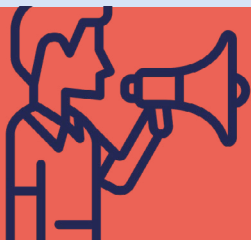


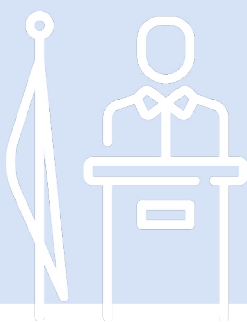
AGIR **V**OTER



KIT PÉDAGOGIQUE

PARTICIPATION POLITIQUE

Édition 2022



01 S'EXPRIMER ET S'INFORMER

Atelier 01-1 : Parlons politique ! (photolangage)	● ●	4
Atelier 01-2 : Ma ville idéale	●	5
Atelier 01-3 : Repères rhétoriques		6
Atelier 01-4 : Les médias d'opinion		7

02 ANALYSER

Atelier 02-1 : Définition de la démocratie	●	10
Atelier 02-2 : Définition de la démocratie (bis)		11
Atelier 02-3 : Droits et devoirs du citoyen	● ●	12
Atelier 02-4 : Droits et devoirs du citoyen (bis)	●	13
Atelier 02-5 : La représentation en France	● ●	14
Atelier 02-6 : Les institutions françaises	● ●	15
Atelier 02-7 : L'éventail politique	● ●	16

03 DÉBATTRE ET DÉLIBÉRER

Atelier 03-1 : Débat mouvant, Le vote	● ●	18
Atelier 03-2 : Joute oratoire		19
Atelier 03-3 : Prendre des décisions en collectif (Test de la NASA)	● ●	20
Atelier 03-4 : Bureau de vote	●	21
Atelier 03-5 : L'engagement politique en ligne	●	22
Atelier 03-6 : Jeu de rôle — Le Grand Débat		23

● facilement adaptable au distanciel

● accessible aux enfants, grands débutants et publics éloignés de la participation politique

01

S'EXPRIMER
ET S'INFORMER

Atelier 01-1 : Parlons politique ! (photolangage) ●●**DURÉE :** 1 heure**OBJECTIFS :**

- ▷ Ouvrir la parole, se mettre à l'aise ;
- ▷ Instaurer une ambiance d'écoute et de bienveillance ;
- ▷ Pour le formateur : prendre la température du groupe en termes d'intérêt politique et de prendre des notes sur les sujets de préoccupation (peut resservir sur d'autres activités de la formation).

MATÉRIEL :

- ▷ **Liens** – créez votre photolangage en vous servant d'images d'actualité :
 - ▶ Cartooning for peace : <https://www.cartooningforpeace.org/> ;
 - ▶ France Cartoons : <https://france-cartoons.com/galerie-de-dessins/> ;
 - ▶ Google Images : « dessin de presse », « dessin politique ».

DISPOSITION : Déambulation puis plénière**1 // PRÉSENTATION**

Présentez sur les tables les images du photolangage. Expliquez qu'il va falloir que chacun choisisse une image qui fait naître un sentiment particulier chez lui.

2 // DÉAMBULATION ET CHOIX

Les participants prennent le temps de déambuler autour des images et d'en choisir une qui leur parle.

3 // EXPRESSION

Invitez chacun à prendre la parole en tour de table, en montrant son image et en répondant à deux questions :

- ▷ Qu'est-ce que j'observe sur cette photo ?
- ▷ Quel sentiment cette image déclenche chez moi ?

Ni vous ni les autres participants ne devez faire de commentaires. C'est un moment d'expression libre.

Atelier 01-2 : Ma ville idéale ●

DURÉE : 1 heure

OBJECTIFS :

- ▷ Se projeter dans son environnement ;
- ▷ Exprimer des opinions ;
- ▷ Placer les éléments considérés comme essentiels, prioriser ce dont on a besoin pour vivre ensemble.

MATÉRIEL :

- ▷ Grande feuille de papier ou fresque ;
- ▷ Colle et feutres de couleurs ;
- ▷ **Annexe 1.2** – Pictogrammes « La ville idéale ».

DISPOSITION : Ateliers en groupe

1 // TEMPS DE DISCUSSION LIBRE

Présentez la séance, interrogez les participants sur leur ville. À quoi elle ressemble ? Est-ce qu'ils l'apprécient ? Qu'est-ce qui est bien ? Qu'est-ce qui n'est pas bien ? Est-ce qu'ils ont déjà vécu autre part ? Etc.

Introduisez la séance : on va imaginer ensemble la ville de nos rêves ! La ville idéale pour vivre !

2 // SÉLECTION DES PICTOGRAMMES

Suivant la taille du groupe, à faire tous ensemble ou par petits groupes : Sélectionnez les pictogrammes correspondants à des éléments importants à avoir dans la ville idéale.

3 // MISE EN PLACE DU DÉCOR

Sur une fresque, placer les pictogrammes en réfléchissant aux proximités (maisons, écoles, gymnases...). Vous pouvez les coller quand tout le groupe est d'accord.

4 // DILEMME

- ▷ Le territoire est réduit !
Qu'est-ce qu'on enlève ?
- ▷ Le budget est réduit !
Quels services on ferme ?

5 // IMAGINEZ !

Dessin libre et collectif pour illustrer la fresque.

6 // NOS ÉLUS

Pour conclure la séance, faites le lien avec nos élus. Le travail des hommes et des femmes politiques, c'est de faire exactement ça (en un peu plus compliqué) ! Réfléchir et décidez à ce qu'on change dans notre vie collective (notre environnement, les règles pour vivre les uns avec les autres...).

Variante : Avec un groupe un peu plus à l'aise, vous pouvez faire cet exercice en partant de l'existant. D'abord on représente (pictogramme ou dessin) notre ville (ou quartier) en noir. Puis on efface ou on ajoute en couleur ce qu'on aimerait changer.

