

Parcours "Élections Municipales 2020"

Fiches	Descriptif	Durée & Pédagogie
Étape 1 : Ma démocratie		
1- À qui s'adresser pour les causes qui nous touchent ?	Les participant.e.s auront à formuler leurs préoccupations concernant la société (de façon individuelle puis en groupes) et trouver les acteurs et actrices, notamment les élu.e.s, qui les prennent en charge.	50' <i>Animation tableau</i>
2- Mes élu.e.s	Les participant.e.s seront amené.e.s à rechercher des informations, notamment sur internet, pour apprendre à connaître leurs représentant.e.s élu.e.s dans les différentes instances démocratiques.	50' <i>Animation tableau</i>
3- La prise de décision politique	Les participant.e.s vont expérimenter différentes manières de prendre une décision en groupe.	50' ou 2h <i>Mise en situation</i>
4- Les familles politiques	Les participant.e.s seront amené.e.s à identifier la plupart des partis politiques et à les situer au sein des différentes familles politiques françaises.	50' <i>Animation</i> <i>Axe tracé</i>
5- Les modes de scrutin	Les participant.e.s seront amené.e.s à expérimenter le mode de scrutin municipal avant de le comparer à d'autres modes de scrutin.	90' <i>Mise en situation</i>
6- Le travail d'élue municipal.e	Les participant.e.s vont être amené.e.s à se mettre dans la peau d'un.e élu.e municipal.e, et travailler en groupes pour simuler un conseil municipal et répondre à des problématiques concernant leur ville.	2h <i>Expérimentation collective, débat libre, vote</i>
7- Débat : pour ou contre le vote obligatoire ?	Au cours de cette activité, les participant.e.s seront amené.e.s à débattre sur la possibilité de rendre le vote obligatoire en France.	50' <i>Débat mouvant</i>
Étape 2 : Je m'informe		
1- Opinion et information : quelles différences ?	Les jeunes seront amenés à distinguer les textes d'opinions des textes d'informations, en leur faisant analyser un corpus de textes.	50' ou 2h <i>Animation tableau</i>
2- Info ou intox ? Sherlock Holmes 2.0	Cette activité a pour objet de mettre les participant.e.s dans la posture d'un.e Sherlock Holmes d'internet, en leur demandant de déterminer par leurs recherches si une information donnée est vraie ou fausse.	2h (ou 2x50') <i>Animation vidéo et enquête</i>

3- Les affiches électorales	Au cours de cette activité, les participant.e.s seront amené.e.s à déchiffrer les affiches des listes candidates aux élections municipales.	50' <i>Animation affiches et échanges</i>
4- Les programmes électoraux	Au cours de cette activité, les participant.e.s seront amené.e.s à analyser les programmes des listes aux élections municipales.	2h (ou 2x50') <i>Animation tableau</i>
5- Je crée mon sondage d'opinion	Les participant.e.s réalisent un sondage, puis compilent les données recueillies pour les analyser lors d'une deuxième séance.	2 x 50' <i>Expérimentation, analyse</i>
6- Je crée mon journal	Les participant.e.s seront amené.e.s à créer un journal traitant des élections en cours.	3h + à distance <i>Expérimentation</i>
Étape 3 : Mon opinion		
1- Le blason de ma commune	Au cours de cette activité, les participant.e.s seront amené.e.s à exprimer leur vision de leur commune à travers une technique d'animation basée sur la conception d'un blason.	50' <i>Animation conception / illustration graphique</i>
2 - Parole(s): Partager nos opinions	Les participant.e.s seront amené.e.s à échanger leurs points de vue et réfléchir ensemble sur une problématique (en lien avec la ville) par petits groupes.	50' <i>Animation répartition de la parole</i>
3- Opinion sous influence(s) ?	Les participant.e.s travailleront en groupes et seront amené.e.s à réagir sur différentes affirmations concernant les facteurs d'influences du vote, à partir d'un corpus de textes (extraits d'articles et ouvrages).	50' <i>Animation corpus de textes</i>
4- Défendre une opinion	Au cours de cette activité, les participant.e.s expérimenteront l'écriture d'un texte d'opinion ou d'un discours sur un enjeu municipal / local qui les touche.	50' ou 2x50' <i>Rédaction de discours, tribune, etc</i>
5 - Argumentation, persuasion et manipulation	Au cours de cette activité, les participant.e.s découvriront certains principes de l'argumentation au travers de mises en situation et seront amené.e.s à analyser un échange politique.	50' ou 2x50' <i>Animation avec débat et grille d'analyse</i>
6- Le vote blanc est-il une opinion ?	Les participant.e.s seront amené.e.s à découvrir ou approfondir la question du vote blanc, en étudiant différents scénarios de prise en compte de ce dernier.	50' <i>Débat avec positionnement spatial (en croix)</i>
7- Le droit de vote des étrangers aux élections municipales	Au cours de cette activité, les participant.e.s sont invité.e.s à discuter sur la possibilité d'ouvrir le droit de vote aux étrangers.	50' ou 2h <i>Débat ou débat mouvant</i>

