

Guide de l'animateur du jeu de rôle virtuel



Parlement européen

1 . Introduction

1.1 Objectif du guide

3

2 . À propos du jeu

2.1 Objectifs du jeu

4

2.2 Qui peut jouer?

5

2.3 Sujets du jeu

2.4 Données personnelles dans le jeu

3 . Comment jouer

3.1 Taille du groupe

6

3.2 Durée

3.3 Aperçu

3.4 Disposition de la salle

7

3.5 Matériel nécessaire

8

3.6 Installation technique

3.7 Comment démarrer et animer le jeu

9

4 . Le jeu étape par étape

4.1 Commencer le jeu

10

11

4.2 Introduction à la proposition de législation et tutoriel du jeu

4.3 Découverte des groupes politiques

4.4 Présentation du groupe de commission et du vote

12

4.5 Regroupement des groupes politiques

4.6 Discussion en plénière et vote Partie 1

13

4.7 Rebondissement inattendu

14

4.8 Session plénière et vote Partie 2

4.9 Réactions des parties prenantes et informations sur le jeu

4.10 En cas de rejet

5 . Avant le jeu

5.1 Comment représenter des opinions qui sont différentes des miennes?

15

5.2 Apprendre à connaître l'Union européenne

17

5.3 Apprendre à connaître le Parlement européen

18

5.3.1 Qu'est-ce que le Parlement européen et comment fonctionne-t-il?

19

5.3.2 Voyage virtuel au Parlement européen

6 . Pendant le jeu

6.1 Vérifications par rapport à la réalité

21

6.2 Glossaire

25

6.3 Règles du jeu

29

7 . Après le jeu

7.1 Séance de débriefing après le jeu

31

7.2 Évaluation ou feedback écrit

32

7.3 Ensemble.eu

7.4 Offre Europa Experience

8 . Annexes

8.1 Annexe I: Formulaire d'évaluation/de feedback

33

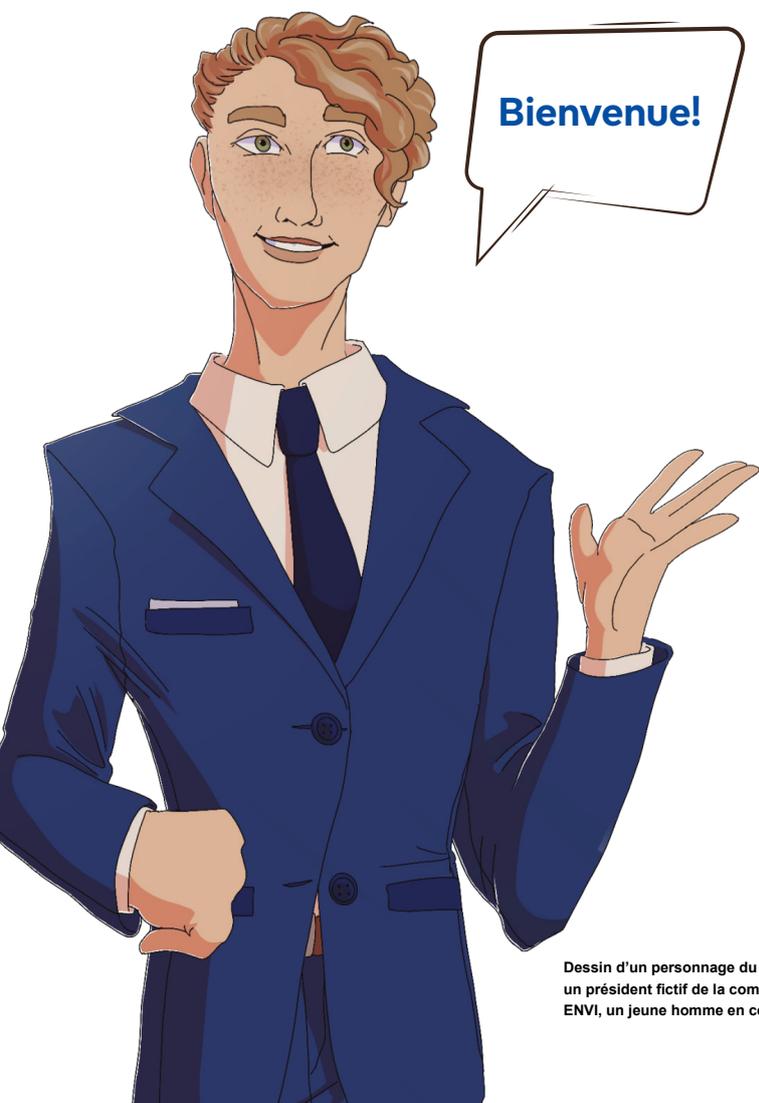
8.2 Annexe II: Documents à imprimer pour le jeu

34

1. Introduction

Bienvenue dans le guide de l'animateur du jeu de rôle virtuel du Parlement européen

1.1 Objectif du guide



Dessin d'un personnage du jeu:
un président fictif de la commission
ENVI, un jeune homme en costume

Ce guide vous livre un aperçu du jeu et vous donne des ressources afin d'offrir à vous et à votre groupe de joueurs une **expérience d'apprentissage immersive réussie**.

Dans ce guide, vous trouverez toutes les informations nécessaires pour le bon déroulement du jeu et vous découvrirez comment préparer les joueurs afin qu'ils vivent la meilleure expérience possible, avant, pendant et après le jeu.

Ce guide fournit également un certain nombre d'activités préparatoires supplémentaires pour aider les joueurs à entrer dans leurs rôles, ainsi qu'une séance de débriefing axée sur ce qu'ils ont appris et sur l'expérience globale, en fonction du temps que vous pouvez consacrer au jeu.

Amusez-vous bien!

Ce guide est conçu comme un outil de soutien pour les animateurs de jeu dans différents contextes éducatifs:

- **formateurs et animateurs dans le cadre de programmes et d'activités d'éducation non formelle;**
- **travailleurs dans des centres de communautés locales/de jeunes ou similaires;**
- **tout autre contexte qui pourrait convenir pour jouer à ce jeu tout en respectant l'objectif poursuivi.**

Ce guide fournit aux animateurs des informations sur la manière de configurer le jeu en ligne et sur le matériel nécessaire dans la pièce pour jouer au jeu, ainsi qu'une explication étape par étape du déroulement du jeu.

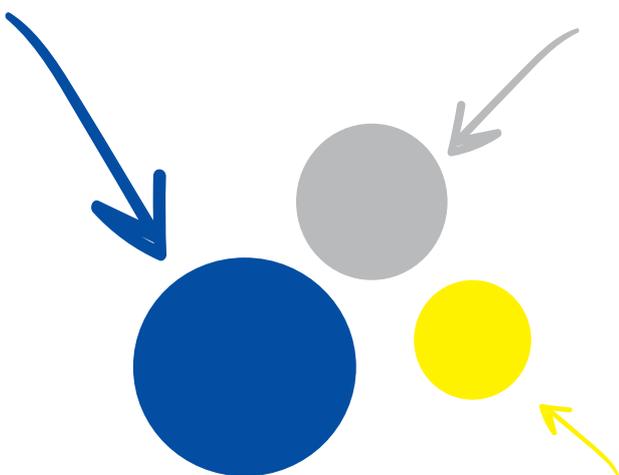
En outre, vous trouverez des informations générales sur l'**Union européenne** et sur le **Parlement**, des suggestions d'activités préparatoires pour aider les joueurs à entrer dans leur rôle, ainsi que des questions d'orientation pour organiser un débriefing sur ce que les joueurs ont appris grâce au jeu.

2. À propos du jeu

Le jeu de rôle virtuel est une simulation du processus décisionnel de l'Union européenne.

Les joueurs entrent dans la peau d'un **député au Parlement européen** et sont affectés à des groupes politiques fictifs. Les joueurs doivent débattre, négocier et trouver des compromis avec leurs collègues **députés européens** pour ensuite voter sur une proposition de loi qui va améliorer la vie des citoyens dans toute l'**Union européenne**. En proposant une version simplifiée de la procédure législative de l'Union européenne, le jeu a pour objectif de faire comprendre facilement quel est le rôle du **Parlement** dans l'ensemble du processus, en quoi consiste le travail des **députés européens** et quelles sont leurs responsabilités en tant que représentants directement élus des citoyens. Le but est de permettre aux joueurs de s'essayer eux-mêmes à l'exercice démocratique et de les inciter à devenir des citoyens engagés.

2.1 Objectifs



Le jeu est conçu pour être utilisé par des groupes dans différents contextes éducatifs, comme des salles de classe, des centres de jeunesse ou des programmes d'éducation non formelle. Les joueurs s'assoient et interagissent dans le même espace physique tout en jouant au jeu sur leur propre appareil et en suivant les instructions sur l'écran de l'animateur. Il est aussi possible de jouer à ce jeu dans d'autres configurations que celles décrites ci-dessus par toute personne âgée d'au moins 16 ans, à condition que le jeu soit utilisé aux fins pour lesquelles il a été conçu.

Le jeu s'inscrit dans le cadre du projet «**voyage virtuel au Parlement européen**», qui vise à rapprocher le Parlement des citoyens partout en Europe. Cette plateforme propose une série d'outils interactifs en ligne pour découvrir l'institution et en apprendre davantage sur le travail des **députés européens** et l'histoire de l'Europe.

Pour en savoir plus sur le voyage numérique, consultez le lien: <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/#/>

Le **Parlement européen** veut donner aux jeunes de toute l'Europe l'occasion d'entrer dans la peau d'un **député européen** et de découvrir la réalité du processus législatif et décisionnel de l'**Union européenne** dans leur école ou leur communauté grâce à cette expérience éducative, immersive et divertissante.

Le jeu se concentre sur l'importance de travailler ensemble dans l'intérêt général de la société. Il encourage la recherche de compromis et les interactions entre les joueurs et fournit une plateforme pour améliorer les compétences, comme la prise de parole en public et la diplomatie.

Enfin, le **Parlement** espère que le jeu de rôle virtuel incitera les citoyens à s'impliquer davantage dans la démocratie européenne au quotidien et à les responsabiliser en tant qu'électeurs potentiels aux élections européennes en améliorant leur compréhension du fonctionnement de l'**Union européenne** et du rôle du **Parlement** en tant que représentant des **citoyens de l'Union**.

2. À propos du jeu

2.2 Qui peut jouer?

Le principal public cible du jeu virtuel se compose des jeunes âgés de **16 à 18 ans**, qui ne connaissent pas spécialement l'Union européenne ou le Parlement européen.

Toute personne de 16 ans ou plus peut profiter du jeu, indépendamment du contexte ou de son expérience.