Atelier 01-3 : Repères rhétoriques

DURÉE : 1 heure

OBJECTIFS :

- ▷ Présenter le programme et ses enjeux ;
- ▷ Libérer la parole et encourager l'expression ;
- ▷ Consolider les connaissances et se donner des définitions communes autour du concept de lien social.

MATÉRIEL :

- ▷ **Annexe 1.3 a** – Jeu Objectifs rhétoriques : un jeu par groupe (un tableau vierge + tous les autres éléments prédécoupés et mélangés) ;
- ▷ **Annexe 1.3 b** – à distribuer : fiche « Objectifs rhétoriques » ;
- ▷ **Annexe 1.3 c** – à distribuer : fiche « Parler aux autres » ;
- ▷ **Annexe 1.3 d** – notes pour l'animateur « Théories rhétoriques ».

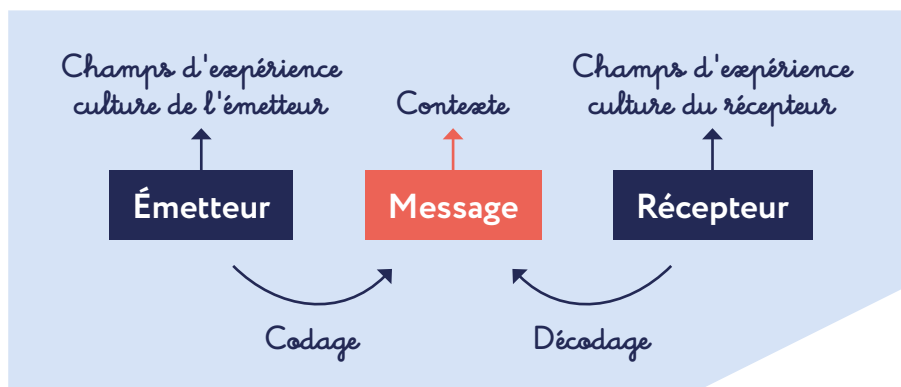
DISPOSITION : Plénière et ateliers

1 / INTRODUCTION

Est-ce que votre façon de parler change suivant la personne qui vous écoute ?

- ▷ **1^{er} exemple :** vous voulez faire sentir à quelqu'un que vous l'appréciez, que vous avez du respect pour lui. Parlez-vous de la même manière si c'est votre mère ou votre petite-amie ?
- ▷ **2^e exemple :** vous voulez faire comprendre à quelqu'un qu'il a tort. Parlez-vous de la même manière si c'est votre meilleur pote ou un prof ?

Présentez le schéma pour alimenter la discussion :



Aidez-vous des annexes « Théories rhétoriques » et « Parler aux autres ». Vous pouvez par ailleurs imprimer cette dernière pour la distribuer aux participants suite à l'exercice.

2 / SUR QUOI SE FONDE UNE RHÉTORIQUE ?

Distribuer un jeu « Objectifs rhétoriques » par groupe de 4 à 5 participants (annexe 1.3 a). Ne distribuez pas encore les phrases, seulement les éléments rhétoriques.

Indiquez-leur de commencer par remplir la 1^{ère} colonne puis de chercher à faire correspondre chaque ligne.

Corrigez ensemble quand tous les groupes ont fini, et donnez des éléments d'explication complémentaires.

3 / S'EXERCER À REPÉRER LES OUTILS RHÉTORIQUES

Distribuez maintenant à chaque groupe les phrases du jeu (annexe 1.3 a).

Demandez-leur de placer ces phrases à la suite des lignes du tableau. À quel registre rhétorique fait appel chaque phrase ?

Laissez les groupes s'essayer à l'exercice puis revenez en plénière pour en discuter.

Certaines phrases font appel à un registre très clair plutôt qu'un autre. Certaines peuvent plus faire débat. L'enjeu sur cette partie de l'exercice n'est pas tant de chercher absolument la « bonne réponse » mais d'aiguiser ses capacités à reconnaître les stratégies utilisées par des orateurs pour nous convaincre.

Vous pouvez imprimer l'annexe Objectifs rhétoriques (1.3 b) pour la distribuer aux participants en fin d'atelier.

Atelier 01-4 : Les médias d'opinion

DURÉE : 3 heures

OBJECTIFS :

- ▷ Développer un sens critique, une capacité de positionnement à l'égard des médias ;
- ▷ Identifier des éléments de contexte et de biais pour mieux appréhender l'information ;
- ▷ Dissocier la certitude de la supposition ;
- ▷ S'exercer à identifier les sources d'une information, croiser les points de vue ;
- ▷ Comprendre la notion de média d'opinion et de ligne éditoriale.

MATÉRIEL :

- ▷ Pour le formateur : ordinateurs avec connexion internet + vidéoprojecteur ;
- ▷ 1 smartphone ou tablette ou PC connecté pour 2 participants ;
- ▷ Papier brouillon et stylos ;
- ▷ Paperboard + marqueur ;
- ▷ **Annexes 1.4 a** – Logos médias ;
- ▷ **Annexes 1.4 b** – Articles Médias d'opinion ;
- ▷ **Liens** – vidéos Médias d'opinion.

DISPOSITION : Plénière et ateliers

1 // NUAGE DE MOT

Demandez aux participants d'énoncer à voix haute les différents médias qu'ils connaissent.

Notez-les au fur et à mesure au paperboard.

Variante : Demandez-leurs de noter d'abord individuellement sur post-it puis collectez-les et regroupez-les. Cette façon de faire est plus longue et moins dynamique mais permet de faire ressortir les médias « très » connus des participants et ceux qui le sont moins.

Commentez les résultats et demandez des précisions aux participants pour les médias moins connus.

Demandez aux participants en discussion libre quels médias ils utilisent pour s'informer parmi ceux affichés (vous pouvez les souligner pour les faire ressortir).

2 // À QUOI SERT L'INFORMATION ?

Par binôme, demandez aux participants de s'essayer à une réponse à la question : À quoi cela sert de s'informer ?

Commentez les affirmations des binômes et demandez des précisions au besoin.

