Tous est politique

Documentation pour les enseignant-e-s

Table des matières

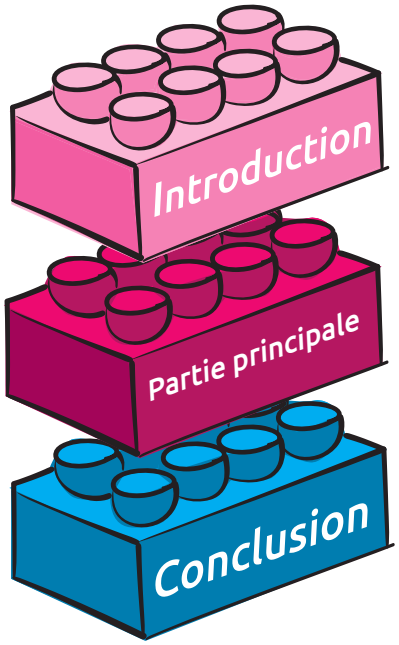
Les décisions politiques influencent notre quotidien. À l'occasion des élections fédérales de 2023, les élèves doivent apprendre que la politique touche différents aspects de notre vie et qu'il est donc important de participer à la vie politique.

Objectifs

- Les élèves sont capables d'expliquer avec leurs propres mots ce qu'est la politique.
- Les élèves peuvent reconnaître le rôle de la politique dans leur vie.
- Les élèves sont à même d'établir des liens entre des thèmes de la vie quotidienne et la politique.

Types de tâches et niveaux de difficulté

Pour ce matériel didactique, les tâches suivantes, de durées et de niveaux de difficulté différents, peuvent être combinées librement.



- La politique et ton quotidien — 10 minutes
- Placemat - définition de la politique — 20 minutes
- Visualisation de la politique — 15 minutes

- Exercice créatif : réalise un poster ! — 90 minutes
- Jeu de rôle — 90 minutes
- Speed-dating — 30 minutes

- Spectre d'opinions — 15 minutes

Matériel

- Placemat
- Poster A3 « Tout est politique »
- Feuille de travail : Jeu de rôle
- Image « Tout est politique »

Tout est politique

Documentation pour les enseignant-e-s

Introduction 1 : La politique et ton quotidien

Durée : 10 minutes

Quoi :

La question suivante est posée aux élèves : « Où rencontres-tu la politique dans ta vie quotidienne ? ». Dans un premier temps (5 minutes), les élèves réfléchissent individuellement et notent leurs réflexions. Dans un second temps (5 minutes), les élèves échangent leurs réflexions entre eux (groupes de deux ou trois).

Forme sociale : travail individuel / travail en groupe

Matériel : papier et stylo

Introduction 2 : Placemat - définition de la politique

Durée : 20 minutes

Quoi :

Des groupes de quatre élèves sont formés. Ils se partagent un placemat (voir annexe). Dans un premier temps, chacun-e écrit en silence dans la case devant lui / elle comment il / elle décrirait la politique. Dans un second temps, le groupe discute ensemble de ce qu'ils ont écrit ou dessiné. Les points communs sont rassemblés dans la case du milieu encore vide. L'opinion du groupe peut ensuite être présentée à la classe ou affichée pour un tour de table.

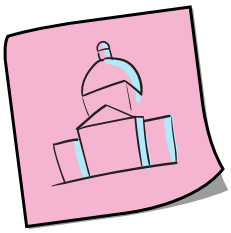
Forme sociale : travail de groupe / plénière

Matériel : placemat

Introduction 3 : Visualisation de la politique

Durée : 15 minutes

Quoi :



Les élèves dessinent sur un post-it ce qui définit pour eux la politique ou ce qu'ils associent avec ce terme (p. ex. débats, Palais fédéral, piscines, écoles, etc.). Différents symboles, objets ou personnes peuvent être dessinés afin de visualiser l'idée que les élèves se font de la politique.

Les élèves ont la possibilité de créer plus d'un post-it. Tous les post-its sont rassemblés sur une feuille A3 vierge (voir annexe). La classe discute en plénière de la signification de chaque dessin. Le poster peut ensuite être affiché dans la salle de classe.

Exigence étendue :
Les élèves classent les différents post-its par thèmes principaux. Existe-t-il des thèmes souvent cités ? Manque-t-il certains thèmes ? Les élèves ont-ils des idées communes sur la « politique » ?

Forme sociale : travail de groupe / plénière

Matériel : post-its, poster A3

Partie principale 1 : Exercice créatif – réalise un poster

Durée : 90 minutes

Quoi :

Choix du thème et préparation du poster (45 min) :
Deux groupes sont formés. Dans un premier temps, une combinaison d'images est tirée au sort en plénière pour chaque groupe. Avec la machine à sous d'easyvote, chaque groupe reçoit trois images différentes. Les élèves réalisent ensuite un poster en groupe. Le poster doit répondre aux questions suivantes :

- Quel est le lien entre les différentes images et la politique ?
- Peut-on reconnaître un lien politique entre les images ? Existe-t-il un thème politique qui relie toutes les images ?

