

ANIMATION PÉDAGOGIQUE

PRATIQUES DÉMOCRATIQUES

Sensibiliser les jeunes aux pratiques démocratiques.

Durée totale
1h30 - 2 heures

**Durée
introduction**
10 minutes

Format
4 animations

**Niveau
de classe**
3^e

**Nombre d'élèves
souhaité**
25

PRENDS POSITION !

01

OBJECTIF : Entamer de premiers échanges autour des points d'intérêts des adolescents sur la thématique de la politique.

Les participants répondent aux questions des animateurs en se déplaçant physiquement dans l'espace (Oui ; Bof / Je ne sais pas ; Non). Les questions portent sur l'intérêt des jeunes pour les sujets d'actualité, leur engagement et les pratiques démocratiques.

FORMAT DE L'ANIMATION
Débat mouvant

NOMBRE DE PARTICIPANTS
15 (demi-classe)

DURÉE DE L'ANIMATION
30 minutes

PASSAGE EN FORMAT « WORLD CAFÉ »

QUI EST-CE ?

02

OBJECTIF : Apporter des connaissances théoriques sur l'organisation et la fonction des acteurs de la V^e République, à une échelle nationale et locale.

Les animateurs distribuent à chaque participant un post-it qu'il ne doit pas regarder et sur lequel est noté un acteur politique de la V^e république. Les jeunes doivent alors découvrir leur identité cachée en posant des questions aux autres joueurs. Une fois que toutes les fonctions ont été retrouvées et placées sur un organigramme que nous leur fournissons, les participants devront associer leur fonction à des affirmations lues par l'animateur.

FORMAT DE L'ANIMATION
Jeu des post-it + Quiz

NOMBRE DE PARTICIPANTS
6 à 8

DURÉE DE L'ANIMATION
20 minutes

SPRINT DES FIGURES POLITIQUES

OBJECTIF : Découvrir et échanger sur les figures politiques connues des jeunes.

03

L'animateur divise le groupe en deux sous-groupes. Dans un temps imparti de 4 minutes, les deux équipes notent un maximum de noms des figures politiques qu'ils connaissent sur un support que nous leur fournissons. À la fin du temps imparti, les deux groupes s'affrontent en « battle ». L'équipe qui parviendra à citer le plus de figures politiques tout en précisant les rôles des personnes citées, gagnera le jeu.

FORMAT DE L'ANIMATION
« Battle » de connaissances

NOMBRE DE PARTICIPANTS
6 à 8 participants scindés
en 2 équipes

DURÉE DE L'ANIMATION
20 minutes

RETOUR VERS LA DÉMOCRATIE

OBJECTIF : Apporter des connaissances théoriques sur les dates-clés de la démocratie.

04

Les participants doivent associer évènements et dates-clés de la démocratie sur une frise chronologique.

FORMAT DE L'ANIMATION
Frise chronologique

NOMBRE DE PARTICIPANTS
6 à 8

DURÉE DE L'ANIMATION
20 minutes

Pour conclure ce temps d'animation, les participants seront invités à remplir un questionnaire de satisfaction et à le déposer dans une urne électorale.