

# PANIQUE à la COMMISSION

## RÈGLES DU JEU



2h30



13 joueurs et +



# Résumé du jeu

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).

« **Panique à la Commission !** » est un jeu créé par l'association Électeurs en herbe - France.

Électeurs en herbe est **un programme d'éducation à la citoyenneté**, non partisan, mis en oeuvre auprès des **11-18 ans** dans le contexte d'une vraie campagne électorale.

Contact



[contact@electeursenherbe.fr](mailto:contact@electeursenherbe.fr)



[www.electeursenherbe.fr](http://www.electeursenherbe.fr)



[www.facebook.com/electeursenherbefrance](https://www.facebook.com/electeursenherbefrance)

1<sup>ère</sup> édition - août 2018

Conception : association Électeurs en herbe - France

Illustration et mise en page : Anna Lentzner - lheuredelasieste.fr

# Préambule

L'objectif pédagogique du jeu est de **faire découvrir aux participants 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 (ce qui n'est pas le cas en France par exemple).

L'approche ludique est un bon moyen d'appréhender le fonctionnement institutionnel européen, même si, dans le cadre du jeu, **la mécanique globale est forcément simplifiée.**

Par exemple, au moment du vote, chaque parti politique représenté au Parlement européen dispose d'une seule voix. Cette mécanique de jeu ne reflète pas la réalité du poids des partis au sein du Parlement européen.

Le contexte choisi (la réforme de la PAC) et les positionnements des acteurs sur les différents amendements proposés dans le jeu se veulent un minimum réalistes. Néanmoins, pour les besoins du jeu, **ils ne sont pas exempts de quelques raccourcis.**

C'est un parti pris que nous assumons dans la mesure où le contexte du jeu doit servir l'objectif pédagogique global, et non coller parfaitement à la réalité politique de l'Union européenne.



# Trame narrative du jeu

Branche exécutive de l'Union européenne, la **Commission européenne** prépare des propositions législatives, qu'elle soumet ensuite à l'approbation du **Parlement européen** (représentant la population européenne) et du **Conseil de l'Union européenne** (représentant les États membres).

Ces derniers mois, la Commission européenne a planché sur un texte de réforme de la Politique Agricole Commune (PAC).

C'est ce texte que Mme Tractopel, la commissaire chargée de l'agriculture et du développement rural, présente au Conseil de l'Union européenne et au Parlement européen.

Il ne fait cependant pas l'unanimité et un certain nombre d'amendements, visant à le modifier, sont déposés.



Chaque joueur (ou chaque binôme de joueurs) va être amené à incarner un acteur donné.

**Les pays, partis politiques et lobbies** cherchent tous à faire passer un des 5 amendements, et à empêcher l'adoption d'un autre.

**La Commission européenne**, quant à elle, a pour objectif de prédire les résultats des votes.

## **Amendement n°1 :**

Accroître les subventions aux petites exploitations.

## **Amendement n°2 :**

Réintroduire l'utilisation d'un pesticide.

## **Amendement n°3 :**

Réduire l'enveloppe budgétaire attribuée à la PAC.

## **Amendement n°4 :**

Augmenter les taxes à l'importation sur les denrées alimentaires produites en dehors de l'Union européenne pour protéger les agriculteurs européens de la concurrence internationale et garantir sa souveraineté alimentaire.

## **Amendement n°5 :**

Confier le pilotage de la mise en oeuvre de la PAC à des bassins agricoles régionaux, dans une logique de subsidiarité<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> - Le principe de subsidiarité vise à privilégier le niveau inférieur d'un pouvoir de décision (ici, le niveau étatique) aussi longtemps que le niveau supérieur (ici, l'Union européenne) ne peut pas agir de manière plus efficace.

# Les acteurs en présence

Chacun des acteurs en présence a des objectifs de jeu qui lui sont propres et dispose de jetons, leur permettant d'influer sur les positions des autres acteurs pendant la phase de négociation du jeu.

