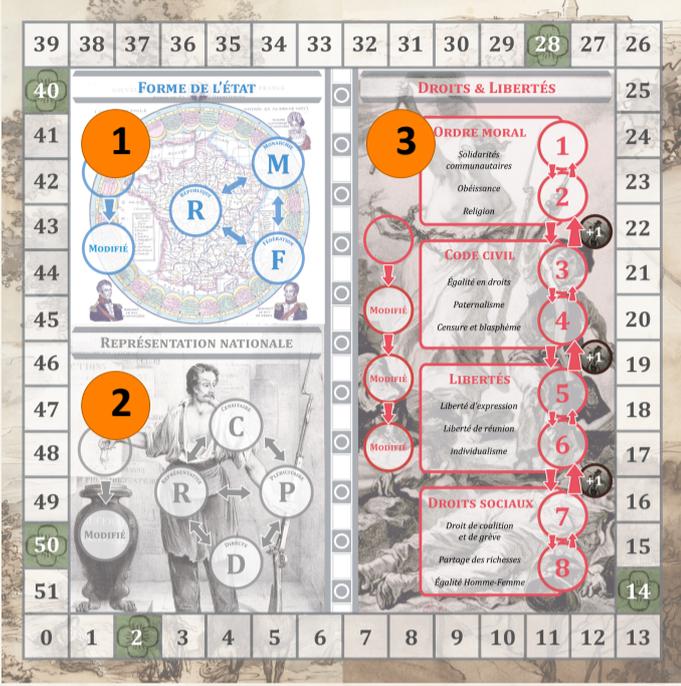


SERIOUS GAME – RÉVOLUTIONS FRANCE 1820-1880

Expérimenter un outil pédagogique pour apprendre l'histoire politique du XIX siècle

Pendant 6 décennies, royalistes ultras, Orléanistes, Bonapartistes, Républicains et Socialistes s'allient et s'affrontent pour imposer leur modèle de société. Vous incarnez les partisans d'une idéologie. La période révolutionnaire (1789-1815) met fin à l'Ancien Régime politique et social. Elle ouvre un large champs des possibles représenté par le plateau de jeu ci-dessous. Vous allez vous affronter sur 3 grands débats de société.



1 DÉBAT SUR LA FORME DE L'ÉTAT.

Monarchie : le pouvoir est incarné par un Roi.

République : le pouvoir est exercé par des représentants et le chef d'État n'est pas héréditaire.

Fédération : le pouvoir est réparti entre un pouvoir central et des pouvoirs locaux.

2 DÉBAT SUR LA SOUVERAINÉTÉ DE LA NATION.

Censitaire : la Nation est souveraine mais seuls les citoyens les plus fortunés peuvent être électeurs ou éligibles.

Plébiscitaire : le chef incarne la Nation. Sa légitimité s'appuie régulièrement sur l'avis direct du peuple.

Représentative : la Nation souveraine est représentée par une assemblée élue par le peuple.

Directe : les citoyens participent à une législation directe (assemblée de citoyens, référendum) et exercent un contrôle sur les élus.

3 DÉBAT SUR LES DROITS ET LES LIBERTÉS.

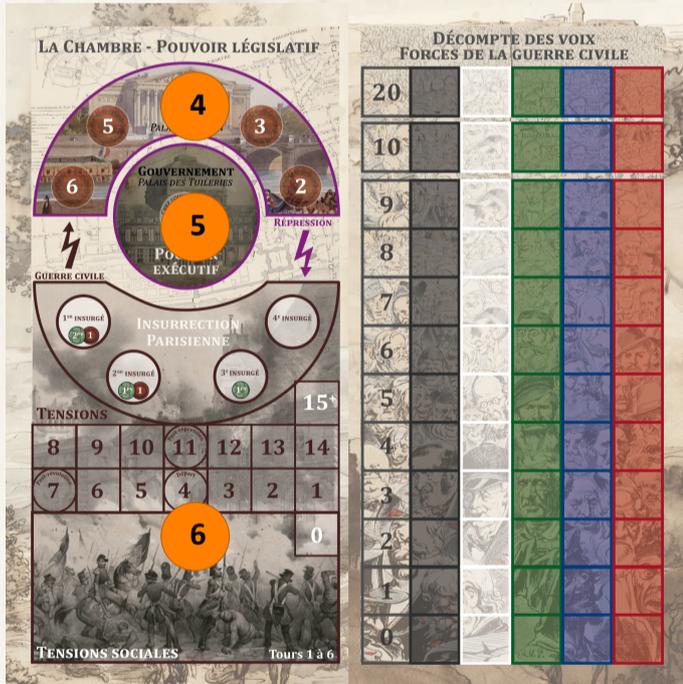
Ordre moral : l'ordre est basé sur l'obéissance, les hiérarchies et les valeurs traditionnelles.

Code civil : l'ordre est basé sur la Loi. Le « code Napoléon » conserve les conquêtes de 1789.

Libertés individuelles et collectives : libertés de conscience, d'association politique et syndicale, d'expression.

Droits sociaux : l'Égalité garantit la liberté et l'émancipation de tous.

En 1820, la France est une monarchie. La représentation nationale est censitaire. Les droits et libertés sont limités mais le Code civil garantit l'égalité juridique. Deux moyens vous permettront de changer les choses : voter de nouvelles lois ou déclencher une insurrection et remporter la guerre civile.



4 Le **PALAIS BOURBON**, la **CHAMBRE** des députés où siègent les représentants élus de la Nation. Si votre faction possède le plus de députés, vous pourrez faire avancer leur cause par la réforme et par la loi.

5 Le **PALAIS DES TUILERIES** où siège le pouvoir **EXÉCUTIF**. La faction au gouvernement y réside.

6 Les **TENSIONS SOCIALES**. Un terrain d'affrontement essentiel entre les factions. Aller vous « calmer » la population pour stabiliser votre régime ou exacerber sa colère pour tenter une révolution ?

7 La **SOCIÉTÉ FRANÇAISE** est représentée par les 6 zones ci-dessous. Vous serez en concurrence pour les contrôler. Vous développerez votre influence sur des **ÉLECTEURS** et des **MÉDIAS** Vous les enverrez voter pour vous et vous leur ferez rendre les armes sur les barricades des insurrections.

