électeurs en herbe

Étape 1 : Ma Démocratie

Jeu de rôle : Panique à la commission !

OBJECTIFS

Faire découvrir aux participant·es le rôle et la mécanique décisionnelle des institutions européennes, ainsi que la place des lobbies, qui ont un statut légal à l'échelle de l'Union Européenne.

DESCRIPTION

Au cours de la partie, les joueurs vont incarner les différents acteurs susceptibles d'influer, à des degrés divers, sur le processus législatif européen : la Commission européenne, des partis politiques représentés au Parlement européen, des pays membres du Conseil de l'Union européenne, des lobbies.

Chaque acteur a des objectifs de jeu qui lui sont propres et gagne des points s'il les remplit. Le joueur qui possède le plus grand nombre de points à la fin de la partie est déclaré vainqueur dans sa catégorie (pays / parti politique / lobby).

COMPÉTENCE(S) MAJEURE(S) ACQUISE(S)

Connaître les différentes institutions et acteurs susceptibles d'intervenir dans la création de normes au sein de l'Union européenne.

SOCLE COMMUN

Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer

Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen

La règle et le droit

DURÉE

2h30

RESSOURCES

- L'Union Européenne, comment ça marche ?
- Playlist Arte : Les institutions européennes
- Playlist Arte : Le Parlement européen
- La politique agricole commune en bref

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Pour préparer le jeu, organiser sa mise en place et l'animer, référez-vous aux différents éléments fournis en annexe : règles du jeu (c'est aussi votre guide pour l'animation), fiches rôles, étiquettes, jetons d'influence, aide de jeu et tableau des résultats.

NB : pour l'impression, il faut paramétrer l'imprimante de manière à effacer les marges. Tous les documents (sauf les étiquettes) sont des recto-verso.

Vous trouverez également dans les annexes un fichier audio qui permet d'introduire le jeu de manière vivante et incarnée.

Method

POUR COMMENCER :

Le principe du jeu, les membres en présence ou encore le déroulé du jeu sont détaillées dans les règles du jeu fournies en annexe. Nous vous invitons à en prendre connaissance, les étapes ci-dessous n'étant pas aussi détaillées.

ÉTAPE 1 (40') :

- Expliquer l'objectif du jeu et ses grands principes.
- Diffuser le fichier audio fourni en annexe pour introduire la trame narrative du jeu.
- Distribuer les rôles : chaque personne pioche au hasard une fiche rôle, puis récupère une aide de jeu et l'étiquette représentant le rôle qu'elle va incarner.
- Afficher les cinq amendements pour qu'ils soient visibles par tous les participant·es.
- Laisser le temps à chaque personne de prendre connaissance et de s'approprier sa fiche.
- Une fois les rôles distribués, demander aux personnes de se rassembler dans l'espace par type d'acteur (pays/ partis politiques/ lobbies/ Commission européenne).

ÉTAPE 2 (20') :

Discussions libres

Dans un premier temps, les personnes sont invités à échanger avec les autres pour essayer d'y voir plus clair sur les positions des différents acteurs et préparer utilement la phase de négociation. Qui sont vos allié·es ?

NB : le bluff est évidemment autorisé !

ÉTAPE 3 (10') :

Mise au point d'une stratégie

Chaque personne reçoit ses jetons d'influence et fait le point sur sa stratégie. L'effet des jetons d'influence est précisé sur la fiche rôle de chaque personne. Ils visent à aider les personnes à atteindre leurs objectifs durant la phase de négociation.

ÉTAPE 4 (25') :

Négociations

Durant la phase de négociations, chaque personne est libre d'utiliser ses jetons d'influence pour influer le vote d'autres acteurs et atteindre ses objectifs.

ÉTAPE 5 (15') :

Vote sur les amendements

Les partis politiques puis les pays sont appelés à voter sur la liste des amendements, l'un après l'autre.
S'il n'y a pas d'accord entre les partis politiques (Parlement) et les pays (Conseil de l'Union européenne), l'amendement est refusé.

ÉTAPE 6 (10') :

Décompte des points

Après le vote sur chacun des amendements, chaque personne compte et annonce ses points, que vous pouvez inscrire dans le tableau des résultats suggéré en annexe.

La personne qui obtient le plus de points dans sa catégorie est déclarée vainqueur !

NB : les règles de répartition des points figurent dans les règles du jeu fournies en annexe.

ÉTAPE 7 (30') :

Débriefing collectif

Organiser un temps individuel de retour sur le jeu.

- Distribuer 3 post-it par personne

- Leur poser la question: “Avec ce jeu, j’ai appris que…” (réponse courte attendue)
- Reposer la même question deux fois
- Regrouper spatialement les post-its de même nature et approfondir certains points au besoin
- Répondre aux questions qui se posent en grand groupe

VARIANTES ET PROLONGEMENTS

Variante : l’opinion publique entre en scène !

Afin d’épicer un peu le jeu et le comptage final des points, vous pouvez annoncer dès le début que vous utiliserez la variante “Opinion publique”. Dans le cas de cette variante, les joueurs représentant les pays et les partis politiques devront prêter attention à l’encadré **Info Opinion Publique** inscrite sur leur fiche rôle. Celui-ci mentionne que l’opinion des habitants de leurs pays/ des sympathisants de leur parti politique est majoritairement pour ou contre un amendement donné, ***qui ne figure pas dans leurs objectifs de jeu.***

Pendant la phase de négociation, les joueurs décident de tenir compte ou de ne pas tenir compte de cette information dans le choix de leurs actions et de leur vote final.

Après le vote et la première phase de comptage de points, chaque pays et chaque parti politique reçoit une carte **Opinion publique**, face cachée. Si la carte, une fois retournée, dévoile une opinion publique active et mobilisée et que le joueur a voté dans un sens contraire à ce qui est indiqué sur sa fiche rôle, il perd un point (malus). Dans le cas contraire, il ne perd pas de point mais n’en gagne pas non plus.