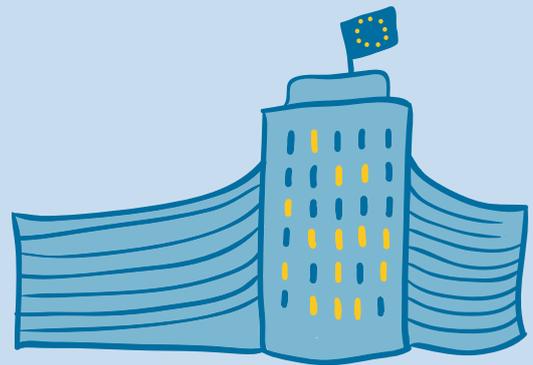
 *Les joueurs ne sont pas obligés d'utiliser leurs jetons.*

## La Commission européenne

La Commission européenne est maîtresse de l'information. Sa spécificité est la connaissance des objectifs de jeu de tous les acteurs en présence.

**Objectif de jeu :** prédire les résultats des votes sur chacun des amendements (adopté ou rejeté).

**Jetons :** la Commission européenne dispose de **3 jetons de victoire** (comptant pour un point chacun). Son effet : attribuer un point à un pays ou à un parti politique contre un jeton d'engagement pendant la phase de négociation.



## Le Parlement européen (les partis politiques)

Le Parti socialiste européen



Le Parti populaire européen



La Gauche européenne



Le Parti vert européen



Les Libéraux



**Objectif de jeu :** chaque parti politique souhaite faire passer un amendement donné et empêcher l'adoption d'un autre.

**Jetons :** chaque parti politique dispose de **5 jetons d'engagement**. Leur effet : s'engager auprès d'un autre acteur à voter pour ou contre tel amendement durant la phase de négociation.

 *Attention : il n'est pas possible de revenir sur un engagement pris. Les engagements que l'on prend et que l'on reçoit doivent être consignés dans l'aide de jeu.*

# Le Conseil de l'Union européenne

## (les pays)

**Objectif de jeu :** chaque pays souhaite faire passer un amendement donné et empêcher l'adoption d'un autre.

**Jetons :** chaque pays dispose de **5 jetons d'engagement**. Leur effet : s'engager auprès d'un autre acteur à voter pour ou contre tel amendement durant la phase de négociation.

 **Attention :** il n'est pas possible de revenir sur un engagement pris. Les engagements que l'on prend et que l'on reçoit doivent être consignés dans l'aide de jeu.

l'Allemagne



la Suède



la Pologne



l'Espagne



la France



## Les lobbies

**Objectif de jeu :** chaque lobby souhaite faire passer un amendement donné et empêcher l'adoption d'un autre.

**Jetons :** chaque lobby dispose de **3 jetons de victoire** (comptant pour un point chacun). Leur effet : attribuer un point à un pays ou à un parti politique contre un jeton d'engagement pendant la phase de négociation.

Chaque lobby a également en sa possession **2 jetons dîner**, leur permettant d'obtenir des informations auprès de la Commission européenne. Chaque jeton dîner leur permet à la fois :

- de demander les objectifs de jeu d'un acteur qu'il choisit en le nommant explicitement,
- de recevoir l'information sur les objectifs de jeu d'un acteur choisi par la Commission.

Le syndicat de l'agrochimie européenne



L'association européenne de défense des abeilles



# Le matériel

## 13 fiches rôles

- 1 fiche Commission européenne
- 5 fiches Pays
- 5 fiches Partis politiques
- 2 fiches Lobby

 Prévoir un jeu de fiches supplémentaire pour la Commission européenne.



## 63 jetons

**Partis politiques et pays :** 5 jetons d'engagement chacun (x 50 au total)

**Lobbies :**

- 3 jetons de victoire chacun (x 6 au total)
- 2 jetons « dîner » chacun (x 4 au total)

**Commission européenne :** 3 jetons de victoire



## Au moins 13 étiquettes...

 L'Allemagne	 La France
 La Suède	 L'Espagne
 La Pologne	 Le Parti socialiste européen
 Le Parti populaire européen	 Les libéraux
 La Gauche européenne	 Le Parti vert européen
 Le syndicat de l'agrichimie européenne	 L'association européenne de défense des abeilles
 La Commission européenne	 La Commission européenne

... pour permettre d'identifier facilement quel joueur incarne quel acteur (prévoir autant d'étiquettes que de participants)

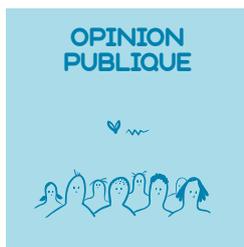
## 13 aides de jeu

Distribuée à chaque joueur, l'aide de jeu récapitule les acteurs en présence, la liste des 5 amendements soumis au vote et un tableau d'aide à la prise de note pendant les phases de discussion.