Comparez les productions et mesurez les écarts, les contradictions ainsi que les désaccords.

Proposez la définition de Tocqueville (De la démocratie en Amérique) pour comparer :
« Lorsqu'on accorde à chacun un droit à gouverner la société, il faut bien lui reconnaître la capacité de choisir entre les différentes opinions qui agitent ses contemporains, et d'apprécier les différents faits dont la connaissance peut le guider ».

3 // IDENTIFIER UN MÉDIA

Constituez 4 groupes et attribuez-leur un média et le(s) reportage(s) qui correspond(ent). Tous leurs contenus portent sur le démantèlement de la « Jungle de Calais ».

Groupe 1 – LE POINT

Démantèlement de la « jungle » de Calais : 5 596 personnes « mises à l'abri ».

Groupe 2 – LIBÉRATION

La semaine où... la « jungle » de Calais a été démantelée.

Groupe 3 – BFM

BFM 1 – Calais le premier car de migrants a quitté la Jungle.

[Liens de la vidéo](#)

BFM 2 – Démantèlement de la jungle de Calais.

[Liens de la vidéo](#)

BFM 3 – Évacuation de la Jungle de Calais.

[Liens de la vidéo](#)

Groupe 4 – AFRICANEWS

Africanews 1 – Le démantèlement de la « jungle » de Calais a débuté.

[Lien de la vidéo](#)

Africanews 2 – Les associations interpellent sur la situation des réfugiés de la « jungle » de Calais.

[Lien de la vidéo](#)

Invitez les petits groupes (comités de rédaction), à s'approprier le média qui leur est attribué.

Demandez-leur d'en réaliser fiche d'identité en utilisant internet.

Voici quelques questions possibles pour les aider à réaliser cette fiche d'identité : année de création du média, sites utilisés pour « sourcer », filiale d'un groupe, orientation politique, dirigeant... (Ne cadrez pas trop cette recherche, apportez des idées aux groupes si besoin).

4 // LIGNE ÉDITORIALE ET TRAITEMENT D'UNE ACTUALITÉ

Toujours dans leur petit groupe, invitez les participants à consulter ou visionner le reportage sur le démantèlement.

Invitez-les à en réaliser collectivement la synthèse pour l'expliquer au reste du groupe plus tard. Attention, il faut bien différencier les informations qui sont données comme « certaines » de celles qui sont soumises à interprétation. Un passage par l'écrit est nécessaire. Les questions possibles à se poser :

- ▷ Qui parle ?
- ▷ De qui et de quoi ?
- ▷ Quelles sont les informations qui sont données ?
- ▷ Pour qui ?
- ▷ Quand ?
- ▷ Quel biais ?
- ▷ Quelle est l'ambiance générale du reportage ?
- ▷ Quel effet le média cherche à produire sur le lecteur ou le téléspectateur ? (Ne pas trop cadrer cette recherche, apporter des idées aux groupes si besoin).

5 // DÉBRIEFING

Disposez chaque groupe de façon que tout le monde puisse se voir et s'entendre. Chaque comité de rédaction, tour à tour, présente son média. Faites les ajouts nécessaires au besoin.

Dans la foulée, le comité diffuse son reportage ou décrit son article. Puis, il fait part au groupe de son analyse. Il insiste sur les informations certaines ou subjectives. Il peut contredire les autres groupes une fois leurs présentations terminées.

6 // ÉVALUATION

Réalisez sur tableau blanc quatre échelles graduées très grandes. Les participants placent alors le logo de leur média sur chacune des échelles pour que ce soit bien visuel.

Invitez chaque groupe à déterminer une note allant de 0 à 10 sur les items choisis pour le média qu'il a étudié. Les items sont les suivants :

- ▷ La précision des données (0 = totalement flou et 10 = très précis) ;
- ▷ L'ambiance du reportage (0 = danger/crise et 10 = sous contrôle/positive) ;
- ▷ L'effet produit (0 = peur et 10 = empathie) ;
- ▷ Compréhension globale de la situation (0 = ne donne aucun élément de contexte et 10 = rend parfaitement compte du contexte et des enjeux).

7 // ÉCHANGE ET DÉBAT

- ▷ Au regard de ce classement, quelle conclusion en tirez-vous ?
- ▷ L'objectivité parfaite existe-t-elle ?
- ▷ Comprenez-vous la notion de ligne éditoriale ?
- ▷ Quels rôles jouent les médias dans notre société ?
- ▷ Comment le citoyen peut-il s'en servir ?
- ▷ Comment vous informez-vous au quotidien ? Quels supports ? Quel sourcing ?
- ▷ Votre manière vous semble-t-elle bonne ? Efficace ?

02

ANALYSER

Atelier 02 – 1 : Définition de la démocratie ●

DURÉE : 15 minutes

OBJECTIFS :

- ▷ S'approprier une définition de la démocratie qui facilite l'analyse ;
- ▷ Comprendre que la démocratie n'est pas un état figé mais un système de valeur et un modèle de société à rechercher, avec des modalités qui varieront dans un contexte donné ;
- ▷ Sensibiliser et impulser une adhésion au modèle démocratique comme outil du vivre ensemble.

MATÉRIEL :

- ▷ Paperboard et des feutres ;
- ▷ **Annexe 2.1 a** – Éléments théoriques ;
- ▷ **Annexe 2.1 b** – Présentation Définition Démocratie.

DISPOSITION : Plénière

1 / DISCUSSION LIBRE

Demandez aux participants d'essayer de donner avec leurs mots une définition de la démocratie. Prenez un temps pour les écouter exprimer librement leurs idées autour de cette notion.

2 / DÉFINITION

Écrivez sur le paperboard la définition de la démocratie par Paul Ricœur.

Lisez-la avec les participants, découpez et analysez avec eux les différentes modalités nécessaires à l'établissement d'une société démocratique.

