

# **Joue la politique !**

## **Le jeu de simulation politique au Palais fédéral**



## Présentation

Dans une démocratie directe comme celle de la Suisse, il est important d'inciter les jeunes à participer à la vie publique. Ainsi, l'éducation civique vise à leur inculquer les principes de la démocratie et à favoriser leur aptitude à s'orienter au sein de la société, à étudier des questions politiques sur une base démocratique et à s'engager dans la vie publique. Le jeu de stratégies « Joue la politique ! » ne s'adresse pas uniquement aux personnes qui ont 18 ans révolus, et qui jouissent donc du droit de vote et d'éligibilité, mais à toutes et tous les jeunes de Suisse, afin qu'ils acquièrent une certaine compréhension des procédures politiques et des mécanismes menant aux décisions démocratiques. Cet objectif éducatif figure également dans les plans d'études actuels des diverses régions linguistiques du pays, soit le « Lehrplan 21 », le « plan d'éducation romand » et le « piano di studio ». Ce jeu de simulation contribue, en se fondant sur l'exemple du lancement d'une initiative populaire, à faire découvrir aux classes et à leurs enseignant-e-s le processus d'examen et de décision applicable aux initiatives, et ce, non seulement en théorie, mais aussi en pratique, car il leur fait vivre l'évènement de l'intérieur, au cœur du Parlement suisse. En outre, les élèves entraînent leurs capacités d'argumentation et de jugement pendant les travaux préparatoires, en classe, et pendant les deux jours de débat, à Berne.

Ce jeu se distingue en effet par le fait qu'il exige, de la part des classes qui y participent, des travaux substantiels de préparation. Les connaissances de base de la démocratie suisse sont transmises en classe, où de premiers essais de débat sont exercés. Pendant cette phase, les élèves soumettent une initiative dont la teneur est jugée d'importance nationale pour susciter un développement et l'ébauche de solutions. Après l'approbation du thème par la direction du jeu, les élèves élaborent l'initiative en plusieurs étapes, puis la déposent en ligne sur Microsoft Teams au moins quatre mois avant la « session », c'est-à-dire le débat politique et la prise de décision concernant les initiatives reçues. La « session » se déroule à Berne et dure deux jours.

À Berne, les élèves jouent le rôle de Conseillères nationales et Conseillers nationaux et examinent, lors de séances de groupe ou de commission, les initiatives qui ont été déposées. Ils décident ensuite, au terme des délibérations du conseil, d'en recommander l'acceptation ou le rejet. Le projet prévoit que quatre classes, provenant de deux régions linguistiques différentes, participent à chaque « session ». Une classe forme un groupe parlementaire fictif, doté d'un nom et d'un programme. Les initiatives reçues sont commentées par le « Conseil fédéral » (« message du Conseil fédéral »). Pendant la « session », les élèves travaillent en équipes composées de membres des différentes classes pour les séances de commission. Le point culminant de leur séjour à Berne réside dans l'examen final des initiatives devant le Parlement simulé, dans la salle du Conseil national. La « session » s'achève par un bilan, qui voit les élèves partager leurs expériences. En juin, les classes votent sur certaines initiatives en s'appuyant sur les « messages du Conseil fédéral », qui ont été rédigés par des spécialistes.

L'initiation au fonctionnement de la politique nationale et l'analyse active de leurs propres préoccupations devraient permettre aux élèves de se faire une idée des possibilités d'influence qui s'offrent aux citoyennes et citoyens de notre pays. La compréhension des règles et des procédures démocratiques contribue à renforcer la confiance dans la politique et l'acceptation des décisions démocratiques.

