

En route pour L'Europe

# Manuel



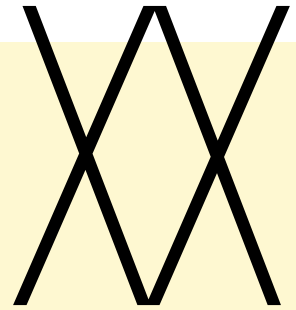
EUROPE  
DIRECT



En route pour l'Europe © par



EUROPAHUIS  
RYCKEVELDE  
THUIS IN EUROPA



## AUTEUR·E

Ce matériel a été développé par l'organisation pédagogique sans but lucratif Europahuis Ryckvelde à la demande d'Europe Direct Province d'Anvers, Europe Direct Flandre orientale, Europe Direct Brabant flamand et Europe Direct Flandre occidentale.

Il a été cofinancé par le Bureau de liaison du Parlement européen en Belgique, la Représentation de la Commission européenne en Belgique et huit centres Europe Direct (Europe Direct Province d'Anvers, Europe Direct Flandre orientale, Europe Direct Brabant flamand, Europe Direct Flandre occidentale, Europe Direct Bruxelles, Europe Direct Province de Liège, Europe Direct Luxembourg belge et Europe Direct Ostbelgien).

## CONTACT

Pour de plus amples informations, veuillez contacter Europahuis Ryckvelde à l'adresse [info@europahuis.be](mailto:info@europahuis.be)

## VERSION LINGUISTIQUE

Original : NL

Traductions : ALL et FR

Langue de cette version : FR

Tous les documents sont disponibles **en ligne** en **néerlandais** sur ces sites web :

- Europe Direct Province d'Anvers, Europe Direct de Flandre orientale, Europe Direct Flandre occidentale, Europe Direct Brabant flamand, Europe Direct Bruxelles, la Représentation de la Commission européenne en Belgique et le Bureau de liaison du Parlement européen en Belgique.

Une **version prête à l'emploi** du matériel pédagogique en **néerlandais** peut être empruntée via :

- Europe Direct Province d'Anvers, Europe Direct de Flandre orientale, Europe Direct Flandre occidentale, Europe Direct Brabant flamand, Europe Direct Bruxelles, la Représentation de la Commission européenne en Belgique et le Bureau de liaison du Parlement européen en Belgique.

Tous les documents sont disponibles **en ligne** en **français** sur ces sites web :

- Europe Direct Bruxelles, Europe Direct Province de Liège, Europe Direct Luxembourg belge, la Représentation de la Commission européenne en Belgique et le Bureau de liaison du Parlement européen en Belgique.

Une **version prête à l'emploi** du matériel pédagogique en **français** peut être empruntée via :

- Europe Direct Bruxelles, Europe Direct Province de Liège, Europe Direct Luxembourg belge, la Représentation de la Commission européenne en Belgique et le Bureau de liaison du Parlement européen en Belgique.

Tous les documents sont disponibles **en ligne** en **allemand** sur ces sites web :

- Europe Direct Ostbelgien, la Représentation de la Commission européenne en Belgique et le Bureau de liaison du Parlement européen en Belgique.

Une **version prête à l'emploi** du matériel pédagogique en **allemand** peut être empruntée via :

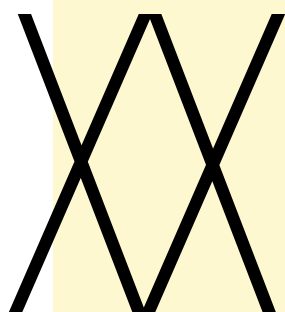
- Europe Direct Ostbelgien, la Représentation de la Commission européenne en Belgique et le Bureau de liaison du Parlement européen en Belgique.

## DISPOSITIONS LÉGALES

Cet atelier est conçu en vue des élections européennes. Le principal groupe cible est constitué d'élèves de l'enseignement secondaire âgés de 15 à 18 ans. Ce matériel pédagogique poursuit un but éducatif. Les choix de contenu et de méthode poursuivent donc uniquement ce but éducatif. Le contenu relève de la responsabilité de l'auteur.

Le matériel pédagogique a été élaboré en août 2023.

Copyright Europahuis Ryckvelde, 2023.



# CONTENU

## **1 À propos de l'« Atelier élections »**

1 Concept

1 Méthode active

1 Sur la base de principes éducatifs

1 Temps de jeu

1 Connaissance

2 Attitude

2 Compétences

2 Préparation

## **3 Introduction et explication du jeu**

3 Disposition

3 Matériel

3 Contenu

## **4 Le jeu « En route pour l'Europe »**

4 Disposition

4 Matériel

4 Objectif

4 Déroulement

5 Types de cartes à jouer

5 Citoyenneté européenne

5 Valeurs européennes

5 L'UE dans \*votre région\*

5 Missions en cours de route

5 Climat

6 Migration

6 UE dans le monde

6 Destination : les trois institutions

6 Institutions européennes

## **7 Discussion**

7 Disposition

7 Déroulement

7 Contenu

## **12 Consignes partie II - Le débat**

12 Disposition

12 Déroulement 'Fish Bowl'

12 Déroulement 'Debate'

# À propos de l'« Atelier élections »

## CONCEPT

À partir de 2024, les jeunes âgé·e·s de 16 ans et plus pourront pour la première fois participer aux élections européennes. Ils-Elles auront le droit de vote, et non l'obligation de se présenter aux urnes. À travers l'organisation d'un atelier en classe, notre objectif est d'inciter les jeunes à faire usage de leur droit de vote et à voter en connaissance de cause.

## MÉTHODOLOGIE ACTIVE

Une **méthodologie de jeu active** a été délibérément choisie pour cet atelier :

La méthodologie de la première partie de « En route pour l'Europe » est **basée sur un plateau de jeu** qui permet aux élèves de se familiariser avec les principales questions européennes, de découvrir l'impact de l'Union européenne sur leur vie et le fonctionnement du processus décisionnel européen. Aborder un sujet par le jeu est une **méthode d'apprentissage attrayante** et particulièrement efficace. Le jeu est suivi d'une discussion en classe, qui permet de réitérer les conclusions sous la forme d'un quiz amusant et d'expliquer le processus de vote (particulièrement utile pour les jeunes âgé·e·s de 16 ans et plus). Ce jeu riche en contenu incite les élèves à aller voter et les informe sur la procédure de vote.

Dans la deuxième partie, les **élèves débattent** entre eux-elles. En tant qu'enseignant·e, vous avez le choix entre **deux formules de débat**. Les élèves travaillent sur les thèmes abordés dans la première partie avec le plateau de jeu. Ils-Elles reçoivent une prise de position qu'ils-elles préparent en groupe et qu'ils-elles défendent ensuite lors du débat. Les élèves apprennent à prendre position, à écouter les un·e·s les autres et à respecter les opinions des autres. Ainsi, ils-elles prennent conscience que leur voix compte.