2.3 Sujets abordés dans le jeu

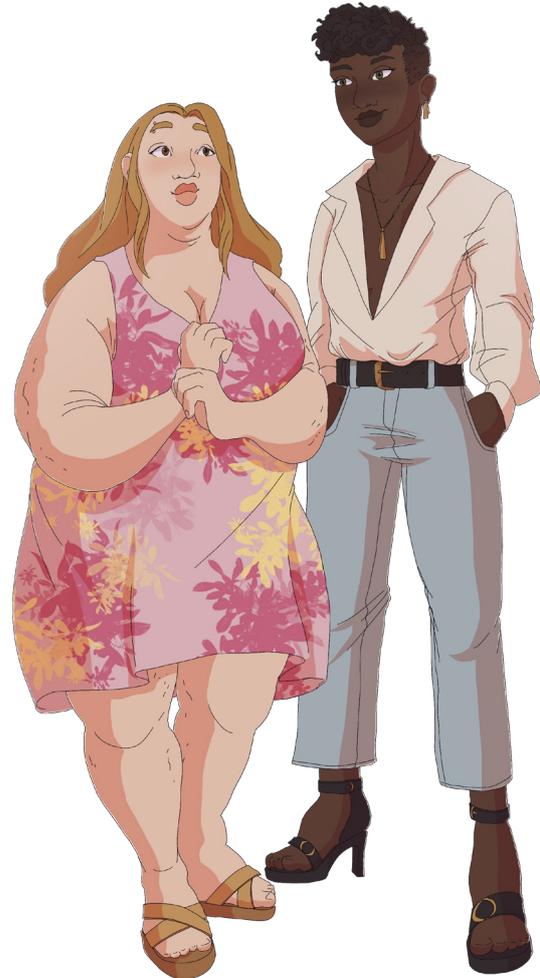
- Parlement européen
- Prise de décisions
- Procédure législative de l'Union européenne
- Union européenne
- Démocratie participative
- Développement de compétences non techniques

2.4 Données à caractère personnel dans le jeu

Même si le jeu de rôle exige que les joueurs soient connectés en ligne pour jouer, il ne collecte aucune donnée personnelle.

Il s'agit d'une application web à laquelle le joueur accède grâce à une **URL** dans un navigateur sur son appareil (téléphone, tablette, ordinateur) sans télécharger quoi que ce soit. Le jeu ne nécessite pas d'enregistrement.

Au début du jeu, chaque joueur se voit attribuer au hasard un nom de **député** fictif, ce qui signifie qu'aucun nom, âge ou autre information personnelle n'est demandé au joueur.



Dessin de personnages du jeu: deux jeunes femmes, propriétaires de magasins indépendants, portant une tenue décontractée

L'**adresse IP** est toujours la même pour tous les joueurs dans chaque session de jeu. Il n'y a pas de géolocalisation ou de collecte de données. Ce jeu enregistre deux informations au sujet de l'hôte local du joueur: l'**identifiant du joueur** qui a été affecté au hasard et l'état du jeu.

Pour que le jeu fonctionne correctement, il utilise **les données de stockage local**, qui est un document chargé dans le navigateur, effacé et supprimé à la fin du jeu ou après 12 minutes d'inactivité dans le jeu.

Les données de stockage local sont conçues pour rester **«locales»**. Cela signifie que les données stockées ne sont envoyées à aucun serveur sur le réseau. Les **données de stockage local** sont persistantes, donc si un joueur ferme son navigateur web, la session de jeu peut être restaurée, sauf si elle a été ouverte anonymement ou en mode de navigation privée.

3. Comment jouer

3.1 Taille du groupe



Dessin de tous les personnages du jeu présentés ensemble en groupe

La taille recommandée du groupe est de 16 à 28 joueurs pour vivre la meilleure expérience de jeu. Le jeu peut supporter entre 12 et 40 joueurs.

3.2 Durée

Le jeu dure environ 60 minutes. Vous pouvez inclure 30 minutes supplémentaires pour une séance de débriefing.



3.3 Aperçu

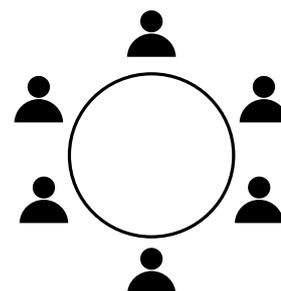
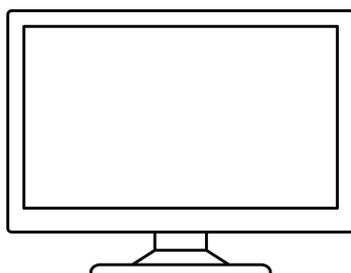
Le jeu de rôle virtuel est conçu pour que l'**animateur** et les **joueurs** soient physiquement au même endroit et connectés au jeu sur leur propre appareil via internet.

Vous trouverez ci-dessous des informations sur la manière de configurer l'espace ainsi que sur les étapes techniques requises pour lancer et animer le jeu.

Pendant le jeu, les joueurs seront invités à s'asseoir en respectant trois configurations différentes en fonction de l'activité (par exemple, discuter ou voter):

- **Groupes politiques:** au début du jeu, les joueurs sont affectés au hasard à quatre groupes politiques (**Solidarité, Écologie, Tradition et Liberté**). À différentes étapes du jeu, les joueurs devront rejoindre les autres membres de leur groupe politique pour discuter ensemble de leur vote.
- **Groupes de commission:** les joueurs sont répartis au hasard en deux groupes de commission pour débattre et voter sur les amendements qui ont été assignés.
- **Plénière:** tous les joueurs sont assis ensemble (par exemple, en formant un grand cercle) pour débattre et voter. Cette phase se produit deux fois pendant le jeu. La première fois, le porte-parole désigné pour chaque groupe politique sera invité à parler pour convaincre ses collègues de la voie à suivre.

3. Comment jouer



3.4 Disposition de la salle

Compte tenu des différentes configurations dans lesquelles les joueurs devront participer, utilisez une pièce facile à aménager et suffisamment spacieuse pour accueillir confortablement tous les joueurs.

Indépendamment de là où sont assis les joueurs, ils doivent être en mesure de voir l'écran de l'animateur et de suivre à tout moment les instructions qui y sont présentées. L'animateur doit toujours avoir une vue d'ensemble du groupe et du profil des joueurs afin de pouvoir les aider à chaque instant si nécessaire.

Outre ce qui précède, veuillez aussi noter les recommandations ci-dessous.

- La salle doit disposer d'une connexion Wi-Fi stable, pour que tous les joueurs puissent se connecter simultanément et rester connectés pendant tout le jeu (sauf s'ils utilisent leur propre connexion de données).
- Il faut un grand écran pouvant être connecté à un ordinateur, qui doit être visible par tous les joueurs.
- Il doit y avoir suffisamment d'espace pour que les joueurs puissent facilement se diviser et se réunir dans les différentes configurations de groupe. Le mobilier doit aussi pouvoir être réarrangé facilement.

- Il doit y avoir au moins un siège par joueur (pas nécessairement une chaise: cela peut être des coussins, des tabourets, etc.).
- Idéalement, le jeu commence avec un groupe assis en cercle, de manière à ce que chacun puisse se voir.
- La salle doit être divisée en quatre zones différentes, représentant les quatre groupes politiques. Les joueurs doivent pouvoir voir l'écran de l'animateur à chaque instant, sans être dérangé par les autres groupes. Chaque zone doit être suffisamment grande pour accueillir un quart des joueurs.
- Il doit y avoir deux zones désignées pour accueillir les groupes de commission. Celles-ci pourraient aussi comprendre les zones conçues pour les groupes politiques. Chaque zone doit être suffisamment grande pour accueillir la moitié des joueurs.
- Les porte-paroles désignés doivent disposer d'un endroit d'où ils peuvent s'adresser à tous les joueurs. Cet endroit peut être le même pour tous les porte-paroles. Si les groupes sont assis en formant un grand cercle, les porte-paroles peuvent aussi simplement se lever pour parler.
- Chaque groupe politique devrait avoir à sa disposition des stylos et des fiches d'activité (voir **Annexe II**) afin de noter leurs arguments et les points à aborder.

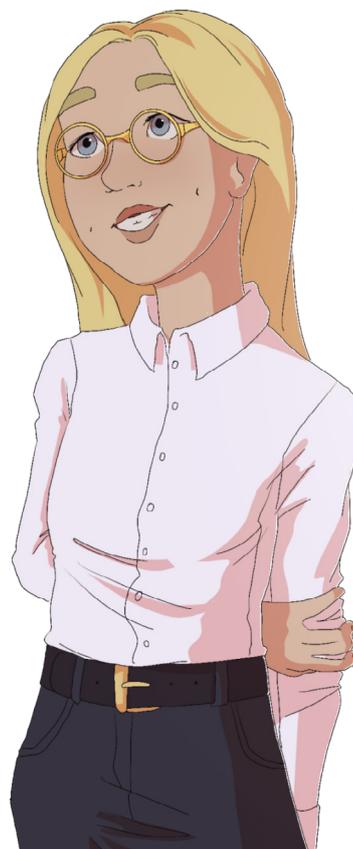
IMPORTANT! Si la salle ne permet pas d'avoir une disposition idéale, sentez-vous libres d'être créatifs, mais veuillez toujours à ce que tous les joueurs puissent voir l'écran de l'animateur tout au long du jeu.

3. Comment jouer

3.5 Matériel nécessaire

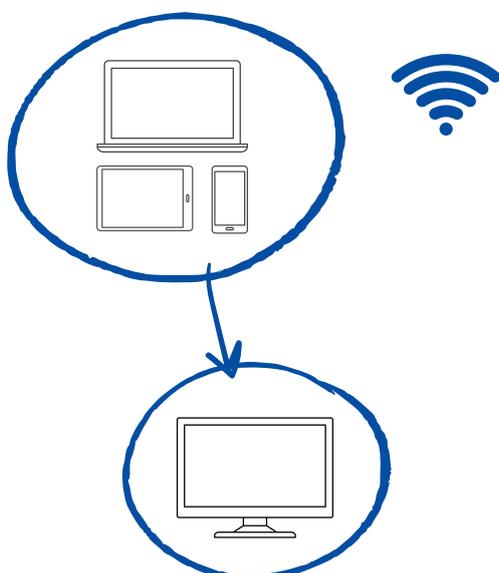
Il est possible de jouer au jeu de rôle virtuel sans matériel supplémentaire. Cependant, pour faire vivre aux joueurs la meilleure expérience possible, il est conseillé de prévoir les éléments suivants:

- un stylo par joueur;
- du ruban adhésif et des ciseaux;
- une imprimante;
- des fiches d'activités pour préparer les négociations et les sujets à aborder (fournis dans l'Annexe II);
- des impressions des logos des groupes politiques et des affiches reprenant le nom des commissions (fournies dans l'Annexe II) afin d'indiquer leurs zones respectives dans la salle;
- un code QR pour que les joueurs puissent accéder facilement au jeu (fourni dans l'Annexe II);
- des formulaires de feedback/d'évaluation (fournis dans l'Annexe I).



Dessin d'un personnage du jeu: une jeune bénévole de ensemble.eu, qui porte des lunettes

3.6 Installation technique



Pour lancer le jeu, il est nécessaire de disposer:

- d'un appareil connecté à internet, comme un **ordinateur portable**, un **PC** ou une **tablette** doté d'une connexion haut débit d'au moins **5 Mbps**;
- d'un **écran**, d'une **télévision** ou d'un **projecteur** connecté suffisamment grand pour être visible par tous les joueurs, avec une résolution d'écran minimale de **1280 x 720 px**, pour assurer la qualité de l'expérience;
- d'un navigateur web récent, comme:
 - **Chrome 96** ou une version plus récente,
 - **Firefox 95.0** ou une version plus récente,
 - **Safari 15** ou une version plus récente,
 - **Edge 96.0** ou une version plus récente.

