

Étape 1 : Ma Démocratie

La prise de décision politique



OBJECTIFS

- Expérimenter différentes manières de prendre des décisions en groupe
- Se questionner sur les modes de décisions, leurs avantages et inconvénients



DESCRIPTION

Au cours de cette activité, les participant.e.s vont expérimenter différentes manières de prendre une décision : tirage au sort, référendum, consensus, élection au suffrage universel, élection au suffrage censitaire masculin, décision autoritaire, majorité qualifiée, majorité absolue (ce mode de décision est celui utilisé pour prendre des décisions dans les conseils municipaux).

Dans un deuxième temps, ils et elles pourront comparer ces différentes méthodes, leurs avantages et inconvénients.



COMPÉTENCE(S) MAJEURE(S) ACQUISE(S)

- Connaître différents modes de décisions collectifs
- Exercer son jugement critique



SOCLE COMMUN

- **Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen**

Réflexion et discernement

- **Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine**

L'espace et le temps



DURÉE

50 mn ou créneau de 2h avec la variante



RESSOURCES

- Cette activité est une adaptation de l'animation "[Démocratie qui es-tu?](#)" créée à l'occasion d'une résidence éducative par les associations Militinérèves, Lafi Bala, Underconstruction et Starting Block
- [Les référendums de la 5ème République](#)
- [Une vidéo sur le référendum](#)



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- Des feuilles de papier
- Un exemplaire du [tableau de synthèse](#) (cf. Exercice) pour chaque groupe afin d'indiquer le résultat obtenu et faire un bilan de chaque mode de décision.
- Un contenant qui puisse servir d'urne sur chaque table
- Une calculatrice par groupe
- Des enveloppes comprenant chacune une fiche explicative d'un mode de décision (cf. Exercice - fiches explicatives).
 - L'enveloppe concernant le vote censitaire doit contenir des étiquettes "Hommes" ou "Femmes" (une par participant.e) et "Riche" ou "Pauvre" (une par participant.e).

Method

POUR COMMENCER (5') :

Nous vous suggérons d'adapter le nombre de modes de décision à faire expérimenter aux participant.e.s à la taille de votre groupe, du temps dont vous disposez et de vos objectifs. Dans le déroulé présenté ci-dessous, il vous est proposé de constituer 3 groupes, chacun devant expérimenter deux modes de décision différents.

Afin d'introduire la séance, expliquer aux participant.e.s qu'ils et elles vont participer à une situation fictive qui va les obliger à prendre une décision. Enoncer la situation :

"Vous partez sur une île déserte et vous ne pouvez emmener, pour tout le groupe, qu'un seul objet parmi ces trois : une boîte d'allumettes pour faire du feu, un couteau pour fabriquer des objets ou chasser, du matériel de pêche. Pour vous mettre d'accord sur l'objet à emporter, vous devrez expérimenter différents modes de décision."

Regrouper les participants en trois groupes et distribuer le matériel.

- Chaque groupe reçoit deux enveloppes et un tableau de synthèse.
- Chaque groupe nomme un.e rapporteur.e qui va lire les consignes, puis, à la fin de l'atelier, restituer en plénière :
 - Les résultats des prises de décision

◦ L'analyse qu'en fait le groupe.

ETAPE 1 (25') :

Expérimentation des modes de diffusion

Chaque groupe expérimente le mode de décision que contient la première enveloppe .

Après avoir rempli le tableau de synthèse, le groupe ouvre la deuxième enveloppe et expérimente le 2e mode de décision

ETAPE 2 (10') :

Restitution des groupes

Inscrire les modes de décision expérimentés sur un tableau ou des feuilles de paperboard visibles par toutes et tous.

Le ou la rapporteur.e des groupes expose le principe des modes de décision expérimentés par son groupe, les résultats obtenus et l'analyse qu'en fait le groupe.

L'enseignant.e ou l'animateur.trice peut éventuellement revenir sur les explications historiques données pour chaque mode de décision.

ETAPE 3 (10') :

Retour d'expérience

- Selon le temps qu'il reste, proposer une discussion pour réfléchir sur la pertinence des différents modes de décision et leur caractère démocratique :
- Avez-vous connaissance de ces différents modes de prise de décision?
- Après avoir vu les avantages et inconvénients des différents modes de prises de décisions, lesquels aimeriez vous utiliser, par exemple dans le groupe? Dans la structure qui vous accueille ou l'établissement scolaire?

COMMENTAIRE : *Les modes de décision proposés sont plus ou moins longs et plus ou moins complexes à expérimenter. Nous vous conseillons de répartir les enveloppes entre les groupes en fonction. Exemple : ne pas confier au même groupe les enveloppes "tirage au sort" et "décision autoritaire".*

VARIANTES ET PROLONGEMENTS

- Si vous disposez de plus de temps et souhaitez avoir une focale particulière sur l'échelon local, vous pouvez faire expérimenter à tous les groupes le principe de la majorité absolue des suffrages exprimés, le scrutin qui permet au conseil municipal de voter pour ou contre des délibérations. Chaque groupe récupère ainsi 3 enveloppes : l'une est commune à tous les groupes (majorité absolue) ; deux autres enveloppes sont réparties entre les groupes parmi les autres modes de décision proposés : tirage au sort, référendum, consensus, élection au suffrage universel, élection au suffrage censitaire masculin, décision autoritaire et majorité qualifiée "simple".

DISCUSSIONS ET PERSPECTIVES

- Pour ancrer dans leur environnement cette activité et les intéresser à la démocratie scolaire, il est possible de demander aux jeunes de faire une recherche sur la manière dont sont prises les décisions à l'échelle de l'établissement et d'en débattre.
- Il est possible d'envisager un débat plus général sur les modes de décision notamment sur le choix d'un mode de décision en fonction du contexte, et de la vision des participant.e.s sur la démocratie. Ex : Jusqu'à quel nombre est-il pertinent d'organiser une prise de décision par consensus? Le tirage au sort est-il un mode de décision démocratique?
- Parler du Référendum d'initiative Citoyenne, objectif des gilets jaunes et exemple de la Suisse. Débat?