« Est démocratique une société qui se reconnaît divisée, c'est-à-dire traversée par des contradictions d'intérêts, et qui se fixe comme modalité d'associer à parts égales chaque citoyen dans :

- ▷ L'expression de ces contradictions ;
- ▷ L'analyse de ces contradictions ;
- ▷ La mise en délibération de ces contradictions, en vue d'arriver à un arbitrage ».

3 / ANALYSE

Expliquez que cette définition ne donne pas un mode d'emploi mais des exigences à rechercher et différents paramètres à analyser pour réfléchir sur une situation donnée. Il est plus intéressant pour l'analyse, non pas de réfléchir si « on est » ou « on n'est pas » en démocratie, mais si nos outils actuels permettent à notre société de tendre vers plus ou moins de démocratie.

Il n'est pas très productif de se demander si l'Algérie est une démocratie mais il est intéressant de se demander si la société algérienne (ou alors l'État algérien) se trouve dans un mouvement vers plus ou moins de démocratie. C'est très contextuel, c'est un idéal à rechercher.

Variante – étape 2 bis : analysez cette définition en faisant le rapprochement avec notre système représentatif : citer quelques corps de la société ou quelques outils auxquels on délègue les différentes modalités de notre démocratie :

- ▷ L'expression à syndicats, associations, pétitions, journalistes...
- ▷ L'analyse de ces contradictions à journalistes, éducateurs, enseignants, tribunaux...
- ▷ La mise en délibération à vote, élus, juges...

Variante : si vous êtes en distanciel ou que vous souhaitez vous appuyer sur un support, utilisez l'annexe 2.1 b Présentation Définition Démocratie. Celle-ci donne également des éléments sur la définition de la République.

Atelier 02 – 2 : Définition de la démocratie (bis)

DURÉE : 30 minutes

OBJECTIFS :

- ▷ Prendre conscience des éléments qui fondent la démocratie ;
- ▷ Les principes fondateurs de la démocratie.

MATÉRIEL :

- ▷ Papier brouillon + stylos ;
- ▷ Paperboard + feutres ;
- ▷ **Annexe 2.1 a** – Éléments théoriques.

DISPOSITION : Méthode « boule de neige »
– on commence seul ou en binôme, puis les groupes s'agrandissent.

1 // INDIVIDUEL (OU BINÔME)

Individuellement, faites réfléchir les participants à trois mots caractérisant pour eux la démocratie.

Mettez les participants en binôme, et faites-les retenir trois mots-clés sur les six.

2 // ON RASSEMBLE

Ensuite, faites des groupes de quatre, ne retenez que trois mots-clés sur les six.

Faites ainsi de suite jusqu'à ce que le groupe soit coupé en deux (ou approximativement).

Il est nécessaire que cette activité soit très dynamique, ne leur laisser qu'une minute à chaque étape.

Suivant la taille du groupe, vous pouvez faire commencer directement en binômes pour gagner du temps.

3 // DÉFINITION PARTAGÉE

Sur la base de leurs trois mots-clés, les deux groupes élaborent leur définition de la démocratie et les notent sur un paperboard.

4 // ÉCHANGES ET ENRICHISSEMENTS

Confrontez les réponses avec la définition de la démocratie d'Abraham Lincoln (16^e président des États-Unis de 1860 à 1865), prononcée lors du discours de Gettysburg, la démocratie est « le gouvernement du peuple, par le peuple, pour le peuple ».

Utilisez l'annexe Éléments théoriques pour compléter les propos et créer de l'échange.

Atelier 02-3 : Droits et devoirs du citoyen ●●

DURÉE : 1 heure

OBJECTIFS :

- ▷ Prendre conscience et trouver sa place de citoyen à part entière ;
- ▷ Définir le rôle d'un citoyen. Renforcer l'identification ;
- ▷ Apprendre à s'exprimer sur ses droits ;
- ▷ connaître et revendiquer ses droits ;
- ▷ Identifier les responsabilités associées à ce rôle au sein du collectif ;
- ▷ Faire la distinction entre « j'ai le droit de » et « je dois/je suis obligé ».

MATÉRIEL :

- ▷ Une grande page A3 ou paperboard ;
- ▷ 1 feutre au moins, ou plusieurs feutres de couleurs ;
- ▷ Patafixe ou colle ;
- ▷ **Annexe 2.3** – Pictogrammes Droits et devoirs du citoyen.

DISPOSITION : Atelier

Sur une grande feuille dessinez au milieu en haut un bonhomme représentant un citoyen (neutre ou deux personnages « citoyen » et « citoyenne »).

En dessous tisser une grande ligne qui sépare la page en deux colonnes.

En haut de la première colonne, écrivez en vert « DROITS », en haut de la seconde colonne, écrivez en rouge « DEVOIRS ».

Un par un présentez les pictogrammes au groupe. Aidez-les à identifier quel droit est associé à ce pictogramme. Puis demandez-leurs de placer ce pictogramme dans la colonne « droit » ou « devoir ».

Variante : Confiez un pictogramme à un membre du groupe, chacun son tour, pour que chacun ait bien le temps de réfléchir et s'exercer : pas mal pour un second tour après qu'on ait déjà fait l'exercice tous ensemble une fois.

Atelier 02 – 4 : Droits et devoirs du citoyen (bis) ●

DURÉE : 30 minutes

OBJECTIFS :

- ▷ Comprendre les concepts de « droits » et « devoirs » dans le cadre de la citoyenneté ;
- ▷ Aborder et sensibiliser à la notion de contrat social ;
- ▷ Compréhension des droits et devoirs du citoyen.

MATÉRIEL :

- ▷ Paperboard + feutres ;
- ▷ **Annexe 2.4** – Droits et devoirs du citoyen : imprimez un tableau vierge par binôme.

DISPOSITION : Plénière

1 // CONTRAT SOCIAL

Expliquez au groupe la notion de contrat social.

Définition vulgarisée :

« Je délègue un certain nombre de mes pouvoirs mais aussi de mes tâches à l'État, en échange j'accepte de me plier à des règles communes. Donc je sacrifie un peu de certaines libertés individuelles (contraintes de la loi) contre d'autres libertés dont je ne jouirais pas seul (protection, accès à des services collectifs-publics) ».