## SUR LA BASE DE PRINCIPES PÉDAGOGIQUES

Cet atelier électoral a été conçu sur la base d'un certain nombre de principes pédagogiques. Ces principes garantissent des supports d'apprentissage qualitatifs et créatifs :

- **Adaptés au groupe cible** : cet atelier électoral est destiné aux élèves âgé·e·s de 15 à 18 ans. Ce groupe comprend les « **primo-votant·e·s** » : les élèves qui pourront voter pour la première fois lors des élections de 2024.
- **Facile d'utilisation** : le matériel est entièrement téléchargeable et est facile à utiliser.  
Ce matériel pédagogique a été élaboré avec la collaboration d'enseignant·e·s et de parties prenantes. Le matériel a été testé par tou·te·s les partenaires, les élèves de SFX Brugge et du Guldensporencollege Kortrijk.
- **D'actualité** : les informations contenues dans l'atelier électoral sont récentes et à jour.
- **Neutre** : l'information est présentée de manière neutre. Les élèves peuvent se forger leur propre opinion.
- **Créatif et motivant** : l'atelier repose sur des méthodologies actives qui motivent les enseignant·e·s et les élèves à travailler sur le thème de l'Europe en classe et à l'école.

## TEMPS DE JEU

En tant qu'enseignant·e, vous avez **trois possibilités** :

1. Le jeu « En route pour l'Europe » uniquement (durée : 2x 50 min)
2. Le jeu « En route pour l'Europe », suivi du débat (durée : 3x 50 min)
3. Le débat uniquement (durée : 50 min)  
Cette option nécessite de prévoir du temps supplémentaire pour expliquer les thèmes des débats. Le jeu permet aux élèves d'acquérir des connaissances avant de débattre.

Le déroulement est le suivant :

PARTIE	DURÉE	MATÉRIEL
Introduction et explication du jeu	10 min	Ordinateur + projecteur Présentation
Jeu « En route pour l'Europe »	65 min	<u>Table à l'avant</u> : Matériel des missions thématiques + articles de presse <u>Par groupe</u> : 1 plateau de jeu, 24 cartes à jouer, 3 cartes de destination, règles du jeu et explication des valeurs européennes
Discussion (y compris la présentation de nouvelles propositions législatives)	25 min	Ordinateur + projecteur Présentation

## DÉBAT

PARTIE	DURÉE	MATÉRIEL
Introduction et explication du jeu	10 min	Ordinateur + projecteur Présentation
Débat	40 min	Déclarations

## CONNAISSANCE

- Les jeunes sont capables de citer un certain nombre de thèmes européens qui ont un impact sur leur vie.
- Les jeunes sont capables de citer certains dossiers prioritaires de l'agenda européen.
- Les jeunes sont capables de citer des exemples de ce que signifie exactement la citoyenneté européenne.
- Les jeunes sont capables de citer des secteurs sur lesquels le Pacte vert pour l'Europe a un impact.
- Les jeunes sont capables de citer quelques éléments de la politique étrangère européenne.
- Les jeunes connaissent les valeurs européennes.
- Les jeunes connaissent les conditions à remplir pour pouvoir voter.

## ATTITUDE

- Les jeunes sont conscient·e·s de l'importance de leur voix.
- Les jeunes comprennent l'importance du niveau politique européen.
- Les jeunes respectent les opinions de leurs camarades de classe.

## COMPÉTENCES

- Les jeunes sont capables de voter de manière appropriée et réfléchie.
- Les jeunes sont capables de se forger une opinion en toute connaissance de cause et de débattre entre eux-elles.
- Les jeunes ont renforcé leurs compétences démocratiques.

## PRÉPARATION

Le temps et le travail de préparation dépendent de la formule choisie :

1. Vous avez emprunté le coffret à l'un·e des partenaires

Ce coffret contient tout le matériel nécessaire pour un groupe de 30 élèves maximum. Il vous suffit donc de passer attentivement en revue ce manuel d'utilisation, le matériel et les présentations avant d'organiser l'atelier en classe.

Durée estimée : 4 heures

2. Vous souhaitez télécharger le jeu vous-même

Si vous choisissez cette option, vous devez télécharger, imprimer et préparer tout le matériel vous-même. La liste complète du matériel est présentée plus loin dans ce manuel, y compris des indications sur le matériel à imprimer.

Le jeu peut être utilisé pendant plusieurs années. Le jeu lui-même est relativement intemporel, se concentrant principalement sur des thèmes européens et sur le fonctionnement des institutions. En omettant la discussion après le jeu (spécifiquement axée sur la partie électorale), vous présentez tout de même à vos élèves la citoyenneté européenne, le fonctionnement des institutions et certains thèmes européens pertinents.

Selon le temps dont vous disposez, vous pouvez aussi plastifier le matériel pour le rendre plus résistant.

Durée estimée : 5 heures

# Introduction et explication du jeu

PARTIE	DURÉE	MATÉRIEL
Introduction et explication du jeu	10 min	Ordinateur + projecteur Présentation Facultatif : vidéo explicative du jeu

## DISPOSITION

Un **maximum de six tables sont disposées** dans la classe, chacune avec **un minimum de trois et un maximum de cinq participant-e-s.**

Avant l'introduction, les élèves se tournent tou-te-s vers l'enseignant-e/la présentation.

## MATÉRIEL

- Présentation
- Vidéo explicative du jeu

## CONTENU

À partir de 2024, vous, les jeunes **âgé-e-s de 16 ans et plus, pourrez voter aux élections européennes.** « En route pour l'Europe » va vous préparer à voter **en connaissance de cause** et à émettre un vote valable.

Au cours du jeu, vous allez recevoir des informations sur **différents thèmes européens** : La citoyenneté européenne, les valeurs européennes, le climat, la migration et la position de l'UE dans le monde. Les thèmes sélectionnés sont des questions d'actualité. Dans leurs manifestes, les partis politiques prennent également position sur tous ces thèmes. Il est donc très important que vous ayez de bonnes connaissances de base sur chacun de ces sujets. Vous allez également être initié-e-s à un certain nombre de projets européens déployés dans votre propre région.

Il est important que vous disposiez d'informations correctes et que vous soyez bien informé-e-s. Après tout, c'est **votre voix** qui contribuera à **déterminer les politiques futures.** Le choix que vous ferez dans l'isoloir aura un impact sur tous les aspects de votre vie pour les années à venir. Votre choix déterminera notamment la politique de l'UE en matière de gestion du réchauffement climatique ou d'accueil des réfugié-e-s, mais aura aussi un impact sur des questions qui animent notre quotidien. Pensez aux règles concernant les plateformes de médias sociaux, la sécurité alimentaire ou les achats en ligne.

*Après cette brève introduction, expliquez le **déroulement** du jeu.*

*Vous pouvez procéder de deux manières :*

- 1. Vous expliquez tout vous-même. Vous trouverez toutes les informations nécessaires dans ce manuel.*
- 2. Vous montrez la vidéo explicative du jeu.*

# Le jeu « En route pour l'Europe »

PARTIE	DURÉE	MATÉRIEL
Jeu « En route pour l'Europe »	65 min	<u>Table à l'avant :</u> Matériel des missions thématiques + articles de presse <u>Par groupe :</u> 1 plateau de jeu, 24 cartes à jouer, 3 cartes de destination, règles du jeu et explication des valeurs européennes

## DISPOSITION

Un maximum de **six tables** sont **disposées** dans la classe, chacune avec **un minimum de trois** et un **maximum de cinq participant-e-s**. Sur chaque table, disposez le plateau de jeu et trois cartes de destination, les cartes à jouer, les règles du jeu et les valeurs européennes. Veillez à utiliser les trois plateaux de jeu différents (chacun avec un ordre différent des thèmes à atteindre : climat, UE dans le monde et migration). Devant la classe, disposez le matériel pour les missions thématiques (climat, migration et UE dans le monde). Disposez également les articles de journaux.

