

Objectif : Permettre aux jeunes de comprendre ce que veut dire la politique et en quoi cela touche leur quotidien.

Points d'attention pour l'animateur (trice) : Pendant la rivière du doute, permettre aux jeunes d'aiguiser leurs arguments, personne ne détient la vérité, tout le monde peut changer d'avis !

Les paroles d'ados

Temps :
20 min

Distribuer les *Paroles d'ados*

à chaque jeune puis en répartir la lecture à haute voix entre les jeunes, pour l'ensemble de l'équipe.

Prendre un temps de libre réaction

où chacun parle en son nom, réagit et complète ce que les jeunes de Paroles d'ados ont dit. Définir ensemble laïcité et république.

Matériel - A télécharger : Les *Paroles d'ados*

La rivière du doute

Temps :
30 min

1^{er} temps : jouer

Délimiter le terrain en le divisant en trois : d'un côté mettre le panneau "d'accord", de l'autre le panneau "pas d'accord", au centre un espace pour ceux qui doutent. L'animateur (trice) lance des affirmations. En voici une liste non exhaustive que vous pourrez bien entendu étoffer :

- La politique c'est une affaire de spécialistes.
- La politique c'est surtout ce qu'il se passe autour de chez moi.
- La politique c'est fait par et pour des vieux.
- La politique c'est d'abord aller voter.
- La politique ça fait se fâcher les gens.
- La politique dans d'autres pays, ça ne me concerne pas.
- Les religions ne doivent pas se mêler de politique.
- Les partis politiques c'est tous les mêmes.
- Je ne vote pas encore donc la politique ce n'est pas pour moi.
- Seuls les jeunes devraient avoir le droit de faire de la politique.
- Dans mon collège, il n'y a pas de politique.

Après chaque affirmation les jeunes se positionnent d'un côté, de l'autre ou au centre. L'animateur(trice) donne la parole à chaque camp pour qu'il tente de convaincre les indécis ou même ceux qui sont de l'autre côté. Tout le monde a le droit de changer de place. Les arguments avancés par chacun sont notés sur un paper board.


2^{ème} temps : échanger

À partir de tous les arguments énoncés lors du jeu, les jeunes échangent autour des questions suivantes :

- Dans quelles situations est-ce que je me sens concerné par la politique ?
- Quelles sont les difficultés que je vois à me construire un avis politique, à m'engager et agir politiquement ?
- Est-ce que je me sens uniquement concerné par des sujets politique qui me touchent personnellement ou aussi par des sujets plus éloignés, dans d'autres régions/pays ? Citer des exemples.
- En quoi les réponses des autres m'ont-elles enrichi ? Est-ce que j'ai été surpris par ce qu'ils ont pu évoquer ?

Matériel : corde ou rubalise, panneaux D'accord/Pad d'accord, paperboard et feutre, ordinateur, vidéoprojecteur et enceinte.

Le jeu Timeline des droits acquis ?



Temps :
45 min

1^{er} temps : jouer


Placer la frise chronologique au centre de la table et les cartes en une pile face cachée. À tour de rôle chaque participant (ou chaque équipe) pioche une carte et la place sur la frise pour dater l'événement indiqué. L'animateur (trice) valide ou non la date ; si la date proposée est fautive, un autre joueur (ou une autre équipe) peut faire une autre proposition. Celui qui a placé la carte explique ensuite ce qu'il pense que cet événement a changé dans la vie quotidienne des français. L'animateur(trice) peut compléter si besoin.

2^{ème} temps : échanger

Échanger ensuite sur les bouleversements que chaque nouveau droit a permis dans la société. Chacun est invité à donner son avis. On montre ainsi les avancées sociales gagnées grâce aux combats politiques de nos ancêtres. En conclusion, l'animateur(trice) invite les jeunes à proposer un droit, une action qu'ils aimeraient voir se mettre en place aujourd'hui dans notre société.

A télécharger : Les cartes, la frise support, la fiche animateur

Quizz : la politique, tu connais ?



