

Parcours

“Elections Européennes 2019”

Fiches	Descriptif	Durée & Pédagogie
Etape 1 : Ma démocratie		
1- A 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.trices, notamment les élu.e.s, qui les prennent en charge.	50' Animation tableau
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' Animation tableau
3- La prise de décision politique	Les participant.e.s vont expérimenter différentes manières de prendre une décision en groupe	50' ou 2h Mise en situation
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' Animation Axe tracé
5- Familles politiques européennes vs familles nationales	Les participant.e.s seront amené.e.s à identifier les familles politiques présentes au parlement européen et les partis nationaux qui s'y rattachent.	2 x 50' Animation tableau et vidéo
6- Le mode de scrutin européen	Les participant.e.s seront amené.e.s à expérimenter les différents modes de scrutin et à comparer les résultats d'un vote.	50' Mise en situation
7- Le travail d'élue européen.e	Les participant.e.s vont être amené.e.s à se mettre dans la peau d'un.e parlementaire, et travailler en groupes (= commissions) afin de modifier et améliorer un texte.	2h ou 3h Expérimentation collective, débat libre, vote
8- 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' Débat mouvant
9- Débat : Faut-il élargir l'Union Européenne à de nouveaux pays ?	Les participant.e.s sont invité.e.s à participer à un jeu de rôle afin de débattre de la possibilité d'intégrer de nouveaux pays à l'Union Européenne.	1h ou 2h Mise en situation, plaidoirie

10 - Timeline Europe	Les participant.e.s seront amené.e.s 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.	50' Jeu pédagogique
11- Jeu de rôle: Panique à la Commission!	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.	2h30 Jeu pédagogique
Etape 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 Animation tableau
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') Animation vidéo et enquête
3- Les programmes électoraux	Au cours de cette activité, les participant.e.s seront amené.e.s à analyser les programmes des candidat.e.s / listes aux élections européennes.	2h (ou 2x50') Animation tableau
4- Les caricatures politiques	Au cours de cette activité, les participant.e.s sont invité.e.s à observer et à analyser des caricatures portant sur des thématiques européennes et/ou les élections européennes.	50' Animation images et échanges
5 - Le sondage d'opinion : un outil d'information ?	Les participant.e.s vont étudier un sondage sur les intentions de vote, réalisé avant les primaires de la droite et du centre en France. L'analyse leur permettra globalement de comprendre la démarche de sondage.	50' Animation avec grille de lecture
6- 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' Expérimentation, analyse
7- Je crée mon journal	Les participant.e.s seront amené.e.s à créer un journal traitant des élections en cours.	3h + à distance Expérimentation
Etape 3 : Mon opinion		
1- Ma vision de l'Europe	Au cours de cette activité, les participant.e.s seront amené.e.s à exprimer leur vision de l'Europe.	50' Photolangage

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 l'Europe) par petits groupes.	50' Animation répartition de la parole
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' Animation corpus de textes
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 qui les touche.	50' ou 2x50' Rédaction de discours, tribune, etc
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' Animation avec débat et grille d'analyse
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' Débat avec positionnement spatial (en croix)
Etape 4 : Je 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' Jeu avec frise chronologie
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' Plaidoirie ou débat mouvant
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' Création d'affiches
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 Organisation d'un scrutin fictif
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' Débriefing, retour collectif

Etape 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' Photolangage
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' Auto-interview
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' Enquête en groupes
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 (syndicats / associations / partis politiques).	2h ou 2x50' Création de défi, jeu pédagogique
5- 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' Animation avec support média et tableau
6- La pétition à l'échelle européenne.	Les participant.e.s seront amené.e.s à comprendre les modalités d'initiatives citoyennes à l'échelle européenne et à expérimenter un mode d'interpellation du Parlement européen.	2x50' Création d'une pétition
7- Mobilités européennes : top départ !	Les participant.e.s seront amené.e.s à découvrir différentes possibilités de mobilité européenne à travers des cas concrets. Ils.elles devront ensuite rendre compte oralement des résultats de leurs recherches.	50' Enquête à partir de scénarios
8- 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' Débat mouvant