## MATÉRIEL

*Vous voulez tout imprimer vous-même ? Consultez d'abord les consignes figurant dans l'addendum.*

Chaque partie possède sa propre icône. Cela vous permet de voir d'un coup d'œil quel matériel appartient à quelle mission.

Plateaux de jeu

Cartes à jouer « citoyenneté européenne », « valeurs européennes » et « l'UE dans votre région »

Cartes de destination Institutions européennes

### Mission « Valeurs européennes »

- Description des valeurs européennes
- Huit articles de presse



### Mission « Climat »

- Règles du jeu
- Cartes à jouer « Climat »
- Tableau synoptique
- Objet à saisir (fourni par les élèves eux-mêmes)



### Mission « Migration »

- Règles du jeu
- Cinq fiches d'information (cinq personnages)
- Mots croisés



### Mission « l'UE dans le monde »

- Règles du jeu
- Cartes des familles
- Cartes de questions



## OBJECTIF

**Ensemble, les élèves construisent différentes routes menant à trois institutions européennes** : le Conseil, le Parlement européen et la Commission européenne. En cours de route, ils-elles abordent trois thèmes européens différents (le climat, la migration et l'UE dans le monde), en effectuant à chaque fois une mission.

Le jeu se termine lorsque les élèves ont atteint les trois institutions et accompli toutes les missions.

## DÉROULEMENT

Les élèves jouent à tour de rôle une carte, mais œuvrent ensemble à objectif final commun : atteindre les trois institutions européennes.

Chaque élève reçoit **trois cartes à jouer** au début de la partie. Les autres ne peuvent pas voir le texte de la carte. Dès que les élèves jouent une (ou plusieurs) carte(s), ils-elles piochent immédiatement une nouvelle carte, de sorte à toujours avoir trois cartes en main, et ce, jusqu'à ce que la pioche soit épuisée.

Les **routes** sont représentées au dos des cartes à jouer. C'est grâce à ces cartes que les élèves construisent une route en direction des thèmes européens et des institutions européennes. Avant de jouer une carte, les élèves consultent le contenu de leur carte. Il peut s'agir d'une question, d'une mission ou d'un avantage de construction.

### Un tour se déroule comme suit :

L'élève X choisit la carte qu'il-elle veut jouer. Il-Elle peut la choisir en concertation avec les autres élèves (ils-elles voient les routes au dos des cartes à jouer).

L'élève X lit le texte de la carte choisie et exécute ce qui y est écrit (il y a trois possibilités, voir la section suivante « types de cartes à jouer »).

## TYPES DE CARTES À JOUER

Les cartes que les élèves posent pour construire la route leur fournissent des informations sur la citoyenneté européenne, les valeurs européennes et les projets de l'UE dans leur région.

### CITOYENNETÉ EUROPÉENNE



Ces cartes fournissent aux élèves des informations sur la citoyenneté européenne et, plus particulièrement, sur les **possibilités de participation des jeunes**.

Sur chacune de ces cartes figure une **question**. L'élève X choisit un-e autre joueur-euse (élève Y) et pose la question.

- Si l'élève Y répond correctement à la question, l'élève X peut poser la carte.
- Si l'élève Y répond incorrectement, l'élève X doit donner la bonne réponse, mais ne peut pas poser la carte. Lors d'un tour suivant, la même question peut être posée à un-e autre élève (élève Z). Cette opération peut être répétée jusqu'à ce que la bonne réponse soit donnée.

### VALEURS EUROPÉENNES



#### Matériel supplémentaire sur la table à l'avant

- Huit articles de presse

Lorsqu'un-e élève souhaite jouer une carte des valeurs européennes, l'ensemble du groupe doit d'abord remplir une **mission**. Pour ce faire, les élèves prennent l'article de journal dont le titre figure sur la carte à jouer. Pour rappel, l'article est posé sur la table à l'avant de la classe. Ils-Elles prennent l'article, exécutent la mission et reviennent ensuite à la table à l'avant pour communiquer la réponse à l'enseignant-e.

L'enseignant-e vérifie la réponse (les solutions se trouvent dans l'addendum). Si la réponse est correcte, la carte de valeur européenne peut être posée. Si la réponse est fausse, la carte retourne au bas de la pioche.

### L'UE DANS \*VOTRE RÉGION\*



Ces cartes présentent chacune des exemples de projets européens dans votre région. Ces cartes offrent aux élèves un « avantage de construction » : ils-elles peuvent poser une carte supplémentaire.

## MISSIONS EN COURS DE ROUTE

En cours de route, les élèves s'arrêtent sur trois thèmes européens différents : climat, migration et l'UE dans le monde. Lorsqu'ils-elles atteignent un thème (c'est-à-dire lorsqu'ils-elles peuvent placer une de leurs cartes à jouer sur le thème), ils-elles doivent d'abord remplir une mission avant de continuer à construire.

Les missions se trouvent sur la table à l'avant. L'élève qui a pu placer une carte sur un thème vient chercher la mission à la table à l'avant et la rapporte auprès de son groupe. Une fois la mission accomplie, elle est remise sur la table.

### CLIMAT



#### MATÉRIEL REQUIS

- Règles du jeu
- Cartes à jouer « Climat »
- Tableau synoptique
- Objet à saisir (fourni par les élèves eux-mêmes-mêmes)

#### MISSION

##### Préparation :

Les élèves mélangent les cartes à jouer et les répartissent entre les joueur-euse-s. Il est possible que le nombre de cartes ne puisse être réparti proportionnellement et qu'un-e élève ait une carte de plus. Ce n'est pas un problème. Les joueur-euse-s ne regardent pas les cartes et placent leur propre pile de cartes faces cachées devant eux-elles sur la table. Ensuite, ils-elles choisissent un objet à saisir (par exemple, une bouteille d'eau/ une gourde, une éponge...) et le placent au milieu de la table.

##### Règles du jeu :

Le-La plus jeune joueur-euse commence. En même temps, tou-te-s les élèves retournent une carte de leur pile. Ils-Elles doivent retourner la carte vers l'extérieur pour que tout le monde puisse la voir en même temps. Si une carte correspond à la carte d'un-e autre joueur-euse (parce que l'image est identique), les deux élèves ayant les mêmes cartes doivent s'emparer de l'objet le plus rapidement possible. **ATTENTION !** Certaines images se ressemblent très fort. Mais les élèves ne peuvent saisir l'objet que si les images sont absolument identiques.