Étape 4 : Mon vote		
1- Voyage dans le temps : le droit de vote	Les participant.e.s sont amené.e.s à créer une frise chronologique afin d'illustrer l'évolution du droit de vote en France.	50' <i>Jeu avec frise chronologie</i>
2- Débat : pour ou contre le droit de vote à 16 ans ?	Les participant.e.s sont invité.e.s à participer à un jeu de rôle afin de débattre de la possibilité d'ouvrir le droit de vote dès 16 ans en France.	2h ou 50' <i>Plaidoirie ou débat mouvant</i>
3- Je communique sur les élections	Les participant.e.s devront créer des affiches afin de communiquer sur la tenue du scrutin "Électeurs en herbe" auprès d'un public ciblé (variable selon les cas : lycée, classe, maison des jeunes etc.).	2h ou 2x50' <i>Création d'affiches</i>
4- La simulation d'élections Électeurs en herbe	Les participant.e.s expérimentent une simulation d'élection qu'ils organiseront eux-mêmes, en se positionnant sur les vrai.e.s candidat.e.s ou listes. Le matériel des élections sera à constituer par l'organisateur.trice avec les participant.e.s. à partir des modèles et fiches méthodologiques fournies en annexe.	2h à 5h <i>Organisation d'un scrutin fictif</i>
5- Après le vote	Les participant.e.s seront amené.e.s à réagir et se questionner sur les résultats du scrutin "Électeurs en herbe". Ensuite, ils et elles s'exprimeront et échangeront leurs avis sur les éléments abordés au cours de l'étape 4.	50' <i>Débriefing, retour collectif</i>
Étape 5 : Je m'engage ?		
1- Ma vision de l'engagement	Les participant.e.s seront amené.e.s à exprimer leur vision de l'engagement.	50' <i>Photolangage</i>
2- Je m'engage au quotidien	Les participant.e.s seront amené.e.s par groupes de 3 à s'exprimer et s'interroger mutuellement sur leurs engagements quotidiens, et les choses sur lesquelles ils ou elles pourraient s'engager à l'avenir.	50' <i>Auto-interview</i>
3- Du Je au Nous	Les jeunes seront amenés à identifier une cause qui leur tient à coeur et sur laquelle ils seraient susceptibles d'agir. Ils chercheront ensuite à identifier les différents acteurs de la société civile dans lesquels il est possible de s'engager (syndicats, partis politique, associations, autres formes de collectifs) et les caractéristiques de chacun d'entre eux.	50' <i>Enquête en groupes</i>
4- Les acteurs de l'engagement : le défi !	Les jeunes seront amenés à élaborer eux-mêmes un défi ludique sous forme de questions/réponses sur les différents types d'organisations collectives.	2h ou 2x50' <i>Création de défi, jeu pédagogique</i>

5- Associations et vie locale	Au cours de cette activité, les participants sont invités à identifier dans un journal les actions des associations sur leur territoire.	50' <i>Animation découpage et tableau</i>
6-Le rallye de l'engagement + 7- Version numérique	Au cours de cette activité, les participants seront amenés à identifier et cartographier les différents espaces et formes d'engagement citoyen sur leur territoire en allant sur le terrain (réalisation d'un rallye).	1h30 + temps du rallye <i>Animation et sortie pédagogique</i>
8- L'art, une autre façon de s'engager	Les participant.e.s seront amené.e.s à exprimer leurs préoccupations concernant la société (de façon individuelle puis en groupes) et à leur associer des œuvres ou des artistes qui utilisent l'art pour exprimer une opinion, une conviction.	50' <i>Animation avec support média et tableau</i>
9- Jusqu'où peut-on aller pour défendre une cause ?	Les participant.e.s seront amené.e.s à participer à un débat mouvant afin de débattre de la légitimité des moyens employés pour défendre une cause.	50' <i>Débat mouvant</i>
10- Les moteurs de recherche citoyens	Au cours de cette activité, les participant.e.s seront amené.e.s à comprendre les enjeux liés aux moteurs de recherches, puis choisiront (individuellement ou en groupe) un moteur de recherche citoyen cohérent avec leur vision de l'engagement.	50' <i>Animation et recherche sur internet</i>