

Le jeu « Questions pour une Révolution »

Qu'est-ce que le jeu « Questions pour une Révolution » ?

Le jeu « Question pour une Révolution » peut faire l'objet d'une animation sur un marché, une place, avant la tenue d'un meeting. C'est un jeu de questions-réponses, qui, sur la forme, peut imiter l'émission télé « Questions pour un champion » mais qui, dans le contenu, a une démarche résolument d'éduc' pop !

Objectifs de l'action ?

L'intérêt de ce jeu est de mettre en valeur nombre de propositions du programme du Front de Gauche qui ont déjà pu être réalisées ailleurs dans le monde ou à une autre période de l'histoire.

Notre radicalité concrète est donc possible ! Oui, avec le Front de Gauche, nous on peut organiser un autre partage des richesses, taxer les profits, instaurer une planification écologique et organiser une assemblée constituante pour en finir avec la V^e République.

Organisation

Le déroulé du jeu :

Il faut un-e maître du jeu qui posera les questions et détaillera les réponses, en faisant le lien avec les propositions du programme du Front de Gauche qui correspondent à la thématique. Il est utile qu'un-e militant-e joue le rôle de crieur, harangue les passants pour ramener des candidat-e-s.

Deux possibilités :

a) Vous avez pu fabriquer 3 pupitres en bois, sinon une table fera l'affaire. Il vous faut 3 joueurs qui s'installent derrière, face au public, que vous avez réussi à « rameuter ».

Le principe du jeu est simple. On pose une question et on propose 3 réponses.

Le premier qui pense avoir la réponse appuie sur une sonnette (à acheter dans les magasins de jeux pour enfants, sinon utiliser des clochettes ou des instruments de type tambourin, claves...). Le premier joueur qui atteint 3 ou 4 bonnes réponses a gagné.

Si vous avez fabriqué des pupitres en bois, vous pouvez mettre de la peinture aimantée et vous fabriquez des cartes aimantées avec les autocollants Front de Gauche

pour comptabiliser les points de chaque joueur. Mais ce genre de détails perfectionnistes n'est pas incontournable !

En fonction du public, la partie peut durer entre 4 et 10 mn (selon enfants ou non, débat ou non, beaucoup de public ou non).

b) Vous n'avez ni pupitre, ni clochettes, ni tambourins, mais vous avez la pêche ! Avec une table de camping et un dé (le plus gros possible et avec des faces de couleur), vous faites jouer tout le public et agrandissez le cercle au fur et à mesure. Chacun lance le dé à tour de rôle sur la table, ou par terre si le dé est assez gros. Les questions sont en fonction de la couleur (rouge : histoire ; vert : planification écologique...).

L'avantage de cette formule, c'est que le groupe est plus participant. Dans la dynamique du groupe, on trouve plus facilement des personnes qui acceptent de jouer que 3 joueurs qui se mettraient en avant pour un jeu qu'ils ne connaissent pas. Dans ce cas, il n'y a plus de limite de temps puisque le public entre et sort du cercle librement et que le dé circule.

Communication

N'hésitez pas à envoyer un communiqué de presse pour informer les médias locaux de votre initiative. Pensez à faire des photos et un article de l'action, à mettre sur le site local du Front de gauche et le site *Place au peuple*.

Conseils d'expériences

Ne faites pas trop durer la partie – 5 à 6 minutes, c'est très bien, et veillez à permettre un renouvellement du public. Mais si les personnes discutent, échangent, s'intéressent, vous pouvez faire participer le public, faire durer avec des questions « bonus ».

Vous pouvez utiliser les questions-réponses ci-jointes que nous avons rédigées mais vous pouvez également en inventer d'autres ! Dans ce cas, transmettez-nous vos suggestions afin qu'on en fasse profiter tout le monde !

Pour mener la révolution citoyenne, nous avons besoin d'un peuple éclairé et éduqué ! Ce jeu modestement est une façon d'y contribuer ! Et en avant l'éduc' pop !

A vous de jouer maintenant !