2 // EXERCICE

Distribuez à chaque binôme ou trinôme un tableau vierge des droits et devoirs du citoyen. Demandez-leur d'essayer de remplir les cases avec toutes les idées qui leur viennent.

3 // RESTITUTION COLLECTIVE

Reportez un tableau vierge sur paperboard et faites une restitution collective (avec corrections, reformulations auxquelles vous pouvez ajouter vos apports).

Variante : Plus simple

Demandez-leurs d'abord de donner toutes leurs idées de droits et devoirs (qu'est-ce que l'État m'apporte/ qu'est-ce que je m'engage à respecter dans la vie publique). Puis triez dans un second temps ces idées dans le tableau (politiques/socio-économiques/civils).

Atelier 02-5 : La représentation en France

DURÉE : 45 minutes

MATÉRIEL :

- ▷ Paperboard + feutres de couleur;
- ▷ **Annexe 2.5** – Exemple Schéma Représentation.

OBJECTIFS :

- ▷ Présenter le fonctionnement représentatif;
- ▷ Se repérer sur les territoires et les niveaux de représentations en France;
- ▷ Se situer en tant que citoyen et se mettre en confiance, libérer la parole.

DISPOSITION : Plénière

1 // REPÈRES

Demander aux participants de citer des territoires qu'ils connaissent : quartier, villes, département, régions, pays, continent.

Donner des repères : vos parents habitent dans quelle ville ? Vous êtes nés dans quelle ville ? Vous avez visité quelle ville ?

2 // ÉCHELLES

Sur paperboard schématiser chaque territoire qu'ils citent par des ronds. Les ronds s'imbriquent en fonction de l'échelle.

3 // SE PLACER DANS SON TERRITOIRE

Reprendre des exemples en entonnoir en désignant les ronds :
« Si j'habite ici, je suis citoyen d'Asnières (commune), des Hauts-de-Seine (département) d'Île-de-France (région), de France (pays), de l'Union Européenne (Communauté) ».

4 // LES REPRÉSENTANTS

Pour chaque échelle, déterminer qui est mon représentant (et le citer quand c'est une personne qu'il connaisse) et noter ces éléments dans une autre couleur :

- ▷ École/Foyer/Résidence : Délégués/ Conseil de vie social;
- ▷ Quartier : Conseil de quartier;
- ▷ Ville : maire + conseil municipal;
- ▷ Département : Conseil départemental;
- ▷ Région : Conseil régional;
- ▷ Pays : Président + Assemblée Nationale + Sénat;
- ▷ Europe : Parlement européen.

5 // EXERCICE

Poser des questions libres pour tester la compréhension :

- ▷ Si j'habite à New-York, est-ce que je vote pour le Parlement Européen ?
- ▷ Si j'habite à Paris, est-ce que je vote pour le Conseil régional d'Île-de-France ?
- ▷ Si j'habite à Colombes, est-ce que je vote pour le maire de Marseille ?
- ▷ Si j'habite au quartier Pablo Picasso de Nanterre, est-ce que je vote pour le président de la France ?

Atelier 02 – 6 : Les institutions françaises ●●	
DURÉE : 30 minutes	MATÉRIEL : ▷ Annexe 2.6 a – Les institutions françaises à imprimer ▷ Annexe 2.6 b – Les institutions françaises à présenter
OBJECTIF : ▷ Comprendre les institutions françaises et leurs interdépendances	DISPOSITION : Plénière

Cet atelier consiste en une présentation descendante.

Ouvrez sur le principe de séparation des pouvoirs, puis expliquez les différentes institutions françaises avec les annexes 2.6 à diffuser ou à imprimer.

Revenez sur la séparation des pouvoirs en demandant aux participants de répartir les différentes institutions étudiées dans le pouvoir dont elles font partie (législatif, exécutif, judiciaire).

Atelier 02 – 7 : L'éventail politique

DURÉE : 1 heure 30 – 2 heures

OBJECTIFS :

- ▷ Développer son vocabulaire pour discuter de politique ;
- ▷ Se donner des repères pour comprendre la politique française.

MATÉRIEL :

- ▷ Paperboard ou fresque
- ▷ **Annexe 2.7 a** – Affiches et logos (imprimés, découpés) ;
- ▷ **Annexe 2.7 b** – Tableau ;
- ▷ **Lien** – Liste des députés ;
- ▷ **Lien** – Partis politiques français.

DISPOSITION : Plénière – Fresque ou paperboard à l'horizontale au mur

1 // L'ÉVENTAIL POLITIQUE

Dessiner un hémicycle.
Ajouter des ronds de couleurs symbolisant les sièges des députés en fonction de leur couleur politique (voir le diagramme de l'assemblée nationale issu du lien [Liste des députés](#)) en allant de gauche à droite (ou inversement).

2 // LES IDÉES POLITIQUES

Indiquer des mots-clés attachés à chaque couleur pour donner un max de repères :

- ▷ Rouge (extrême-gauche) = cœur = solidarité = égalité ;
- ▷ Rose (gauche) = relativement idem à rouge... ;
- ▷ Vert = arbre = nature = environnement = écologie ;
- ▷ Jaune/Orange = soleil = en « haut » ou « au centre » du diagramme (pense-bête) ;
- ▷ Bleu clair (droite) = ciel = liberté ;
- ▷ Bleu foncé (extrême-droite) = couleur de la police = sécurité.

3 // LES IDÉES POLITIQUES

Montrer un par un les logos de partis politiques et les coller à leur place dans l'hémicycle.
Rattacher à chaque fois aux couleurs et aux mots-clés.

4 // LES PERSONNALITÉS POLITIQUES (LES CANDIDATS)

Distribuer les affiches politiques et demander aux participants, chacun son tour d'essayer de placer une affiche au bon endroit sur l'hémicycle.
Si trop difficile, le faire en collectif.

5 // OBSERVER, ÉCHANGER, SE SITUER

Posture et attitude du candidat : le candidat est-il debout, de face, sourit-il, où va le regard ? Seul ou en groupe ? Que trouve-t-on autour du candidat (logos, drapeaux, nature...) ? Des couleurs ? Du texte : slogan, noms, police, taille...

Mon sentiment : Quels sentiments cette affiche vous donne ? Quelle est la première chose que vous voyez ? Et vous, vous avez envie de vous asseoir où dans l'hémicycle ?

6 // OÙ SE RENSEIGNER ?

Parler des autres espaces que les affiches pour se renseigner et choisir son candidat : vidéos de campagne, programmes...

Variante : Si vous avez plus de temps, et plutôt avec des scolaires, vous pouvez utiliser le tableau annexe 2.7 b pour faire un vrai temps d'observation et d'analyse des affiches.

03

DÉBATTRE
ET DÉLIBÉRER

Atelier 03 – 1 : Débat mouvant, le vote ● ●

DURÉE : 30 minutes à 1 heure

OBJECTIFS :

- ▷ Libérer la parole ;
- ▷ Déconstruire les préjugés ;
- ▷ Exercer l'esprit critique et réutiliser des connaissances ;
- ▷ Rechercher à couvrir les points de vue sur une question et rechercher un apaisement, voire un consensus.

MATÉRIEL :

- ▷ Affiches ou projection des questions du débat ;
- ▷ **Annexe 3.1** – Débat Mouvant, le vote.

DISPOSITION : Debout, dans l'espace

1 // CONSIGNES ET PRISES DE POSITION

Demandez à l'ensemble du groupe de se placer au milieu de la salle. Une affirmation va être énoncée et éventuellement affichée. Celles et ceux qui sont d'accord avec cette affirmation se déplacent vers la droite. Celles et ceux qui sont en désaccord avec cette affirmation se déplacent vers la gauche. Les indécis peuvent rester au milieu dans la « rivière du doute ».

2 // ÉCHANGES

Faites ensuite passer la parole entre les personnes pour débattre de l'affirmation, de manière que les arguments puissent se répondre et construire une pensée autour du sujet.

À tout moment du débat, chaque personne est libre de changer son positionnement et de le manifester en se déplaçant d'un camp à l'autre.

3 // SYNTHÈSE

Après chaque débat sur une affirmation, reprenez la parole pour synthétiser les échanges et apporter des outils de compréhension ou des arguments complémentaires pour chaque camp.

4 // ON CONTINUE

Demandez au groupe de se remettre au milieu de la salle avant chaque nouvelle affirmation.

Variante 1 : le groupe se positionne en colonne au milieu de la salle à l'étape 1 et chaque personne doit se placer dans un camp ou l'autre en gardant les yeux fermés. Elle ne peut les ouvrir qu'une fois placée (cette méthode tend à casser les influences de groupe).

Variante 2 : à tout moment, vous pouvez décider de lever la rivière du doute et de forcer toutes les personnes à choisir une position en accord ou désaccord avec l'affirmation (s'ils sont trop nombreux dans la rivière du doute par exemple). Rassurez-les sur l'aspect binaire des choix proposés, nous avons tous conscience d'être plus nuancés que ça. L'essentiel n'est pas de rendre compte le plus fidèlement possible de son opinion individuelle mais de se mettre au service d'un échange d'idées.

Variante 3 : forcez une ou plusieurs personnes à se positionner dans un camp ou l'autre, sans considération pour son opinion réelle, elles devront chercher à défendre les arguments du camp attribué comme dans un jeu de rôle.

Atelier 03-2 : Joute oratoire	
DURÉE : Aléatoire	MATÉRIEL : aucun
OBJECTIFS : <ul style="list-style-type: none"> ▷ S'entraîner à la prise de position et au débat ; ▷ S'entraîner à l'expression orale et à la rhétorique ; ▷ S'exercer à l'expression des contradictions et à leur confrontation dans le respect ; ▷ Approfondir un sujet par l'échange d'arguments. 	DISPOSITION : <ul style="list-style-type: none"> ▷ D'abord en petit groupe ; ▷ Puis on dispose des chaises en cercle avec un bon espace au milieu.

1 // FORMATION DES ÉQUIPES

Formez deux à quatre équipes qui devront s'affronter en défendant ou contrant une proposition. Vous pouvez proposer aux équipes de se former par préférence ou leur attribuer arbitrairement un point de vue.

2 // PRÉPARATION

Invitez chaque équipe à travailler pendant quelques minutes (ou en amont de la séance) des arguments autour d'un sujet donné.

Exemple :

- ▷ Équipe A : pour le vote des étrangers résidents depuis au moins 5 ans, à toutes les élections ;
- ▷ Équipe B : pour le vote des étrangers résidents depuis au moins 5 ans, aux élections locales ;
- ▷ Équipe C : contre le vote des étrangers.

3 // LA JOUTE !

Placez des chaises en arènes, de façon que chaque équipe soit distinguée et fasse face aux autres.

Un joueur par équipe se lève et prend position au centre de l'arène. À votre annonce, ils peuvent commencer à débattre.

Les règles de la joute :

- ▷ Seuls les joueurs debout dans l'arène ont droit à la parole. Un seul joueur par équipe peut se tenir debout dans l'arène ;
- ▷ Les équipiers assis peuvent s'exprimer par un geste pour montrer leur approbation, leur désapprobation ou demander la parole, mais sans parler ni toucher les joueurs ;
- ▷ À tout moment un joueur peut taper dans la main d'un de ses équipiers pour qu'il le remplace. Il sort alors de l'arène et s'assoit tandis que ce dernier prend sa place dans l'arène et reprend le débat là où il a été laissé ;
- ▷ L'arbitre (vous) est maître du débat. À tout moment il peut faire entrer ou sortir un joueur de l'arène ou changer le sujet du débat, et ce de manière absolument arbitraire ;
- ▷ Joueurs comme équipiers doivent se montrer respectueux envers leurs adversaires. Seuls des arguments de fond doivent être employés. Aucun geste ou propos injurieux, aucune attaque personnelle ou sur la forme n'est tolérée.