Les joueurs doivent disposer de leur propre appareil connecté à internet, comme un smartphone, une tablette ou un ordinateur portable.

3. Comment jouer

3.7 Comment lancer le jeu

Pour démarrer le jeu en tant qu'animateur, ouvrez le lien <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/#/> et cliquez sur «**Nouvelle partie**». Vous devrez alors choisir un scénario, aurez la possibilité de rejoindre le jeu et recevrez un code pour accéder à **votre salle**. Donnez ce code aux joueurs qui souhaitent rejoindre votre partie.

Les joueurs peuvent rejoindre le jeu en visitant le lien <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/#/> (ou en scannant le code QR fourni dans l'**Annexe II**) et en cliquant sur «**Rejoindre la partie**». Les joueurs devront insérer le code de la salle, qui est affiché sur l'écran de l'animateur.

Lorsque chaque joueur a rejoint la partie, cliquez sur «**Démarrer**» pour lancer le jeu. Le jeu va principalement se dérouler automatiquement, mais il faut cependant que l'animateur lance les discussions dans la salle ainsi que les votes. Pour aider l'animateur, nous avons créé dans ce guide une section appelée «**Étape par étape**», qui vous donne un aperçu détaillé des séquences de jeu et de nos suggestions pour animer le jeu.

Important! En tant qu'animateur, vous pouvez mettre en pause et ignorer les cinématiques et les discussions chronométrées, y compris le vote. Mais n'oubliez pas que vous ne pouvez pas revenir aux séquences que vous avez sautées ou déjà jouées!

Que faire si un joueur est déconnecté du jeu?

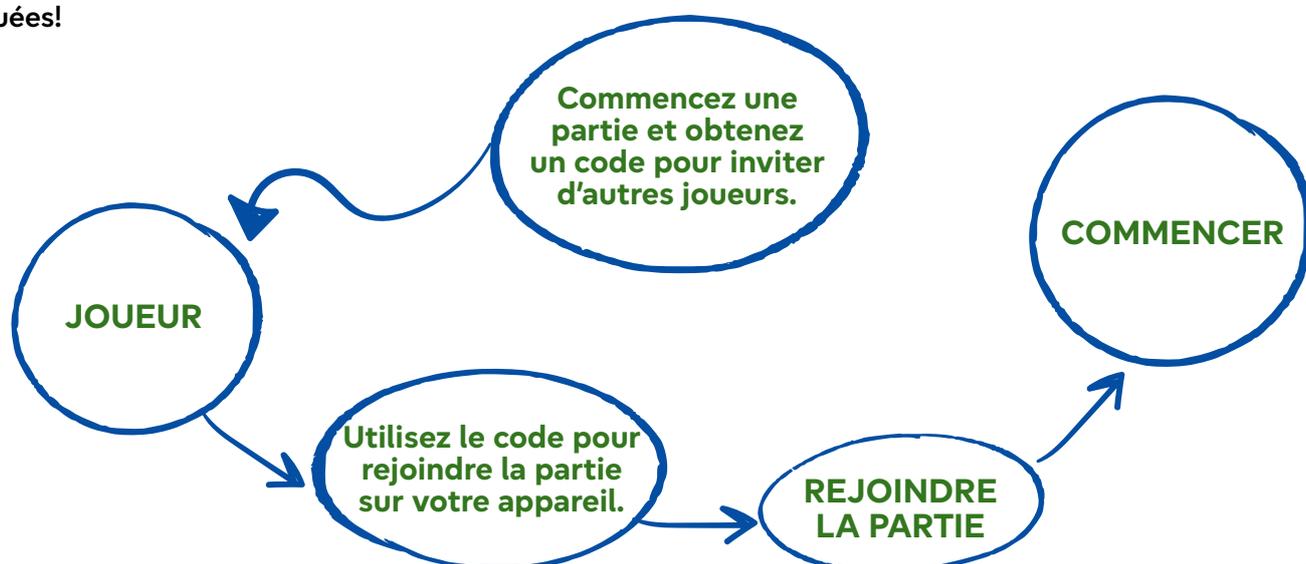
Si un joueur est déconnecté du jeu parce qu'il a fermé son navigateur par erreur, perdu sa connexion internet ou autre, il peut se reconnecter en retournant sur le lien <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/#/> et en cliquant sur «**Rejoindre**».

Si le joueur a été déconnecté pendant moins de 12 minutes, il pourra rejoindre la partie en jouant le rôle du même **député**.

Si le joueur a été inactif ou déconnecté pendant plus de 12 minutes, il n'aura plus la possibilité de rejoindre la partie avec le même nom et il pourrait être affecté à un autre groupe politique.

Que faire s'il faut relancer la partie?

Si, pour une raison quelconque, le jeu doit être redémarré, veillez à fermer le navigateur en cours d'utilisation et demandez aux joueurs de faire de même. Il est possible de redémarrer une nouvelle partie 3 minutes après avoir fermé la session précédente.



4. Le jeu étape par étape

Afin d'aider l'animateur dans son travail, voici un aperçu de chaque partie du jeu, y compris des conseils de navigation et d'animation ainsi que sur la meilleure manière d'organiser la session de jeu et l'espace.

Il est conseillé d'inviter les joueurs à garder leurs questions pour plus tard, par exemple pendant la séance de débriefing.

Le jeu est conçu pour se dérouler de manière automatique. Les personnages principaux – **Marie, la Présidente du Parlement européen**, et **Conor, le président de la commission ENVI** – guident les joueurs à chaque étape. Le rôle de l'animateur consiste principalement à veiller à ce que les acteurs disposent de l'espace, du matériel supplémentaire et du soutien technique nécessaires pour plonger au mieux dans leur rôle de **député européen**. Certains joueurs ont parfois besoin d'un peu d'aide pendant les débats et les discours, et pour parvenir à des compromis au profit des citoyens de l'**Union européenne**.

Les seules actions que l'animateur doit effectuer à l'écran consistent à lancer les discussions chronométrées, les sessions de vote et les séquences du jeu (des messages apparaîtront sur l'écran de l'animateur). L'animateur peut mettre en pause ou ignorer des sessions chronométrées à tout moment à l'aide des boutons. Il n'est cependant pas possible de revenir à des séquences qui ont été ignorées ou déjà jouées.



Dessin du personnage représentant la Présidente du Parlement européen dans le jeu: une femme d'âge moyen, tenant des documents dans sa main

4. Le jeu étape par étape

4.1 Commencer le jeu

Après avoir cliqué sur «Nouvelle partie» et sélectionné un scénario, demandez aux joueurs de rejoindre la partie à l'aide de l'URL <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/#/> ou en scannant le code QR repris dans l'Annexe II. À ce moment, les joueurs se voient attribuer les données fictives suivantes: un nom de député européen, un pays d'origine et un groupe politique.

4.2 Introduction à la proposition de législation et tutoriel du jeu

Lorsque tous les joueurs ont rejoint la partie, **Marie, Présidente du Parlement européen**, les accueillera en tant que nouveaux **députés européens**. Lorsque l'animateur clique sur «Commencer», Marie présentera les détails de la proposition législative que les députés aborderont, ainsi que certains aspects du jeu.

4.3 Découverte des groupes politiques

Au cours de cette étape, les joueurs doivent rejoindre le groupe politique qui leur a été attribué. L'attribution se fait de manière aléatoire et les joueurs ne peuvent pas changer de groupe une fois que celui-ci a été attribué. Si vous pensez qu'il pourrait être difficile pour les joueurs de représenter des opinions différentes des leurs, il est conseillé d'organiser une session avant la partie pour permettre aux joueurs de s'entraîner au jeu de rôle. Vous pouvez trouver des idées d'activités dans la section «**Avant le jeu**».

Pour se préparer à cette phase du jeu, l'idéal serait que la salle soit déjà divisée en quatre espaces différents portant le logo des groupes politiques (**Annexe II**). L'animateur doit demander aux joueurs de rejoindre l'espace réservé à leur groupe politique, afin d'apprendre à connaître les autres membres du groupe et de découvrir le manifeste de leur groupe politique, les positions des parties prenantes et les amendements que votre groupe soutient. Si le temps le permet, les joueurs sont invités à lire aussi la documentation des autres groupes. Dans le même menu, dans le coin inférieur droit de leur appareil, les joueurs peuvent également trouver les règles du jeu.

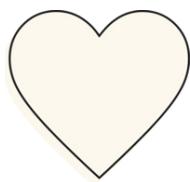
Il est conseillé d'encourager les joueurs à utiliser les fiches d'activité pour écrire leurs amendements et d'autres informations utiles, ainsi que d'examiner avec quel autre groupe politique ils seraient plus susceptibles de trouver un compromis.

Logo pour le groupe politique fictif Tradition, représentant une maison



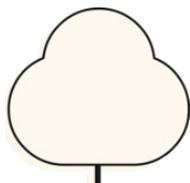
Maison/Tradition

Logo pour le groupe politique fictif Solidarité, représentant un cœur



Cœur/Solidarité

Logo pour le groupe politique fictif Écologie, représentant un arbre



Arbre/Écologie

Logo pour le groupe politique fictif Liberté, représentant un globe



Globe/Liberté

4. Le jeu étape par étape

4.4 Présentation du groupe de commission et vote

Après que les joueurs se sont familiarisés avec la documentation de leur groupe politique, c'est maintenant le rôle des commissions parlementaires qui leur est présenté. Chaque joueur est affecté à l'un des deux groupes de commission. Pour cette étape, il est conseillé de diviser l'espace pour les deux groupes et d'identifier les zones à l'aide des panneaux «**Groupe de commission I**» et «**Groupe de commission II**» (Annexe II). Pendant le jeu, les travaux des commissions et des groupes politiques ne se chevauchent pas. La salle peut donc être divisée en deux zones, indépendamment des espaces déjà réservés aux groupes politiques.

4.5 Regroupement des groupes politiques



Maison/Tradition



Arbre/Écologie



Cœur/Solidarité



Globe/Liberté

Dans leur groupe de commission, les joueurs sont invités à discuter entre eux, à trouver un compromis puis à voter sur deux amendements (sur quatre) qu'ils devront amener en plénière. Veuillez noter que chaque groupe de commission recevra une série d'amendements différents: il y a huit amendements au total, soit quatre par groupe de commission. Seuls deux amendements par groupe peuvent être portés en plénière. Pendant l'étape de discussion, n'hésitez pas à encourager les joueurs à intervenir et à discuter de manière respectueuse avec les autres. Les fiches d'activité (Annexe II) peuvent se révéler très pratiques pour cela!

Pendant l'étape du vote, rappelez aux joueurs de suivre les instructions présentes sur leur appareil et de voter pour deux amendements maximum. Ils peuvent aussi s'abstenir ou rejeter tous les amendements. Tous les votes qui n'auront pas été exprimés avant la fin du compte à rebours seront automatiquement considérés comme une abstention. Les joueurs doivent cliquer sur «Soumettre un vote» pour que leur vote soit comptabilisé.