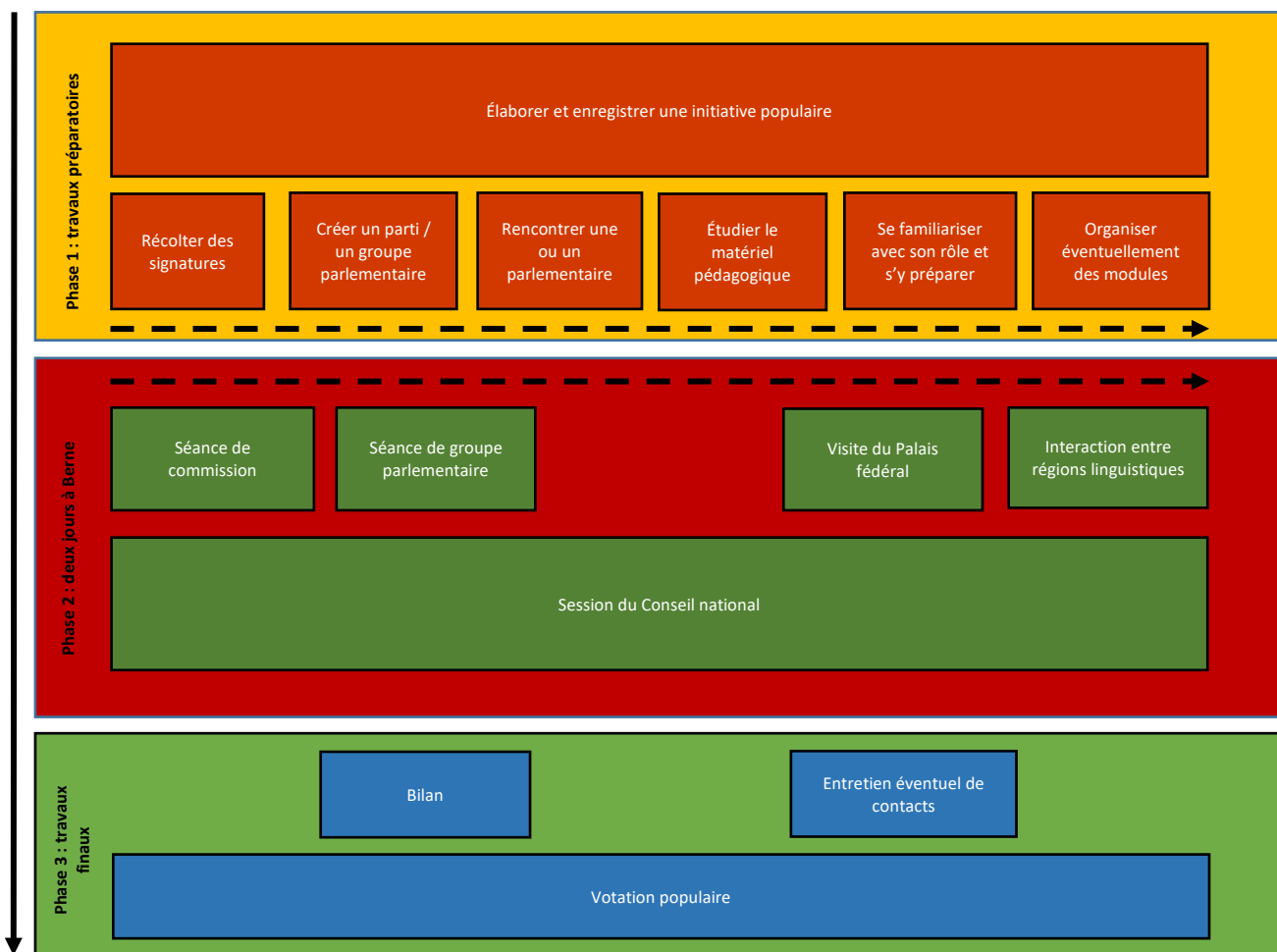


Figure 1 : schéma du déroulement du jeu de simulation « Joue la politique ! »

### Explications détaillées

Ce jeu de simulation se fonde sur les expériences faites avec l'association « Écoles à Berne » et son programme, qui s'étalait sur cinq jours. « Joue la politique ! » dure deux jours, mais les travaux préparatoires et finaux nécessitent environ 15 à 20 leçons.

L'année consacrée au projet court parallèlement au cycle d'une année scolaire. Elle commence après les vacances d'été, à la mi-août, et se termine à la fin juin, avant les vacances d'été suivantes.

L'avantage de calquer la durée du projet sur celle d'une année scolaire est que toutes les classes sont encore joignables avant les vacances d'été.

Les travaux préparatoires s'étendent non seulement à l'étude du système politique suisse classique, avec un accent particulier sur les institutions politiques, mais aussi à l'encouragement de la faculté d'argumentation et de jugement. Dans le cadre familier de leur classe, les élèves apprennent ce qu'est un « bon » argument et dans quelle mesure un « argument » se distingue d'une « opinion ». Lors des jeux de rôles et des débats menés en classe, ils expérimentent la manière dont les arguments pour et contre peuvent être formulés et la façon d'aboutir à des avis fondés. Les initiatives traitées doivent aborder des thèmes qui occupent les élèves suffisamment longtemps et que ceux-ci estiment assez importants pour qu'ils soient inscrits dans la loi.

Les initiatives sont déposées en ligne sur Microsoft Teams, avec leur développement écrit, afin qu'elles puissent être consultées par toutes les classes qui participent au projet avant leur visite à Berne, où se dérouleront les délibérations y afférentes.

Au début du mois de juin, une « votation populaire » est organisée sur certaines initiatives dont les classes ont recommandé l'acceptation. Le but de cette « votation populaire » est d'approfondir encore les contenus des projets.

Chaque partie du jeu réunit quatre classes à Berne, deux d'une même région linguistique et deux d'une autre. Ce système permet à des élèves de différents horizons de se rencontrer et de se rendre compte que la politique nationale implique l'intégration des quatre régions linguistiques du pays.

Les deux jours minimaux de présence à Berne pour la « session » peuvent être prolongés de façon modulaire. Les enseignant-e-s sont en effet libres de prévoir un ou deux jours supplémentaires pour le séjour de leur classe à Berne. L'organisateur-trice du jeu propose des formules qui peuvent être réservées auprès d'autres fournisseurs, comme une visite guidée de la ville sous l'égide de l'association *StadtLand* ou une visite du Musée de la communication, assortie d'une réflexion sur les médias (considérés comme le quatrième pouvoir), etc. Les enseignant-e-s sont responsables de la composition de ce programme complémentaire. En fonction de la demande, cette offre sera élargie au fil du temps.

