



Atelier pédagogique : construire une ville pour comprendre la démocratie, « Democracy, un jeu de rôle venu de Belgique ».

Compte-rendu : Guillemette Israël-Sens

- **Objectifs** : « Democracy permet d'expérimenter les contraintes et les enjeux de la démocratie. En petits groupes, les participants créent un parti politique, choisissent leurs priorités et établissent un programme. En discutant et en argumentant avec les autres partis, les élèves construisent une ville qui reflètent leurs priorités. »
- **Compétences travaillées** : s'exprimer à l'oral, argumenter, débattre, négocier une production commune.
- **Ressources** : tous les documents nécessaires sont gratuits et téléchargeables sur le site du musée BELvue de Bruxelles. <https://www.belvue.be/fr/activities/jeu-democracy-2>
- **Intervenantes** : Mathilde OESHSNER, responsable communication du musée et Karine HUET, médiatrice du musée.
- **Public concerné** : collège, lycée professionnel, LGT.

Tous les adultes présents à cet atelier ont joué à democracy. La procédure proposée pour développer l'argumentation (séance 1/ 3^{ème} étape) a retenu notre attention. C'est le cas aussi du décor qui, de prime abord, pourrait sembler enfantin. Cependant, ce décor facilite la mise en œuvre d'une ultime étape : rendre concrète la ville créée afin de modifier plus facilement son point de vue initial. Il permet aussi de conserver une trace des idées des élèves (exposition des villes, photographies à insérer dans le cahier...)

- **Durée** : 2 à 3 heures. Idéalement, 2 heures à la suite.

Séance 1 : travail individuel et en groupe (55 minutes)

Amorce : Le professeur peut questionner les représentations des élèves « qu'est-ce qu'un homme-femme politique ? » ou passer directement à la 1^{ère} étape.

1^{ère} étape : les élèves forment des groupes de 4 et choisissent les rôles : porte-parole, script, architecte, membre de commission. Les fiches rôles peuvent être projetées au tableau. ► fiche « rôles ». 10 minutes environ.

BELvue!

PORTE-PAROLE

Profil

- Pouvoir s'exprimer facilement devant un groupe.
- Être capable de défendre les idées de son parti.

Tâches

- Représenter le parti devant le reste de la classe.
- Parler au nom du parti et pas en son propre nom.



2^{ème} étape : individuellement, chaque élève numérote par ordre d'importance les 16 thématiques proposées dans la colonne « classement 1 ». Numéro 1 = thématique la plus importante selon l'élève. Ne pas hésiter à lire les thématiques avec les élèves de cycle 3 avant le classement individuel. ► fiche « vos priorités politiques ». 10 minutes environ.

BELvue!

Vos priorités politiques

Lisez la feuille « Thèmes politiques » et classez individuellement les 16 thèmes proposés par ordre de priorité. Dans la colonne « classement 1 », placez le chiffre 1 à côté du thème qui vous semble le plus important, le chiffre 2 à côté du suivant et ainsi de suite jusqu'au chiffre 16 pour le thème le moins prioritaire.

Thème	Classement 1	Classement 2
Affaires étrangères		
Aide sociale		
Culture et médias		
Défense		
Économie		
Égalité des citoyens		
Emploi		
Enseignement		
Environnement		
Juinesso		
Justice		
Mobilité/ Transports		
Recherche scientifique		
Santé publique		
Sécurité		
Sports		

3^{ème} étape : en groupe. Les élèves confrontent les classements individuels, échangent et trouvent un compromis pour obtenir un classement commun de priorités pour le groupe dans la colonne « classement 2 ». **Les élèves ne votent pas pour se mettre d'accord : ils argumentent et débattent.** 15 minutes.

4^{ème} étape : en groupe. Ce groupe qui a des idées communes, c'est un parti politique. Le groupe repasse en fluo les 5 priorités communes identifiées et propose une mesure concrète par priorité. Le professeur passe parmi les groupes pour s'assurer que les mesures sont précises (comment financer les mesures ?) et compréhensibles : c'est le programme politique. Le groupe propose ensuite un nom pour son parti politique. Lors de cette étape, les élèves continuent d'argumenter pour convaincre. 15 minutes environ.

BELvue!

Inventez votre parti politique

A. Le programme du parti

Reprenez la feuille « Thèmes politiques ». Pour les 5 premiers thèmes choisis par votre groupe, imaginez une chose concrète à faire ou à changer.

Pas d'inspiration ? Vous pouvez commencer vos phrases par : « Notre parti propose que... » « Notre ville sera... »

Programme d'action politique en 5 points

Thème 1 : _____

.....
.....
.....

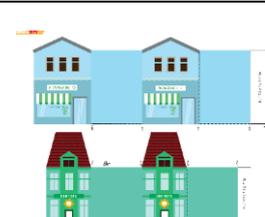
Thème 2 : _____

.....
.....
.....

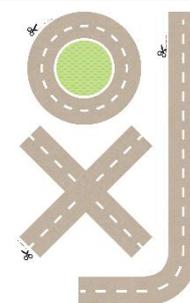
Séance 2 : présentation orale et construction de la ville (55 minutes)

1^{ère} étape : le professeur est le président de l'assemblée formée pour écouter les propositions liées à la ville. Il donne la parole à chaque porte-parole pendant 1 minute 30 afin de présenter les mesures du parti politique. Les membres de l'assemblée posent des questions. Les membres du groupe peuvent aider le porte-parole à répondre aux questions. 30 minutes environ.

2^{ème} étape : l'élève « architecte » du groupe choisit 6 bâtiments, posés à plat sur une table de la classe. Ce choix doit illustrer le mieux possible les idées de son groupe/ de son parti politique. 5 minutes.



3^{ème} étape : sur 4 tables assemblées entre elles, le professeur peut installer un décor (rues, ...) qui permettra aux « élèves architectes » de positionner les bâtiments choisis dans la ville. Un élève du groupe peut aider l'élève architecte à positionner les bâtiments. 5 à 10 minutes



4^{ème} étape : les élèves expliquent rapidement le choix des bâtiments et le choix de l'emplacement. (5 à 10 minutes) à la classe entière.

5^{ème} étape : le professeur demande « aimeriez-vous vivre dans cette ville ? ». Les élèves vont certainement changer de point de vue (on constate que les commerces sont ainsi parfois oubliés). C'est le moment aussi d'évoquer ou de rappeler selon le niveau, les échelles d'action (commune, Etat...) 10 minutes environ.

Le professeur peut aussi choisir de consacrer 2 heures pour cette séance 2.