

parlamentarium

Le Centre de visiteurs du Parlement européen
Das Besucherzentrum des Europäischen Parlaments
Het bezoekerscentrum van het Europees Parlement
The European Parliament's Visitors' Centre

Jeu de rôles pour les écoles

Une expérience pédagogique

Les élèves se familiariseront avec le fonctionnement interne du Parlement européen d'une manière à la fois innovante et amusante.

Au cours du jeu, ils découvriront comment la législation européenne est préparée et quelles sont les acteurs intervenant dans la procédure. Les élèves auront l'occasion de comprendre tout le processus de formation des alliances, de négociation avec les autres institutions et de communication avec les médias.

Les joueurs seront confrontés à des situations tendues analogues à celles que connaissent les députés européens. Ils devront glaner des informations auprès des experts, des groupes de pression et d'autres acteurs et ne retenir que les éléments qui sont les plus pertinents. Ils devront prendre des décisions rapidement et utiliser leurs talents de communicateurs dans les contacts avec la presse et au cours des débats politiques.

Tout au long du jeu, les participants devront coopérer et se remettre en question s'ils veulent prendre des décisions qui servent les intérêts des citoyens européens. Ils comprendront qu'ils ne peuvent agir sur la base de leur seul point de vue mais qu'ils doivent tenir compte de l'opinion des autres pour obtenir un résultat satisfaisant.

Introduction au jeu de rôle

1. Groupes politiques

À leur arrivée, les joueurs sont répartis entre quatre groupes politiques fictifs.



Le groupe "Solidarité européenne"

Politique: Ce groupe a pour objectif essentiel le bien-être social. Il est en faveur de l'intervention de l'État en tant que prestataire de services publics et de bailleur de fonds



Le groupe "Écologie en Europe"

Politique: Ce groupe incarne essentiellement la protection de l'environnement, mais se bat également pour la justice sociale et la liberté.



Le groupe "Libertés européennes"

Politique : Ce groupe est en faveur de la responsabilité individuelle et des mécanismes du marché. Il préconise la libre entreprise et la concurrence et est opposé à l'intervention de l'État.



Le groupe "Europe de la tradition"

Politique: Il prône une société où l'intervention de l'État et l'initiative privée sont équilibrés, où les objectifs législatifs sont réalistes et leur mise en œuvre flexible.

2. Cas pratiques

Une fois ces groupes politiques formés, ils doivent se scinder en deux pour former des commissions parlementaires. Chaque commission se verra attribuer un cas fictif à examiner.



Cas 1: Commission de l'environnement - directive sur la solidarité pour l'eau.

Du fait du changement climatique, l'Europe est confrontée à un déséquilibre de ses réserves en eau. Certains États membres ont décidé de mettre en commun leurs ressources pour la construction d'un aqueduc qui traverse toute l'Union. Alors que sa construction a déjà commencé, les recherches les plus récentes indiquent que le déficit en eau est encore de 30 %. La Commission propose donc un plan d'action pour la gestion de l'eau, appelé directive sur la solidarité pour l'eau.



Cas 2: Commission des libertés civiles - directive sur l'identification des personnes

Des implants de puces sont déjà utilisés en Europe à des fins de protection de la santé, d'identification et de sécurité. Certains pensent que cette technologie présente de nombreux avantages, alors que d'autres la jugent tout à fait inacceptable.

La Commission européenne estime qu'il convient de réglementer l'utilisation des implants de puces de manière à assurer la protection des droits fondamentaux des personnes et à limiter l'abus potentiel de ces techniques. Elle propose pour ce faire une directive sur l'identification des personnes.

3. Le déroulement

Le jeu est une simulation de la procédure législative ordinaire qui est suivie au sein du Parlement européen. Elle comporte deux ou trois lectures. Au cours de la première lecture, les participants déposent des amendements aux projets de directive et s'efforcent de rallier la majorité à leur point de vue dans les réunions de commission.

En deuxième lecture, les élèves doivent négocier avec le Conseil de l'Union européenne (représentant les Etats membres et co-législateur) pour exercer une influence sur le projet de directive. Si aucun compromis n'est obtenu, la proposition est débattue en dernier recours dans le cadre d'une réunion de conciliation...

Comment réserver

Le jeu de rôle, gratuit, est destiné aux élèves de 14 à 16 ans. Cependant, des élèves plus âgés peuvent également trouver le jeu éducatif et amusant. Il faut noter que seules les réservations par groupe sont acceptées. Le jeu de rôle n'est pas accessible aux particuliers. Les groupes doivent se composer de 16 participants au minimum et de 32 au maximum.

Les demandes de réservation peuvent se faire via le site internet:

<https://www.europarl.europa.eu/visiting/en/education-learning/brussels/role-play-game>

Veillez à réserver au moins quatre mois à l'avance.

Les sessions de jeux de rôle ont lieu du lundi au vendredi et chaque session dure environ 2h30. Des services sont prévus à l'intention des élèves à mobilité réduite. Pour plus d'informations sur les périodes de sessions, veuillez nous contacter par email à l'adresse : rpg@ep.europa.eu

parlamentarium

Le Centre de visiteurs du Parlement européen
Das Besucherzentrum des Europäischen Parlaments
Het bezoekerscentrum van het Europees Parlement
The European Parliament's Visitors' Centre