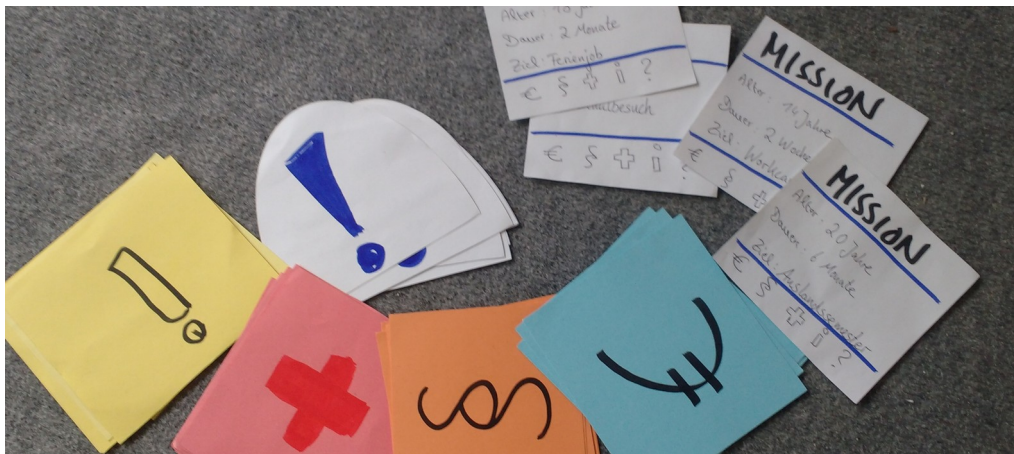


## Guide pour l'animation interculturelle Méthodes pédagogiques sur le thème de l'Europe

Un projet organisé par les associations  
Europa Direkt e.V., Dresde  
et Roudel, Toulouse

avec le soutien pédagogique et financier  
de l'Office franco-allemand pour la Jeunesse (OFAJ)



EUROPA-DIREKT e.V. - Institut für interkulturelle und europäische Studien in Dresden  
PF 100862  
D-01078 Dresden  
[www.europa-direkt.com](http://www.europa-direkt.com)

en partenariat avec  
l'Association Roudel, Toulouse  
[www.roudel.org](http://www.roudel.org).

Ce guide est le résultat du groupe de travail « Méthodes sur l'Europe » qui s'est constitué en mai 2018 à Dresde, qui s'est réuni une seconde fois en novembre 2018 à Strasbourg et qui a produit les présents résultats au cours de l'année 2019.

Membres du groupe de travail :

- Aline Massol
- Amelie Seraphina Wiese
- Andreas Richter
- Anna Felsing
- Jannis Haberlander, Association Roudel
- Zofia Durox, Europa Direkt e.V.
- Sarah Neis, Europa Direkt e.V.

Rédaction : Europa Direkt e.V.

Traduction : Cécile Lobut, Europa Direkt e.V., René Döscher

Lectorat : Sandrine Debrosse-Lucht, Office franco-allemand pour la Jeunesse

Nous remercions également Christopher Lucht ([www.perspektiveeuropa.de](http://www.perspektiveeuropa.de)) pour ses retours compétents.

Nous remercions le *Festspielhaus Hellerau – Europäisches Zentrum der Künste in Dresden* pour le partenariat et pour la possibilité de présenter les premiers résultats lors du festival *B-Europe* en mai 2018 à un public intéressé de la ville de Dresde. Nous remercions particulièrement Adèle Jaffredo et Frauke Wetzel pour l'accueil.

Nous remercions toutes nos animatrices et tous nos animateurs d'avoir testé les méthodes.

Les réunions du groupe de travail ainsi que ce guide de méthodes ont été réalisés en coopération et avec le soutien de l'Office franco-allemand pour la Jeunesse (OFAJ).

## Avant-Propos

L'Europe, c'est important, pas seulement d'un point de vue géopolitique ou économique. L'Europe, c'est notre futur. Sans l'Europe, notre futur sera plus restreint, plus petit, plus sombre.

L'Union Européenne est un projet. Après plus de soixante ans, le processus d'intégration européenne porte ses fruits. L'Europe est un succès. Elle réussit si bien qu'entre-temps beaucoup de choses semblent évidentes. Pour les nouvelles générations, des acquis tels que voyager sans visa ni passeport vont de soi. Schengen paraît maintenant tout à fait normal. La suppression des frais téléphoniques d'itinérance (roaming) à l'intérieur de l'Union Européenne a impacté notre quotidien sans que l'on ait pris nécessairement la mesure de ce changement. Ainsi, nous pouvons désormais téléphoner, utiliser internet et les médias sociaux que nous soyons dans notre propre pays ou dans un autre pays membre de l'Union Européenne sans même le remarquer – même pas en recevant la facture.

L'Europe est avant tout un projet de paix. Dans le marché commun, les frontières entre les pays ne jouent plus aucun rôle, pas même celle ayant séparé pendant longtemps des camps politiques comme en Irlande et en Irlande du Nord. Mais ce qui semble aujourd'hui aller de soi n'est pas forcément définitif ! C'est ce que l'on remarque actuellement avec le Brexit. Qui aurait pu imaginer cela ? La frontière nord-irlandaise revient au devant de la scène et l'on se pose la question de savoir quoi faire ?