Lorsque le temps est écoulé, les résultats du vote seront affichés sur l'écran de l'animateur. Si aucun amendement n'obtient une majorité de votes, veuillez consulter la section 4.10 («En cas de rejet»).

Les joueurs sont invités à rejoindre leurs groupes politiques pour discuter des amendements qui ont été adoptés, et de la manière de voter en plénière et de persuader les autres députés à soutenir leur position. À ce stade, les joueurs sont également invités à désigner un porte-parole. Il est intéressant de rappeler aux joueurs de préparer les points qu'ils aborderont pour présenter l'opinion de leur groupe au sujet de la proposition législative.

Invitez les joueurs à se servir des fiches d'activités (Annexe II) pour préparer les points à aborder et leur argumentation.

4. Le jeu étape par étape

4.6 Discussion en plénière et vote Partie I

Les joueurs sont invités à rejoindre la session plénière – demandez-leur de s’asseoir en formant un grand cercle de manière à ce que chacun puisse voir l’écran de l’animateur et le visage des autres. Même si les députés sont assis différemment lors de la plénière au Parlement européen, former un grand cercle permettra d’avoir une approche plus participative et plus conviviale lors des discussions. La partie intérieure du cercle peut faire office de «scène» sur laquelle les porte-paroles, ou tout député qui souhaiterait s’exprimer, peuvent prendre la parole. Concrètement, une fois que chaque porte-parole a présenté aux autres joueurs la position de son groupe, comme indiquée dans le jeu, n’importe quel autre député peut prendre la parole pour alimenter le débat.

En tant qu’animateur, votre rôle consiste à vous assurer que chaque groupe et chaque député souhaitant s’exprimer puisse le faire dans le temps imparti dans le jeu.

Une fois que le temps de parole est écoulé, le jeu lancera la session de vote. Comme c’est le cas pour les députés dans la vraie vie, les joueurs seront d’abord invités à voter amendement par amendement (pour, contre, abstention). Ils voteront ensuite pour la proposition dans son ensemble.

Les résultats seront affichés sur l’écran et les joueurs pourront voir si leurs compétences en négociation se sont révélées efficaces.

Si la position est adoptée, Marie la transmettra au Conseil de l’Union européenne.

En cas de rejet, veuillez consulter la section 4.10 («En cas de rejet»).



Dessin des députés siégeant au Parlement européen et votant à main levée lors d'une session plénière

4. Le jeu étape par étape

4.7 Rebondissement inattendu

Un événement inattendu touchant la société incite le **Conseil de l'Union européenne** à modifier de manière significative la position du Parlement.

Les joueurs sont maintenant obligés de repenser leurs positions et leurs stratégies et d'envisager un compromis.

4.8 Session plénière et vote Partie II

Les joueurs sont assis en formant un grand cercle. Une séance de discussion débute pour permettre aux **députés européens** de trouver un moyen de continuer à avancer: soutenir les amendements du Conseil, revenir à la position originale du **Parlement**, ou soutenir un amendement de compromis. Il est intéressant de rappeler aux joueurs que leur rôle consiste à agir au mieux dans l'intérêt des **citoyens de l'Union européenne**.

Une fois que le temps est écoulé, Marie annonce si la législation est passée ou non.

4.9 Réactions des parties prenantes et informations sur le jeu

Après l'annonce des résultats, les joueurs découvriront les opinions des parties prenantes sur ces résultats et la manière dont ceux-ci influenceront leur vie.

Les informations sur le jeu montreront les éléments suivants:

- **les amendements qui ont reçu le plus de soutien;**
- **le groupe politique ayant garanti le meilleur résultat pour ses parties prenantes.**

Les réactions des parties prenantes et les informations sur le jeu constituent des éléments intéressants pour la séance de débriefing.

4.10 En cas de rejet

Si aucun amendement n'obtient une majorité au sein de la commission ou n'est adopté lors des deux phases en plénière, Marie annoncera que la proposition ne peut pas être portée plus avant.

Les joueurs découvriront alors les réactions des parties prenantes et il sera demandé aux porte-paroles des groupes politiques de s'exprimer face aux médias lors d'une conférence de presse prévue à cet effet afin de réagir face aux inquiétudes du public.

Dans ce cas, les joueurs peuvent utiliser leurs fiches d'activité (**Annexe II**) pour préparer leur discours et répondre aux inquiétudes concernant le fait de ne pas être arrivé à un compromis.

5. Avant le jeu

Il est possible de jouer au jeu de rôle virtuel sans avoir suivi une préparation.

5.1 Comment représenter des opinions qui sont différentes des miennes?

Dans le jeu, les joueurs se voient affectés au hasard à un groupe politique. Il est donc possible qu'ils doivent représenter des opinions et des positions qui sont différentes des leurs. Cette tâche n'est facile pour personne. Si vous souhaitez préparer votre groupe à cette tâche, nous vous conseillons d'organiser une session où les joueurs peuvent débattre sur divers sujets en suivant les manifestes des groupes politiques.

L'objectif de cet exercice est de veiller à ce que les futurs joueurs se sentent à l'aise pour représenter des opinions qui ne sont pas les leurs.

- Répartissez les futurs joueurs en quatre groupes plus petits (Tradition/Écologie/Solidarité/Liberté) composés du même nombre de participants.
- Donnez à chaque groupe une version imprimée de leur manifeste et laissez-leur 10 minutes pour le lire et pour discuter sur les valeurs du groupe.
- Préparez les cartes avec les sujets que vous trouvez pertinents pour la discussion et demandez aux participants d'en choisir une au hasard sans en voir le contenu.

Cependant, en fonction de ce que les joueurs savent déjà sur le Parlement européen et sur l'Union européenne, il peut être utile d'organiser une ou plusieurs sessions préparatoires sur les sujets suivants:

- Comment représenter des opinions qui sont différentes des miennes?
- Apprendre à connaître l'Union européenne
- Apprendre à connaître le Parlement européen

- Une fois que le sujet du débat a été sélectionné, laissez aux joueurs 10 minutes pour préparer des arguments dans la lignée des manifestes qui leur ont été attribués. Invitez les participants à utiliser les fiches d'activité (Annexe II) pour préparer leurs arguments et leurs discours.

- Demandez aux participants de s'asseoir en cercle pendant que vous agissez en modérateur du débat. Préparez trois à cinq questions en lien avec le sujet du débat. Commencez par donner une minute à chaque groupe pour présenter sa position générale sur le sujet. Enchaînez ensuite avec une série de questions, en laissant la possibilité à chaque groupe d'y répondre. Prévoyez 20 minutes pour le débat.

- Mettez un terme au débat en remerciant les participants d'y avoir pris part.

- Commencez la session de débriefing en demandant aux participants:

1. Dans quelle mesure était-ce difficile (ou facile) pour vous de représenter des opinions qui pourraient être différentes des vôtres?
2. Qu'avez-vous retiré de cette expérience?
3. Que feriez-vous différemment la prochaine fois?

Prévoyez 15 minutes pour cette partie de la séance.

5. Avant le jeu

Les manifestes



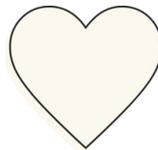
Logo du groupe politique fictif Tradition, représentant une maison

Maison/Tradition

Nous voulons préserver la stabilité en défendant les valeurs traditionnelles et les piliers de la société, tels que les agriculteurs.

Nous pensons que la société moderne et l'ingérence du gouvernement menacent la tradition.

Nous soutenons l'action de l'Union européenne et de ses États membres lorsqu'elle ne provoque pas de changements majeurs et qu'elle n'est pas trop coûteuse.



Logo du groupe politique fictif Solidarité, représentant un cœur

Cœur/Solidarité

Nous défendons une société équitable fondée sur la solidarité et qui soutient activement les plus pauvres et les plus vulnérables.

Nous encourageons l'Union européenne et ses États membres à agir pour garantir à tous l'égalité d'accès aux droits fondamentaux, tels que la santé, l'emploi et l'éducation.

Nous pensons que le bien commun devrait toujours passer avant la liberté individuelle.



Logo du groupe politique fictif Écologie, représentant un arbre

Arbre/Écologie

Nous pensons que lutter contre le changement climatique et protéger l'environnement sont des priorités que l'Union européenne et ses États membres devraient défendre et dans lesquelles ils devraient investir.

Nous pensons que la solidarité et la liberté individuelle ne devraient jamais être menacées.

Nous pensons que la société doit moins consommer et que les pollueurs devraient prendre leurs responsabilités.



Logo du groupe politique fictif Liberté, représentant un globe

Globe/Liberté

Nous soutenons les entreprises et l'innovation. Elles sont le fondement d'une société forte et en croissance.

Nous pensons que la liberté individuelle devrait toujours être préservée.

Nous pensons que l'Union européenne et ses États membres devraient laisser un peu plus de flexibilité aux entreprises pour relever les défis.

5. Avant le jeu

5.2 Apprendre à connaître l'Union européenne

Il est important de connaître les fondements, les valeurs, l'histoire et les États membres de l'Union européenne. Les activités proposées ci-dessous permettent de présenter aux participants les concepts les plus importants en lien avec l'Union européenne de manière amusante et divertissante, car elles reposent sur une méthodologie «d'apprentissage par le jeu.»

Ces activités ont été créées pour les classes scolaires dans le cadre de l'outil éducatif «Europe@school – Leçons actives sur l'Union européenne» et du programme «École ambassadrice» du Parlement européen, mais elles peuvent aussi être utilisées dans n'importe quel autre cadre éducatif.

Afin d'aider les joueurs à se préparer pour l'expérience du jeu de rôle virtuel, nous recommandons les modules suivants:

- Les États membres de l'UE (module 2)
- L'Union européenne – histoire et faits (module 3)
- L'UE dans notre vie quotidienne (module 4)
- Les valeurs de l'UE (module 5)

Vous pouvez trouver tous ces modules [ici](#).

Chaque module contient des directives et du matériel pour aider les éducateurs. Les activités durent entre 20 et 40 minutes. Vous pouvez en outre vous référer aux vidéos animées suivantes – de moins d'une minute – produites par le Parlement européen.

Cliquez pour les découvrir:



Qu'est-ce que l'UE?

Quelles sont les valeurs de l'UE?

Quels pouvoirs détient l'UE?

Qu'est-ce que le marché unique européen?

Les avantages de l'Union européenne

Que fait l'UE pour moi?

Bénéfices de l'UE pour moi

Combien me coûte l'UE?

L'UE a-t-elle toujours une raison d'être?

5. Avant le jeu

5.3

Apprendre à connaître le Parlement européen

Le jeu de rôle virtuel se concentre sur le processus décisionnel du Parlement européen et sur une version simplifiée de la procédure législative de l'Union européenne. Pour mieux comprendre le Parlement – son fonctionnement, sa structure et la manière dont les députés représentent les citoyens de l'Union –, voici quelques ressources pour aider les joueurs à élargir leurs connaissances et à profiter au mieux du jeu:

- **Courtes vidéos sur le fonctionnement du Parlement**
- **Voyage virtuel au Parlement européen**

N'hésitez pas à utiliser les ressources qui conviennent le mieux à votre situation – comme une activité de groupe ou individuelle, suivie par un questionnaire, comme un moyen d'introduire un débat ou dans le cadre d'un parcours d'apprentissage global au sujet du Parlement.