L'élève qui a attrapé l'objet en premier lit la mesure figurant sur les deux cartes identiques et l'associe avec le thème correspondant du tableau synoptique (mobilité, biodiversité...). Le-La joueur-euse qui a perdu doit mettre toutes les cartes visibles au bas de sa pile, mais il-elle peut commencer le prochain tour de jeu.

Si un-e joueur-euse saisit l'objet alors que les images ne sont pas identiques (et commet donc une erreur), il-elle doit placer les cartes faces visibles au bas de sa propre pile.

Le jeu se termine lorsque deux joueur-euse-s ont complètement vidé leur pile (n'ont plus de cartes) OU lorsque des cartes ont été déposées sur tous les thèmes du tableau synoptique. Lorsque le jeu est terminé, l'enseignant-e doit vérifier que les mesures ont été associées aux bons thèmes.



## SOLUTION

Les élèves peuvent entamer cette mission et la remplir de manière totalement autonome. Lorsque le jeu est terminé, ils appellent l'enseignant-e pour vérifier s'ils-elles ont associé les mesures aux bons thèmes.

## CONTENU

Le contenu complet et la solution du jeu se trouvent dans l'addendum.

## MIGRATION



### MATÉRIEL REQUIS

- Règles du jeu
- Cinq fiches d'information (cinq personnages)
- Mots croisés

### MISSION

Les élèves complètent une grille de mots croisés à l'aide des cinq fiches d'information.

### SOLUTION

Une fois la grille correctement complétée, les élèves trouvent la réponse à la question « Combien y a-t-il de réfugié-e-s dans le monde ? ». Ils-Elles communiquent cette réponse à l'enseignant-e avant de pouvoir à poursuivre le jeu. L'objectif est de compléter entièrement la grille de mots croisés.

## CONTENU

Le contenu complet et la solution de la grille de mots croisés se trouvent dans l'addendum.

## L'UE DANS LE MONDE



### MATÉRIEL REQUIS

- Règles du jeu
- Cartes des familles
- Cartes de questions

### MISSION

Temps de jeu :

Les élèves disposent d'un maximum de 10 minutes pour remplir cette mission. Ils-Elles doivent eux-mêmes programmer une minuterie et arrêter le jeu lorsque le temps est écoulé.

### Préparation :

Les élèves mélangent les **cartes des familles** (4 cartes par famille) et les répartissent entre les joueur-euse-s. Il est possible que le nombre de cartes ne puisse être réparti proportionnellement et qu'un-e élève ait une carte de plus. Ce n'est pas un problème. Les **cartes de questions** sont classées par couleur. Ils-Elles prennent les cartes des familles en main et laissent les cartes de questions sur la table.

### Règles du jeu :

Chaque joueur-euse rassemble le plus grand nombre de familles possible. Chaque famille vaut un point. Les familles sont composées de quatre cartes appartenant à une même catégorie (par exemple : « aide au développement »).

Le-La joueur-euse le plus âgé commence. Lorsque c'est son tour, l'élève X demande à un-e joueur-euse de son choix une carte dont il-elle a besoin pour former une famille. Si cette joueur-euse a la carte demandée, il-elle la donne à X. Les élèves peuvent continuer à demander des cartes jusqu'à ce qu'un-e joueur-euse n'ait pas la carte demandée ou jusqu'à ce qu'une famille soit formée (une famille par tour). Si le-la joueur-euse n'a pas la carte, pas de chance pour X : son tour est terminé !

ATTENTION : lisez très attentivement le texte au bas des cartes ! Lorsqu'un-e joueur-euse souhaite défausser une famille (joueur-euse X), il-elle doit d'abord passer un test. Les autres joueur-euse-s prennent la pile de cartes de questions de la couleur correspondante à la famille à défausser et posent les quatre questions thématiques au-la joueur-euse X. Le-La joueur-euse X doit répondre correctement à au moins trois questions avant de marquer un point.

## SOLUTION

Les élèves remplissent cette mission de manière totalement autonome et n'ont pas besoin d'un-e enseignant-e pour vérifier les solutions.

## CONTENU

Le contenu complet du jeu se trouve dans l'addendum.

## DESTINATION : LES TROIS INSTITUTIONS

### INSTITUTIONS EUROPÉENNES



### MATÉRIEL REQUIS

Pour cette mission, le matériel nécessaire se trouve déjà sur le plateau de jeu des élèves.

- Proposition législative de la Commission européenne
- Amendements du Conseil de l'UE
- Carte du Parlement européen

## CONTENU

Le contenu complet du jeu se trouve dans l'addendum.

### MISSION

Les élèves réfléchissent à leur propre amendement/modification à la proposition législative de la Commission européenne comme s'ils-elles étaient député-e-s européen-ne-s. Ils-Elles doivent défendre cet amendement/cette modification lors de la discussion. Chaque groupe travaille sur une proposition législative relative à une thématique différente. Vous trouverez les propositions législatives dans l'addendum.

## SOLUTION

Les élèves remplissent cette mission de manière totalement autonome et n'ont pas besoin d'un-e enseignant-e pour vérifier les solutions.

Le jeu se termine lorsque les élèves ont atteint les trois institutions et accompli toutes les missions. Ou lorsque le temps est écoulé. Si, 5 à 10 minutes avant la fin du jeu, les élèves n'ont pas réussi à tracer la route, ils-elles doivent s'arrêter et se concentrer sur les institutions et leur amendement.

# Commentaire

PARTIE	MÉTHODE	DURÉE	MATÉRIEL
Discussion (y compris la présentation de nouvelles propositions législatives)	Présentation	65 min	Ordinateur + projecteur Présentation

## DISPOSITION

Les élèves ont terminé le jeu et ont travaillé sur leur mission finale (la modification de leur proposition législative). Ils-Elles sont toujours répartis dans les mêmes **groupes**.

Pendant la discussion, ils-elles se tournent vers l'enseignant-e/la présentation.

## DÉROULEMENT

**Attendez** que tous les groupes aient terminé leur mission finale avant d'ouvrir la **discussion**.

Tout d'abord, donnez une **brève explication** de l'importance des thèmes abordés pendant le jeu. Répétez le contenu des missions à l'aide d'un **quiz**.

Une fois ces informations données, la discussion porte sur les personnes qui peuvent voter en Belgique, les droits de vote et l'obligation de se présenter aux urnes, les lieux de vote et la manière d'exprimer un vote valide. Ensuite, vous montrez ce qu'il advient des votes après les élections et comment fonctionne le Parlement européen.

Vous pouvez faire le lien entre le fonctionnement du Parlement européen et la **pratique**. Demandez à chaque groupe d'expliquer devant la classe la proposition législative qu'il-elle a créée ; il-elle doit convaincre ses camarades de voter en faveur de sa proposition modifiée. Chaque présentation est suivie d'un vote à main levée à la majorité simple : la proposition est approuvée si la moitié des élèves +1 ont voté pour.

La discussion se clôture par une **vidéo** permettant aux élèves de réfléchir à l'importance de leur vote.

## CONTENU

### CONTENU DE LA PRÉSENTATION

Vous venez de terminer le jeu « En route pour l'Europe » et vous en avez appris davantage sur différents thèmes **européens**. Les thèmes abordés n'ont pas été choisis au hasard : ils sont à la fois d'actualité et très importants en cette période d'élections européennes.

