

Kit pédagogique #4

Partie 2: Low cost travel

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Comprendre comment les acteurs décident des politiques de migration et d'asile.

Matériel :

- 1 fiche A3 ou A4 avec les noms de 6 entités européennes
- 6 cartes taboo
- 1 tableau à trous en A3
- 1 Papier pour l'avion
- 4 stylos différents

TIMING DE L'ACTIVITÉ	
Explication du jeu	5'
Jeu du Taboo	10'
(facultatif) simulation de la loi debrief	10'-25'
debrief	5'
TOTAL	30'-45'

Déroulé :

Montrer la fiche avec les 6 entités. Il s'agit des entités qui s'impliquent à la création et/ou application et/ou évaluation d'une loi dans l'UE.

RÔLES/ENTITÉS:

Commission
Parlement Européen
Conseil Européen
Conseil de l'Union Européenne
Agence d'Asile de l'Union Européenne
Frontex

Mettre le lot de 6 cartes face cachée sur une table. Demander à une personne de se lever et de piocher une carte. À la manière d'un Taboo renversé, la personne doit lire les caractéristiques de la carte (SANS lire le nom tout en haut) et le groupe doit deviner de quelle entité il s'agit.

Quand le groupe aura trouvé le nom de l'entité, le groupe ou l'animatrice pose la carte sur le tableau à trous.

Une deuxième personne se lève et répète l'activité avec une nouvelle carte. Puis ajouter la carte sur le tableau à trous. Répéter l'activité 5 ou 6 fois afin de remplir tous les trous dans le tableau.

(Facultatif) Quand le tableau est rempli, les participant.e.s peuvent créer un avion en papier pour simuler le processus de la création d'une loi européenne.

L'animatrice peut donner une problématique rigolote.

Exemples:

- Vous devez créer une loi pour interdire ou autoriser la pizza à l'ananas dans l'UE!
- Vous devez créer une loi pour la durée du traitement des demandes d'asile dans l'UE pour les extraterrestres!

Le groupe peut être divisé en 4 groupes (un groupe "commission", un groupe "parlement", un groupe "conseil", un groupe "conseil de l'UE"). Quand une décision est prise au sein du groupe, le groupe doit écrire sa décision avec un stylo sur l'avion en papier et passer l'avion au groupe suivant qui doit faire la même chose en écrivant avec un stylo différent.

Quand la loi est votée, l'avion-loi peut être envoyé à l'Agence d'Asile de l'UE et à

FRONTEX pour application. L'animatrice peut avoir ce rôle de réceptionner l'avion.

Conseil: il est possible que sur la partie de la simulation, il y a des groupes qui n'ont pas d'activité précise tant que l'avion n'est pas à leur table. Quelques solutions:

- ne pas diviser le groupe en 4 équipes mais travailler toutes les étapes en grand groupe
- proposer des activités ludiques et manuelles pendant qu'un autre groupe travaille sur l'avion
- demander aux groupes de se concerter et imaginer plusieurs réponses possibles à la problématique pour gagner du temps à l'arrivée de l'avion chez eux (par exemple: Que dit-on si le Parlement vote contre la pizza à l'ananas? Que dit-on s'il vote pour?)

DEBRIEF

- Le débrief dans cette activité se fait au moment du remplissage du tableau à trous : parler de la complexité et du loooong processus sur la création d'une loi au niveau européen, de différentes manières de fonctionnement et de prise de décision, de l'importance et des freins sur la division de pouvoirs dans une démocratie,...
- Répondre aux questions des participant.e.s
- Recueillir leurs impressions sur les étapes de la création d'une loi