
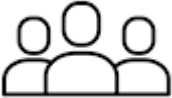






# Democracy

## Les règles du jeu



## Fiche pratique

	Groupe cible	À partir de la 5 <sup>ème</sup> année de l'enseignement primaire
	Nombre	Un groupe-classe
	Durée	Environ trois heure de cours.
	Courte description	<p>Cet outil propose aux élèves de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Créer leur propre parti politique avec son programme et ses priorité.</li> <li>• Confronter leur programme politique à ceux des autres partis.</li> <li>• De construire une ville (choisir ses bâtiments) en fonction de leurs priorités politiques.</li> </ul>
	Objectifs <b>d'apprentissage</b>	<p>Cet outil propose aux élèves de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendre le processus démocratique</li> <li>• <b>S'essayer à la prise de décision politique</b></li> <li>• Apprendre à argumenter, faire des concessions/des compromis</li> </ul>
	Matériel	<p>L'impression des documents suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fiches rôles (1 par groupe)</li> <li>• Fiche "Vos priorités politiques" (1 par élève)</li> <li>• Fiche "Inventez votre parti politique" (1 par groupe)</li> <li>• Fiche "Choix des bâtiments" (1 par groupe)</li> <li>• Fiche "Commission" (1 par groupe)</li> <li>• Bâtiments à découper (1 set pour toute la classe)</li> </ul>

## Déroulement du jeu

### 1. Répartition des groupes

Composez des équipes de 4 à 5 élèves.

Disposez chaque groupe autour d'une table de travail (des bancs regroupés).

### 2. Brainstorming de départ

Faire émerger les représentations des élèves sur :

- La démocratie
- La politique
- Les politiciens

Noter leurs représentations au tableau.

Ces représentations seront à nouveau utilisées en fin de workshop.

### 3. Détermination des priorités politiques

**Expliquer aux élèves qu'ils/elles vont devoir définir leurs priorités politiques.**

Distribuer à chaque élève la fiche « vos priorités politiques ».

Veiller à leur bonne compréhension des différents thèmes repris sur la fiche. Exemples :

- **Qu'est-ce que l'aide sociale ?**
- **Que reprends les affaires étrangères ?**
- **Que veut-dire "la Défense" ?**

Les participant-es doivent classer les 16 thématiques en fonction de leur importance.

1 pour la plus importante ; 16 pour la moins importante. Dans un premier temps, ce classement est individuel. Pour ce faire, ils/elles complètent la 1ère colonne de la fiche.

Dans un second temps, chaque groupe réalise un classement commun : une 2e colonne commune pour tout le groupe.

**Ce classement doit être le fruit d'une discussion (pas un classement mathématique).**

**Il faut l'unanimité, pas de vote à la majorité.**

Les élèves doivent apprendre à négocier et faire des compromis.

## 4. Répartition des rôles

Expliquez que les groupes dans lesquels ils/elles se trouvent sont des partis politiques et que, pour que ces partis puissent bien fonctionner, il faut que les membres se répartissent les différentes fonctions.

Distribuez à chaque groupe les fiches rôles. Aux élèves de se répartir les rôles :

- Président·e
- Secrétaire
- Porte-parole
- Architecte
- Membre du parti
- Membre de commission

## 5. Formation des partis

Distribuer la fiche : « Inventez votre parti politique ».

Sur base de leurs cinq premières priorités, les élèves établissent un bref programme de parti. Ce programme doit être constitué de propositions concrètes, pas seulement d'idées vagues.

Exemple : "il faut sauver la planète du réchauffement climatique" est vague, "il faut mettre plus d'éoliennes et moins de centrales nucléaires" est une proposition concrète.

Les élèves doivent donner **un nom à leur parti (un nom qui n'existe pas)** et lui inventer un slogan (une phrase représentant le parti) et un logo.

Le secrétaire prend note.

## 6. Ouverture la séance plénière

Les élèves forment un grand cercle autour du tapis/table où sera réalisée la ville, mais restent regroupé·es par parti.

L'enseignant·e ouvre la séance. Il/elle présidera la séance et veillera au bon déroulement de celle-ci.

Quelques consignes pour les élèves, comme dans un vrai parlement :

- On ne parle que lorsque le/la président·e **l'autorise**
- On **s'adresse aux autres parlementaires** en les vouvoyant et en les appelant "cher/chère collègue".

## 7. Présentation des partis

Le/la porte-parole présente son parti et son programme. Après chaque présentation, les élèves sont invité-es à poser des questions sur le programme du parti. L'enseignant-e peut également poser des questions **afin d'animer le questionnement du programme**.

## 8. Choix des bâtiments

**C'est l'heure de construire la ville ! C'est à l'architecte de travailler !** Il/elle choisit 6 bâtiments en lien avec le programme. Les autres élèves restent à la table de leur parti et **donnent leur opinion sur le choix de l'architecte**.

## 9. Élimination des bâtiments

Quand chaque parti a choisi ses 6 bâtiments, énoncez que pour des raisons budgétaires, chacun va devoir sélectionner un maximum de 3 bâtiments à construire.