Des mouvements, partis et théories considèrent l'Europe comme un mal ou pour l'exprimer de manière plus concrète veulent la renverser. Certains voient l'Europe aussi comme la mère de tous les problèmes. Bien sûr que tout n'est pas rose, mais l'Europe est un processus, une idée en évolution et perfectible.

Nous devons pour cela nous engager. Nous tous, la société civile, les jeunes et les plus âgés, les femmes et les hommes, celles et ceux qui vivent en Europe depuis longtemps comme celles et ceux qui viennent d'arriver. Tous – dans notre altérité et notre unicité – nous devons nous engager. Et prendre conscience des avantages que l'Europe nous apporte !

C'est pourquoi, plus que jamais, nous devons thématiser l'Europe dans la formation extrascolaire, dans le cadre de nos projets et échanges franco-allemands et trinationaux.

Ce recueil de méthodes a été élaboré pour aider les animateurs et animatrices de rencontres de jeunes à se confronter eux-mêmes au sujet, pour les aider à planifier et à mettre en place des activités sur le thème de l'Europe dans le cadre de projets avec des groupes internationaux. Il se veut également matière à philosopher avec les jeunes sur le thème de l'Europe, à discuter, à rêver, etc.

N'imposez pas de frontières à vos idées ! Nous souhaitons vous emmener sur ce chemin et vous accompagner avec cet ensemble de méthodes.

Michael Schill

Permanent pédagogique de l'OFAJ chez Europa-Direkt e. V. Dresde

## Quelques remarques pratiques

Les programmes d'échange sont menés avec des groupes très différents sur des thèmes divers. Les animateurs et animatrices de rencontres interculturelles de jeunes ont déjà fort à faire. Intégrer le thème de l'Europe dans un programme n'est pas toujours évident.

Mais nous ne pensons pas seulement que cela fonctionne, nous l'avons vraiment testé en 2018 dans le cadre de nos projets. Parmi les participants et participantes, il y avait des apprentis boulangers de France et d'Allemagne, des apprentis jardiniers de Pologne, des infirmiers de Serbie et différents groupes scolaires d'Allemagne, de France mais aussi d'Ukraine. En se basant sur ces expériences, nous souhaitons faire ici quelques commentaires.

D'autres commentaires se trouvent dans les descriptifs des méthodes sous la rubrique : « Exemple vécu en pratique ». Ce travail s'intègre évidemment dans le cadre d'un processus plus long et nous espérons obtenir beaucoup d'autres remarques pratiques de la part de tous celles et ceux qui ont testé de nouvelles activités, afin d'améliorer encore nos méthodes et de les rendre toujours plus concrètes.

### Adapter le lien à l'Europe à chaque programme

Ce guide de méthodes ne doit pas seulement permettre d'élaborer une semaine d'échange complète sur le thème de l'Europe. Il a pour vocation d'encourager les équipes et les organisateurs de projets à renforcer la présence du thème de l'Europe dans les différents projets – dans la mesure où le programme le permet.

Il y a beaucoup d'aspects à prendre en compte, certains sont d'ordre pédagogique, d'autres de nature organisationnelle. Voici une sélection de questions sur lesquelles notre groupe de travail s'est penché :

- Quelles connaissances préalables ont les participants et participantes sur le thème de l'Europe ?
- Quelles sont leurs compétences linguistiques ?
- S'il s'agit d'un projet trinational, quels sont les différents rôles au sein de l'UE ? Par exemple, est-ce que l'un des pays n'en fait pas partie ? (Nous avons par exemple organisé des activités avec des participants et participantes d'Ukraine et de Serbie.)
- Comment l'équipe d'animation en charge du thème de la semaine (par exemple un thème professionnel ou un thème créatif) peut-elle créer une transition logique, afin que l'unité sur l'Europe s'inscrive dans le cadre pédagogique ?
- Combien de temps reste-t-il pour traiter de l'Europe entre toutes les exigences du programme et les besoins des participants et participantes en temps libre et en temps pour des échanges informels ?
- etc.

L'équipe doit se poser ces questions de manière différente pour chaque projet. Nous espérons cependant que ce guide de méthodes contient des idées pouvant s'appliquer aux différentes situations.

Nous proposons des activités courtes permettant de mettre en relief le thème de l'Europe au cours de la semaine sans y consacrer une matinée entière. D'autres méthodes permettent aussi une réflexion plus approfondie.

### **Rendre l'Europe plus présente dans l'ensemble du programme**

Nous souhaitons insister ici sur le fait qu'il y a énormément de possibilités d'intégrer le thème de l'Europe dans le programme, même sans « activité-Europe » explicite. Dès la prise de contact des participants et participantes, pourquoi ne pas poser une question sur le voyage en Europe ? Ou bien rechercher les traces de l'Europe lors du rallye dans la ville (voir activité 23) ? Si une activité sur les systèmes de formation est prévue, pourquoi ne pas poser une question sur la mobilité par rapport au marché du travail ? Au lieu d'une soirée sur les spécialités régionales, proposez pour changer, une soirée européenne, par exemple avec le quiz musical (voir activité 20), avec des jeux de coopération en lien avec l'Europe (voir activité 30) ou avec le jeu Eurotour (voir activité 25).

