

AGORA



Simulation de politique publique

Les équipes créent des partis, débattent
et gagnent le soutien du public

APERÇU DU FORMAT

Les équipes créent des partis fictifs, défendent leurs positions en débat, passent par un tour de crise et concourent pour la victoire politique.

Pourquoi Agora ?

Pour que les lycéens et les étudiants se voient non comme des observateurs, mais comme des personnes capables d'influer sur une décision commune.

Les participants créent des partis, cherchent des alliés, formulent une position, s'adressent au public et proposent une réponse à une crise commune. Le jeu montre le fonctionnement de la démocratie : avoir une voix implique d'écouter, de convaincre et d'assumer sa position.

Le leadership commence par une voix

Pour être entendu, avoir une opinion ne suffit pas. Il faut la transformer en idée claire, argument et prise de parole. Dans les débats, les participants apprennent à défendre leurs valeurs sans pression ni slogans, à répondre aux objections, à reconnaître les forces d'une autre position et à trouver des alliés.

Agora aide les lycéens et les étudiants à faire preuve de leadership : prendre la parole en public, rassembler autour d'une idée et contribuer à une décision commune.

Comment se déroule la simulation

Les deux premiers tours mènent les équipes de la création d'un parti au premier test de la force de leur position dans le débat politique public.



01 Création des partis

Les équipes créent des partis fictifs et les préparent à une présentation publique.



02 Présentations

Au premier tour, les partis prennent la parole ; l'écran affiche leur carte visuelle.



03 Premier vote

Le public scanne le code QR sur le grand écran et vote depuis son téléphone.



04 Thèmes et débats

L'animateur définit un thème, le public en choisit un autre. Les partis débattent, puis un deuxième vote commence.

De la coalition à la finale

Après le deuxième vote, l'équilibre des forces change : les partis peuvent s'unir, puis font face à une crise cachée.



05 Fenêtre des coalitions

Deux partis peuvent s'unir dans une nouvelle coalition. Ils poursuivent ensuite le jeu ensemble.



06 Crise cachée

Le public choisit une crise à l'avance. Au troisième tour, les partis en découvrent les détails, proposent une réponse et reviennent au vote.



07 Résultats des votes

Le vainqueur est désigné par le total des voix sur trois tours. En cas d'égalité, la victoire reste partagée.

Pourquoi le format fonctionne

Agora associe la construction d'une position, l'argumentation publique, la réaction immédiate du public et une difficulté inattendue. Les participants présentent des idées et les mettent à l'épreuve dans les débats, les coalitions et le tour de crise.

Crise : du choix à la solution

L'animateur fait choisir dans un catalogue préparé. Sur l'écran commun, le public choisit une crise ; une fois révélée, les partis et coalitions préparent leur réponse.



01 Choix du scénario

L'animateur affiche des options préparées. Le public vote sur mobile.



02 Présentation de la crise

Une carte révèle les faits, les contraintes, le conflit d'intérêts et le choix principal.



03 Réponses et troisième évaluation

Les partis et coalitions présentent une réponse. Le public attribue une troisième évaluation.

Trois exemples du catalogue

Agora 1.0 comprend cinq scénarios localisés. Chacun contient des faits, des contraintes, un conflit d'intérêts et un choix clé pour les partis.

Une ville sans eau

Sécheresse et réseaux usés. Choix : accès à l'eau, investissements et règles de répartition.

Une ville embouteillée

Embouteillages et pollution de l'air. Choix : transports, accès des voitures et rues de la ville.

