



# ANIMER UN JEU DE SIMULATION

Planspiel – une méthode innovante pour vivre un processus politique \*

## OBJECTIFS

Le but du jeu de rôle est de faire vivre aux participant.e.s un processus politique, les tractations, les discussions ainsi que la prise de décision. Il permet d'entrer « dans la peau » des femmes et hommes politiques et de découvrir un/des thèmes sociétales. La réflexion, le débat contradictoire, la prise de décision démocratique mais aussi la prise d'initiative et le travail de groupe sont stimulés et demandés aux participant.e.s.

## PUBLIC

Citoyennes et citoyens intéressé.e.s, étudiantes et étudiants, élèves à partir 15 ans.

Selon durée et taille de la salle entre 20 et 50 participant.e.s. Il est possible d'utiliser la méthode avec des groupes plus importants. Cela nécessite cependant une préparation plus importante.

## DUREE

Un Planspiel se déroule idéalement sur une journée. Il faut prévoir environ 5 heures pour le jeu.

Un jeu de rôle transmet :

1. Un savoir cognitif
  - sur une institution politique
  - sur les règles de la politique;
  - sur les buts et stratégies des différents acteurs.rices de la politique
2. Des valeurs et des savoirs-être
  - prise de décisions démocratiques ;
  - confiance en soi ;
  - empathie et solidarité.
3. Une aptitude à agir
  - de manière méthodique-stratégique : organisation, recherche et traitement des informations ;
  - de manière sociale : écouter, parler librement, animer un débat, coopérer et traiter des conflits.

Grâce à l'implication directe des participant.e.s aux négociations, le processus d'apprentissage est particulièrement intensif et motivant. La méthode du jeu de rôle permet de relier les différents points de vue avec une structure plus complexe. Ainsi les participant.e.s acquièrent des connaissances globales d'un système politique à travers l'expérience d'un rôle concret qu'ils prennent au cours de la simulation.

### Exemple concret

Tous dans le même bateau  
Jeu de rôle simulatif au sujet de la politique européenne d'asile et d'immigration

### Contexte

La politique européenne d'asile et d'immigration est, de nos jours, sujette à controverses. Face à l'arrivée de réfugié.e.s, l'Union Européenne se doit de réformer sa politique d'asile et d'immigration. L'opinion publique est profondément divisée : les uns craignent que l'État et la société ne peuvent accueillir « toute la misère du monde », les autres souhaitent le respect des droits ancrés dans les constitutions des pays membres, dans la charte des droits fondamentaux de l'Union Européenne et dans la convention de Genève.

### Scénario

Le jeu de rôle simule les négociations de l'ébauche fictive d'un nouveau règlement de la Commission européenne concernant la répartition des réfugié.e.s dans les différents pays membre de l'Union européenne. Des représentants de la Commission européenne, des ministères des pays membres et des député.e.s du Parlement européen discutent dans le cadre de la procédure législative ordinaire. L'accueil des réfugié.e.s, les critères de leur répartition par pays membre et le soutien des administrations nationales d'asile et d'immigration de ceux-ci sont des sujets à discuter.

### S'interroger

Voici les questions sur lesquelles les participant.e.s devraient s'interroger:

- Comment mettre en oeuvre une politique d'asile et d'immigration tout en prenant en compte la sécurité de l'État ainsi que les droits de l'Homme ?
- Que signifie la solidarité européenne par rapport aux réfugié.e.s ? Peut-il y avoir une répartition équitable du nombre de réfugié.e.s entre les pays membres ?
- Comment régler le conflit entre la souveraineté nationale et l'harmonie au niveau européen ?
- Comment garantir la protection des réfugié.e.s ?
- Comment faut-il prendre en compte les craintes de la population ?

## Choisir un thème

Les thèmes pouvant être traités avec cette méthode peuvent être européens comme locaux ou nationaux. Il est seulement important de choisir les thèmes en fonction des compétences de l'assemblée simulée.

## La spécificité du Planspiel

Le Planspiel se distingue des « parlements des jeunes » existant par son caractère simulatif. Cela signifie que les participant.e.s jouent le rôle d'élu.e.s existant.e.s et doivent se comporter, argumenter, négocier et voter en conséquent. Il ne leur est donc pas demandé de se prononcer selon leur propre point de vue mais d'imaginer celui de la personne qu'ils jouent. Cette distinction a toute son importance : dans un « parlement des Jeunes » il est demandé aux participant.e.s de se prononcer en fonction de leur point de vue. Cela bloque souvent la participation, intimide et empêche l'épanouissement des participant.e.s dans la méthode.

A contrario, demander de jouer un rôle, de se comporter comme « son » personnage, de se prononcer en son nom protège le/la participant.e. Les thèmes pouvant être traités avec cette méthode peuvent être européens comme locaux ou nationaux. Il est seulement important de choisir les thèmes en fonction des compétences de l'assemblée simulée.