Les politiques en rapport avec ces thèmes ont en outre un impact direct sur votre vie ; le réchauffement climatique a des conséquences qui nous touchent tou-te-s. La façon dont le réchauffement climatique sera géré à l'avenir dépendra des

politiques européennes. La question migratoire est à l'ordre du jour dans plusieurs États membres de l'Union européenne et nécessite une approche européenne. La façon dont l'UE se comporte en tant que superpuissance dans ce monde, la façon dont elle mène ses politiques de développement ou humanitaires et la façon dont elle réagit aux conflits internationaux dépendent toutes des politiques européennes. Outre ces **grandes questions**, l'Union européenne intervient également dans votre **vie quotidienne**. Les propositions législatives qui vous ont été présentées à la fin du jeu en sont un exemple. Les propositions sur les médias sociaux, la mobilité, les directives sur la vente de tabac, etc. sont toutes liées à la politique européenne.

Dans la pratique, **tous les partis politiques prennent position sur ces questions avant les élections**. Ces positions sont exposées dans le **manifeste de leur parti**. Lorsqu'un certain nombre de représentant-e-s politiques des partis sont élu-e-s, ils-elles contribuent à déterminer le cours de la politique future, conformément aux positions prédéterminées. Au niveau européen, nos partis politiques sont représentés au Parlement européen et contribuent ainsi à déterminer les futures politiques européennes.

Étant donné qu'ici, en Belgique, nous vous demandons également, à vous les jeunes, de faire entendre votre voix lors des élections européennes, il était important de vous informer sur ces questions. Nous allons maintenant faire un petit quiz pour voir ce que vous avez retenu.

*Après cette brève explication, jouez au quiz. Le quiz comprend 12 questions : trois questions par thème (migration, climat, UE dans le monde) et trois questions sur le contenu des cartes à jouer (citoyenneté européenne et valeurs européennes).*

*Le quiz est intégré à la présentation. C'est vous qui choisissez comment procéder au quiz. Voici quelques méthodes :*

### Les élèves jouent individuellement :

- Les élèves prennent une feuille de brouillon et y inscrivent leurs réponses. Pour vérifier les réponses, ils-elles passent leur feuille à un-e autre élève.
- Les élèves doivent se lever/faire un pas en avant/... le plus rapidement possible s'ils-elles connaissent la bonne réponse. Le-La premier-ère à avoir indiqué connaître la réponse peut répondre.
- Vous programmez le quiz dans un outil en ligne (par exemple Kahoot).

### Les élèves jouent en groupe :

- Les élèves jouent par groupes. Pour chaque question, un-e seul-e élève peut donner la réponse. Cet-te élève doit se lever le plus rapidement possible. L'élève qui s'est levé-e en premier-ère peut donner la réponse. Si la réponse est correcte, le groupe obtient 1 point. Si la réponse est fausse, le groupe perd 1 point.

Après le quiz, expliquez qui, en Belgique, peut voter aux élections européennes, définissez les droits de vote et l'obligation de se présenter aux urnes, expliquez où vos élèves voteront et comment voter valablement.

À l'heure actuelle, nous connaissons déjà assez bien les différents thèmes qui seront abordés lors des élections européennes. Examinons maintenant l'aspect plus pratique : qui peut voter, où le faire et ce qu'il advient de votre vote.

## QUI PEUT VOTER ?

Tout·e citoyen·ne de l'UE peut voter aux élections européennes dès l'âge de 18 ans, sauf en cas d'exclusion ou de suspension du droit de vote.

Si vous résidez en Belgique en tant qu'Européen·ne, vous pouvez également voter pour les élections européennes. Vous devez d'abord vous inscrire.

*En cas de questions ou pour mieux expliquer certains concepts, vous pouvez également donner aux élèves les explications de ce cadre :*

**Exclusion du droit de vote** : une exclusion est prononcée à l'égard des personnes condamnées à la prison à perpétuité. L'exclusion du droit de vote est ici définitive.

**Suspension du droit de vote** : en cas de suspension du droit de vote, la personne concernée ne peut pas voter durant la durée de la suspension. Cette suspension du droit de vote s'applique aux personnes internées, aux personnes condamnées à une peine temporaire (plus de quatre mois), aux personnes frappées d'incapacité juridique et aux personnes sous protection judiciaire.

## EXCEPTIONS

En Belgique, en Grèce, en Autriche, en Allemagne et à Malte, le vote aux **élections européennes** est ouvert aux citoyen·ne·s **dès l'âge de 16 ans**. Et ce, même si l'anniversaire de leurs 16 ans tombe le jour des élections.

*En cas de questions ou pour mieux expliquer certains concepts, vous pouvez également donner aux élèves les explications de ce cadre :*

Si vous **n'êtes pas en état de vous rendre vous-même au bureau de vote**, vous devez donner une procuration à un·e autre électeur·rice. Cette personne doit jouir du droit de vote. Vous devez avoir une raison valable de donner une procuration, comme une maladie, un handicap ou un séjour (temporaire) à l'étranger. Vous devez présenter un certificat médical ou de votre employeur·euse/école à cet effet. Si vous ne donnez pas de procuration et que, par conséquent, vous ne vous présentez pas au bureau de vote, vous serez inscrit sur la liste des électeur·rice·s qui n'ont pas voté. Vous risquez une amende.

Pour transmettre correctement votre **procuration**, vous devez télécharger un formulaire en ligne et le transmettre dûment rempli au·à la destinataire de la procuration dans les délais impartis. Une personne ne peut recevoir qu'une seule procuration. Par exemple, si vos deux grands-parents ne savent plus se déplacer, vous ne pouvez pas assumer les deux procurations.

Les **jeunes** qui vivent encore chez leurs parents sont **automatiquement inscrits** au registre de la population de leur commune. Pour les jeunes dont les parents sont séparés, la commune dans laquelle ils sont domiciliés sera également celle où ils devront voter.

**Le domicile** = votre adresse officielle. Lorsque vous déménagez, vous devez fournir votre changement d'adresse, sinon, vous devrez voter dans la commune de votre ancienne adresse.

Une **personne de nationalité belge domiciliée à l'étranger** ne peut voter que pour les élections fédérales et européennes. Ce n'est pas automatique. Pour voter aux élections fédérales et européennes, vous devez déposer une demande préalable et jouir du droit de vote.

Le cas échéant, vous pouvez voter en personne ou par procuration dans une commune belge ou dans le service diplomatique ou consulaire belge où vous êtes inscrit. Une troisième option est le vote par correspondance.

En tant que Belge vivant à l'étranger, vous ne pouvez pas participer aux élections communales, provinciales ou régionales.

## OÙ VOTER ?

15 jours avant les élections, chaque électeur·rice reçoit une **lettre de convocation**. Cette lettre indique l'**emplacement** du bureau de vote où vous devez vous rendre. Elle indique également le **numéro de bureau** spécifique et les **heures auxquelles vous pouvez venir voter (par exemple, entre 9 heures et 14 heures)**. Ainsi, vous savez exactement quand vous présenter et dans quelle file vous placer.

