « la note de Bercy » : le pays réel, le budget, le coût de leur propre programme. Ils s'arrêtent là. Fiche 1, partie B.
15 min	Mise en commun	Relevé au tableau des coûts totaux. Les écarts sont énormes (de 40 à plus de 100 Md€/an). Question : « <i>qu'est-ce qui coûte cher, et pourquoi ?</i> »
5 min	Trace et consigne	Fiche 1, partie C : « si vous deviez renoncer à une promesse dès maintenant, laquelle, et pourquoi ? » Consigne pour S2 : garder sa fiche.

L'effet recherché est le moment de la Note de Bercy : l'élève a composé ce qu'il croyait raisonnable, et découvre le montant. Ne le commentez pas — laissez-le produire son effet, et faites-le écrire.

6. Séance 2 — GOUVERNER (55 min)

Objectif : faire vivre l'arbitrage, et l'écart entre l'intention et le résultat.

Temps	Phase	Détail
5 min	Reprise	Rappel du numéro de pays. Les élèves recomposent le même programme qu'en S1, d'après leur fiche.
20 min	Le mandat	Ils jouent les cinq années. Ils remplissent la fiche 2, partie A au fil du mandat : chaque décision importante, en une ligne.
5 min	Relevé	Tableau collectif : élève / promesses tenues / note globale / note Finances.
20 min	Débat	Les cinq questions dans l'ordre (fiche formative, §6).
5 min	Trace	Fiche 2, partie B : « quelle promesse avez-vous trahie, et qu'est-ce que vous avez obtenu en échange ? »

Circulez pendant la partie. Les moments à repérer et à faire raconter au débat : le premier 49.3, le premier renoncement, la tête de celui qui voit sa popularité s'effondrer.

Ne laissez personne rejouer avant le débat. C'est la règle qui fait ou défait la séance : un élève qui a rejoué défend sa meilleure partie, pas la vraie.

7. Séance 3 — JUGER (55 min)

Objectif : faire découvrir que noter un mandat suppose de décider ce qui compte — et que cette décision est politique.

Temps	Phase	Détail
10 min	Le classement, puis sa chute	« Qui a la meilleure note ? » Laissez le classement s'installer. Puis : « <i>cette note est une moyenne où les 7 critères pèsent pareil. Vous êtes d'accord ?</i> »
15 min	L'exercice de pondération	Fiche 3, partie A. Chaque élève répartit 100 points entre les 7 critères, puis recalcule sa note et celle d'un camarade. Le classement change.
10 min	Confrontation	Deux ou trois élèves aux pondérations très différentes viennent l'écrire au tableau et la justifier. Aucun arbitrage de votre part.
15 min	Production écrite	Fiche 3, partie B : défense argumentée du mandat (voir §8).
5 min	Clôture	Retour à la question de départ. Une phrase, pas une morale.

Cœur de la séquence. L'exercice de pondération transforme une frustration (« ma note est basse ») en découverte (« la note dépend de ce qu'on décide de valoriser »). C'est le moment où le cours d'éducation civique se fait tout seul.

Variante si le temps manque : faire pondérer par groupes de quatre, ce qui oblige à négocier la pondération — reproduction fidèle d'une négociation politique.

8. Évaluation

Production évaluée : la défense du mandat (fiche 3, partie B), 15 à 20 lignes.

Sujet. « Vous êtes en fin de mandat. Un journaliste vous demande de justifier votre bilan. Rédigez votre réponse : ce que vous avez tenu, ce que vous avez abandonné, et pourquoi ce choix était le bon. »

Grille d'évaluation

Critère	Indicateurs	/ 20
Exactitude des faits	Les chiffres cités correspondent à la partie jouée (coûts, notes, promesses)	/5
Compréhension de la contrainte	Explique <i>pourquoi</i> tout tenir était impossible, avec un mécanisme (budget, capital politique, Assemblée)	/6
Qualité de l'arbitrage	Justifie le renoncement par une raison, pas par un regret	/5
Langue et organisation	Argumentation structurée, vocabulaire du domaine employé correctement	/4

Ce qui n'est pas évalué

Les opinions politiques de l'élève ne sont jamais notées. Un programme de gauche, de droite ou inclassable donne accès aux mêmes points. Un élève qui a obtenu 3/10 dans le jeu peut obtenir 20/20 à la production, s'il explique bien ce qui s'est passé.

Dites-le aux élèves **avant** qu'ils écrivent. Sans cette précision, ils écrivent ce qu'ils croient que vous voulez lire.

9. Différenciation

Élèves en difficulté — travail en binôme, et fiche 2 allégée (trois décisions à noter au lieu de toutes). Pour la production écrite, proposer une amorce : « *J'avais promis... J'ai tenu... J'ai dû abandonner... parce que...* »

Élèves rapides — leur faire jouer une seconde partie avec un profil **opposé** au leur, sur le même pays, entre S2 et S3. Question supplémentaire : « *qu'est-ce qui a été plus facile ? plus difficile ?* » C'est l'exercice d'empathie politique le plus fort que le jeu propose.

Prolongement — la carte des 13 régions, avec ses sources publiques affichées, permet un travail conjoint avec la géographie ou les sciences économiques et sociales. L'axe environnement, volontairement vide, est un excellent point de départ sur la fabrication des données.

10. Séquence courte (une seule séance)

Si vous ne disposez que d'une heure, gardez : cadrage (5 min), partie complète (20 min), relevé (5 min), et **les questions 1 et 2 du débat** (25 min) — le classement démonté, puis les finances. Vous perdez la pondération et la production écrite, mais l'essentiel passe.