### **Participation**

Chaque année de simulation, cinq parties de deux jours sont organisées. À raison de quatre classes par partie, ce sont donc 20 classes par an qui ont la possibilité de participer au jeu. Ce nombre limité s'explique, d'une part, par les ressources financières qui sont nécessaires à l'organisation (couvertes en partie par des parrainages) et, d'autre part, par la disponibilité restreinte de la salle du Conseil national. Si la demande devait s'accroître et si les parrainages se révélaient suffisants, une augmentation de l'offre pourrait être envisagée, dans un autre bâtiment (par ex. l'Hôtel de ville de Berne).

### **Objectifs**

« Joue la politique ! » vise à encourager l'éducation civique des élèves d'une manière concrète, à l'endroit même où se passe la politique nationale. Les objectifs d'enseignement sont censés être atteints aussi bien grâce aux deux jours de « session » que grâce aux travaux préparatoires et finaux qui se déroulent dans chaque classe. Il s'agit de faire en sorte que les élèves :

- acquièrent des connaissances de base sur la structure et le fonctionnement des institutions nationales ;
- découvrent le parcours d'une initiative ;
- approfondissent les processus démocratiques de la politique suisse ;
- se penchent sur des thèmes politiques choisis librement ; acquièrent le savoir nécessaire ; préparent des arguments et distinguent les enjeux politiques, économiques et sociaux de l'initiative ;
- soient en mesure d'exposer clairement leurs préoccupations et d'en discuter, et de prendre position sur les initiatives des autres classes ;
- se forment une opinion propre et apprennent à examiner d'autres points de vue que le leur ;
- vivent un processus de négociation politique et cherchent des compromis pour un exemple qu'ils ont choisi ;

- découvrent la Ville fédérale et le Palais fédéral, siège du Parlement suisse ;
- rencontrent une ou un parlementaire de leur canton, apprennent à formuler des questions à but précis et intègrent les réponses dans leur bagage relatif au système politique ;
- apprennent que la politique nationale, en Suisse, requiert entre autres l'usage de plusieurs langues nationales ;
- rencontrent des personnes de leur âge, venant d'autres régions linguistiques de Suisse, et se fassent comprendre en utilisant les trois langues nationales (D, F, I) lors d'échanges informels.

## **Organisation**

Le jeu de simulation « Joue la politique ! » est proposé et organisé en coopération avec l'association « Écoles à Berne » et le Centre pour la démocratie (Aarau). Il peut compter en outre sur le soutien de nombreux partenaires à Berne.

### **Association « Écoles à Berne »**

L'association « Écoles à Berne » est propriétaire du jeu et veille à l'implanter partout en Suisse. Elle en confie la direction à une institution partenaire et s'occupe des aspects contractuels avec les classes et les enseignant·e·s. L'association assure en sus la couverture financière de l'opération.

### **Centre pour la démocratie (Aarau), section Formation politique et didactique de l'histoire**

La direction du jeu est rattachée au Centre pour la démocratie, à Aarau, et plus précisément à sa section Formation politique et didactique de l'histoire. Le tout est chapeauté par la HEP Haute école spécialisée de la Suisse du Nord-Ouest (*Fachhochschule Nordwestschweiz, FHNW*), qui gère le projet dans son portefeuille en tant que projet financé par des fonds de tiers. La direction du jeu est responsable, avec la directrice de la section Formation politique et didactique de l'histoire de la HEP FHNW, de l'organisation des deux jours de « session », des travaux préparatoires et finaux, ainsi que de l'encadrement des enseignant·e·s et des classes. Ces attributions comprennent notamment l'actualisation du matériel pédagogique et la gestion du portail en ligne destiné aux inscriptions et à la communication avec les classes. Elles englobent aussi l'organisation de l'évaluation scientifique à la fin de chaque partie et l'analyse des données qui en résultent en vue d'estimer l'efficacité didactique de l'offre. La durée de l'évaluation ne doit pas excéder celle d'une leçon (45 minutes). Par ailleurs, la possibilité doit être offerte, au besoin, de mener des projets de recherche en matière d'éducation civique au moyen du jeu de simulation « Joue la politique ! » (par ex. travaux de groupes numériques, supports d'apprentissage concernant la façon d'argumenter et de débattre, etc.) et de tenir compte des conclusions de ces projets dans la formation des enseignant·e·s.

### **Partenaires**

- Services du Parlement suisse : visites guidées du Palais fédéral, réservation et préparation de la salle du Conseil national, garantie du bon déroulement de la « session »
- Forum politique Berne : locaux accueillant les séances de groupe et de commission
- Hep Verlag AG : matériel pédagogique et éventuellement locaux accueillant les séances d'information destinées aux enseignant·e·s
- Association faîtière des enseignantes et des enseignant·e·s suisses et Syndicat des enseignant·e·s romands
- Fondation Gottfried und Ursula Schächli-Jecklin

- Fondation Suisse pour le Prix Doron