Présentation (45 min) :
Les posters sont ensuite présentés en plénière.

Forme sociale : travail de groupe

Matériel : matériaux pour la réalisation d'un poster

Partie principale 2 : jeu de rôle

Durée : 90 minutes

Quoi :

Choix du thème (10 min) :
Avec la machine à sous d'easyvote, la classe tire au sort trois images en plénière. La classe discute ensuite ensemble de l'aspect politique de chaque image. L'objectif est d'associer à chaque image un thème politique que l'on peut approuver ou rejeter (p. ex. image d'une jeune personne → thème politique : droit de vote à 16 ans). La classe se met ensuite d'accord par vote sur le thème qui lui parle le plus. Le thème ayant obtenu le plus de voix devient le sujet de discussion du jeu de rôle.

Phase de préparation (35 min) :
Lors de la phase de préparation, l'enseignant-e attribue différents rôles aux élèves. Les différents rôles sont décrits sur la feuille de travail « Jeu de rôle ». Les élèves disposent de 35 minutes pour se préparer à leur rôle. Les élèves se préparent en particulier au niveau du contenu du rôle, mais ils peuvent aussi préparer certains matériaux et objets, selon les cas. Il est important que les élèves ne représentent pas nécessairement leur opinion personnelle, mais qu'ils défendent ce que le rôle requiert.

Pour les élèves qui jouent le rôle de « public », des cartes avec des caractéristiques sont disponibles. Tous les élèves reçoivent ainsi des instructions plus spécifiques qui les aident à jouer leur rôle.

Phase de réalisation (45 min) :
Tous les élèves jouent le rôle qui leur a été attribué en plénière et mènent une discussion sur le thème convenu.

Forme sociale : plénière / travail en groupe / travail individuel

Matériel : feuille de travail « Jeu de rôle »

Partie principale 3 : speed-dating

Durée : 30 minutes

Préparation par l'enseignant-e :
Une liste de toutes les images du projet d'élection « Tout est politique » se trouve en annexe. L'enseignant-e peut découper les images de manière à ce que certaines d'entre elles puissent être distribuées aux élèves par tirage au sort. Toutes les images sont numérotées de 1 à 30. L'enseignant peut donc également utiliser un générateur de nombres aléatoires. Tous les élèves reçoivent un numéro et peuvent ainsi vérifier sur la feuille quelle image leur a été attribuée.

Quoi :

Les élèves discutent brièvement en groupe de deux de la relation entre leurs images et le thème « politique ». Ils se demandent si leurs deux images peuvent par exemple être rattachées à un thème politique commun, si elles sont liées entre elles ou s'il n'y a pas de lien entre les deux images.

Pour ce faire, tous les élèves reçoivent une image. La classe est ensuite divisée en deux groupes. Tous les élèves du groupe A restent assis à leur place pendant toute la durée de l'exercice. Les élèves du groupe B changent de place toutes les trois minutes. Cela permet de discuter sans cesse de nouvelles combinaisons d'images.

Forme sociale : plénière ou travail à deux

Matériel :annexe avec images

Conclusion 1 : Spectre d'opinions

Durée : 15 minutes

Quoi :

Les élèves se sont penchés sur le fait que de nombreux thèmes de leur vie quotidienne peuvent également être politiques. Mais est-ce vraiment le cas ? Un rayon imaginaire est défini dans la classe. Le spectre sur le rayon va de l'opinion « Tout à fait d'accord » à « Pas du tout d'accord ». La question suivante est posée aux élèves : « Est-ce que tout est vraiment politique ? ». Les élèves se placent ensuite sur le rayon en fonction de leur opinion. Il est ensuite possible de demander à chaque élève pourquoi il / elle a choisi cette position.

Forme sociale : plénière

Matériel : aucun

Jeu de rôle

Avec la machine à sous d'easyvote, la classe tire au sort trois images. Vous discutez ensuite ensemble de l'aspect politique de chaque image. L'objectif est d'associer à chaque image un thème politique que l'on peut approuver ou rejeter (p. ex. image d'une jeune personne → thème politique : droit de vote à 16 ans). Vous vous mettez ensuite d'accord par vote sur le thème qui vous parle le plus. Le thème ayant obtenu le plus de voix devient le sujet de discussion du jeu de rôle.

Tous les élèves reçoivent de l'enseignant-e un rôle qu'ils doivent préparer et jouer. Lis attentivement la description de ton rôle, prépare-toi et essaie de te mettre à la place de cette personne !

Politicien-ne partisan-ne **(2 personnes)**

Tu joues le rôle d'un-e politicien-ne qui est favorable au thème choisi. Grâce à tes connaissances approfondies du thème et de ses impacts sur la société, tu t'engages activement en faveur de ce thème. Pour le jeu de rôle, tu dois préparer concrètement les aspects suivants :

- Trois arguments ou plus en faveur du thème choisi.
- Obtiens un bref aperçu du thème de discussion.

Essaie de convaincre le plus grand nombre possible de personnes du public de ton opinion !