Pour faire cette sélection :

- Les partis vont se concerter autour de leur table.
- Chaque élève explique son choix de bâtiment.
- Les partis débattent pour ne retenir que 3 bâtiments qui reflètent le mieux leur programme.
- Distribuez la fiche « choix des bâtiments » que le/la secrétaire complète pour expliquer le choix opéré.

## 10. Implantation des bâtiments

- À tour de rôle, **l'architecte** de chaque parti explique son choix de bâtiment et les place dans la ville.
- Les parlementaires des autres partis peuvent commenter le choix de bâtiment et leur positionnement.

## 11. Débat : la ville est-elle complète ?

Les élèves observent et évaluent la ville ensemble. Les questions suivantes peuvent être posées pour animer la discussion :

- Est-ce que vous pensez **qu'on pourrait habiter dans cette ville** ?
- Est-ce **qu'il y a** tout ce dont on a besoin pour vivre dans une ville ?
- Pourquoi ?
- **Qu'est-ce** qui ne va pas dans cette ville ?
- Est-ce **qu'il lui manque des bâtiments** pour être une bonne ville ?

L'enseignant·e peut **s'aider de la ville et des bâtiments qui la constitue** pour expliquer :

- Le pouvoir législatif. Existe-t 'il un **bâtiment** où les lois sont constituées ? Un parlement.
- Le pouvoir exécutif. Existe-t 'il un **bâtiment** pour faire appliquer les lois ? Un ministère.
- Le pouvoir judiciaire. Existe-t 'il un **bâtiment** pour faire respecter les lois ? Un tribunal.

Les Commissions ne doivent pas être réalisées si le temps ne permet pas d'**aller plus** loin. Directement aller à la conclusion dans ce cas-là.

## 12. Les commissions

Expliquez aux élèves **que l'essentiel du travail parlementaire se fait en petits groupes** appelés commissions. Il en existe plusieurs qui se consacrent chacune à des sujets précis.

Placez une fiche **"Commission"** par table (économie – santé – culture et média – mobilité). Les tables partis deviennent des tables commissions.

Les élèves se répartissent dans les commissions. Un·e membre de chaque parti doit siéger à une commission.

Attention : les élèves **restent membre de leur parti lorsqu'ils siègent à la commission**. Ils/elles défendent donc leur programme.

Chaque commission désigne un·e porte-parole.

Elles choisissent deux bâtiments en lien avec le thème de leur commission.

Les membres expliquent leur choix de bâtiment sur la fiche **"Commission "**.

Les élèves retournent en séance plénière autour du tapis/table, en restant regroupé·es par commission.

- À tour de rôle, le/la porte-parole de chaque commission explique le choix de bâtiments. **L'architecte place les bâtiments dans la ville.**
- Les autres parlementaires peuvent commenter le choix de bâtiment et leur positionnement.

L'enseignant·e note au tableau les bâtiments choisis par chacun des partis et invite tous les élèves à rejoindre la table des séances plénières.

L'enseignant·e explique que les contraintes budgétaires ne permettent de placer que la moitié des bâtiments choisis : il va donc falloir voter !

L'enseignant·e énonce chacun des bâtiments. Les élèves doivent émettre un vote pour **CHACUN** des bâtiments. Ils peuvent voter « pour », « contre » ou « s'abstenir ».

**Attention : les élèves ne peuvent pas voter « contre » l'un des bâtiments proposés par leur propre parti. S'ils sont en désaccord, ils peuvent s'abstenir. Pour les bâtiments proposés par les autres partis, ils ont toute leur liberté personnelle.**

L'enseignant·e compte les votes (« pour », « contre » et « abstention ») et les note au tableau.

Les bâtiments ayant obtenu le plus de votes « pour » pourront être placés dans la ville. **Expliquez qu'au Parlement, pour qu'une loi soit adoptée, il faut qu'elle obtienne la majorité des voix, c'est-à-dire la moitié + 1.**

Les architectes placent les bâtiments « élus » dans la ville.

### 13. Conclusion

Discutez avec les élèves du déroulement du workshop **et ce qu'ils/elles en ont retiré.**

Les questions suivantes peuvent être posées :

- Est-ce que c'était difficile de se mettre d'accord ?
- Est-ce que tout le monde a pu donner son avis ?
- Est-ce que certain·es ont eu l'impression de ne pas être écouté ?
- Est-ce que c'était difficile d'accepter que son bâtiment ne soit pas choisi ? Pourquoi ?
- Est-ce que vous vous êtes parfois disputé·es par ce que vous n'étiez pas d'accord ?
- Qu'est-ce qui a fait que vous êtes finalement tombé·es d'accord ?

Revenir sur le brainstorming de départ :

- Vos représentations ont-elles évoluées ?
- Voudriez-vous ajouter des mots qui caractérisent la vie politique ?

Souligner que leurs représentations ont évolué et que désormais ils/elles comprennent mieux le travail politique des parlementaires.