Il y a encore beaucoup d'idées à développer. Nous espérons que notre recueil d'idées sera une première inspiration pour vous. Toute nouvelle proposition est la bienvenue ! Des retours ou des idées peuvent être envoyés à l'adresse [office@europa-direkt.com](mailto:office@europa-direkt.com).

### **Ne pas avoir peur face à la complexité de l'Union Européenne**

L'Union Européenne est un sujet complexe, et parfois difficile. Même les animateurs et animatrices, les formateurs et les formatrices les plus expérimentés n'ont pas toujours en tête tous les détails sur les pays membres et les diverses institutions.

Nous voulons ici vous encourager à aborder tout de même le sujet avec les jeunes. Il est toujours possible de faire des recherches. On ne doit pas forcément connaître toutes les réponses pour participer à des débats de société ! Transmettre cela aux participants et participantes fait partie de nos devoirs de formateur et de formatrice dans le cadre de l'éducation non-formelle, ce qui est bien plus précieux que de connaître des dates ou des textes de loi. Pour cette raison, nous nous sommes efforcés, lors du choix des méthodes, à ce que les participants et participantes ne pensent pas « Ça, je devrais le savoir... », mais à susciter plutôt leur curiosité envers les autres pays et régions d'Europe.

Sarah Neis

Chargée de projets Europa Direkt e.V.

## Table de matières

Avant-Propos.....	3
Quelques remarques pratiques.....	4
1 Brainstorming visualisé.....	7
2 Carte de l'Europe.....	8
3 Tables rondes sur les origines et les cultures.....	9
4 Marché des possibilités.....	10
5 Introduction avec des images.....	11
6 Évaluation interactive de l'Europe avec des smileys.....	12
7 Speed-Dating européen.....	13
8 Salade de l'Europe.....	14
9 La course aux lettres européenne.....	15
10 Samouraï européen.....	16
11 Les ambassadeurs et ambassadrices européens.....	17
12 Ton Europe idéale.....	18
13 Scoop en Europe !.....	19
14 Stéréotypes sur les pays européens.....	20
15 Agence de voyage Europe.....	21
16 Publicité pour l'Europe.....	22
17 L'Europe sans tabous.....	23
18 Mobilité européenne et obstacles : parlons-en !.....	24
19 Soirée européenne.....	25
20 Quiz musical.....	26
21 Euro-Quiz.....	28
22 Jeu de coopération : les chaises.....	30
23 Rallye en ville sur le thème de l'Europe.....	31
24 Préparation de questions pour le rallye.....	32
25 Eurotour.....	33
26 Simulation des institutions de l'UE.....	39
27 Simulation de groupes d'intérêt lors d'une rencontre de jeunes.....	41
28 Jeu de rôles : l'Europe au quotidien.....	43
29 Jeux olympiques européens.....	46
30 Jeu de coopération - Tâches sur l'Europe.....	48

# 1 Brainstorming visualisé

## **Objectifs :**

Déblocage, communication non-verbale, introduction au thème de l'Europe et de l'Union européenne (UE). Première prise de conscience du rôle de l'Europe et de l'UE dans la vie quotidienne des participants et participantes.

## **Taille du groupe :**

Indifférente

## **Déroulement :**

Sur une feuille de paperboard, chacun et chacune vient coller une ou plusieurs feuilles de post-it correspondant aux questions suivantes :

- Quels avantages présente l'UE ?
- Quand as-tu entendu parler de l'Europe pour la dernière fois ?
- Quelles questions as-tu sur le thème de l'UE ?
- etc.

## **Variante :**

L'équipe d'animation est libre de poser les questions qu'elle veut sur l'Europe et l'UE.

## **Matériel :**

Paperboard, stylos, post-it

## **Durée :**

Indifférente

## 2 Carte de l'Europe

### **Objectifs :**

Déblocage, acquisition linguistique, systématisation, introduction sur le thème de l'Europe, approche spatiale et culturelle de l'Europe

### **Taille du groupe :**

Indifférente

### **Déroulement :**

Les participants et participantes dessinent en petits groupes une carte de l'Europe. Sur les pays dessinés, ils indiquent ce qu'ils connaissent de leurs cultures (Qu'est-ce qu'on peut visiter dans ce pays ? Quelle est sa spécialité culinaire ? Quel personnage célèbre, etc.).

L'exercice peut alternativement viser les connaissances géographiques : les participants et participantes inscrivent le nom des pays, ainsi que la capitale. Ils indiquent où se trouvent les institutions de l'UE (pays, ville).

A la fin, les cartes sont affichées au mur et les résultats peuvent être comparés. Le but n'est pas d'avoir une carte parfaitement et complètement remplie, mais plutôt de partager en groupe les connaissances sur l'Europe.

### **Variante :**

La carte peut être déjà dessinée / existante, évitant ainsi aux personnes de la dessiner.