## 10 cartes « Opinion publique »

(en cas de variante - cf. page 12)



## Un fichier audio

qui permet d'introduire le jeu de manière vivante et incarnée. Ce fichier est disponible sur le site d'Électeurs en herbe : [www.electeursenherbe.fr](http://www.electeursenherbe.fr)



**Tableau des résultats**

Type d'acteurs	Liste des acteurs	Points gagnés (jetons gagnés au jeu)	Points perdus (jetons perdus au jeu)	Score (points gagnés moins points perdus)	Total en points
Parlement européen	Commission européenne				
	Parti socialiste				
	Parti populaire européen				
	Parti vert européen				
	Parti des libéraux				
Comité de médiation	France				
	Allemagne				
	Espagne				
	Pologne				
	Suède				
Lobbies	Syndicat de l'agriculture européenne				
	Association européenne de défense des abeilles				
Commission					

## Un tableau des résultats vierge

# Mise en place

- 1 Aménager l'espace de sorte à faciliter l'identification et la circulation des participants. Idéalement, mettre la Commission européenne dans un espace dédié de la salle pour lui permettre de préserver la confidentialité des informations dont elle dispose.
- 2 Indiquer sur un tableau ou sur des feuilles de paperboard les acteurs en présence et les 5 amendements soumis au vote. Ce rappel permanent peut être utile, même si les joueurs disposent également de l'aide de jeu.
- 3 Ne pas oublier de quoi diffuser le fichier audio dans de bonnes conditions (ex : enceintes).

# Déroulement du jeu

## Introduction

⌚ 40'

- Expliquer l'objectif du jeu et ses grands principes.
- Distribuer les rôles : chaque joueur pioche au hasard une fiche rôle, puis récupère une aide de jeu et l'étiquette représentant le rôle qu'il va incarner.
- Laisser le temps à chaque joueur de prendre connaissance et de s'approprier sa fiche rôle.
- Demander aux joueurs de se rassembler dans l'espace par type d'acteur (pays / partis politiques / lobbies / Commission européenne), puis de se présenter à tous.
- Diffuser le fichier audio disponible sur le site internet [www.electeursenherbe.fr](http://www.electeursenherbe.fr) (fiche pédagogique "Panique à la Commission", annexes) pour lancer le jeu et mettre les joueurs dans l'ambiance.



*La Commission européenne gagne à être incarnée par un binôme. La lecture et l'analyse des positions des acteurs en présence peut en effet prendre du temps.*



*Les jetons d'engagements et de points de victoire ne doivent pas être distribués avant le début de la phase des négociations, sauf les jetons dîner des lobbies, qui leur permet d'aller glaner des informations auprès de la Commission européenne.*

⌚ 20'

## Phase 1

### Discussions libres

Dans un premier temps, les joueurs 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 alliés ?

*NB : le bluff est évidemment autorisé !*



⌚ 10'

## Phase 2

### Plannification stratégique

Durant ce temps de planification stratégique, chaque joueur est amené à faire le point :

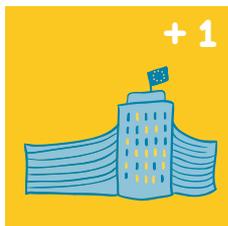
- Demander aux joueurs de revenir s'asseoir pour qu'ils prennent le temps de la réflexion sur leur stratégie pour la phase suivante.
  - Distribuer les jetons d'engagement aux partis et aux pays et les jetons points de victoire aux lobbies et à la Commission européenne. Ils visent à aider les joueurs à atteindre leurs objectifs durant la phase de négociation.
  - Expliquer leur utilisation : l'effet de ces jetons est précisé sur la fiche rôle de chaque joueur et sur l'aide de jeu. Un joueur qui prend un engagement doit le respecter sous peine d'être éliminé. Les engagements donnés et reçus peuvent être consignés sur le document d'aide à la prise de note.
  - Rappeler les règles de vote : un amendement est adopté si il est voté à la majorité par le Parlement et par le Conseil de l'union européenne. Seuls les partis et les pays votent.
- A la fin du temps, la Commission européenne remet à l'animateur du jeu ses pronostics concernant le résultat des votes pour chacun des 5 amendements (adopté / refusé).*

# Phase 3

## Négociations

25'

Durant la phase de négociations, chaque joueur est libre d'utiliser ses jetons pour influencer sur le vote d'autres acteurs et atteindre ses objectifs.