Dessin représentant le bâtiment du Parlement européen de Strasbourg

5. Avant le jeu

5.3.1

Qu'est-ce que le Parlement européen et comment fonctionne-t-il?

Le Parlement européen a créé une série de courtes vidéos (de moins d'une minute) pour expliquer de manière simple et divertissante qui il est et comment il fonctionne.

Nous recommandons de regarder au moins les vidéos suivantes:



Qu'est-ce que le Parlement européen?

Élections européennes: comment fonctionne le vote?

Comment les députés européens me représentent-ils?

Comment vous faire entendre?

Le processus décisionnel de l'UE

5.3.2

Voyage virtuel au Parlement européen

Le siège du Parlement européen se trouve à Bruxelles, Strasbourg et Luxembourg. Le Parlement dispose aussi d'un réseau d'expositions multimédia interactives intitulées «Europa Expérience» à travers toute l'Europe (apprenez-en plus [ici](#)).

Cependant, tous les citoyens européens n'ont pas l'opportunité de visiter le Parlement ou ses différents sites à travers l'Europe. Nous avons donc développé une série d'outils pour compléter les options de visite en personne et rapprocher le Parlement des personnes de leur domicile, de leur école et de leur communauté.

Le voyage virtuel au Parlement européen se compose de quatre expériences interactives gratuites, disponibles dans les 24 langues officielles de l'Union européenne. Il vise à donner aux gens la possibilité de connaître, de découvrir et d'explorer le Parlement indépendamment de l'endroit où ils se trouvent, à l'aide de plateformes immersives et interactives.

Dessin d'un personnage du jeu:
un jeune agriculteur, habillé de
manière décontractée, portant
un chapeau de paille



5. Avant le jeu

Comment intégrer ces outils dans vos sessions sur des sujets européens:

Expérimentez le Parlement à 360°

Donnez vie à vos cours sur la démocratie européenne en organisant pour vos élèves une visite virtuelle au cœur de celle-ci: le Parlement européen.

Par cette expérience, vos élèves et vous aurez la possibilité de vous promener dans les couloirs du Parlement européen à Bruxelles et à Strasbourg, de rencontrer la Présidente du Parlement européen et des députés provenant de divers groupes politiques, et d'apprendre comment le Parlement élabore des législations qui influencent la vie de l'ensemble des citoyens vivant dans l'Union européenne.

Devenir député européen

Vous souhaitez donner à vos joueurs un bon aperçu du travail des députés européens?

Grâce à «Devenir député européen», ils pourront découvrir par eux-mêmes le travail des députés et répondre à ces questions:

- En quoi consiste véritablement le travail d'un député européen?
- Quelles sont leurs tâches et leurs responsabilités?
- Comment rendent-ils des comptes au public?

Visite virtuelle de la maison de l'histoire européenne

Montrez à vos élèves une manière différente de découvrir l'histoire de l'Europe!

Grâce à cette visite virtuelle de la maison de l'histoire européenne par navigateur, vos élèves et vous pouvez embarquer dans un voyage numérique à travers l'histoire du continent européen et explorer les racines anciennes des peuples d'Europe – ce qui nous unit et ce qui nous a séparés.

L'éducateur agit comme animateur et dirige la visite, qui est guidée par nos conservateurs experts.

[Commencez votre visite](#)

Cet outil peut être utilisé de manière individuelle ou dans une salle de classe à l'aide d'un appareil connecté à internet et un écran/projecteur suffisamment grand pour que tous les élèves puissent le voir. L'éducateur agit comme animateur et dirige la visite, qui dure environ 20 minutes.

[Commencez votre visite](#)

Cette expérience dure environ dix minutes. Le même contenu est disponible pour les casques de réalité virtuelle (VR) et pour la version réservée aux navigateurs web.

[Essayez dans votre navigateur](#)

[Téléchargez](#) notre application gratuite en VR depuis la boutique Oculus

Faire découvrir le voyage virtuel au Parlement européen et ses outils aux joueurs avant de jouer au jeu de rôle virtuel peut améliorer l'expérience immersive et leur permettre de mieux comprendre le travail du Parlement européen grâce à l'apprentissage par l'expérience numérique.

Embarquez dans votre [voyage virtuel au Parlement européen](#)

6. Pendant le jeu

Pendant le jeu, Marie et Conor guident les joueurs à chaque étape.

6.1 Vérifications par rapport à la réalité

Les vérifications par rapport à la réalité sont des fragments d'informations disséminés tout au long du jeu qui fournissent des informations supplémentaires sur les procédures institutionnelles de l'Union européenne et/ou apportent des explications sur la différence entre les procédures du jeu et celles de la vie réelle.

Ces vérifications par rapport à la réalité apparaissent comme un écran statique dans le jeu, sans compte à rebours. Cela permet à l'animateur du jeu de décider du temps qu'il souhaite y consacrer. Afin que les joueurs restent concentrés dans le jeu, nous conseillons de ne pas lancer de débat lors de cette étape de vérifications par rapport à la réalité et d'attendre la session de débriefing. L'animateur peut avancer dans le jeu en cliquant sur «Continuer».

Vous trouverez ici une liste complète des vérifications par rapport à la réalité présentes dans le jeu, ainsi qu'une description plus détaillée de celles-ci.

Le processus législatif de l'Union européenne

La Commission européenne représente l'intérêt commun de l'Union; elle a le pouvoir de proposer de nouvelles législations.

Le Parlement européen collabore ensuite avec le Conseil de l'Union européenne pour transformer la proposition en législation, en introduisant, si nécessaire, des amendements, et en votant sur ces amendements jusqu'à parvenir à un accord.

Plus d'informations [ici](#) et [ici](#).

En tant qu'animateur, votre tâche consiste à veiller à ce que le jeu se déroule correctement et à rappeler aux joueurs de faire attention au temps alloué à chaque étape. Comme mentionné précédemment, si vous constatez qu'il faut plus ou moins de temps pour terminer certaines étapes, vous pouvez toujours utiliser les boutons «pause» ou «ignorer», en fonction de vos besoins.

Nous vous conseillons de vous familiariser avec les fonctionnalités suivantes dans le jeu:

- Vérifications par rapport à la réalité
- Glossaire
- Règles du jeu



Dessin du personnage représentant la Présidente du Parlement européen dans le jeu: une femme d'âge moyen, tenant des documents dans ses mains

Dessin d'un personnage du jeu: un président fictif de la commission ENVI, un jeune homme portant un costume

6. Pendant le jeu

Les groupes politiques du Parlement européen

Les députés au Parlement européen siègent par groupes politiques organisés par affinités politiques et non par nationalité. Actuellement, le Parlement européen est composé de sept groupes politiques. Bien que les députés ne puissent pas appartenir à plus d'un groupe politique, ils peuvent décider de ne rejoindre aucun groupe. Ces députés sont appelés députés «non inscrits».

Vous pouvez trouver plus d'informations [ici](#).

Les élections européennes

Les députés au Parlement européen sont élus tous les cinq ans par les citoyens européens. Le Parlement européen représente votre voix: c'est la seule institution de l'Union européenne élue au suffrage direct. L'âge minimum pour pouvoir voter et se porter candidat est défini par chaque État membre. Voter aux élections européennes n'est pas seulement votre droit, c'est aussi une chance de donner votre avis sur l'avenir de l'Union européenne.

Faites entendre votre voix et votez!

Vous pouvez trouver plus d'informations [ici](#).

Commission

En réalité, les commissions ne sont pas divisées en groupes. Elles travaillent comme des unités à part entière. Le Président du Parlement européen décide quelles commissions, parmi les 20 au total, seront chargées d'une proposition spécifique de la Commission européenne. Les commissions sont établies autour de différents domaines d'action. Deux commissions ou plus peuvent travailler ensemble sur une même proposition dans le cas où celle-ci concerne plusieurs domaines.

Vous pouvez trouver plus d'informations [ici](#).



Dessin de personnages du jeu: deux jeunes militants pour le climat, habillés de façon décontractée, l'un face à l'autre

6. Pendant le jeu

Amendements

En situation réelle, chaque député au Parlement européen peut proposer un amendement (une modification) à la proposition législative au sein de la commission où il siège. Plusieurs membres, même provenant de différents groupes politiques, peuvent présenter ensemble des amendements. Une fois adopté en commission, le texte doit encore être approuvé en session plénière, au cours de laquelle ces amendements et toute autre nouvelle modification peuvent être présentés.

Vote amendement par amendement

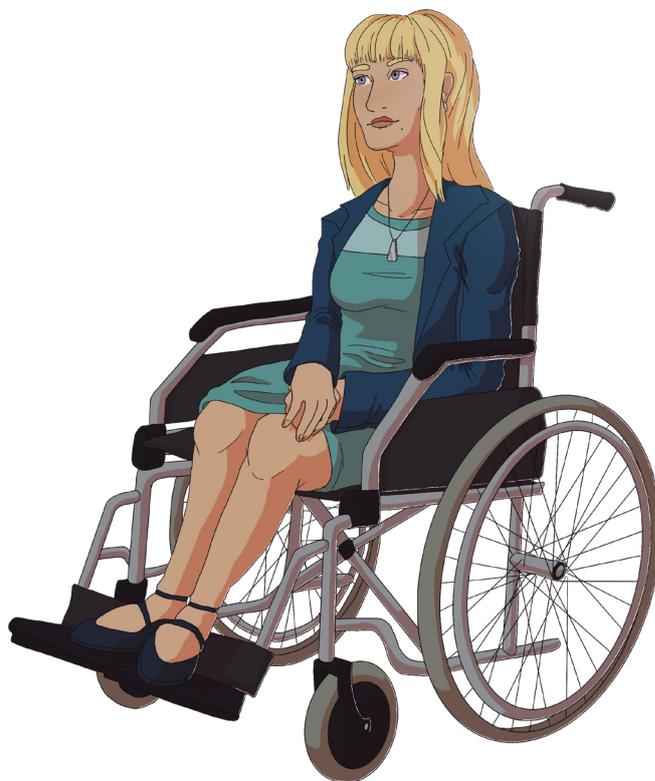
En situation réelle, tous les députés au Parlement européen votent de nouveau sur chaque amendement lors de la plénière. La commission, un groupe politique ou un rassemblement d'au moins 40 députés, peut aussi déposer de nouveaux amendements. Une fois adopté en plénière, le texte doit également être approuvé par le Conseil pour devenir une législation. Dans certains cas, la plénière peut directement approuver ou rejeter la position du Conseil.

Vous pouvez trouver plus d'informations [ici](#).