### **Matériel :**

Paperboard ou carte de l'Europe, marqueurs, stylos

### **Durée :**

Indifférente



### **3 Tables rondes sur les origines et les cultures**

#### **Objectifs :**

Acquisition linguistique, déblocage, introduction sur le thème de l'Europe par l'introspection, prendre conscience que parler de l'Europe c'est parler tout d'abord de soi.

#### **Taille du groupe :**

20 minimum

#### **Déroulement :**

Par petits groupes de quatre personnes (deux tandems), les participants et participantes circulent parmi cinq tables rondes et discutent sur les thèmes suivants :

- Te sens-tu Français, Allemand, Européen, autre ?
- Quel serait ton héros national français/allemand ? Pourquoi ?
- Quelle serait pour toi la date la plus importante de l'histoire de France/d'Allemagne ? Pourquoi ?
- Quels sont pour toi les avantages et/ou inconvénients de grandir dans une famille, où il y a plusieurs cultures ?

#### **Variante :**

L'équipe peut poser d'autres questions, peut installer plus ou moins de tables rondes.

#### **Matériel :**

Tables, chaises, feuilles sur lesquelles sont notées les questions

#### **Durée :**

60 min (15 min par table)

#### **Exemple vécu en pratique :**

Lors d'un cours tandem franco-allemand, cette méthode a été utilisée dans le cadre de la journée « Cultures et régionalités ». Les participants et participantes ont beaucoup apprécié cette activité car elle faisait profondément parler de soi. On a pu constater l'interculturalité au sein du groupe, qui dépassait le franco-allemand.

## 4 Marché des possibilités

### Objectifs :

Acquisition linguistique, déblocage, systématisation

### Taille du groupe :

28 minimum

### Déroulement :

Les participants et participantes forment sept groupes de quatre à cinq personnes. Chaque groupe doit réfléchir et faire des recherches sur le thème qui lui a été donné parmi :

- Le Parlement européen
- Le Conseil européen et le Conseil de l'UE/des ministres
- La Commission européenne
- Les élections européennes en 2019
- Le Brexit
- Une présentation géographique de l'UE
- L'histoire de l'UE à travers une frise chronologique ou le mouvement des frontières à travers l'histoire
- les pays membres de la zone Euro
- L'espace Schengen

Les recherches sont présentées sur une feuille de paperboard. Puis autour d'un « Marché des possibilités », un tandem franco-allemand désigné dans le groupe présente aux autres les résultats de leurs recherches. Chaque groupe désigne son tandem. Les autres circulent à travers le « marché » (la salle) et prennent connaissance des résultats de chaque groupe. Les tandems changent pour permettre à toutes et tous de prendre connaissance des résultats.

### Variante :

L'équipe peut choisir d'autres thèmes de réflexion. Le nombre de thèmes, groupes et personnes dans chaque groupe varient selon le nombre total des personnes présentes.

### Matériel :

Paperboard, feuilles, stylos, marqueurs

### Durée :

90 min – 120 min (60 min de réflexion et préparation des résultats sur paperboard. Au moins 30 min de présentation sur le « Marché des possibilités »)

### Exemple vécu en pratique :

Lors d'un séminaire pour jeunes sur le thème de l'Europe, les participants et participantes ont pu expérimenter cette activité. L'exercice a nécessité plus de temps que prévu, environ 120 min.

## 5 Introduction avec des images

### Objectifs :

Acquisition linguistique, déblocage

### Taille du groupe :

10 minimum

### Déroulement :

Les participants et participantes sont en cercle. Au milieu, des cartes, images, photos, etc. sont posées au sol. A la question « Que signifie l'Europe pour vous ? », chacun et chacune va chercher une carte qui lui est la plus significative. Puis, chacun et chacune explique en plénière pourquoi il ou elle a pris cette carte. L'équipe peut aussi donner des mots clés (par exemple « paix », « mobilité », « frontières »). Les participants et participantes choisissent une image en fonction.

### Variante :

- L'activité peut avoir lieu en petits groupes voire en tandems, plutôt qu'en plénière. L'évaluation sera ainsi plus interactive et dynamique.
- Plusieurs personnes peuvent choisir la même carte.
- Les images peuvent être remplacées par des objets.

### Matériel :

Suffisamment de cartes, images, photos, etc. pour laisser un choix libre. L'équipe peut choisir des images abstraites (comme par exemple les cartes du jeu *Dixit* aux éditions Libellud) pour permettre une approche plus associative. Ou bien des images liées à l'Europe qui peuvent être mises en relation avec d'autres concepts.

### Durée :

Indifférente

### Exemple vécu en pratique :

Lors d'un séminaire pour jeunes sur le thème de l'Europe, les participants et participantes ont pu expérimenter cette activité. L'évaluation de l'Europe a été variée et très souvent positive.

## 6 Évaluation interactive de l'Europe avec des smileys

### Objectifs :

Déblocage, systématisation

### Taille du groupe :

Indifférente

### Déroulement :

Des smileys sont positionnés dans différents coins de la salle.