# Phase 4

## Vote sur les amendements

15'

Dans la réalité, c'est le Parlement européen qui se prononce le premier sur un texte qui lui est soumis. Par ailleurs, si un texte n'est pas approuvé à la fois par le Parlement et par le Conseil de l'Union européenne, il n'est pas adopté (relance des négociations pour tenter d'aboutir à un consensus).

Dans le jeu, les partis politiques sont donc appelés à voter les premiers sur la liste des amendements, l'un après l'autre.

Puis, on passe aux membres du Conseil de l'Union européenne (donc les pays).

**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.**

 Pour les besoins du jeu, il n'y a pas d'abstention possible.

Pour travailler la mise en scène, demandez aux joueurs représentant les partis politiques et les pays de se rassembler d'un côté et de l'autre de la salle.

 Pour faciliter le décompte, reproduisez sur un tableau ou une feuille de paperboard le tableau des votes, comme suggéré ci-dessous.

AMENDEMENTS	VOTES POUR		RÉSULTATS FINAUX
	Parlement européen (les partis politiques)	Conseil de l'Union européenne (les pays)	Adopté / Refusé
N°1	OK <i>(si au moins 3 votes pour)</i>	Non <i>(si au moins 3 votes pour)</i>	Refusé
N°2	OK	OK	Adopté
N°3			
N°4			
N°5			

# Phase 5

## Décompte des points

10'

### Règles de répartition des points

- **Commission européenne** : elle gagne 2 points à chaque prévision exacte sur le résultat d'un amendement (donc un total maximum possible de 10 points).
- **Pays et Partis politiques** : ils gagnent 3 points par objectif de jeu rempli, soit un total de 6 points. Mais ils sont aussi susceptibles de récupérer des points de victoire de la Commission européenne et des lobbies lors de la phase des négociations...
- **Lobbies** : ils gagnent 4 points par objectif de jeu rempli (donc un total maximum possible de 8 points).

Le joueur qui obtient le plus de points dans sa catégorie est déclaré vainqueur.

Type d'acteurs	Liste des acteurs	Points gagnés grâce aux objectifs de jeu	Jetons victoire (1 point par jeton)	Carte Opinion publique (malus éventuel)	Total de points
Parlement européen	La Gauche européenne				
	Les Libéraux				
	Le Parti vert européen				
	Le Parti populaire européen				
	Le Parti socialiste européen				
Conseil de l'Union européenne	L'Allemagne				
	L'Espagne				
	La France				
	La Pologne				
Lobbies	La Suède				
	Le Syndicat de l'agromomie européenne		--	--	
	L'Association européenne de défense des abeilles		--	--	
Commission européenne	--		--	--	

 Pour faciliter le décompte, reproduisez sur un tableau ou une feuille de paperboard le tableau des résultats fourni avec le jeu.

## Variante : l'opinion publique entre en jeu !



Afin d'épicer un peu le jeu et le comptage final des points, vous pouvez annoncer dès le début de la partie 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 » figurant sur leur fiche rôle**. Celui-ci mentionne que l'opinion des habitants de leur pays / des adhérents 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.

# Phase 6

## Débrief collectif

30'

### Organiser un temps individuel de retour sur le jeu

- Distribuer 3 post-its par joueur.
- Leur poser la question : « Avec ce jeu, j'ai appris que... ».
- Les joueurs utilisent un seul post-it pour répondre à la question (réponse courte attendue)
- Reposer la même question deux fois.



