



JEU DE RÔLE SUR L'EXERCICE DE LA DÉMOCRATIE¹

1. OBJECTIFS

Cette activité a pour objet de se sensibiliser à notre démocratie représentative basée sur le suffrage universel. Elle permet d'appréhender le pluralisme politique (l'existence de courants d'idées représentés par des partis), de s'exercer au débat démocratique et, plus concrètement, de donner des informations sur comment on vote.

Elle s'appuie, tout d'abord, sur les réalités vécues quotidiennement par les participant-e-s (en l'espèce, des personnes qui apprennent le français au sein d'une association) pour, ensuite, élargir le propos aux fondements politiques de notre démocratie via les élections communales.

Bien évidemment, chaque formateur ou formatrice pourra adapter l'activité en fonction du profil des participant-e-s.

2. ASPECTS PRATIQUES

Durée : 45 - 60 minutes en fonction de la taille du groupe - Organisation de l'espace : une salle de réunion - Nombre de participant(e)s : une quinzaine

3. DÉROULEMENT

Étape 1. Former 4 sous-groupes.

Étape 2. Demander à chaque sous-groupe de :

- constituer un parti avec un nom, quelques revendications, propositions d'amélioration, solutions à des problèmes rencontrés au sein de l'association ;
- identifier des arguments pour convaincre les autres sous-groupes de leur pertinence et valeur.

Si les participant-e-s ne fréquentent pas un même lieu, trouver avec eux/elles une situation ou une expérience qu'ils/elles partagent en commun. Par exemple, un centre d'accueil pour demandeurs d'asile, le 1^{er} accueil au sein de l'administration communale, la recherche d'un logement, etc.

¹ Proposition inspirée par une activité réalisée par VERMER Carolynne dans le cadre des élections communales 2006.

- Étape 3.** Après avoir établi leur programme, demander à chaque sous-groupe de constituer une liste électorale et la transcrire sur un bulletin de vote.
- Étape 4.** Les sous-groupes se réunissent en assemblée plénière. Chaque sous-groupe présente son programme et tout le monde en discute.
- Étape 5.** Les sous-groupes se dissolvent et tous les participants sont invités à voter pour un parti en déposant leur bulletin de vote dans une boîte. Le formateur ou la formatrice leur fournit les différentes listes électorales sous forme de bulletin de vote.

Préalablement au vote, le formateur-trice donne quelques éléments d'informations sur les modalités du vote : vote valable, vote blanc, vote nul, vote en case de tête ou vote de préférence, ... (Voir documentation ci-après : « *Comment voter ?* »)

- Étape 6.** Les bulletins de vote sont dépouillés².

4. RÉFLEXIONS AUTOUR DE L'ACTIVITÉ

Le formateur ou la formatrice établit un parallèle entre ce qui a été expérimenté dans l'activité et la vie politique dans notre région et pays et fournit quelques informations complémentaires (par exemple, sur le vote électronique, la présence de l'isoloir ou sur comment les partis essayent de convaincre les électeurs au travers de la presse, les débats audiovisuels, les rencontres électorales, etc.). Il/elle lance un débat citoyen sur l'intérêt de voter et de participer, directement ou indirectement, à la vie politique.

² Pour information, l'activité telle que réalisée par VERMER Carolyne intégrait une réflexion et une discussion sur les partis politiques présents en Wallonie, au travers d'une comparaison de leurs programmes électoraux pour les élections communales 2006, et se concluait par la mise en œuvre d'une revendication (aménager les abords de l'association) partagée par tous les participant-e-s.