L'équipe donne un thème concernant l'UE ou l'Europe. Si le participant ou la participante juge que la situation par rapport au thème était mieux avant la construction de l'UE, il ou elle va vers le smiley négatif. S'il ou elle juge que la situation est mieux depuis la construction de l'UE, il ou elle va vers le smiley positif. Si la situation pour lui ou elle est restée la même, il ou elle va vers le smiley neutre. Si le participant ou la participante veut s'exprimer sur un point, positif, négatif ou neutre, il ou elle va vers le point d'interrogation, qui est le seul coin de la salle permettant de s'exprimer verbalement.

Les thèmes suivants peuvent être proposés :

- Voyages
- Communication
- Conflits
- Protection de l'environnement
- Commerce
- Travail/Études à l'étranger

### Variante :

L'équipe est libre de choisir les thèmes à évaluer.

### Matériel :

4 Smileys ou symboles dans la salle

### Durée :

Indifférente

### Exemple vécu en pratique :

Lors d'un séminaire pour jeunes sur le thème de l'Europe, les participants et participantes ont pu expérimenter cette activité. Cet exercice mène à une évaluation plutôt positive de l'Europe. Les jeunes se rendent compte que l'Europe/l'UE présente des avantages.

## 7 Speed-Dating européen

### Objectifs :

Acquisition linguistique, systématisation, déblocage

### Taille du groupe :

10 minimum

### Déroulement :

Les participants et participantes forment deux groupes mononationaux : un groupe en cercle interne, et un autre groupe en cercle externe. Les participants et participantes sont face-à-face et chacun a un interlocuteur ou une interlocutrice, formant ainsi un tandem. L'équipe pose une question et chaque tandem discute sur la question pendant 5 à 10 minutes. Au signal de l'équipe, un groupe se décale d'une chaise vers la droite. L'équipe pose une autre question. Le nouveau tandem la discute, etc.

Les questions sont les suivantes :

- Dans quels pays européens as-tu déjà voyagé ?
- As-tu déjà travaillé dans d'autres pays européens ?
- Quelle est ta destination de rêve en Europe ?
- Quels avantages vois-tu dans l'UE ?
- L'Europe a-t-elle besoin d'un plan B ?

### Variante :

L'équipe est libre de choisir d'autres questions sur le thème de l'Europe. La durée de l'activité doit être adaptée au niveau de connaissances linguistiques des jeunes.

### Matériel :

Chaises

### Durée :

Indifférente

### Exemple vécu en pratique :

Lors d'un cours tandem franco-allemand et lors d'un échange trinational d'étudiants infirmiers, les jeunes ont pu expérimenter l'activité. Les jeunes ont eu besoin d'une introduction sur le thème de l'Europe car aucune idée ne venait spontanément aux questions posées. Si les compétences linguistiques dans un groupe ne sont pas très bonnes, il est mieux de garder le temps par question assez court.

## 8 Salade de l'Europe

### Objectifs :

Déblocage, acquisition linguistique, systématisation

### Taille du groupe :

10 minimum

### Déroulement :

Les participants et participantes apprennent le vocabulaire suivant dans la langue partenaire :

- Voyage / Reise
- Sans frontières / ohne Grenzen
- Elections / Wahlen

Puis, chaque participant et participante reçoit un mot du vocabulaire appris. Les participants et participantes sont assis en cercle. Une personne n'a pas de chaise et est au milieu du cercle. Pour pouvoir en obtenir une, elle dit un mot (dans la langue qui n'est pas sa langue maternelle). Ceux et celles ayant ce mot se lèvent et changent de place. Une nouvelle personne se retrouve sans chaise. Elle dit à son tour un mot, etc. Si la personne au milieu dit « Salade de l'Europe » ou « Europe », tout le monde change de place.

### Variante :

L'équipe peut choisir d'autres et davantage de mots, par exemple les noms des pays européens. La personne au milieu peut annoncer plusieurs mots en un tour pour que le jeu soit plus dynamique.

### Matériel :

Chaises, paperboard et marqueurs pour apprendre le vocabulaire

### Durée :

Indifférente

## 9 La course aux lettres européenne

### **Objectifs :**

Déblocage, acquisition linguistique, travail d'équipe

### **Taille du groupe :**

10 minimum

### **Déroulement :**

Comme pour la course aux lettres classique, deux groupes franco-allemands se tiennent en position de relais. En face de chaque groupe se trouve un tableau sur lequel est écrit l'alphabet. Au signal, un membre de chaque groupe doit venir vers le tableau et écrire un mot commençant par la lettre de l'alphabet dans la langue partenaire. Le but étant de finir l'alphabet en un temps record, avec des mots bien orthographiés. Cela suppose une bonne concertation dans l'équipe. Chacun et chacune doit passer au moins une fois au tableau. Le thème est ici l'Europe (les pays, les institutions, des mots-clés relatifs à la politique de l'UE comme par exemple Schengen, Erasmus ou mobilité, mais aussi des personnages célèbres comme Konrad Adenauer, Robert Schuman, etc.).

### **Variante :**

L'équipe peut préciser le thème (par exemple pays européen ou Union européenne), ou le laisser large (Europe), selon le niveau de connaissance du groupe.

