

# Le jeu du conseil municipal

## ➤ Règle du jeu

Ce jeu est une création du Réseau Ludus (<http://ac-caen.fr/histgeo/ludus/index.htm>).

Il a été conçu pour des élèves de sixième et a été testé à de nombreuses reprises. Il s'appuie sur les pages 66 et 67 du manuel et les complète. Il peut cependant fonctionner de manière totalement indépendante. De la même manière, les pages 66 et 67 peuvent être utilisés avec ou sans le jeu du conseil municipal.

### 1 Objectifs du jeu

- Découvrir la notion de budget.
- Découvrir et comprendre la notion d'intérêt général.
- Découvrir les compétences du conseil municipal.

### 2 Organisation

Les élèves sont partagés en deux groupes :

- Un groupe représente le conseil municipal d'une commune fictive. Ce conseil peut se choisir un maire, un adjoint aux finances, un secrétaire..., même si ceci n'est pas obligatoire pour le bon déroulement du jeu.
- Les autres élèves individuellement ou par groupe, choisissent ou tirent au sort un **projet** et doivent préparer leurs arguments pour essayer de convaincre le conseil municipal.

### 3 Durée du jeu

Une à deux heures, selon la durée des présentations orales des projets.

L'exploitation pédagogique peut faire l'objet de la séance suivante (notion d'intérêt général, les compétences du conseil municipal, l'argumentation, etc.).

### 4 Déroulement du jeu

Tour à tour, les demandeurs exposent oralement devant le conseil municipal en 1 ou 2 minutes leur projet en le présentant de la manière la plus convaincante possible.

Lorsque tous les projets ont été présentés, le conseil délibère et choisit ceux qu'il juge les plus convaincants et les plus conformes à l'intérêt général. Cette notion peut être présentée préalablement ou bien dégagée par les élèves à la fin du jeu. Le budget doit bien sûr être équilibré. Le conseil municipal peut s'appuyer sur les pages 66 et 67 du manuel pour faire ses choix.

### 5 Les objectifs

**Les objectifs du conseil municipal.** Le conseil doit retenir le maximum de projets à condition que ces projets soient conformes à l'intérêt général et que son budget demeure équilibré (budget total du conseil municipal : 100 000 euros).

Pour chaque projet présenté, le conseil municipal complète le tableau de gestion ci-dessous.

**Attention !** Les subventions ne peuvent être diminuées ou divisées : le conseil doit faire des choix. Ceci pour éviter qu'il satisfasse un peu tous les projets sans réfléchir à ses vraies missions.

**Les objectifs des autres joueurs :** obtenir la subvention du projet en étant le plus convaincant possible.

### 6 Exploitation pédagogique

Après avoir signalé la fin du jeu, le professeur reprend avec la classe les différents projets et annonce le nombre de points d'intérêt général qui y sont attachés en expliquant la valeur de chaque projet.

**Attention :** les points d'intérêt général ne doivent pas être annoncés avant la fin du jeu.

Cette phase peut également être menée en dialoguant avec les élèves.

Projets	Coût	Points d'intérêt général
1	20 000	10
2	30 000	- 20
3	50 000	40
4	30 000	- 40
5	10 000	20
6	20 000	20
7	5 000	- 60
8	25 000	20
9	0	- 60

### 7 Qui gagne ?

- Le conseil municipal s'il obtient au moins 40 points d'intérêt général et que son budget est équilibré.
- Les joueurs dont le projet est retenu.

**NB :** ce jeu est totalement modulable et adaptable. Les projets peuvent être transformés, supprimés et il est tout à fait possible d'en proposer d'autres aux élèves. De la même manière, les coûts, le nombre de points d'intérêt général ou encore le budget global du conseil municipal peuvent parfaitement être modifiés en fonction des situations locales ou des choix des enseignants.