Étape 1 : Ma Démocratie

« Timeline » Europe

OBJECTIFS

Réfléchir et se familiariser avec les différentes étapes de la construction de l'Union Européenne telle que nous la connaissons aujourd'hui.

COMPÉTENCE(S) MAJEURE(S) ACQUISE(S)

Savoir replacer dans l'espace et le temps les grands événements mondiaux ainsi que ceux liés à la construction européenne.

SOCLE COMMUN

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre
Coopération et réalisation de projets

Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine
L'espace et le temps

DESCRIPTION

Au cours de cette activité, les participant·es seront amené·es à replacer sur une ligne de temps (frise chronologique) plusieurs événements illustrant des moments clés de la construction de l'Union Européenne et différents événements mondiaux.

DURÉE

50'

RESSOURCES

- Sur le site europa.eu : L'histoire de l'Union Européenne.
- Dossier Vie publique : Les étapes de la construction européenne
- Vidéo Les grandes étapes de la construction de l'Union Européenne, Le Monde (2012).

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- Tableau ou feuilles de paperboard
- 60 Cartes événements (28 cartes Europe, 32 cartes Monde) --> document joint en annexe à imprimer
- Un gabarit de "cartes événements" vierges pour vous permettre de remplacer ou d'ajouter des événements à ceux qui vous sont suggérés
- De quoi fixer les Cartes événements au tableau ou sur des feuilles de paperboard

Method

POUR COMMENCER (5') :

Constituer 2 ou 3 équipes, selon le nombre de participant·es. Dans chacune des équipes, constituer des binômes.

ÉTAPE 1 (5') :

Expliquer la consigne.
Chaque binôme aura deux cartes à placer sur une "timeline" (ligne de temps), l'une qui concerne spécifiquement l'histoire de la construction européenne, l'autre des événements mondiaux. Les cartes seront placées les unes par rapport aux autres. Si la carte est bien placée, l'équipe gagne 2 points. Si l'équipe a en plus la date exacte (c'est-à-dire l'année de l'événement), elle gagne 1 point de plus. Deux cartes peuvent avoir la même date, elle seront dans ce cas superposées l'une au dessus de l'autre.

ÉTAPE 2 (5') :

Distribution des cartes et mise en place.

- Distribuer les cartes aux différents binômes.
- Placer une (ou plusieurs) carte(s) "repère" sur la ligne de temps représentée sur un tableau ou sur des feuilles paperboard placées au mur. Mentionner la date et donner des éléments de contexte sur l'événement au besoin. Ces premières cartes servent de repère pour positionner les cartes suivantes les unes par rapport aux autres.

ÉTAPE 3 (35') : :

- Chaque binôme prend un temps pour discuter des cartes reçues et essaie de deviner l'année de chacun des événements.
- Au moment d'accrocher leur première carte (avant ou après la carte "repère") et de proposer une date, le binôme présente son choix au reste de son équipe qui peut réagir (logique de coopération).
- L'animateur.trice valide, corrige et apporte des éléments d'explication ou de contexte après chaque dépôt de carte.
- L'animateur.trice tient le comptage de points à jour entre les équipes.

Si la carte est bien placée → 2 points
Si la date est exacte → 1 point bonus

- Un binôme d'un autre groupe essaie à son tour de placer sa carte, et ainsi de suite jusqu'à épuisement des cartes.
- A l'issue de l'activité, l'animateur annonce les résultats et l'équipe ayant eu le plus de points remporte le jeu.

Remarque :

L’animateur.trice peut faire un choix de cartes en fonction de la taille de son groupe et des événements qu’il souhaite aborder plus particulièrement les cartes qui paraissent inadaptées au niveau du groupe peuvent ainsi être laissées de côté.

Les cartes "Monde" ne sont évidemment pas exhaustives : elles cherchent le délicat équilibre entre une représentation des différentes parties du globe (forcément imparfaite) et des événements un minimum "parlants" pour les jeunes, d'où un certain nombre d'événements franco-français. Un jeu de cartes vierges vous est fourni en annexe pour constituer (à la main) votre propre corpus si vous le souhaitez”.

VARIANTES ET PROLONGEMENTS

- Les binômes ne reçoivent qu’une carte relative à histoire de la construction européenne. Ils peuvent éventuellement recourir à une carte “joker” portant sur un événement mondial. Si cette carte Joker est bien placée, elle ne rapporte qu’un point. En revanche, le recours à ces cartes Joker est limité par groupe (à vous d’en définir le nombre selon la taille des groupes).
- Vous pouvez également utiliser la méthode proposée dans la fiche "Voyage dans le temps : l’histoire du droit vote" de l'étape 4.

- Proposition de Timeline pour des 4ème par Sébastien Lotte, animateur jeunesse : "Voici une proposition de variante pour le "Timeline Europe". La fiche me semble très bien dans la méthode mais pas le contenu qui n'est pas adapté à des connaissances de collégien (Conférence de Bandung, Indépendance de l'Algérie, Guerre Froide, etc.). Je vous propose une simplification. L'idée est surtout de constituer des groupes d'élèves en îlots pour associer chaque événement à une date sur une frise chronologique de la construction européenne (de façon vulgarisée pour ne pas les perdre)".

DISCUSSIONS ET PERSPECTIVES

- Pour prolonger le travail initié dans cette fiche sur la construction et l’évolution de l’Union Européenne, vous pouvez proposer aux participant·es un débat sur la question de l’élargissement de l’Union Européenne à d’autres pays (cf. fiche activité n°9).

- Proposer une activité d’écriture aux participant·es : “imaginez l’Union Européenne en 2050”.