### **Matériel :**

2 tableaux (paperboards par exemple), marqueurs

### **Durée :**

Indifférente

### **Exemple vécu en pratique :**

Lors d'un cours tandem avec des jeunes de 14 à 16 ans, une course aux lettres a été réalisée portant sur le thème des régions et des pays ce qui a permis aux participants et participantes d'apprendre les noms dans la langue du partenaire. L'activité a bien fonctionné, a encouragé le travail d'équipe et a permis aux jeunes de réviser leurs connaissances en géographie.

## 10 Samouraï européen

### Objectifs :

Déblocage

### Taille du groupe :

10 minimum

### Déroulement :

Comme pour le jeu du Samouraï classique, deux équipes binationales (franco-allemandes) sont constituées. D'après le concept du jeu « pierre-papier-ciseaux », chaque groupe choisit l'un des éléments suivants :

- Citoyen/ne
- Vote
- Parlement européen

Le signe pour le citoyen/e est plus fort que celui pour le vote car il ou elle choisit de voter ou non aux élections européennes. Le vote est plus fort que le Parlement européen car c'est le vote qui détermine la constitution du Parlement. Et le Parlement européen est plus fort que le/la citoyen/ne car il vote les lois que devra respecter le/la citoyenne. Après s'être concertés, et au signal de l'équipe, les groupes face-à-face font le signe choisi. Les points sont comptés selon le rapport de forces entre les trois éléments.

### Variante :

L'équipe peut choisir librement la constellation des forces (par exemple les institutions entre elles : Commission européenne qui propose une loi au Parlement européen, le Parlement la vote et l'État doit l'appliquer, la loi peut être remise en cause par l'État / la Cour de Justice de l'UE, qui elle sanctionne la Commission).

### Matériel :

Indifférent

### Durée :

Indifférente



## 11 Les ambassadeurs et ambassadrices européens

### Objectifs :

Déblocage, acquisition linguistique, travail d'équipe

### Taille du groupe :

10 minimum

### Déroulement :

Comme pour le jeu de l'ambassadeur classique, deux groupes binationaux sont formés. Chaque groupe est dans un coin de la salle. L'équipe est au milieu, à égale distance des groupes. Chaque groupe choisit un ambassadeur ou une ambassadrice. Les deux ambassadeurs, à un signal, récupèrent chacun un mot auprès de l'équipe. Les ambassadeurs retournent vers leur groupe et essaient de faire deviner le mot, en le mimant, en le dessinant ou en le modelant avec de la pâte à modeler - mais sans parler. Dès qu'une personne a trouvé le mot, elle l'écrit dans les deux langues et apporte la réponse à l'équipe.

Si la réponse est correcte, le groupe gagne un point et fait deviner le prochain mot. Si la réponse n'est pas correcte, la personne retourne dans son groupe et le groupe continue à chercher. Le groupe gagnant est celui qui a trouvé le premier toute la liste de mots, écrits correctement dans les deux langues.

Les mots à deviner peuvent être, par exemple :

- Loi
- Juge
- Parlement
- Voyages
- Monnaie (Euro)
- Paix

### Variante :

La personne qui a apporté la bonne réponse devient le prochain ambassadeur ou l'ambassadrice. L'objectif est que chaque participant et participante soit ambassadeur ou ambassadrice au moins une fois. L'équipe peut établir des règles pour alterner les méthodes de communication, comme par exemple ne pas dessiner trois fois de suite.

### Matériel :

Feuilles de papier, stylos, pâte à modeler

### Durée :

Indifférente

## 12 Ton Europe idéale

### **Objectifs :**

Acquisition linguistique

### **Taille du groupe :**

10 minimum

### **Déroulement :**

Par petits groupes franco-allemands, les participants et participantes réfléchissent à une Europe qui leur serait idéale. Ils partent du principe que l'Europe n'existe pas et qu'il faudrait la créer. Qu'est-ce que serait l'Europe pour eux ? Qui en serait membre ? Quelles seraient les éventuelles règles, coutumes, etc. ? Les idées sont libres. Les participants et participantes peuvent utiliser une feuille de paperboard pour dessiner cette Europe et / ou marquer des mots-clés. Quand ils ont fini, ils présentent sous forme de tables rondes leur Europe idéale.

### **Variante :**

La présentation n'est pas obligatoire. Elle peut se faire également sous une autre forme, sans présentation verbale, par exemple, en faisant une exposition simple (affichage des paperboards), ou alors en faisant une présentation en plénière, petit groupe par petit groupe.

### **Matériel :**

Paperboard, marqueurs

### **Durée :**

120 min

## 13 Scoop en Europe !

### **Objectif :**

Acquisition linguistique

### **Taille du groupe :**

6 minimum

### **Déroulement :**

Par tandems ou par petits groupes franco-allemands les jeunes deviennent journalistes. Ils réfléchissent à un scoop (événement) qui a un gros impact sur l'Europe, et qui a des conséquences pour la société européenne (par exemple : la sortie de l'Allemagne de l'UE, l'entrée de la Russie en UE, un bouleversement climatique, l'interdiction du carburant). Les thèmes sont libres. Le but étant l'échange et la créativité. Les journalistes écrivent un article en veillant à expliquer les faits, les conséquences, éventuellement interviewer une personne fictive, « dessiner » une photo, etc. Une fois fini, les groupes affichent leur article, sous la forme d'une exposition.