Politicien-ne opposant-e **(2 personnes)**

Tu joues le rôle d'un-e politicien-ne qui s'oppose au thème choisi. Grâce à tes connaissances approfondies des impacts et des impacts de ce thème, tu t'opposes activement à sa mise en œuvre. Pour le jeu de rôle, tu dois préparer concrètement les aspects suivants :

- Trois contre-arguments ou plus sur le thème choisi.
- Obtiens un bref aperçu du thème de discussion.

Essaie de convaincre le plus grand nombre possible de personnes du public de ton opinion !

Journaliste **(2 personnes)**

Tu joues le rôle d'un-e journaliste et tu interroges les politicien-ne-s. Tu es perspicace, tu exiges des réponses et tu ne te contentes pas de déclarations superficielles. Tu recherches des faits et tu poses des questions critiques aux politicien-ne-s afin de remettre en question leurs positions et leurs décisions. Pour le jeu de rôle, tu dois préparer concrètement les aspects suivants :

- Obtiens un bref aperçu du thème de discussion
- Formule des critiques aux politicien-ne-s

À la fin de la discussion, écris un titre accrocheur pour la première page du journal en te basant sur les déclarations des politicien-ne-s.

Citoyen-ne en colère **(2 personnes)**

Tu joues le rôle d'un-e citoyen-ne en colère qui remet en question toutes les décisions politiques. Tu es frustré-e par la situation actuelle et tu te sens abandonné-e par la politique. Avec ta forte expression de mécontentement et de colère, tu critiques les politicien-ne-s, mais sans lancer d'attaques personnelles. Ta mission est d'attirer l'attention, de dénoncer les abus et de faire changer les choses en t'adressant directement et émotionnellement aux actrices et acteurs politiques. Pour le jeu de rôle, tu dois préparer concrètement les aspects suivants :

- Informe-toi sur le thème et réfléchis à la manière dont tu peux critiquer les déclarations des politicien-ne-s directement pendant la discussion.

Pacificateur-trice-s **(2 personnes)**

Dans ton rôle de pacificateur-trice, tu t'efforces de résoudre les conflits et de faire régner l'harmonie. Avec empathie et compréhension, tu t'occupes des différents points de vue et cherches des solutions communes. Tu encourages le dialogue respectueux et la coopération entre les différentes parties afin de parvenir à une paix durable. Ta mission est d'inspirer les gens, d'éliminer les préjugés et de promouvoir une coexistence pacifique. Pour le jeu de rôle, tu dois préparer concrètement les aspects suivants :

- Réfléchis à des stratégies pour intervenir lorsque la discussion entre tous les participant-e-s devient trop enflammée.

Modérateur-trice **(1-2 personnes)**

En tant que modérateur-trice, tu diriges toute la discussion. Ta mission consiste à faciliter un échange respectueux et constructif pendant le jeu de rôle. Tu es neutre et juste, tu accordes le même temps de parole à tous les participant-e-s et tu veilles à ce que les règles soient respectées. Par ton attitude calme et empathique, tu crées une atmosphère de respect et d'ouverture. Ta mission est de mettre en lumière les différents points de vue, de trouver des solutions communes et de favoriser une discussion constructive. Pour le jeu de rôle, tu dois préparer concrètement les aspects suivants :

- Au début de la discussion, tu dois préparer une brève introduction. L'objectif est de présenter tous les participant-e-s et de mentionner brièvement le thème de la discussion (p. ex. 2-3 minutes)
- Formule des critiques aux politicien-ne-s
- À la fin de la discussion, tu dois préparer un bref résumé où tu rassembleras les principaux arguments. Y avait-il un consensus entre les différentes parties ?

Public

Vous êtes dans le public, mais ne devez pas rester pour autant inactifs. Le public est composé d'expert-e-s de différents domaines. Pour le jeu de rôle, tu dois préparer concrètement les aspects suivants :

- Obtiens un bref aperçu du thème
- Choisis un sous-thème pour lequel tu es un-e expert-e ou que tu pourrais devenir pendant la période de préparation (tout est possible, de l'agriculture aux soins de santé en passant par les grenouilles des forêts tropicales).
- Réfléchis aux aspects du thème sur lesquels tu peux apporter tes connaissances.

Pendant la discussion, vous apportez votre expertise et enrichissez ainsi la discussion. Vous êtes ouvert-e-s à l'échange avec d'autres expert-e-s et cherchez des possibilités de mettre en lumière différents aspects du thème.

En outre, toutes les personnes du public se voient attribuer certains traits de caractère. Essayez de les intégrer dans votre rôle.

Personne qui parle toujours fort.

Personne qui parle toujours très doucement.

Personne qui coupe la parole aux autres.

Personne qui parle beaucoup et qui ne se laisse pas interrompre.

Personne qui est d'accord avec tous les arguments.

Personne qui remet tout en question de manière critique.

Personne qui ramène toujours chaque aspect de la discussion à elle-même

Personne qui pose des questions inappropriées qui n'ont pas grand-chose à voir avec le thème.

Notes: