

JEU DE L'EUROPE



Origine(s) de cette animation

Préparer au départ en stage en Europe : la citoyenneté européenne
Nathalie Bétry, René Costarella, Madeleine Joubert, pour France Europea – Janvier 2010

Objectifs généraux

Visualiser les étapes de la construction européenne. Quand ? Quels pays intègrent l'Union européenne ?-> construire la chronologie du passé récent jusqu'à envisager d'autres élargissements possibles à l'avenir = prendre conscience que l'Europe est en cours de construction.

Identifier les motivations/les réticences pour adhérer à l'UE = aborder les enjeux, les craintes et les appréhensions liés à chaque phase d'élargissement (avec possibilité, de formaliser les objectifs communs en devise du projet)

Observer qu'il existe plusieurs espaces qui se superposent

Se familiariser avec la notion de citoyenneté européenne (pas un empilage de citoyennetés nationales mais une construction nouvelle et 4 droits...) qui permettent de penser et d'agir autrement.

Situer le pays du stage dans cette construction et connaître les enjeux qui lui sont propres
Possibilité d'intégrer le mouvement des peuples

Publics

De 20 à 40 élèves et 1 animateur

Chaque élève représente un pays (voir plus loin, s'il y a plus ou moins de 28 élèves).

L'animation

1h

Rôle de l'animateur :

Animer la frise historique pour permettre le choix des dates

Projeter les cartes géographiques/politiques de construction de l'UE

Impulser les réflexions sur le choix des dates, (éventuellement des devises) et l'argumentation des enjeux de l'élargissement

Matériel

Matériel nécessaire, à fournir

Une salle avec un espace vide au centre
un tableau ou un mur sur lequel on déroule la frise et patafix
rétroprojecteur pour les cartes disponibles sur document Power point, à projeter sur un autre mur

Matériel contenu dans le jeu :

Pour les joueurs :

cartons-frise avec les dates des différentes phases de la construction de l'UE + d'autres dates symboliques : 1945...

40 cartes pays différentes = les 27 pays de l'Europe + Norvège, Islande, Suisse, Turquie, Albanie, Croatie, Macédoine, Serbie, Bosnie-Herzégovine, Russie, Ukraine, Iles Forœ, Monténégro (comportant une présentation du pays et des informations sur leurs craintes et leurs motivations pour entrer dans l'UE permettant l'argumentation des élèves).

dossards (sur le modèle de ceux de la prévention routière ? avec les liens Velcro ? pour attacher/détacher les dossards les uns aux autres ?) ou cartons (à épingler ou avec cordelette à passer autour du cou) avec d'un côté le drapeau du pays et de l'autre le drapeau de l'UE

Pour l'animateur :

la règle du jeu

Cartes couleur (diaporama ou empilage de transparents) permettant de construire l'Europe au fur et à mesure du déroulé du jeu et des déplacements d'élèves ainsi que les cartes sur les différentes zones (euro, Schengen, espace Leonardo à utiliser en final).

des fiches-ressources pour permettre le déroulement du jeu et alimenter le débriefing...

Le jeu

- Phase 1 :
 - L'animateur présente le jeu
 - chaque élève pioche une carte pays et accroche sur lui le nom du pays qu'il représente. Il devra bien s'imprégner du contexte du pays qu'il représente ainsi que de ses motivations et craintes pour argumenter son choix d'entrer dans l'UE et tester les nouveaux arrivants.
- Phase 2 :
 - l'animateur annonce les dates affichées sur la frise, en ordre croissant et demande quelles sont les dates de construction et d'extension de l'Europe. L'animateur construit une frise (pour donner à voir) chronologique (limitée en temps 1 à une frise linéaire papier ; puis lui donner du relief en la transformant en escalier : unité de temps sur l'axe vertical, alors que les pays s'empilent sur l'axe horizontal et traduisent des quantités de population. (cf version courte animation frise, fiche animatur 1)
 - À chaque étape, les élèves des pays concernés doivent s'annoncer.
 - Les 6 premiers se regroupent et constituent le cercle de l'UE après avoir dit, chacun leur tour, pourquoi ils souhaitent s'unir.
 - Les suivants, à chaque date les concernant, exposent à ceux du cercle pourquoi ils souhaitent intégrer l'UE et ceux de l'UE exposent

leurs raisons pour les intégrer ou non. Lorsqu'ils sont intégrés, ils rejoignent le cercle.

= Les échanges, négociations grâce aux argumentaires des cartes pays et mouvement des joueurs. Ceux de l'UE discutent pour savoir si on intègre le pays ou non.

En entrant dans le cercle de l'UE, les élèves retournent leur dossard, côté drapeau européen.

Jeunes en mouvement, pour ressentir les mouvements d'adhésion à l'Union européenne et cerner en vivant les motivations et les craintes réelles ou supposées liées à chaque phase d'élargissement.

- À chaque entrée, l'animateur projette l'image de l'Europe correspondante.
- Phase 3 :
 - Une fois que tous les pays sont entrés dans l'UE, les autres se présentent : pourquoi les accepter ou non. Pourquoi certains ne veulent pas entrer...
- Phase 4 :
 - L'animateur présente les cartes de l'espace Schengen, de l'Euro et l'espace Leonardo = chaque représentant de pays prend conscience des espaces dans lesquels il est et de ceux dans lesquels il n'est pas.
 - L'animateur aborde ensuite le 1er droit du citoyen européen = circuler (= aller), séjourner, étudier, travailler, s'installer dans n'importe lequel des 26 autres pays de l'UE...
pour exposer l'Europe éducative de l'Espace LEONARDO de 31 pays plus.... C'est l'avenir : celui qui reste à faire en exerçant les autres droits : 2ème = voter...ou se présenter aux municipales... et 3 : adresser une pétition au Parlement européen ou une plainte au Médiateur ; 4 = bénéficier de la protection diplomatique et consulaire de tout état membre quand on se trouve hors UE !
- Phase 5 :
 - Chaque élève se situe par rapport au pays où il part en stage. Puis l'animateur fait réagir l'élève qui représentait ce pays durant le jeu : que peut-il dire de plus ?

Proposition d'option possible : mouvement des populations : demander à chaque pays-élèves combien de personnes il représente (ou reprendre la répartition faite dans la version précédente sur la proportion pour chaque étape avec la visualisation physique de cette répartition par le déplacement des élèves).

Répartition des élèves :

Chaque élève représente un pays.

- ✓ S'il y a 27 élèves, chacun représente un pays de l'UE.
- ✓ Si > 27, les élèves représentent
 - ✓ les 27 pays de l'UE
 - ✓ les pays
- ✓ Si < 27, possibilité de réunir :
 - ✓ République Tchèque / Slovaquie
 - ✓ Estonie / Lituanie / Lettonie
 - ✓ Espagne / Portugal
 - ✓ Royaume-Uni / Irlande
 - ✓ Bulgarie / Roumanie
 - ✓ Suède / Finlande