### **Variante :**

L'équipe peut demander, selon le niveau de connaissance du groupe, de créer une page de couverture avec un titre choc à l'article, de donner un nom au journal ou d'écrire seulement l'article.

### **Matériel :**

Feuilles, crayons de couleurs, stylos

### **Durée :**

60 min maximum

## 14 Stéréotypes sur les pays européens

### **Objectifs :**

Déblocage, apprentissage interculturel, ouverture d'esprit, réduction de stéréotypes

### **Taille du groupe :**

10 minimum

### **Déroulement :**

Par petits groupes franco-allemands, les participants et participantes dessinent la silhouette d'un pays européen sur un paperboard et réfléchissent aux stéréotypes qu'ils ont sur le pays européen donné. Ensuite, chaque groupe présente ses résultats aux autres groupes. Puis les groupes s'échangent les silhouettes, et chaque groupe fait des recherches sur sa nouvelle silhouette pour vérifier les stéréotypes trouvés par l'autre groupe. Enfin, chaque groupe présente le résultat des recherches et démonte ainsi, dans une certaine mesure, les stéréotypes du pays européen en question.

### **Variante :**

Les groupes peuvent faire des recherches sur les stéréotypes qu'ils ont trouvés sur leur silhouette d'origine, sans avoir à échanger les silhouettes entre les groupes. L'étude des stéréotypes est dans ce cas plus approfondie. Le fait d'échanger permet cependant d'apporter une interaction dynamique entre les groupes. Selon le niveau de langue des jeunes, les petits groupes peuvent être mononationaux.

### **Matériel :**

Paperboard, crayons, marqueurs

### **Durée :**

120 min maximum

## 15 Agence de voyage Europe

### **Objectifs :**

Acquisition linguistique, créativité, systématisation du vocabulaire

### **Taille du groupe :**

10 minimum

### **Déroulement :**

En petits groupes franco-allemands, les participants et participantes ouvrent leur propre agence de voyage, vers des destinations européennes. Ils choisissent un pays et le présentent comme une destination de voyage. Sur une feuille de paperboard, ils écrivent les éléments touristiques du pays qu'ils connaissent : ce qu'on peut y voir et y visiter, ses spécialités culinaires, ses personnages et monuments célèbres, etc. Ils réfléchissent également à un parcours (de tel endroit à tel endroit, en faisant une halte ici ou là). A la fin de la réflexion et de la préparation sur paperboard, deux personnes de chaque groupe présentent leur offre de voyage aux autres. Les autres circulent et prennent connaissance de chaque offre. Les rôles changent pour permettre aux personnes présentatrices de voir aussi les autres offres.

### **Variante :**

Le choix du pays peut être déterminé par l'équipe. La présentation des offres de voyage peut se faire groupe par groupe en plénière.

### **Matériel :**

Paperboard, marqueurs, crayons de couleur, feutres

### **Durée :**

Environ 120 min

### **Exemple vécu en pratique :**

Lors d'un cours tandem franco-allemand, les participants et participantes (de 14 à 16 ans) ont formé des petits groupes et ouvert leur agence de voyage qui proposait des destinations internationales. Chaque groupe a choisi sa propre destination, les escales, les moyens de transports - tels de vrais organisateurs de voyage. Cela leur a permis de systématiser le vocabulaire, sur les transports notamment. Les idées étaient très créatives, et les jeunes étaient contents de présenter leurs offres de voyage aux autres sous forme de tables rondes.

## 16 Publicité pour l'Europe

### **Objectifs :**

Déblocage

### **Taille du groupe :**

10 minimum

### **Déroulement :**

Par petits groupes franco-allemands, les participants et participantes font, sous forme de sketch, une publicité pour l'Europe. Les idées sont libres. Puis ils la présentent aux autres.

### **Variante :**

La publicité peut prendre la forme d'une affiche. Fonctionne également dans une variante « speed » avec un temps de préparation très restreint.

### **Matériel :**

Paperboard, crayons, marqueurs

### **Durée :**

Indifférente

### **Exemple vécu en pratique :**

Testé lors d'un échange trinational avec des étudiants infirmiers de 18 à 26 ans. Les participants et participantes ont pu expérimenter l'activité par des sketches. Certains groupes étaient très créatifs. D'autres un peu désorientés par le thème de l'Europe. Pour réaliser cette activité, il est important d'introduire auparavant la matière. En d'autres termes, il est préférable de faire cette activité en fin de séminaire, lorsque chacun s'est familiarisé avec le thème de l'Europe.

## 17 L'Europe sans tabous

### **Objectifs :**

Acquisition linguistique, ouverture d'esprit, apprentissage interculturel, mettre des mots sur les pensées et l'actualité sans tabous

### **Taille du groupe :**

10 minimum

### **Déroulement :**

En petits groupes franco-allemands, les participants et participantes discutent sur des thèmes d'actualité qui font débat en Europe. Ces thèmes sont libres et peuvent même être des discours dits populistes. Les jeunes discutent et échangent leurs points de vue sur le thème, font des recherches sur le thème, le débat d'actualité. Par exemple : l'accueil des migrants et migrantes, les aides financières pour des pays européens plus pauvres, le Brexit, l'intérêt des jeunes pour l'Europe, l'euroscpticisme. Ils présentent ensuite leur thème et le résultat de leur débat sous forme de sketch.