La Commission européenne, le Parlement européen et le Conseil de l'Union européenne

La Commission européenne lance la procédure en présentant une proposition de législation européenne. Le Parlement européen, qui représente les citoyens de l'Union, et le Conseil de l'Union européenne, qui représente les gouvernements des États membres, sont colégislateurs: ils sont sur un pied d'égalité en ce qui concerne l'adoption et la modification des législations européennes. Le Parlement intervient en premier. Il peut rejeter la proposition de la Commission, l'accepter, ou la modifier. Le Conseil peut ensuite décider soit d'accepter la position du Parlement – auquel cas la législation est adoptée –, soit d'adopter une position différente. S'ils n'arrivent pas à trouver un accord, ils entament des négociations. À la suite de ces négociations, les deux institutions peuvent soit voter pour, soit voter contre. Ce processus montre que sans accord ou compromis entre ces deux institutions, il n'y aurait pas de législation européenne.

Plus d'informations [ici](#) et [ici](#).



Dessin d'un personnage du jeu: une jeune femme, représentant les intérêts des consommateurs, assise dans un fauteuil roulant

6. Pendant le jeu

Trilogues

L'examen du vote de ces amendements se déroule habituellement sous la forme de trilogue. Les trilogues sont des réunions informelles entre le Parlement européen, le Conseil et la Commission européenne. Ils peuvent avoir lieu à n'importe quelle étape de la procédure législative. L'objectif est d'atteindre un accord provisoire sur un texte approuvé à la fois par le Conseil et le Parlement. En réalité, le Conseil ou tout député au Parlement peut proposer des amendements à ce stage du processus. Ils proposent souvent des centaines, voire des milliers d'amendements aux rapports, qui sont ensuite mis aux voix.

Vous pouvez trouver davantage d'informations [ici](#) et [ici](#).

Plénière et système de vote

Les députés au Parlement européen se réunissent en moyenne une fois par mois, au cours de sessions plénières. Au cours de ces sessions, ils débattent et votent sur les propositions législatives qui ont été préparées pendant plusieurs mois par les commissions et les groupes politiques. Afin d'être adoptée, une proposition législative doit obtenir une majorité de votes. Lors du vote, les députés peuvent choisir d'approuver ou de rejeter la proposition, ou de s'abstenir. En cas d'abstention, le vote n'est pas pris en compte pour le calcul de la majorité.

Rejet de la proposition

Si une proposition législative est rejetée à n'importe quel moment de la procédure, ou si le Parlement et le Conseil ne trouvent pas de compromis, la proposition n'est pas adoptée et la procédure est close.

Une nouvelle procédure est lancée uniquement lorsque la Commission présente une nouvelle proposition.

Vous pouvez trouver davantage d'informations [ici](#) et [ici](#).



Dessin de personnages du jeu: des ministres assis dans une salle de réunion au Conseil de l'Union européenne

6. Pendant le jeu

6.2 Glossaire

Le glossaire de tous les mots clés importants pour le joueur est disponible dans le menu de l'appareil du joueur.

Amendement:

Commissaire:

Commission parlementaire:



Dessin du drapeau de l'Union européenne avec 12 étoiles dorées en cercle sur un fond bleu

La modification, l'ajout ou la suppression d'un texte, tel qu'une législation.

Un **commissaire** est un membre de la Commission européenne, qui est la branche exécutive de l'Union européenne.

Les commissaires sont responsables du développement et de la mise en œuvre des politiques et de la législation au nom de l'Union européenne. Ils sont nommés par les gouvernements des États membres.

Chaque commissaire est chargé d'un portefeuille spécifique ou d'un domaine de responsabilité, comme le commerce, l'environnement, la justice ou les consommateurs. Ils veillent à ce que l'Union fonctionne de manière efficace et protège au mieux les intérêts de ses citoyens.

Les députés au Parlement européen se répartissent en 20 commissions spécialisées, par domaine d'expertise (par exemple, la commission ENVI, pour l'environnement, la commission EMPL, pour l'emploi, etc.). Chaque commission élit un président et jusqu'à quatre vice-présidents.

Les commissions sont chargées d'effectuer un travail préparatoire pour les séances plénières du Parlement, comme examiner les propositions législatives de la Commission et proposer des modifications pour refléter la position du Parlement. Deux commissions ou plus peuvent travailler ensemble si la proposition concerne plusieurs domaines de compétence.

6. Pendant le jeu

Conseil de l'Union européenne:

Le **Conseil de l'Union européenne**, aussi appelé le Conseil ou le Conseil des ministres, représente les gouvernements des États membres de l'Union européenne.

Il est constitué des ministres des gouvernements de chaque État membre, regroupés par domaine d'action. Ils représentent les intérêts de leur pays dans l'Union. Le Conseil est responsable de la coordination des politiques des États membres dans des secteurs particuliers, du développement de la politique étrangère et de sécurité commune de l'Union, de la conclusion d'accords internationaux. Il est aussi chargé, avec le Parlement européen, de débattre du budget et de la législation de l'Union et de les adopter.

Commission européenne:

La **Commission européenne** défend l'intérêt général de l'Union. Chaque État membre nomme un commissaire, qui doit être approuvé par le Parlement européen. La Commission est chargée de proposer de nouvelles législations européennes, de mettre en œuvre les politiques et le budget de l'Union et de s'assurer que les États membres respectent la législation européenne. Enfin, la Commission représente l'Union européenne à l'international.

Conseil européen:

Le Conseil européen représente le niveau de coopération politique le plus élevé entre les États membres. Il se réunit quatre fois par an à Bruxelles. Au cours de ces sommets, les chefs d'État ou de gouvernement de tous les États membres établissent les principales priorités de l'Union ainsi que son orientation politique globale.

Parlement européen:

Le Parlement européen représente la voix des citoyens européens. Il s'agit de la seule institution européenne élue au suffrage direct.

En effet, les députés au Parlement européen, ou députés, sont directement élus par les électeurs dans tous les États membres, pour défendre les intérêts de la population en ce qui concerne l'élaboration de la législation européenne. Ils s'assurent également que les autres institutions de l'Union fonctionnent de manière démocratique.

Législation:

Dans ce contexte, le terme est utilisé comme synonyme de loi ou ensemble de lois.

6. Pendant le jeu

Manifeste:

Un manifeste est une déclaration publique qui expose les croyances, les intentions et les objectifs d'un groupe, d'une organisation ou d'un parti politique. Il fixe généralement les valeurs et les principes qui guident les actions et les politiques du groupe et peut comprendre des propositions ou des recommandations spécifiques pour répondre aux questions sociales, économiques ou politiques.

Les manifestes sont souvent employés comme outils pour défendre et communiquer un message clair et cohérent au public ainsi qu'aux autres parties prenantes. Ils peuvent influencer l'opinion publique et les débats politiques, en particulier pendant les campagnes électorales ou les mouvements sociaux.

Député au Parlement européen:

Les **membres du Parlement** sont appelés **députés au Parlement européen**, ou députés. Ce sont des responsables élus qui représentent les intérêts des citoyens de l'Union au sein du Parlement.

Le Parlement européen est l'une des principales institutions de l'Union européenne. Il est chargé d'adopter la législation et le budget de l'Union et de demander des comptes aux autres institutions de l'Union. Les députés sont élus au suffrage direct dans chaque État membre de l'Union. Ils travaillent au sein de commissions et se réunissent en sessions plénières au cours desquelles ils débattent et votent sur la législation et d'autres sujets en lien avec l'Union.

ONG:

ONG signifie «organisation non gouvernementale». Une **ONG** est une organisation à but non lucratif qui fonctionne de manière indépendante par rapport au gouvernement et qui a généralement un objectif social ou politique particulier. Les ONG peuvent agir dans un large éventail de domaines, y compris l'aide humanitaire, les droits de l'homme, la sauvegarde de l'environnement, l'éducation et la santé publique.

Elles œuvrent souvent à combler les lacunes des services gouvernementaux ou à défendre des changements dans la politique publique. Les ONG peuvent être financées par l'intermédiaire de dons, de subventions ou de partenariats avec d'autres organisations. Elles peuvent agir à l'échelle locale, nationale ou internationale.

6. Pendant le jeu

Plénière:

Les **plénières**, aussi appelées sessions plénières, sont les réunions au cours desquelles les députés, les représentants élus des citoyens de l'Union européenne, se réunissent pour exprimer leur position sur les propositions législatives de l'Union.

Elles comptent 705 députés, divisés en sept groupes politiques différents (ou non inscrits). Les députés font également partie d'une commission, en fonction de leur domaine d'expertise. Les débats et les votes qui ont lieu en plénière représentent le point culminant des travaux législatifs effectués par les commissions et les groupes politiques. Les sessions sont présidées par la Présidente du Parlement européen.

Groupe politique:

Les députés au Parlement européen siègent par groupes politiques organisés par affinités politiques et non par nationalité. Actuellement, le Parlement européen est composé de sept groupes politiques. Bien que les députés ne puissent pas appartenir à plus d'un groupe politique, ils peuvent décider de ne rejoindre aucun groupe. Ces députés sont appelés députés «non inscrits».

Partie prenante:

Une partie prenante est un individu, un groupe de personnes ou une organisation qui peut être touché de manière positive ou négative par un projet, une initiative ou une politique. Une partie prenante peut aussi être un ensemble de personnes ou des groupes qui défendent des intérêts particuliers, comme les groupes environnementaux, les ONG, etc., et qui peuvent être consultés ou impliqués dans le processus de prise de décision afin de garantir que toutes les conséquences des décisions ont bien été prises en compte.

Ensemble.eu:

Ensemble.eu est une communauté paneuropéenne qui encourage chacun d'entre nous à participer à la démocratie et à agir pour un meilleur avenir dans l'Union européenne. Il s'agit d'une initiative non partisane du Parlement européen. La communauté ensemble.eu participe activement à des activités, des événements, des campagnes et des formations autour de la démocratie européenne, et en organise.

Trilogue:

Les **trilogues** sont des réunions informelles entre le Parlement européen, le Conseil et la Commission européenne. Ils peuvent avoir lieu à n'importe quelle étape de la procédure législative. L'objectif est d'atteindre un accord provisoire sur un texte approuvé à la fois par le Conseil et le Parlement.

6. Pendant le jeu

6.3 Règles du jeu

Les règles du jeu sont disponibles dans le menu du jeu.

Aperçu

Vous jouez le rôle d'un député au Parlement européen et vous êtes chargé de façonner une nouvelle législation européenne. Afin d'y parvenir, vous devrez débattre, négocier et voter avec vos collègues députés tout en respectant le manifeste de votre groupe politique et les opinions des citoyens européens tout au long du processus parlementaire.

1. Débat et vote en commission
2. Discussion au sein des groupes politiques et nomination d'un porte-parole
3. Premier débat et vote en plénière
4. Second débat et vote en plénière
5. Résultat final: la législation sera-t-elle approuvée?

Discussion au sein des groupes politiques

Avec vos collègues du groupe politique, réfléchissez aux arguments pour convaincre les autres groupes de soutenir les amendements que vous proposez. Règles générales pour les négociations et les débats:

1. Respectez l'avis des autres joueurs et écoutez leurs arguments.
2. Partagez vos arguments de manière claire et concise.
3. Recherchez d'autres solutions et des compromis.
4. Vous façonnez l'avenir de vos concitoyens européens: n'oubliez pas que votre vote aura des conséquences sur leur vie!