Si vous n'avez pas reçu de lettre de convocation, vous pouvez en demander un **uplicata** à votre administration communale la semaine du scrutin. Vous pouvez le faire jusqu'au jour de l'élection. Attention, en Belgique, les élections ont lieu le dimanche, ce qui signifie que les services communaux sont fermés ce jour-là.

## DROIT DE VOTE — OBLIGATION DE SE PRÉSENTER AU BUREAU DE VOTE — OBLIGATION DE VOTE

Le droit de vote signifie que vous pouvez voter, mais pas que vous y êtes obligé.

L'obligation de se présenter au bureau de vote signifie que vous êtes tenu·e par la loi de vous présenter le jour du scrutin avec votre lettre de convocation et votre carte d'identité. Vous devez entrer dans un isolement et déposer votre bulletin de vote dans une urne. Vous pouvez toutefois voter blanc. L'obligation de vous présenter aux urnes signifie également que si vous ne vous présentez pas, vous commettez une infraction pénale. La peine encourue est une amende.

Le droit de vote diffère de l'obligation de vote : l'obligation de vote signifie que vous êtes obligé·e de vous présenter le jour de l'élection et d'élire effectivement quelqu'un·e. Le vote blanc n'est pas possible dans ce cas.

Nous avons vu tout à l'heure qu'il existe une obligation de

se présenter aux urnes. Vous avez donc l'obligation de vous présenter au bureau de vote **désigné**. Vous ne pouvez pas vous rendre dans un autre bureau de vote parce qu'il y a moins de monde ou parce que vous vous trouvez dans une autre région ce jour-là. Assurez-vous d'être présent-e dans le délai imparti. Les retardataires ne peuvent plus voter et seront ajoutés à la liste des personnes qui ne se sont pas présentées.

Tout en bas de la lettre de convocation, il est également clairement indiqué ce que vous devez apporter : **votre convocation et votre carte d'identité**.

*En cas de questions ou pour mieux expliquer certains concepts, vous pouvez également donner aux élèves les explications de ce cadre :*

Si vous disposez d'une **procuration**, vous devez présenter les documents suivants au/à la président-e du bureau de vote :

- le formulaire de procuration rempli par le-la mandant-e
- l'attestation ou la preuve d'absence
- votre propre carte d'identité
- votre propre lettre de convocation
- la lettre de convocation du/de la mandant-e

Vous devez donner votre procuration au bureau de vote du/de la mandant-e. Donc, si ce n'est pas dans votre bureau de vote, vous devez vous rendre dans deux bureaux différents.

#### **Que faire si vous n'avez pas reçu de lettre de convocation ni de duplicata ?**

Vous pouvez encore voter. Si vous êtes inscrit-e sur la liste des électeurs du bureau de vote, celui-ci peut vous admettre au vote (cela n'est possible que si vous vous trouvez dans le bureau de vote qui figure normalement sur votre convocation). Le bureau de vote ne peut vous laisser voter que sur présentation de votre **carte d'identité**.

#### **Que faire en cas de perte de la carte d'identité ?**

Si vous avez perdu votre carte d'identité, vous devez immédiatement **faire une déclaration de perte** à la police. La police vous remettra alors une preuve d'identité provisoire. Ce document est suffisant pour voter.

### **COMMENT VOTER VALABLEMENT ?**

Lorsque c'est votre tour, remettez votre convocation et votre carte d'identité aux assesseur-e-s. Ils-Elles vous remettront vos bulletins de vote et vous indiqueront dans quel isoloir entrer. Après avoir voté, vous récupérez votre carte d'identité et votre convocation cachetée.

En Belgique, le vote peut se faire par voie électronique ou sur papier. Cela dépend de la commune dans laquelle vous devez voter.

### **VOTES VALABLES**

Dans l'isoloir, il y a trois façons de **voter valablement** :

#### **1. Vous faites un vote en tête de liste**

Vous colorez la puce au-dessus de la liste du parti de votre choix. Vous votez donc pour un parti et non pour une personne. Un vote de liste signifie que vous êtes d'accord avec les noms figurant sur la liste et l'ordre dans lequel ils apparaissent sur la liste. Plus une personne est haut placée sur la liste, plus elle est susceptible d'exercer un mandat après l'élection. Le-La **candidat-e en tête de liste** et le-la **candidat-e en bas de la liste** occupent deux places importantes.

Le-La candidat-e en tête de liste est la personne qui se trouve tout en haut de la liste. Au niveau européen, les candidat-e-s en tête de liste sont les personnes les plus susceptibles de siéger au Parlement européen.

---

*Éventuellement par extension :* pour les élections fédérales et régionales, le-la chef-fe de groupe politique figure généralement en tête de liste. Ce sont ces personnes qui joueront un rôle important dans la formation de la coalition lors de la formation du gouvernement. Leur objectif est donc de former un gouvernement. Toutefois, cela ne signifie pas nécessairement que cette personne deviendra plus tard ministre ou député-e.

---

Le-La **candidat-e en bas de liste** est la personne qui « pousse » la liste et se trouve tout en bas. On s'attend à ce que cette personne reçoive beaucoup de voix, mais elle est en position (presque) inéligible. Il s'agit généralement d'une personne qui ne souhaite pas être élue, mais qui veut contribuer à la popularité du parti ; par exemple, une personne connue ou un-e ancien-ne mandataire politique qui est encore très populaire.

#### **2. Vous faites un vote nominatif**

Cela signifie que vous votez spécifiquement pour une ou plusieurs personnes figurant sur une liste électorale. Vous colorez les puces à côté de leurs noms. Il ne s'agit donc pas d'un vote pour un parti, mais pour un-e ou plusieurs candidat-e-s. Vous ne pouvez voter que pour des personnes figurant sur une même liste.

#### **3. Vous faites à la fois un vote de liste et un vote nominatif**

En tant qu'électeur-ric, vous pouvez également combiner un vote de liste et un vote nominatif. Dans ce cas, vous colorez la puce en haut de la liste et celle(s) à côté d'un ou plusieurs noms dans la liste. Il s'agit donc d'un vote pour le parti et pour un-e ou plusieurs candidat-e-s de ce parti. Dans la pratique, votre vote de liste ne sera pas pris en compte lors du dépouillement.

### **VOTES NULS**

Lorsque vous votez, vous devez **vous en tenir à un seul parti**. Si vous ne le faites pas, votre vote sera nul. Cela arrive lorsque :

- Vous votez pour des candidat-e-s figurant sur les listes électorales de différents partis.
- Vous avez voté pour deux listes de deux partis différents.

De même, si vous signez ou écrivez sur votre bulletin de vote, votre vote sera nul.

Le vote nul n'est possible que si vous votez encore avec des **bulletins papier**. De nombreux bureaux de vote sont équipés d'ordinateurs et appliquent le vote électronique, qui empêche tout vote nul.

Un vote nul n'est pas comptabilisé et n'a donc pas d'impact sur la répartition des sièges. Votre vote ne compte pas. Vous ne votez donc pas. Si vous voulez exercer votre influence en tant qu'électeur-riche, vous devez donc vous assurer de voter valablement !

