



Objectif :

Faire émerger les représentations des élèves sur le pouvoir et les règles, avant tout apport de cours. En triant des règles et en distribuant le pouvoir, les élèves reconstruisent intuitivement trois principes de la démocratie : la Constitution (un ensemble de règles communes acceptées par tous), la séparation des pouvoirs (personne ne détient tout le pouvoir) et la laïcité de l'État (les mêmes règles pour tous, quelle que soit la croyance). Ces productions seront réutilisées en fin de livret pour mesurer le chemin parcouru.



Mise en place :

- **Durée : 40 à 50 min.**
- **Groupes de 4 à 8.**
- **Prévoir par groupe un jeu de 12 cartes-règles et 3 cartes-rôles, plus le livret élève.**
- **Annoncer le scénario avec un peu de théâtralité (le naufrage, la survie à long terme) : l'enjeu narratif porte l'implication.**



Consignes à donner aux élèves :

- **Étape 1 : « Vous êtes bloqués ensemble sur une île déserte pour longtemps. Pour éviter le chaos, vous devez choisir vos règles de vie. Parmi ces 12 cartes, gardez-en seulement 5. Attention : vous devez tous être d'accord dans le groupe. »**
- **Étape 2 : « Maintenant, il faut désigner qui détient le pouvoir. Vous avez 3 cartes : faire les règles, faire respecter les règles, juger ceux qui ne les respectent pas. Décidez à qui vous confiez chaque carte. »**

Posture de l'enseignant pendant l'activité : ne pas donner les bonnes réponses. Circuler, écouter, relancer par des questions. Laisser les désaccords exister : c'est le débat qui construit l'apprentissage.

QUESTIONS DE RELANCE :



Si le groupe n'arrive pas à se mettre d'accord sur les règles :

- Qu'est-ce qui se passerait sur l'île si vous ne choisissez aucune règle ?
- Y a-t-il une règle sur laquelle vous êtes déjà tous d'accord ? Commencez par celle-là.
- Cette règle, elle protège qui ? Elle sert à quoi, concrètement ?

Si le groupe choisit une carte-piège (dictateur, loi du plus fort, secret...) :

- Si une seule personne décide de tout, que se passe-t-il si elle est injuste ?
- « Les plus forts commandent » : et toi, si tu n'es pas le plus fort, ça te va ?
- Si tout est secret, comment savoir qui a le droit de décider ?

Si le groupe bute sur la carte « religion » (7 ou 8) :

- Sur l'île, tout le monde croit-il à la même chose ? Alors, quelles règles vaut-il mieux choisir : celles d'une seule croyance, ou les mêmes pour tous ?

Si le groupe veut tout confier à une seule personne :

- Cette personne fait les règles, les fait respecter ET juge toute seule. Que se passe-t-il si elle se trompe ou triche ? Qui pourra l'arrêter ?
- Est-ce que ce serait plus juste de partager ces trois pouvoirs entre plusieurs personnes ? Pourquoi ? Si un groupe finit très vite (pour approfondir) : Que faites-vous si, dans six mois, une de vos règles ne marche plus ? Peut-on la changer ? Comment choisissez-vous les personnes qui ont le pouvoir : au hasard, par la force, ou par un vote ?

Point de vigilance sur la laïcité :

La carte sur la religion peut faire réagir. Rester sur le principe (l'État ne dépend d'aucune religion, aucune croyance n'impose ses règles à tous) sans commenter ni hiérarchiser les croyances des élèves.

Si le débat glisse vers les convictions personnelles, recentrer : ici on parle des règles communes de l'île, pas de ce que chacun croit.

1

Chacun fait ce qu'il veut, il n'y a aucune règle.

2

Chacun fait ce qu'il veut, il n'y a aucune règle.

3

On élit des chef(fe)s, et on peut les remplacer.

4

Personne n'est au-dessus des règles, même les chefs.

5

On peut changer les règles si la vie sur l'île change.

6

Les règles sont écrites et connues de tout le monde.

7

**Chaque religion impose
ses propres règles à
tous.**

8

**Les mêmes règles pour
tous, quelle que soit la
croyance.**

9

**Les décisions
importantes sont prises
par un vote.**

10

**Les plus forts
commandent les plus
faibles.**

11

**On garde tout secret :
personne ne sait qui
décide.**

12

**Celui qui ne respecte
pas les règles est jugé
justement.**



Faire les règles



Faire respecter les règles



**Juger ceux qui ne
respectent pas les règles**