Dessin d'une salle de réunion de commission vide au Parlement européen

6. Pendant le jeu

Vote en commission

Vous disposez de 5 minutes pour choisir les deux amendements qui devraient être présentés en plénière. Choisissez jusqu'à deux amendements sur votre écran et soumettez votre vote grâce au bouton prévu à cet effet.

Un amendement ne sera approuvé que s'il reçoit une majorité de votes (plus de 50 %) de la part du groupe. Chaque groupe peut approuver deux amendements maximum. Si plus de deux amendements obtiennent une majorité, les votes des députés d'autres groupes politiques que vous aurez convaincus compteront double.

Nomination d'un porte-parole

Avec vos collègues du groupe politique, vous êtes invités à nommer un porte-parole pour représenter lors des plénières la position et les idées que vous partagez. Vous pouvez le nommer à main levée ou en trouvant un accord avec vos collègues députés.

En tant que porte-parole, vous vous adresserez à l'assemblée et aurez 30 secondes pour présenter votre position et convaincre les autres députés lors de la plénière. Une fois que tous les groupes se seront exprimés, la parole sera donnée à tout joueur qui souhaiterait ajouter quelque chose.

Conseils pour s'exprimer en public: soyez aussi clair que possible et préparez vos arguments à l'avance.

Premier vote en plénière

Vous êtes invités à voter sur le texte législatif dans sa globalité, y compris sur les amendements qui ont été approuvés en commission. Vous avez 30 secondes pour l'accepter, le rejeter ou vous abstenir, par l'intermédiaire des boutons sur votre écran.

La législation sera approuvée si plus de 50 % du total des joueurs choisissent de l'accepter. Si un joueur s'abstient, son vote est retiré du nombre total de joueurs.

Donnez deux ou trois éléments clés:

- 1. Cette législation est bonne/mauvaise/acceptable parce que...**
- 2. Cette législation signifie que la vie d'un citoyen ordinaire sera affectée de telle manière...**
- 3. Indiquez si votre groupe soutient la législation ou non.**
- 4. Invitez les autres à rejoindre votre position.**

Second vote en plénière

Vous avez désormais devant vous les amendements proposés par le Conseil, les amendements initiaux du Parlement et un amendement de compromis alternatif. Vous avez 30 secondes pour choisir la version que vous souhaitez soutenir. Vous pouvez aussi choisir de vous abstenir ou de rejeter complètement l'amendement.

Les amendements seront approuvés uniquement si l'une de ces options obtient une majorité claire. En cas d'égalité, l'amendement sera rejeté.

7. Après le jeu

Il n'est pas obligatoire, mais vivement recommandé, d'organiser une session de suivi, car celle-ci peut s'avérer très utile.

7.1 Session de débriefing

Le débriefing avec les participants est un moment pour prendre du recul, réfléchir à l'activité, analyser l'expérience et comprendre ce que le groupe a appris.

L'objectif du débriefing consiste à partager l'expérience en groupe et à exprimer verbalement certaines des émotions que les participants ont ressenties pendant l'expérience, à réfléchir à l'activité et à partager des opinions, ainsi qu'à discuter des moments d'apprentissage et des moments plus marquants.

Dans ce chapitre, vous trouverez quelques propositions d'activités à réaliser pour inviter vos participants à comprendre ce qu'ils ont appris et comment l'appliquer dans leur vie quotidienne, pour les aider à comprendre leur propre apprentissage, ou simplement pour découvrir ce qu'ils ont apprécié de l'expérience et comment l'améliorer la prochaine fois.

Vous découvrirez également comment aller plus loin avec vos élèves et interagir directement avec le Parlement par le biais d'une communauté en ligne ou en visitant les expositions interactives du Parlement dans les capitales des États membres.

C'est aussi l'occasion de répondre à des questions, de trouver des manières de transférer les connaissances à des situations de la vie quotidienne et de mettre en application les connaissances nouvellement acquises. Nous conseillons d'organiser la session de débriefing juste après le jeu, lorsque l'expérience et les réflexions sont encore fraîches. La durée recommandée est d'environ 30 minutes, en fonction de la taille du groupe et du niveau de réflexion que vous souhaitez atteindre.

Vous trouverez ci-dessous une proposition de session de débriefing qui peut s'adapter à vos besoins.

• Ressenti par rapport à l'expérience:

Comment vous sentez-vous après avoir joué le jeu? Pourquoi vous sentez-vous ainsi?

• Déroulement du jeu:

Était-ce difficile/facile? Quelle était la meilleure/pire partie du jeu? Vous êtes-vous amusés? Seriez-vous prêts à y rejouer? Que changeriez-vous?

• Liens avec la vie quotidienne:

Comment pourriez-vous utiliser cette expérience dans votre vie quotidienne?
Pourriez-vous donner des exemples? Voyez-vous des liens avec votre communauté?
Cette expérience vous motive-t-elle à agir davantage?

• Apprentissage

Qu'avez-vous découvert sur le Parlement européen? Et sur vous-mêmes?
Qu'avez-vous appris? Était-ce facile de négocier et de faire des compromis? Était-ce difficile de représenter des opinions autres que les vôtres?

7. Après le jeu

7.2

Feedback écrit ou évaluation

La session de débriefing est une bonne manière de guider les joueurs à travers leur expérience et comprendre leur apprentissage. Il est important de donner la possibilité aux joueurs d'exprimer un feedback anonyme et d'évaluer le travail de l'animateur, les conditions générales de jeu et le jeu en lui-même.

7.3

Ensemble.eu

Ensemble.eu est un projet mené par le Parlement européen, qui s'adresse à toutes celles et à tous ceux qui souhaitent s'engager pour la démocratie en Europe en nous aidant à encourager les électeurs à se rendre aux urnes lors des élections européennes de 2024. Il s'agit d'une communauté de citoyens issus de toute l'Union européenne, mais toutes sortes d'organisations de la société civile et de réseaux de jeunes peuvent aussi s'inscrire comme partenaires et sympathisants de la même cause.

7.4

Les Europa Experiences

Pour se rapprocher des citoyens de l'Union européenne, le Parlement européen travaille en permanence à élargir les possibilités pour les visiteurs, au-delà de ses trois lieux de travail à Bruxelles, Strasbourg et Luxembourg.

Dans cette optique, des espaces multimédias interactifs appelés «**Europa Expérience**» ont déjà ouvert dans un certain nombre d'États membres de l'Union européenne.

Si vous n'avez pas le temps pour une session de débriefing, un formulaire d'évaluation peut être imprimé et distribué ou fourni via un lien qui permettra aux joueurs de donner un feedback anonyme.

Dans l'**Annexe 1**, vous pouvez trouver une série de questions liées aux rouages du jeu et à l'expérience utilisateur. Vous pouvez choisir de poser toutes les questions ou bien seulement une partie de celles-ci dans le formulaire d'évaluation ou de feedback.

Grâce à la force de la communauté, ensemble.eu permet à tous les partisans de la démocratie européenne de devenir plus forts et plus confiants pour faire entendre leur voix, partager leurs valeurs et agir. Ensemble.eu accueille des bénévoles de tout âge et de tous horizons, ainsi que des groupes et des organisations. Peu importe l'endroit où vous vous trouvez, votre métier, votre objectif ou vos convictions, tout ce que nous vous demandons, c'est de partager notre engagement en faveur de la démocratie.

Incitez vos élèves et participants à s'inscrire [ici](#).

Grâce à des outils multimédias à la pointe de la technologie, les centres Europa Experience permettent aux visiteurs de découvrir comment l'Union européenne fonctionne et comment s'impliquer dans la démocratie européenne.

Toutes les visites Europa Experiences sont gratuites et disponibles dans les 24 langues officielles de l'Union européenne.

Les outils peuvent varier d'un centre à l'autre, et peuvent comprendre une expérience de cinéma immersif sur l'Union européenne, en passant par des cartes interactives, des jeux de rôles à vivre en personne, et bien plus encore.

Vous pouvez découvrir les possibilités proposées par le centre Europa Experience le plus proche en consultant ce [lien](#).

8. Annexes

8.1

Annexe I: Formulaire d'évaluation/de feedback

Merci d'avoir joué au jeu. Veuillez fournir des commentaires honnêtes et détaillés.

Dans quelle mesure êtes-vous d'accord avec les affirmations suivantes?

Veuillez entourer votre réponse pour chaque affirmation.

1) Les instructions de jeu étaient claires.

1. Pas du tout d'accord 2. Pas d'accord 3. Sans opinion 4. D'accord 5. Tout à fait d'accord

2) Le jeu permet de bien comprendre le rôle du Parlement européen.

1. Pas du tout d'accord 2. Pas d'accord 3. Sans opinion 4. D'accord 5. Tout à fait d'accord

3) Le jeu permet de bien comprendre le processus de prise de décision.

1. Pas du tout d'accord 2. Pas d'accord 3. Sans opinion 4. D'accord 5. Tout à fait d'accord

4) Le jeu permet de bien comprendre le processus d'amendement.

1. Pas du tout d'accord 2. Pas d'accord 3. Sans opinion 4. D'accord 5. Tout à fait d'accord

5) Après avoir participé au jeu, je suis plus intéressé par les sujets liés à l'Union européenne.

1. Pas du tout d'accord 2. Pas d'accord 3. Sans opinion 4. D'accord 5. Tout à fait d'accord

6) Après avoir participé au jeu, je me sens motivé à m'impliquer davantage politiquement.

1. Pas du tout d'accord 2. Pas d'accord 3. Sans opinion 4. D'accord 5. Tout à fait d'accord

7) Après avoir participé au jeu, je me sens plus motivé à voter aux élections européennes.

1. Pas du tout d'accord 2. Pas d'accord 3. Sans opinion 4. D'accord 5. Tout à fait d'accord

8) Quelle est la probabilité que vous participiez une nouvelle fois au jeu?

1. Très improbable 2. Peu probable 3. Sans opinion 4. Probable 5. Très probable

Merci d'avoir joué! :)

8.2 Jeu de rôle virtuel • Cartes d'activité

Valeurs et priorités

Avec les autres membres de votre groupe politique, utilisez cette carte pour définir vos priorités actuelles. Cela vous aidera à guider vos négociations pendant la session en commission et en plénière.

Quelles sont vos priorités?

Avez-vous identifié un groupe politique avec lequel vous pourriez conclure une alliance?

Y a-t-il des amendements que vous ne pouvez pas du tout accepter ou d'autres pour lesquels vous pourriez trouver un compromis?



Discours public

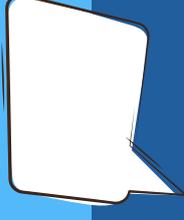
Utilisez cette carte pour préparer votre discours, que ce soit en session plénière ou en conférence de presse. Choisissez judicieusement vos arguments, soyez concis et gardez un œil sur le temps! Quelques conseils! Soyez le plus clair possible.

Notez les deux ou trois éléments principaux que vous souhaitez transmettre.

«Cette législation est bonne/mauvaise/acceptable, parce que...»