4 // RESSENTIS ET SYNTHÈSES

Terminez chaque joute en félicitant tous les joueurs qui se sont jetés dans l'arène. Prenez le temps de revenir sur les ressentis du groupe et sur les arguments qui sont ressortis.

Atelier 03 – 3 : Prendre des décisions en collectif (test de la NASA) ●●**DURÉE :** 45 minutes**OBJECTIF :**

▷ Tester la prise de décision en individuel et en collectif.

MATÉRIEL :

- ▷ Papiers et stylos ;
- ▷ Paperboard ;
- ▷ **Annexe 3.3 a** – Test de la NASA ;
- ▷ **Annexe 3.3 b** – Test de la NASA simplifié.

DISPOSITION : Atelier**1 // RÉPONSE INDIVIDUELLE**

Distribuez à chaque participant un test de la NASA vierge. Lire l'intitulé en collectif et les items.

Laissez les participants répondre de manière individuelle. Répondez aux questions techniques concernant les items (pas de précisions d'office, les laisser poser des questions).

2 // INTELLIGENCE COLLECTIVE

Regroupez les participants par quatre ou cinq. Ils doivent décider ensemble d'un classement commun pour le groupe.

Regroupez éventuellement l'ensemble des stagiaires et demandez-leur de se mettre d'accord sur un classement commun en grand groupe (15-20 personnes). Attention : très difficile, ne le proposer qu'avec un groupe dont la dynamique le permet, ou pour s'amuser. Ne faites pas durer cette option si l'ambiance retombe.

3 // OBSERVATIONS

Débriefez d'abord les dynamiques au sein des groupes, en leur posant les questions suivantes :

- ▷ Comment avez-vous pris les décisions ? Après combien de temps de discussion ? Au consensus, en votant ?
- ▷ Est-ce que certains ont été frustrés par l'exercice ? Vous semble-t-il que vos prises de décisions se sont faites de manière démocratique ?

4 // ANALYSE ET ÉCHANGES LIBRES

Échangez sur les principes démocratiques et les modes de prises de décisions.

Comment les décisions sont-elles prises en France ? Que savez-vous des modes de scrutin pour les différents échelons politiques (présidentielles, législatives, municipales, sénatoriales...)?

5 // RÉSULTATS DE L'EXERCICE

Donnez les résultats et observez les écarts entre les scores individuels et collectifs (souvent ils sont meilleurs en collectif quand les décisions ont été prises au consensus).

Variante : à l'étape 2, vous pouvez imposer à chaque groupe un mode de prise de décision :

- ▷ Tyrannie : nommer un chef arbitrairement. Annoncez qu'il est le chef et que c'est lui qui décide (libre au chef de décider comment il va prendre ses décisions et à quel point il consultera les autres) ;
- ▷ Majorité : le groupe devra prendre ses décisions par principe de majorité (généralement ils procèdent à des votes) ;
- ▷ Consensus : vous devez toujours tous être d'accord ! (généralement ce sera le groupe retardataire).

Avec cette variante, vous pourrez observer les différences de vécus, de ressentis, de résultats obtenus entre les groupes.

Atelier 03-4 : Bureau de vote ●

DURÉE : 1 heure

OBJECTIFS :

- ▷ Apprendre comment se déroule un vote ;
- ▷ Comprendre les étapes et les symboliques du déroulement du vote ;
- ▷ S'exercer techniquement par la répétition.

MATÉRIEL :

- ▷ Urne et isoïoir ;
- ▷ **Annexe 3.4 a** – Bureau de vote ;
- ▷ **Annexe 3.4 b** – Éléments à imprimer :
 - ▶ Préparer la feuille d'émargement à un ou deux tours selon le scrutin (une ou deux signatures) ;
 - ▶ Préparer les bulletins en fonction de la question ou des candidats, avec au moins un exemplaire de chaque bulletin par participant, sans oublier de préparer aussi des bulletins blancs !

DISPOSITION : Installer un bureau de vote dans la salle : improviser des isoïoirs avec ce que vous pouvez (ou emprunter des isoïoirs à la mairie), préparer des tables d'émargement, une urne...

1 // EXPLICATIONS

Présentez chaque élément du bureau de vote. Montrez une première fois le parcours de l'électeur dans le bureau de vote.

2 // EXERCICE ACCOMPAGNÉ

Accompagnez les participants, un par un, à faire le parcours de l'électeur. Les autres regardent.

Faire le dépouillement avec des volontaires et annoncer les résultats.

3 // EXERCICE EN AUTONOMIE

Simulation « comme le jour J ». On ouvre le bureau de vote, les participants se lèvent quand ils le souhaitent pour faire seuls le parcours de l'électeur. Les accompagnements observent et aident à corriger si besoin. Ils ont le droit également de demander de l'aide.

Si le temps le permet : faire une troisième simulation seul.

4 // QUESTIONS LIBRES – CLÔTURE

Remarque : cet exercice est d'autant plus intéressant si on prend une « vraie » question qui concerne les participants et/ou si on a fait un temps de discussion-débat autour du sujet avant l'exercice de vote.

Atelier 03 – 5 : L'engagement politique en ligne ●

DURÉE : 30 minutes

OBJECTIFS :

- ▷ Observer ce qui fait des outils numériques des espaces de vie politique ;
- ▷ S'outiller sur trois aspects démocratiques : la vérification de l'information – l'action politique – la délibération.

MATÉRIEL :

- ▷ Micro, vidéo et accès internet pour tous les participants ;
- ▷ Plateforme visio permettant de répartir des groupes et/ou plateformes complémentaires pour permettre aux groupes de s'organiser.

DISPOSITION : Formation distancielle

1 // INTRODUCTION

La nécessité démocratique tourne autour de trois grands axes : analyse, expression et délibération partagée entre tous les citoyens.

On va s'essayer à de petites expériences démocratiques autour de ces différents axes.

