Election présidentielle : notre sélection d'activités

Les modes de décision politique

OBJECTIFS

- Expérimenter différentes manières de prendre des décisions en groupe
- Se questionner sur les modes de décisions, leurs avantages et inconvénients

DESCRIPTION

Au cours de cette activité, les participant.e.s vont expérimenter différentes manières de prendre une décision : tirage au sort, référendum, consensus, élection au suffrage universel, élection au suffrage censitaire masculin, décision autoritaire, majorité qualifiée, majorité absolue.

Dans un deuxième temps, ils et elles pourront comparer ces différentes méthodes, leurs avantages et inconvénients.

COMPÉTENCE(S) MAJEURE(S) ACQUISE(S)

- Connaître différents modes de décisions collectifs
- Exercer son jugement critique

SOCLE COMMUN

- Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

Réflexion et discernement

- Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine

L'espace et le temps

DURÉE

50 minutes ou 2 heures selon variante

RESSOURCES

- Web-bibliographie de l'étape 1 du parcours élections Présidentielles et Législatives 2017
- Cette activité est une adaptation de l'animation "Démocratie qui es-tu ?" créée à l'occasion d'une résidence éducative par les associations Militinérêves, Lafi Bala, Underconstruction et Starting Block

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- Des feuilles et des crayons de papier
- Un exemplaire du Tableau de synthèse pour chaque groupe afin d'indiquer le résultat obtenu et faire un bilan de chaque mode de décision.
- Des enveloppes comprenant chacune une fiche explicative d'un mode de décision et les éventuelles étiquettes associées (par exemple, l'enveloppe concernant le vote censitaire doit contenir des étiquettes "Hommes" ou "Femmes" (une par participant.e) et "Riche" ou "Pauvre" (une par participant.e)).
- Les étiquettes, imprimées et découpées, associées aux modes de scrutin Tirage au sort, référendum, majorités absolue et qualifiée, suffrages universel et censitaire masculin.
- Un contenant qui puisse servir d'urne sur chaque table (réutilisation des enveloppes, sacs en toile, bonnets...).
- Éventuellement, une calculatrice par groupe.

Method

POUR COMMENCER (5') :

- Nous vous suggérons d'adapter le nombre de modes de décision à faire expérimenter aux participant.e.s à la taille de votre groupe, du temps dont vous disposez et de vos objectifs. Dans le déroulé présenté ci-dessous, il vous est proposé de constituer 3 groupes, chacun devant expérimenter deux modes de décision différents.
- Afin d'introduire la séance, expliquer aux participant.e.s qu'ils.elles vont participer à une situation fictive qui va les obliger à prendre une décision. Énoncer la situation :

"Vous partez sur une île déserte et vous ne pouvez emmener, pour tout le groupe, qu'un seul objet parmi ces trois : une boîte d'allumettes pour faire du feu, un couteau pour fabriquer des objets ou chasser, du matériel de pêche. Pour vous mettre d'accord sur l'objet à emporter, vous devrez expérimenter différents modes de décision."

- Regrouper les participants en trois groupes et distribuer le matériel.

- Chaque groupe reçoit deux enveloppes et un tableau de synthèse.
- Chaque groupe nomme un.e rapporteur.e qui va lire les consignes, puis, à la fin de l'atelier, restituer en plénière les résultats des prises de décision et l'analyse qu'en fait le groupe.

ÉTAPE 1 : EXPÉRIMENTATION DES MODES DE DÉCISION (25') :

- Chaque groupe expérimente le mode de décision que contient la première enveloppe.
- Après avoir rempli le tableau de synthèse, le groupe ouvre la deuxième enveloppe et expérimente le second mode de décision.

ÉTAPE 2 : RESTITUTION DES GROUPES (10') :

- Inscrire les modes de décision expérimentés sur un tableau ou des feuilles de paperboard visibles par tou.te.s les participant.e.s.
- Le.la rapporteur.e des groupes expose le principe des modes de décision expérimentés par son groupe, les résultats obtenus et l'analyse qu'en fait le groupe.
- L'enseignant.e ou l'animateur.trice peut éventuellement revenir sur les explications historiques données pour chaque mode de décision.

ÉTAPE 3 : RETOUR D'EXPÉRIENCE (10') :

- Selon le temps qu'il reste, proposer une discussion pour réfléchir sur la pertinence des différents modes de décision et leur caractère démocratique :
  - Aviez-vous connaissance de ces différents modes de prise de décision ?
  - Après avoir vu les avantages et inconvénients des différents modes de prises de décisions, lesquels aimeriez-vous utiliser, par exemple dans le groupe ? Dans la structure qui vous accueille ou l'établissement scolaire ?

N.B. : Les modes de décision proposés sont plus ou moins longs et plus ou moins complexes à expérimenter. Nous vous conseillons de répartir les enveloppes entre les groupes en fonction. Exemple : ne pas confier au même groupe les enveloppes "tirage au sort" et "décision autoritaire".

VARIANTES ET PROLONGEMENTS

- Si vous disposez de plus de temps et souhaitez avoir une attention particulière sur le fonctionnement parlementaire, vous pouvez faire expérimenter à tous les groupes le principe de la majorité absolue des suffrages exprimés, le scrutin qui permet aux assemblées parlementaires de voter pour ou contre des amendements par exemple.
  Chaque groupe récupère ainsi 3 enveloppes : l'une est commune à tous les groupes (majorité absolue) ; deux autres enveloppes sont réparties entre les groupes parmi les autres modes de décision proposés : tirage au sort, référendum, consensus, élection au suffrage universel, élection au suffrage censitaire masculin, décision autoritaire et majorité qualifiée "simple".

DISCUSSIONS ET PERSPECTIVES

- Pour ancrer cette activité dans l'environnement direct des participant.e.s et les intéresser à la démocratie scolaire, il est possible de demander aux jeunes de faire une recherche sur la manière dont sont prises les décisions à l'échelle de l'établissement et d'en débattre.
- Il est possible d'envisager un débat plus général sur les modes de décision, notamment sur le choix d'un mode de décision en fonction du contexte et de la vision des participant.e.s sur la démocratie.