Temps :
30 min

1^{er} temps : jouer

Répondre aux questions d'un quizz en ligne pour situer l'intérêt et la connaissance des jeunes en matière de politique. L'animateur(trice) aura préparé le quizz avec une dizaine de questions et leurs suggestions de réponses telles que : Qui est le maire de notre ville ? Comment s'appelle le député de notre circonscription ? Quelle est la durée d'un mandat de maire ? Pour combien de temps le président est-il élu ? , etc.


2^{ème} temps : échanger

Prendre le temps de l'échange pour que chacun puisse exprimer pourquoi la politique l'intéresse ou ne l'intéresse pas. L'animateur veillera à ce que la parole de chacun, quelle que soit sa position, soit respectée

Matériel : ordinateur, vidéoprojecteur, un smartphone par équipe

A télécharger : une application telle que Kahoot pour créer le quizz

Un épisode de la série « A la maison blanche » ?



Temps :
1h30 min

1^{er} temps : visionner l'épisode

Il s'agit de l'épisode :

Une républicaine chez les démocrates de la série *"The Westwing"* (À la Maison Blanche)

Au préalable, faire un point sur le synopsis de la série pour donner aux jeunes quelques clés de compréhension (cf fiche animateur).

Répartir les jeunes en trois groupes qui au cours du visionnage seront plus attentifs à l'un ou l'autre des personnages et se demanderont ce qui le motive à faire de la politique, quelle est sa définition de la politique :

- un groupe regarde Ainsley
- un groupe regarde plus particulièrement les négociateurs
- un groupe regarde le président Bartlet

2^{ème} temps : échanger

À chaud, demander aux jeunes ce qu'ils ont pensé de l'épisode, chacun disant un "j'aime" et un "je n'aime pas" en l'expliquant à chaque fois.


Prendre ensuite le temps du débat pour :

- déterminer ce qui amène Ainsley, républicaine, à accepter l'offre qui lui est faite de travailler à la Maison Blanche dans une équipe démocrate.
- se dire ensemble ce qui motive tous les personnages dans leurs engagements (le service du bien commun).
- voir si cela change leur regard sur la politique en général et sur les hommes et femmes politiques en particulier

Matériel : ordinateur, vidéoprojecteur et enceinte

A télécharger : la fiche animateur

Quizz : la politique, tu connais ?



Temps :
30 min

1^{er} temps : jouer

Répondre aux questions d'un quizz en ligne pour situer l'intérêt et la connaissance des jeunes en matière de politique. L'animateur(trice) aura préparé le quizz avec une dizaine de questions et leurs suggestions de réponses telles que : Qui est le maire de notre ville ? Comment s'appelle le député de notre circonscription ? Quelle est la durée d'un mandat de maire ? Pour combien de temps le président est-il élu ? , etc.

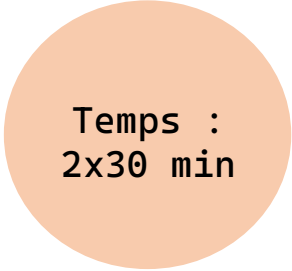
2^{ème} temps : échanger

Prendre le temps de l'échange pour que chacun puisse exprimer pourquoi la politique l'intéresse ou ne l'intéresse pas. L'animateur veillera à ce que la parole de chacun, quelle que soit sa position, soit respectée

Matériel : ordinateur, vidéoprojecteur, un smartphone par équipe

A télécharger : une application telle que Kahoot pour créer le quizz

A la rencontre d'un élu local



**Temps :
2x30 min**

1^{er} temps : préparer la rencontre

Choisir un élu local (si possible qui affirme sa foi catholique) et le contacter pour organiser avec lui une rencontre avec les jeunes. Préparer avec les jeunes des questions sur son engagement, sa foi, la relation entre les deux, etc.

2^{ème} temps : rencontrer la personne

Échanger avec l'élu à partir des questions préparées. Essayer de faire apparaître en quoi sa foi sert son engagement.