

DémocratiΣ



The LAB logo consists of the letters 'L', 'A', and 'B' in white, each inside a blue speech bubble. Below the letters is a stylized human figure composed of geometric shapes: a pink circle for the head, a blue rectangle for the body, and blue triangles for arms and legs.

GARE ET AUTOROUTE

Description de l'activité

Les élèves endossent **des rôles aux préférences divergentes** concernant quatre projets d'infrastructures. Ces préférences sont volontairement agencées de manière à ce qu'**'aucune option ne soit un gagnant de Condorcet**, créant ainsi des cycles intransitifs où chaque alternative peut être battue par une autre selon le duel considéré. Dans ce contexte, **l'ordre des procédures devient déterminant**, puisqu'il suffit de modifier la séquence des votes pour faire émerger un vainqueur différent.

Durée 2h

Cible Lycéens

Conception

Atelier conçu par Cyril Tejedo et Nicolas Saby - IRES



Fiche animation

Objectifs pédagogiques

- ✗ Distinguer vote et démocratie.
- ✗ Introduire le paradoxe de Condorcet et ses conséquences.
- ✗ Analyser une structure de vote et les moyens de réappropriation du pouvoir.

Déroulé

- 20 min** Introduction
- 30 min** Votes - Procédures 1 à 5
- 20 min** Procédure 6
- 20 min** Négociations et contrats
- 30 min** Discussion finale

Matériel

- Les cartes rôles (7 rôles différents à distribuer par ordre alphabétique).
- Fiches de jeu.
- Fiche procédures pour le meneur ou la meneuse.
- Tableau blanc pour noter le projet qui remporte le duel.
- Crayons ou stylos.



Déroulé détaillé

Introduction (20 min)

L'introduction permet de présenter brièvement l'objectif du jeu : **comprendre comment les procédures de vote influencent le résultat d'une décision collective.**

Le contexte est présenté aux élèves : **le choix d'une infrastructure de transport, où les élèves vont incarner différents personnages ayant des intérêts privés divergents.**

Ils ou elles reçoivent chacun une carte rôle, distribuée face cachée, ainsi qu'une fiche de jeu pour calculer leurs gains. Il est important de leurs laisser quelques minutes pour lire leur rôle et calculer les gains associés à chaque option.

Chaque rôle dispose de deux informations essentielles pour calculer leurs gains nets

- le gain brut associé à une gare,
- le gain brut associé à une autoroute.

Pour obtenir les gains nets, il faut soustraire le coût collectif de chaque infrastructure, qui est de 200 € par infrastructure et par rôle.

Le calcul se fait de la manière suivante :

Gain net = Gain brut (gare + autoroute selon le projet retenu) – Coût total du projet

Exemple : un rôle dont la carte indique « 300 € pour une gare, 0 € pour autoroute » obtient :

Projet Gare + Autoroute → $300 - 200 - 200 = -100 \text{ €}$

Projet Gare → $300 - 200 = 100 \text{ €}$

Projet Autoroute → $0 - 200 = -200 \text{ €}$

Statu Quo → 0 €

Les élèves notent leur gain ou perte pour chaque option sur la fiche de jeu et vont pouvoir déterminer l'ordre de préférence parmi les 4 choix possibles pour leur rôle.

Cette phase est déterminante pour la suite de la partie. L'animateur ou l'animatrice doit vérifier que chaque personne ait fait les bons calculs et bien compris le jeu.

Une fois toutes les cartes comprises, les élèves s'installent de manière à pouvoir voter à main levée et observer les autres. Le plus judicieux serait d'avoir préalablement configuré la salle en U.



Votes - Procédures 1 à 5 (30 min)

L'animateur ou l'animatrice fait voter successivement les personnages selon les cinq premières procédures en se référant à la fiche procédure fournie. Il annonce clairement chaque procédure, en donnant le cadre mais sans entrer dans les détails techniques déjà explicités dans la fiche.

Après chaque vote, **les résultats sont affichés au tableau avec le projet gagnant**. Les élèves constatent rapidement que le résultat évolue fortement selon la structure du vote utilisée. Ils ou elles commencent alors à percevoir qu'un même ensemble de préférences peut conduire à des décisions différentes selon la procédure choisie.

Il est important durant cette phase que les élèves s'en tiennent aux préférences sur leurs cartes, pour illustrer que selon l'agenda de vote dans une situation de paradoxe de Condorcet, on peut choisir le vainqueur. L'animateur ou l'animatrice peut incarner un personnage qui vient pour faire voter les personnages, afin de bien tenir ce cadre.

Procédure 6 (20 min)

La procédure utilisée précédemment est répétée à l'identique. À ce moment du jeu, les élèves anticipent mieux les implications de la structure du vote, et commencent à adopter des comportements stratégiques : vote utile, vote bloquant, coalition spontanée.

Il est important de laisser ces comportements émerger naturellement, sans les encourager explicitement.

L'objectif est de faire apparaître que, même dans un cadre très simple, les élèves peuvent manipuler l'issue du vote lorsqu'ils comprennent mieux les mécanismes en jeu.

Négociations et contrats (20 min)

Une phase de négociation libre peut maintenant commencer. Les élèves peuvent discuter entre eux, proposer des alliances, échanger des votes ou formuler des promesses. Si ces idées ne leur viennent pas, l'animateur ou l'animatrice peut leur glisser l'idée.

Cette phase est volontairement plus chaotique : l'information est incomplète, les stratégies sont incertaines et les promesses ne peuvent pas toutes être garanties.

Les élèves expérimentent directement la difficulté de coordonner des intérêts divergents et la possibilité de manipuler les autres ou d'être manipulé.



Discussion finale (30 min)

Une fois la phase de négociation terminée, **l'animateur ou l'animatrice réunit le groupe pour un échange structuré**. On revient d'abord sur les observations faites pendant le jeu : les résultats différents selon les procédures, les paradoxes observés, les stratégies individuelles, la difficulté de trouver un accord collectif, etc.

L'animateur ou l'animatrice peut alors présenter les concepts clés : **paradoxe de Condorcet, pouvoir de l'agenda, vote utile, manipulation stratégique, information imparfaite**. Enfin, une discussion peut être ouverte sur des questions plus citoyennes, comme la différence entre intérêt général et intérêt individuel, la légitimité des procédures de vote ou les limites de la démocratie représentative. Il peut aussi être intéressant de revenir sur le fait que pour représenter les intérêts personnels, nous avons modélisé ça par une question monétaire, mais la réalité est bien plus complexe.

L'activité se conclut par un échange libre permettant aux élèves d'exprimer leurs ressentis sur la complexité du choix collectif et les enseignements qu'ils et elles en tirent.