## VOTES BLANCS

Si vous ne votez pour aucune candidate ni aucune liste sur votre bulletin de vote, vous votez blanc. Si vous vous trouvez dans un bureau de vote qui applique le vote électronique, une case « blanc » distincte est disponible.

Comme le vote nul, le vote blanc n'est pas pris en compte dans la répartition des sièges. Vous ne faites donc pas de choix.

Une idée fausse et persistante veut que les votes nuls ou blancs soient ajoutés aux votes pour le parti majoritaire. C'est tout à fait faux ! Le vote blanc ou nul revient à ne pas voter. Cela signifie que vous laissez la décision aux autres électeur-riche-s.

## ÉLECTIONS EUROPÉENNES

Une fois le scrutin clôturé, les votes sont comptabilisés et les résultats annoncés. Plus un parti a recueilli de voix, plus il peut désigner de représentant-e-s au Parlement européen. Ces représentant-e-s sont appelés député-e-s européen-ne-s ou « **eurodéputé-e-s** ». Chaque État membre de l'Union européenne désigne des eurodéputé-e-s qui participeront à l'élaboration des actes législatifs européens pour les cinq années à suivre.

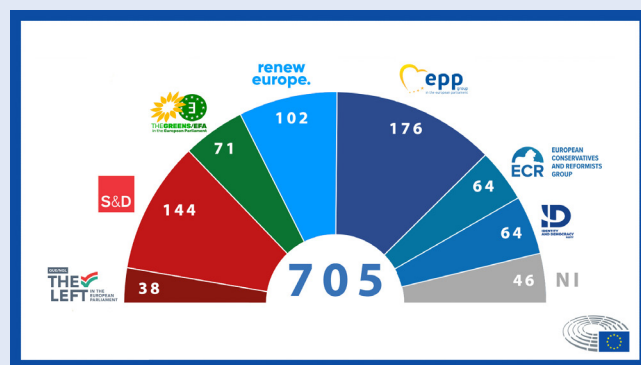
Le **nombre d'eurodéputé-e-s** qu'un pays peut désigner dépend de sa population. L'idée est que chaque eurodéputé-e représente le même nombre de résident-e-s européen-ne-s. Par conséquent, plus un pays compte d'habitant-e-s, plus il a de représentant-e-s à désigner. Par exemple, l'Allemagne (qui a la plus grande population) peut désigner 96 représentant-e-s. Malte (la plus petite population), 6 représentant-e-s.

La Belgique compte actuellement 21 eurodéputé-e-s. La particularité de ce groupe d'eurodéputé-e-s est que leur répartition est liée à nos Communautés. Parmi ces eurodéputé-e-s, 12 sont issu-e-s de la Communauté néerlandophone, 8 de la Communauté francophone et 1 de la Communauté germanophone.

Actuellement, le Parlement européen demande que les **sièges** soient occupés selon la **situation démographique** actuelle. Un certain nombre de pays de l'UE gagneront ainsi 1 ou 2 sièges supplémentaires. La Belgique obtiendra un siège supplémentaire pour le collège néerlandophone.

Après les élections et une fois les eurodéputé-e-s désigné-e-s, les député-e-s du Parlement européen forment des groupes politiques. Cela signifie qu'ils forment des groupes en fonction de leur idéologie politique. Par exemple, les socialistes belges coopéreront au niveau européen avec les socialistes allemand-e-s, roumain-e-s ou d'autres États membres de l'Union européenne.

*Si vous le souhaitez, vous pouvez passer en revue les groupes politiques actuels et indiquer à quel groupe les partis politiques belges sont affiliés.*



## EN PRATIQUE

Après la théorie, place à la pratique. Dans cette partie, vous abordez le fonctionnement du Parlement européen et son rôle dans la procédure législative. Les élèves constatent par eux-mêmes qu'une majorité différente se forme pour chaque acte législatif européen.

Répétez d'abord la procédure décisionnelle européenne (vous trouverez ce contenu dans l'addendum). Les élèves ont reçu cette information lors de la mission finale du jeu. Ensuite, organisez une séance plénière, au cours de laquelle chaque groupe présentera ses propositions législatives amendées. Terminez par une autre information brève.

### La séance plénière :

Pendant le jeu, vous avez joué le rôle de député-e-s européen-ne-s. Vous avez reçu une proposition législative de la Commission européenne, à laquelle vous avez apporté vos propres amendements. Au Parlement européen, il arrive également qu'une commission parlementaire spécifique (un groupe plus restreint de député-e-s issu-e-s de différents groupes politiques) examine la proposition et procède aux amendements. Tou-te-s les eurodéputé-e-s n'apportent pas des amendements à toutes les propositions législatives.

Écoutons ce que vous en avez fait.

Chaque groupe doit à présent expliquer devant la classe la proposition législative qu'il a créée. L'idée est de convaincre les autres élèves d'approuver leurs amendements à la proposition législative. Après chaque présentation, vous organisez un vote.

Au Parlement européen, une proposition législative peut être votée à main levée. En principe, un coup d'œil suffit pour savoir si la majorité des voix est atteinte ou non. En cas de doute, le vote se fait par voie électronique. Une proposition est approuvée à la majorité simple. Il faut donc un vote favorable de la moitié des élèves + 1.

Ce qu'il faut retenir de cette séance, c'est que chaque proposition législative a donné lieu à des majorités différentes. C'est aussi le cas dans la réalité : il **n'y a pas de majorité ou d'opposition fixe**. En d'autres termes, chaque modification des propositions européennes peut donner lieu à une majorité différente. Ainsi, si une proposition législative peut être approuvée par une majorité composée des groupes Renew Europe, Parti populaire européen, Les Verts et le groupe de la Gauche, une autre proposition pourra remporter une majorité complètement différente, formée par les groupes S&D, ID, ECR et Renew Europe.

Avant chaque séance plénière (le moment où le vote a lieu), les groupes organisent une **réunion** afin de déterminer si les député-e-s du groupe voteront pour ou contre un amendement particulier. En général, les député-e-s d'un même groupe votent tou-te-s pour ou tou-te-s contre. Mais il arrive qu'il y ait des abstentions ou qu'un-e député-e aille à l'encontre de la ligne de son propre groupe.

La répartition des sièges au niveau européen se fait selon le système D'Hondt. La procédure de répartition des votes de liste ou nominatifs pour la désignation des député-e-s européen-ne-s n'est pas expliquée ici. Si vous souhaitez en savoir plus, vous pouvez consulter le site <https://elections.fgov.be/informations-generales/depouillement-repartition-des-sieges-et-designation-des-elus>.

L'**essentiel** est que le parti qui obtient le plus grand nombre de voix occupe le plus grand nombre de sièges parmi le nombre prédéterminé de député-e-s par pays.

*Si vous le souhaitez, vous pouvez expliquer les similitudes et les différences avec les élections régionales et fédérales.*

### Élections régionales

Lors des élections régionales, nous votons pour des candidat-e-s qui se sont présenté-e-s aux élections du Parlement régional. Notre vote contribuera à déterminer qui siègera effectivement au Parlement régional (flamand, wallon ou bruxellois). Le parti qui obtient le plus grand nombre de voix reçoit le plus grand nombre de sièges et donc le plus grand nombre de député-e-s.