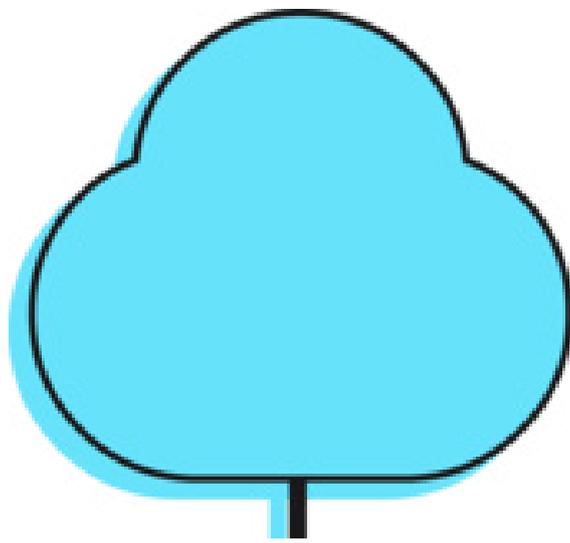
«Cette législation est/n'est pas conforme aux besoins des parties prenantes, parce que...»

«Nous avons décidé de soutenir/ne pas soutenir cette législation de l'Union européenne pour les raisons suivantes...»

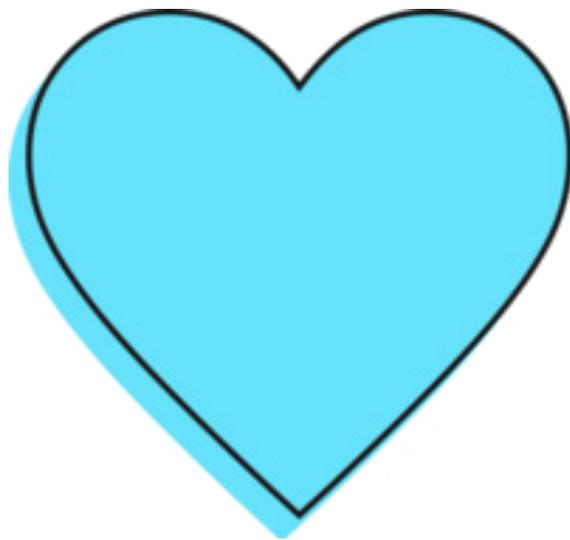




Maison/Tradition



Arbre/Écologie



Cœur/Solidarité



Globe/Liberté

Groupe de commission I

Groupe de commission II



JOUEZ MAINTENANT!

vrpg.ep-digital-journey.eu

Changement climatique

La priorité absolue du Parlement européen est d'avoir une législation européenne sur le climat ambitieuse.

Comment parviendrons-nous à la neutralité climatique? Quelles sont les obligations contraignantes?

Le principal outil de l'Union européenne pour réduire les émissions de gaz à effet de serre – le [système d'échange de quotas d'émissions \(SEQE\)](#) – a été renforcé. Le SEQE met un prix sur les émissions de gaz à effet de serre. Le pollueur (celui qui est responsable des émissions de gaz à effet de serre) paie ce prix. Le SEQE concerne actuellement environ 10 000 entreprises dans différents secteurs. Dans le cadre de cette réforme, de nouveaux secteurs seront ajoutés. L'Union européenne veut aussi revoir ses objectifs à la hausse: les émissions dans les secteurs du SEQE devront être réduites de 62 % d'ici 2030.

Grâce à une réforme du [mécanisme d'ajustement carbone aux frontières \(MACF\)](#), le Parlement protège l'industrie européenne des prix et des critères liés au carbone dans l'Union. Le MACF s'assure que le même prix soit payé pour les produits

La priorité absolue du Parlement européen est d'avoir une législation européenne sur le climat ambitieuse. [La loi climat de 2021](#) fixe des obligations contraignantes pour parvenir à la neutralité climatique d'ici 2050. D'ici 2030, l'Union européenne doit aussi réduire ses émissions de gaz à effet de serre d'au moins 55 % par rapport aux niveaux de 1990.

provenant de secteurs à forte intensité de carbone importés dans l'Union. Cela garantit la compétitivité de l'industrie européenne et donne un exemple aux entreprises à l'étranger.

Le **Parlement** mise beaucoup sur [l'utilisation des terres et la protection des forêts](#). Les sols et les forêts sont des puits de carbone, car ils absorbent plus de CO₂ dans l'air qu'ils n'en libèrent. Grâce à une réforme et à une surveillance plus stricte, l'UE compte renforcer les puits de carbone, protéger la biodiversité et veiller à ce que l'utilisation des terres et la foresterie deviennent plus respectueuses du climat. Des mesures ont également été prises pour réduire la déforestation à l'échelle mondiale. Aucun produit ne sera banni de nos rayons, mais les producteurs devront désormais prouver que leur production n'a pas contribué à la déforestation.

L'UE veut devenir chef de file des normes mondiales en matière d'information sur la durabilité. Pour [lutter contre l'écoblanchiment](#), toutes les grandes entreprises dans l'Union (soit environ 50 000!) doivent rendre publiques des informations sur l'impact que leurs activités ont sur les personnes et sur la planète.

Comment allons-nous payer cela?

Au total, au moins **30 % du budget de l'Union européenne** soutiendra les objectifs climatiques – c'est un montant important! Le Parlement européen s'est aussi engagé à faire en sorte que personne ne soit laissé pour compte. Il a pris des dispositions et mis en place des fonds tels que le [Fonds social pour le climat](#) et le [Fonds pour une transition juste](#) afin de soutenir les régions et les ménages les plus pauvres et les entreprises vulnérables qui luttent contre les conséquences de la transition vers la neutralité climatique.

Quel est l'intérêt pour les jeunes?

La neutralité climatique, et la transition vers celle-ci, permettra de nous protéger des effets les plus graves du changement climatique, d'assainir l'air, l'eau et les sols, de réduire les déchets, de privilégier des solutions de transport plus écologiques et de garantir un avenir meilleur pour les générations actuelles et futures. Cela engendrera aussi de nouvelles possibilités d'emploi.

Chargeur universel

D'ici fin 2024, tous les téléphones portables, tablettes et appareils photo devront disposer du même chargeur universel.

Pourquoi est-ce important?

Partir en voyage avec la moitié du bagage rempli par toute une série de câbles, ou demander à un ami de nous prêter son chargeur de téléphone pour finalement s'apercevoir qu'il a un téléphone ou un chargeur différent... Cela nous est déjà tous arrivé! Mais d'ici fin 2024, ces situations appartiendront au passé. Téléphones portables, tablettes, appareils photo... Tous ces appareils devront avoir le même chargeur universel, équipé d'un port **USB Type-C**. D'ici 2026, tous les ordinateurs portables devront faire de même et utiliser un port **USB Type-C** pour être chargés.

Cette mesure est bonne pour l'environnement...

- Le chargeur universel permettra de réduire les déchets électroniques de 11 000 tonnes par an.
- En réduisant le besoin d'avoir plusieurs chargeurs différents, le chargeur universel permettra aussi d'économiser des matières premières.

...et pour votre portefeuille

- Grâce à cette mesure, les consommateurs européens économiseront environ 250 millions d'euros par an.
- La vente des appareils et des chargeurs sera dissociée. Cela signifie que vous pourrez choisir d'acheter des appareils avec ou sans chargeur. Donc, si vous voulez simplement acheter un nouveau téléphone, mais que votre chargeur fonctionne toujours correctement, vous aurez la possibilité d'acheter uniquement le téléphone.

Égalité des droits et des chances pour les femmes

L'égalité entre les femmes et les hommes est un principe fondateur de l'Union européenne.

Directive sur la transparence des rémunérations

C'est aussi important pour notre relance sociale et économique ainsi que pour la démocratie européenne dans son ensemble. Le Parlement européen a été à l'avant-garde de deux mesures visant à garantir l'égalité: la directive sur la transparence des rémunérations et la directive sur les femmes au sein des conseils d'administration.

En moyenne, dans l'Union européenne, les femmes gagnent 13 % de moins que les hommes effectuant le même travail. Cet écart salarial entre hommes et femmes n'a que très peu diminué au cours des dix dernières années. La directive sur la transparence des rémunérations s'efforce de contribuer à combler ce fossé. Qu'est-ce que cela signifie concrètement?

Le secret salarial est interdit. Les travailleurs et leurs représentants (par exemple, un syndicat) auront le droit de recevoir des informations complètes sur les niveaux de rémunération individuels et moyens. Cela vous aidera à découvrir s'il y a un écart de rémunération (entre hommes et femmes).

Vous pouvez **demandeur une indemnisation** si vous faites l'objet d'une discrimination en ce qui concerne votre salaire.

Les **procédures de recrutement et d'évaluation** doivent être neutres sur le plan du genre et non discriminatoires.

Directive sur les femmes au sein des conseils d'administration

D'ici fin 2026, au moins 40 % des postes d'administrateurs non exécutifs devront être occupés par des femmes dans les entreprises au sein de l'Union européenne comptant plus de 249 salariés.

Si les entreprises ne s'y conforment pas, les États membres sont autorisés à les pénaliser.

Quel est l'intérêt pour les jeunes?

Avant tout, un salaire égal à travail égal! Peu importe votre genre, vous êtes en mesure de vous assurer que vous êtes rémunéré équitablement pour le travail que vous faites. En même temps, nous fissurons le plafond de verre en veillant à ce que les femmes aient une chance équitable d'avancer aux plus hauts niveaux dans le monde des entreprises.

Au cours de sa législature, le Parlement européen a adopté de nouvelles règles concernant des salaires minimaux adéquats

Quelles sont les obligations?

Fixer un salaire minimal est une compétence nationale. Cela signifie que chaque État membre a le droit de fixer son propre salaire minimal. Cette approche est sensée, car le coût de la vie est très différent d'un pays à l'autre. Cependant, les nouvelles règles fixent des **normes pour les États membres établissant ce que devrait être un salaire minimum adéquat**. Ces nouvelles règles respecteront les pratiques nationales de fixation des salaires: si un État membre s'est assuré que les droits et les revenus des travailleurs sont protégés, les règles existantes ne devraient pas être affaiblies.

Quelles répercussions pour les jeunes?

pour tous les travailleurs dans l'UE. Le coût de la vie augmente – le Parlement veille à ce que les travailleurs reçoivent un salaire équitable pour leur travail.

D'ici fin 2024 au plus tard, tous les États membres devront disposer d'un salaire minimal.

Les travailleurs auront droit à une **indemnisation** en cas de violation des règles du salaire minimal.

Les nouvelles règles favorisent également la **négo-ciation collective**, en particulier dans les États membres où elle concerne moins de 80 % des travailleurs. La négociation collective est un processus dans lequel les employeurs négocient avec les organisations de travailleurs (comme les syndicats) pour fixer des termes et des conditions d'emploi, y compris la rémunération et le temps de travail.

Les nouvelles règles introduisent aussi l'obligation pour les États membres de mettre en place un **système de contrôle et de surveillance**. Par exemple, des inspections visent à prévenir et résoudre les situations dans lesquelles les travailleurs effectuent des heures supplémentaires non enregistrées.

Un salaire équitable! Les jeunes peuvent être sûrs que leur travail sera rémunéré selon des normes alignées sur le coût de la vie. Grâce à ces règles, les travailleurs disposeront aussi de meilleurs atouts pour obtenir des salaires adéquats.

Guide de l'animateur du jeu de rôle virtuel