« Je vais vous poser des problèmes qui ont trait à chacun de ses aspects, et vous devrez les traiter, en équipe ! On va voir comment vous vous en sortez et quelles stratégies vous aurez cherché pour dépasser les contraintes. »

2 // LANCEMENT DU JEU

Répartir quatre équipes et prévoir une personne par équipe qui recevra chaque défi en message privé ou SMS.

Chaque équipe devra répondre à trois défis (même défi pour tout le monde). Chaque énigme sera transmise au fur et à mesure à un membre de l'équipe.

Les participants n'ont pour démarrer rien d'autre que les plateformes que vous leur avez préparées (avec un groupe très autonome sur le numérique, ça ne peut être que cette plateforme visio que vous utilisez à ce moment précis ! À eux de s'organiser un espace de discussion en groupe).

3 // DÉROULEMENT DU JEU

Annonce des équipes et lancement du jeu :

- ▷ **Minute 0** – défi d'introduction.
En 3 minutes, trouvez le moyen de vous créer un espace d'échange en groupe, à l'abri des oreilles indiscretes des autres équipes ;
- ▷ **Minute 3** – envoi 1^{er} défi.
En 7 minutes : vérifiez une info en citant vos sources : un policier a tué un homme en scooter à Villeneuve-la-Garenne pendant le confinement ;
- ▷ **Minute 10** – envoi 2^e défi.
En 7 minutes : faites entendre votre voix : créez une pétition en ligne pour un sujet de votre choix et faites une liste d'idée/un programme de communication pour la faire signer à un max de monde ;
- ▷ **Minute 17** – envoi 3^e défi.
En 12 minutes : vous devez faire voter 20 personnes autour d'une question de votre choix. Trouvez un moyen de préparer ce vote en ligne et mettez le lien dans la conversation sur la plateforme visio de la formation ;
- ▷ **Minute 30 au max** – fin du jeu.

4 // RÉSULTATS

Retour en plénière : laissez chaque groupe présenter son travail, défi par défi.

5 // ÉCHANGE LIBRE

Comment vous êtes-vous organisés ? Quelqu'un a pris le leadership ? Est-ce que tout le monde a pu s'exprimer ? Est-ce que quelqu'un a été gommé ? À cause de quoi ? Difficultés techniques ? C'est pire en numérique ? Comment se vit la démocratie sur les espaces numériques ?

Atelier 03 – 6 : Jeu de rôle – Le Grand Débat

DURÉE : 2 heures

OBJECTIFS :

- ▷ Prendre goût au jeu politique ;
- ▷ S’amuser ;
- ▷ Découvrir le fonctionnement des conseillers politiques et les dynamiques de campagne ;
- ▷ S’exercer à la prise de parole politique ;
- ▷ Découvrir les programmes des candidats à l’élection et leurs différences.

MATÉRIEL :

- ▷ Papiers brouillons et stylos ;
- ▷ Programmes des candidats à l’élection à venir ;
- ▷ Accès à internet.

DISPOSITION : Ateliers puis plénière en disposition particulière

1 // INTRODUCTION

Annoncez un jeu de rôle. Les participants vont incarner trois candidats à la prochaine élection ! Cela en vue d’un grand débat télévisé dont vous serez l’animateur-journaliste.

2 // RÉPARTISSEZ LES GROUPES

Choisissez avec l’ensemble du groupe trois candidats à incarner pendant le débat. Essayer d’avoir une bonne représentation de l’éventail politique :

- ▷ Au moins un candidat de gauche ;
- ▷ Au moins un candidat centriste ou de droite ;
- ▷ Au moins un candidat de droite ou d’extrême-droite.

Demandez aux participants de se répartir dans les équipes de chaque parti, et de choisir parmi eux (ils peuvent le faire en cours de préparation mais pas trop tardivement) un orateur qui incarnera leur candidat.

3 // PRÉPARATION

Distribuez à chaque groupe des éléments de programme et invitez-les à se servir d’internet, pour préparer leurs arguments sur les trois sujets du Grand débat. Annoncez-leurs les sujets :

Recommandation :

- ▷ Pouvoir d’achat ;
- ▷ Éducation ;
- ▷ Immigration.

Laissez-leur une bonne heure pour se préparer. Si c’est trop long pour certains, donnez-leurs de grandes feuilles et feutres pour créer leur affiche de campagne.

4 // LE DÉBAT

Les candidats se placent en triangle de manière à tous se voir (assis). Et leurs équipes de campagne derrière eux. Vous pouvez être assis avec eux ou debout.

Les équipes de campagne ne peuvent pas parler mais peuvent écrire des messages à transmettre à leur candidat pour l’aider.

Invitez-les à s’amuser ! C’est un jeu de rôle, volontairement caricatural !

Posez une première question de débat et c’est parti !

5 // PRENEZ LE TEMPS DE DÉBRIEFER

Posture des candidats, attitudes (dans le jeu et la réalité).

Arguments échangés – a-t-on entendu des mensonges ?

Ton et outils rhétoriques utilisés.

N’hésitez pas à compléter aussi des éléments de bonne compréhension des programmes qui ont été utilisés.

KIT PÉDAGOGIQUE PARTICIPATION POLITIQUE ÉDITION 2022

Mouvement laïque d'éducation populaire, la Ligue de l'enseignement propose des activités éducatives, culturelles, sportives et de loisirs, à travers 102 fédérations départementales qui accompagnent des associations présentes dans 24 000 communes.

S'engager à la Ligue, c'est apprendre par et avec les autres, faire vivre la convivialité et la fraternité.

S'engager à la Ligue, c'est construire de la solidarité et agir contre les inégalités.

S'engager à la Ligue, c'est prendre sa part d'une démocratie qui implique tous ses citoyens.

S'engager à la Ligue, c'est créer un lien entre des actes à la mesure de chacun et des combats à l'échelle de l'humanité.

Rejoignez-nous !

Retrouvez-nous sur les réseaux sociaux :



www.laligue.org