Après les élections, le nouveau gouvernement régional doit être formé. Pour ce faire, les partis doivent former des partenariats (coalitions). Idéalement, la coalition dispose d'une majorité de sièges au Parlement régional. Le parti qui dispose du plus grand nombre de sièges prend souvent la tête des négociations.

Ensemble, les négociateur-ice-s rédigent un accord de gouvernement (un plan d'action pour les cinq prochaines années) et proposent un certain nombre de ministres pour former le gouvernement.

### Élections fédérales

Lors des élections fédérales, nous votons pour des candidat-e-s qui se sont présenté-e-s aux élections de la Chambre des représentant-e-s. Comme pour le Parlement régional et le Parlement européen, le nombre de voix détermine le nombre de sièges.

Le lendemain des élections, le Premier ministre présente au-à la roi-reine la démission du gouvernement en place. Le gouvernement sortant reste responsable des affaires courantes jusqu'à la formation d'un nouveau gouvernement, quel que soit le temps nécessaire pour former un gouvernement.

Là encore, le nouveau gouvernement fédéral doit être formé après les élections. Pour ce faire, les partis doivent former des partenariats (coalitions). Idéalement, la coalition dispose d'une majorité des sièges au Parlement fédéral. Le-La roi-reine nomme un-e informateur-ice et/ou un-e formateur-ice en tenant compte des résultats des élections. L'informateur-ice conseille le-la roi-reine sur les coalitions possibles. Le-La formateur-ice

compose la coalition et devient généralement Premier-ère ministre. Le-La roi-reine nomme les ministres.

Contrairement au Parlement européen, les Parlements régionaux et fédéral disposent d'une majorité et d'une opposition permanentes.

### Pour qui pouvez-vous voter ?

Vous ne pouvez voter que pour les candidat-e-s qui se présentent dans votre circonscription. Une circonscription (ou zone électorale) est une zone où l'on peut voter pour les mêmes candidat-e-s lors des élections. Les circonscriptions électorales pour les élections à la Chambre des représentants, aux Parlements régionaux et communautaires et au Parlement européen sont différentes. Pour les élections fédérales et régionales, vous votez pour des personnes différentes à Liège et à Mons. La circonscription pour les élections européennes est la seule circonscription de la taille des communautés linguistiques. Dans ce cas, vous votez pour les mêmes personnes à Liège et à Mons.

### POURQUOI VOTER ?

Vous disposez de présent de nombreuses informations sur les élections européennes. Au cours du jeu, vous avez découvert le fonctionnement des institutions et les thèmes autour desquels l'Union européenne légifère. Vous savez à présent que votre vote contribuera à influencer les politiques futures et que les eurodéputé-e-s sont élu-e-s au suffrage direct et jouent un rôle important dans l'élaboration des règles européennes.

De plus, 70 % de notre législation nationale découle des décisions européennes. Tant les mandataires politiques européen-ne-s que nationaux-ales ont un impact sur la législation. Il s'agit de personnes pour lesquelles les citoyen-ne-s peuvent voter (rappel : le processus décisionnel européen est le fruit d'un compromis entre le Conseil (nos ministres) et le Parlement européen).

Il vaut donc la peine de réfléchir à la personne ou au parti pour lequel vous souhaitez voter. Pas encore convaincu ? Laissez-vous inspirer par les témoignages de quelques jeunes. Vous pouvez montrer la vidéo à cette étape. Si vous le souhaitez, vous pouvez également demander aux élèves de procéder au test de vote européen après la vidéo.

Deux mois avant les élections environ, un test de vote est organisé ; il peut aider vos élèves à décider pour qui voter.



# Consignes partie II — Le débat

## DISPOSITION

Les élèves se répartissent en groupes de minimum deux et maximum quatre élèves. Deux groupes vont devoir débattre sur un même thème. En une heure de cours, vous pouvez couvrir **quatre déclarations différentes**. En tant qu'enseignant-e, vous choisissez les déclarations que vous préférez.

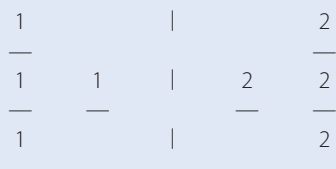
Chaque groupe **se voit attribuer une déclaration**, ainsi que sa position par rapport à celle-ci (**pour ou contre**). Ils disposent de 10 minutes de préparation. En fonction de l'éloquence des groupes, les élèves débattent selon la méthode **fish bowl** (groupe éloquent) ou **debattle** (groupe moins éloquent).

Les six déclarations sont les suivantes :

1. Les citoyen-ne-s de l'UE doivent pouvoir donner leur avis par voie de référendum.
2. Un plan de répartition européen obligatoire est nécessaire pour accueillir tou-te-s les demandeur-euse-s d'asile.
3. L'énergie nucléaire est la meilleure solution pour produire une énergie neutre en carbone.
4. Des sanctions plus sévères doivent être prononcées à l'encontre des États membres qui bafouent les valeurs de l'Union européenne.
5. Nous avons besoin d'une armée européenne.
6. Nous avons besoin d'une liste électorale européenne.

## DÉROULEMENT *FISH BOWL*

Cette méthode convient à un groupe plus à l'aise et plus éloquent. Les élèves ont 10 minutes pour préparer ensemble leur position sur leur déclaration. Ensuite, ils-elles disposent de 10 minutes pour débattre avec le groupe qui a préparé la même déclaration, mais dont l'opinion est opposée. Chaque fois, le débat a lieu en 1 contre 1. Les autres membres du groupe peuvent prendre la place de l'orateur-ric-e lorsque celui-celle-ci est bloqué-e ou à court d'arguments. Pour ce faire, ils-elles se donnent une tape sur l'épaule, puis échangent de place. Les orateur-ric-e-s des équipes opposées peuvent s'interrompre (poliment) et réfuter immédiatement leurs arguments.



## DÉROULEMENT *DEBATTLE*

Cette méthode est structurée et convient mieux aux groupes qui ne sont pas très éloquents ou qui ne sont pas aptes à suivre les règles d'un débat poli. Les élèves ont 10 minutes pour préparer ensemble leur position sur leur déclaration. Ils-Elles débattent ensuite avec le groupe qui a préparé la même déclaration, mais dont l'opinion est opposée. Chaque groupe dispose d'un temps de parole pour présenter leurs arguments. Les élèves peuvent éventuellement le faire par deux. Au premier tour, ils-elles disposent de 2 minutes pour défendre leur position. Au deuxième tour, ils-elles disposent de 2 minutes pour répondre aux arguments de l'autre groupe. Lors du troisième tour, ils-elles disposent d'une minute pour formuler une conclusion.

- 2 min arguments du groupe pour
- 2 min arguments du groupe contre
- 2 min réplique du groupe pour
- 2 min réplique du groupe contre
- 1 min conclusion du groupe pour
- 1 min conclusion du groupe contre