 *Il peut être intéressant de distinguer (par un post-it de couleur différente par exemple) la première réponse des participants, qui est la plus spontanée, des deux autres réponses, a priori plus réflexives.*

### Puis...

- Regrouper spatialement les post-its de même nature et approfondir certains points au besoin,
- Répondre aux questions qui se posent en grand groupe.

### En guise de conclusion,

il est possible de récapituler les points clés à retenir de la procédure législative ordinaire au sein de l'Union Européenne :

- **La Commission européenne** est la seule institution à avoir le droit d'initiative législative. C'est donc elle qui prépare et présente les lois européennes. Pour être adoptée et mise en oeuvre au sein de l'Europe, une proposition doit être approuvée à la fois par le Parlement européen et le Conseil de l'Union européenne.
- **Le Parlement européen** est composé de députés élus par les populations de chaque pays membre. Ces élus se regroupent au sein de partis politiques au Parlement.
- **Le Conseil de l'Union européenne** représente les gouvernements des pays membres. C'est au sein de cette institution que les ministres nationaux des États membres se réunissent pour adopter les lois et coordonner les politiques.
- **Les lobbies** (groupes d'intérêt) ont une existence légale à l'échelle européenne, ce qui n'est pas le cas en France. Ils cherchent à influencer sur les décisions prises mais ne prennent pas part au processus législatif en tant que tel. Leur nature et les intérêts qu'ils défendent sont très divers, comme illustré dans le jeu.

# F.A.Q

## **Le jeu est-il réaliste ?**

Oui et non. Il l'est sur la mécanique institutionnelle globale (tryptique Commission européenne / Parlement européen / Conseil de l'Union européenne). Cette mécanique est néanmoins très simplifiée pour les besoins du jeu.

Par ailleurs, le jeu ne tient pas compte des équilibres réels entre les pays au sein de l'Union européenne (en nombre d'habitants) ni entre les partis politiques (en nombre de députés). Ainsi, chaque pays et chaque parti représenté dans le jeu dispose d'une seule voix au moment du vote sur les amendements (pas de système de pondération et pas de possibilité d'abstention).

## **Le jeu est-il équilibré entre les différents acteurs ?**

Pas sûr... Mais ce n'est pas vraiment le but. Raison aussi pour laquelle nous vous proposons de désigner des gagnants par catégorie d'acteurs.

## **Il est difficile de faire adopter des amendements. Est-ce voulu ?**

Oui, dans la mesure où le jeu "calque" le fonctionnement réel de l'Union européenne. Celui-ci implique que le Parlement européen et le Conseil de l'Union européenne soient tous les deux d'accord pour faire adopter un texte. Ce facteur sera d'ailleurs intégré assez vite par certains joueurs dans leur stratégie de jeu, quand d'autres en prendront conscience au moment des votes.

## **Pourquoi avoir introduit des lobbies dans le jeu ?**

Pour souligner une spécificité européenne, qui reconnaît une existence légale aux lobbies tout en encadrant leurs activités (ce qui n'est pas le cas en France par exemple).

## **A combien peut-on jouer ?**

Il y a 13 rôles, qui peuvent être incarnés par un seul joueur ou un binôme de joueurs. Si votre groupe compte plus de 13 ou 26 personnes, nous vous conseillons de positionner en priorité un plus grand nombre de joueurs sur la Commission européenne et les lobbies, afin de garder un même nombre de joueurs par pays et par parti politique.

## **Le jeu peut-il se rejouer ?**

Dans l'absolu, oui ! Les participants, ayant tiré les enseignements d'une première partie, forcément balbutiante, seront peut-être tentés de vouloir rejouer pour tester de nouvelles stratégies ou incarner d'autres acteurs. Cela peut aussi être l'occasion d'introduire la variante « opinion publique ».



# PANIQUE à la COMMISSION

*Le projet de réforme de la politique agricole commune (PAC) sera t-il adopté ? Plongez dans les arcanes de l'Union européenne, défendez votre point de vue et remportez la partie !*

1

*Incarnez la Commission européenne, un pays membre de l'Union européenne, un parti politique européen ou un lobby*



3

*Prenez part au vote qui déterminera le futur de la politique agricole commune*



2

*Négociez et construisez vos alliances pour faire adopter vos amendements*



4

*Attention à votre opinion publique, qui pourrait bien vous jouer des tours !*