Crise de confiance

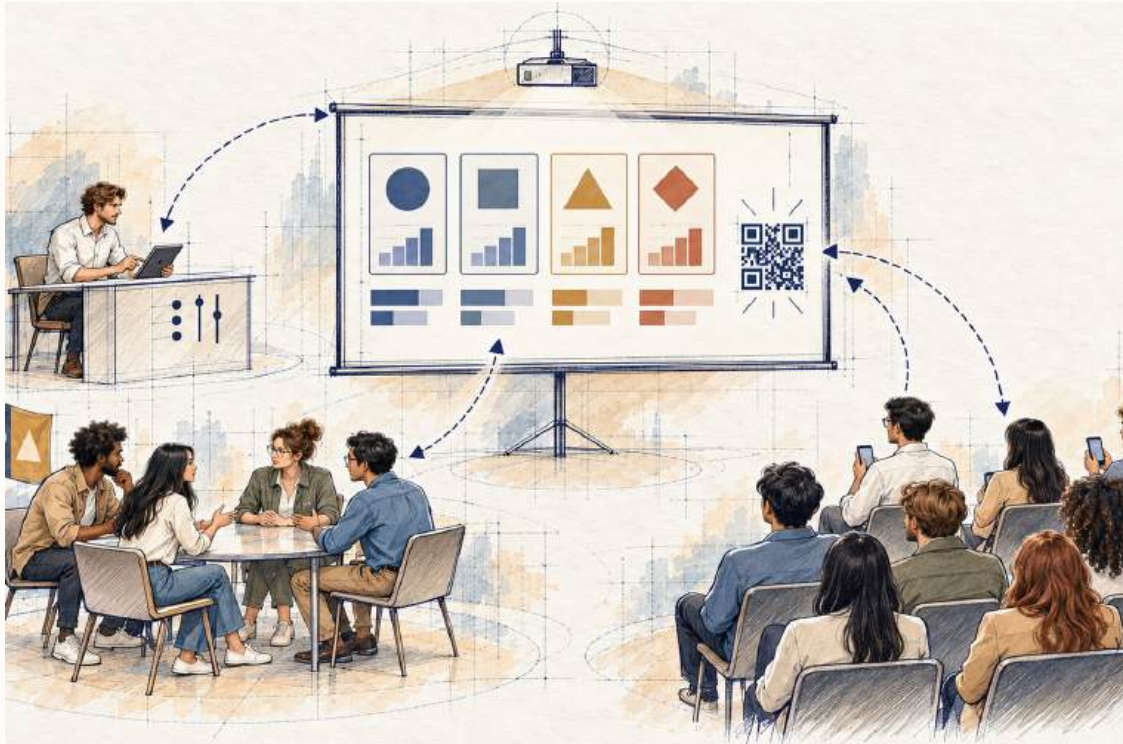
Scandale de contrats et désinformation. Choix : audit, données ouvertes et participation des habitants.

Évaluation finale

Les voix de la troisième évaluation s'ajoutent aux deux premiers tours. Le parti ou la coalition qui obtient le total le plus élevé l'emporte.

Rôles, écran et rythme commun

Agora relie les personnes présentes et les points de contact numériques dans un même cycle de jeu : l'animateur gère les étapes, les équipes mènent leurs partis, le public choisit l'ordre du jour et vote, tandis que l'écran commun rend le déroulement visible pour tous.



Animateur



Crée et anime la session, gère les phases, les thèmes, les sondages et l'écran commun.

Équipe du parti



Crée le parti, présente, débat, participe aux coalitions et propose une réponse à la crise.

Public



Choisit les thèmes de débat et la crise, puis vote depuis son smartphone pendant les sondages actifs grâce au code QR à l'écran.

Écran commun



Affiche le parti en cours, le code QR du vote actif et les résultats de chaque tour.

Ce qu'Agora enseigne

Agora crée un cadre pour pratiquer à plusieurs reprises les compétences de leadership par des actions visibles : l'équipe formule une position, écoute les objections, trouve un accord et décide dans l'incertitude.



Argumentation publique



Les participants apprennent à formuler clairement une position, à la présenter au public et à répondre aux objections.

Travail d'équipe



Un parti construit une plateforme commune, répartit les rôles et maintient une ligne cohérente tout au long du jeu.

Négociations et coalitions



La mécanique des coalitions offre un cadre sûr pour négocier, faire des compromis et prendre des décisions communes.

Décider dans l'incertitude



La crise cachée demande d'analyser rapidement une situation nouvelle, de choisir les priorités et de proposer une réponse applicable.

Comment le leadership progresse

Le format transforme le leadership d'une qualité abstraite en pratiques observables : organiser une équipe, présenter une position, écouter le public, négocier avec des partenaires et assumer une décision.