### **Variante :**

Les groupes peuvent être mononationaux, selon le niveau de langue et le niveau de connaissances de l'actualité des participants et participantes. L'équipe peut définir au préalable les thèmes à discuter, selon le niveau de connaissances des jeunes. La présentation finale n'est pas obligatoire. Elle peut se faire sous une autre forme, par exemple une affiche avec des mots-clés (débat, idées reçues, faits).

### **Matériel :**

Paperboard, feuilles, crayons, marqueurs

### **Durée :**

Environ 120 min

## **18 Mobilité européenne et obstacles : parlons-en !**

### **Objectifs :**

Déblocage, acquisition linguistique

### **Taille du groupe :**

10 minimum

### **Déroulement :**

Sur des post-it, les participants et participantes notent individuellement ce qui les bloque pour voyager, leurs peurs et leurs obstacles matériels. Ils collent ces post-it sur un paperboard. Puis en petits groupes franco-allemands, via un brainstorming, ils réfléchissent aux solutions à ces obstacles. Enfin en plénière, les groupes font part des solutions qu'ils ont trouvées. L'équipe peut faire part de ses connaissances et expériences pour dépasser ces obstacles (par exemple : bourses Erasmus pour faire un stage, étudier à l'étranger contre l'obstacle financier).

### **Variante :**

Les participants et participantes peuvent directement réfléchir aux obstacles en petits groupes, sans passer par les post-it. A la fin, ils peuvent faire part des solutions trouvées aux obstacles sous la forme de sketches, au lieu de les présenter en plénière.

### **Matériel :**

Post-it, paperboard, feuilles, crayons

### **Durée :**

Environ 90 min



## **19 Soirée européenne**

### **Objectifs :**

Déblocage

### **Taille du groupe :**

Indifférente

### **Déroulement :**

La soirée européenne peut être organisée à l'exemple des soirées spécialités régionales habituelles dans les programmes de rencontre. Ici le but n'est pas de se focaliser sur la découverte d'une région ou d'un pays, mais sur la diversité européenne. Ainsi, les participants et participantes préparent des spécialités (culinaires, culturelles, artistiques, etc.) de différents pays européens et découvrent ces spécialités ensemble.

### **Variante :**

Lors de rencontres entre apprentis en boulangerie-pâtisserie ou gastronomie, les jeunes peuvent réaliser des recettes venues d'autres pays européens.

## 20 Quiz musical

### **Objectifs :**

Déblocage, sensibilisation aux différents pays de l'UE sous un aspect culturel (musical et linguistique)

### **Taille du groupe :**

Indifférente

### **Déroulement :**

Les participants et participantes sont répartis en plusieurs équipes mixtes. Une musique est jouée, le but est de trouver de quel pays elle provient. Si la réponse est bonne, l'équipe gagne un point. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points. Il va de soi que les portables ne sont pas utilisés pendant le quiz.

Pour les exemples de chansons, voir page suivante

### **Variante:**

Selon le public, il est possible d'adapter le choix des chansons (plus connues, récentes, chantées dans la langue du pays ou non, hymnes nationaux, etc.). L'équipe n'est pas obligée de mettre un système de points, pour éviter la concurrence entre équipes.

Pour plus d'effet et plus de vue d'ensemble lors de l'évaluation, un buzzer peut être utilisé sur lequel il faut appuyer avant de répondre.

### **Matériel :**

Feuilles de papier, stylos, matériel pour passer de la musique, buzzer

### **Exemple vécu en pratique :**

Cette méthode a été utilisée lors d'une rencontre franco-allemande sur le thème de l'Europe. Les participants et participantes à cette rencontre étaient âgés de 15 à 16 ans. Cette activité fût réalisée en soirée. Une fois les équipes réparties (5-6 personnes), les pays de l'UE écrits dans les deux langues sur des feuilles A4 ont été distribués. Pour éviter le stress et la compétition, il vaut mieux attendre que chaque équipe soit prête et qu'elles tiennent les feuilles avec les réponses en l'air. Parfois, selon la difficulté, un indice peut être donné.

### Exemple de chansons en fonction des pays de l'UE :

- « Live is life » Autriche
- « Sunrise avenue » de Livesaver, Finlande
- « Formidable » de Stromae, Belgique
- « Preslava » de Razkrii me, Bulgarie
- « Barbie girl » de Aqua, Danemark
- « 99 Luftballons » de Nena, Allemagne
- « Zombie » de The Cranberries, Irlande
- « Dragostea din tei » de O-Zone, Roumanie
- « Asereje » de Las Ketchup, Espagne
- « Felicita » de Al Bano et Romina Power, Italie
- « Alyvos dainos tekstas » de Anti, Lituanie
- « Sound of Kuduro » de Buraka Som Sistema, Portugal
- « Gdzie ten ktory powie mi » de Brahtanki, Pologne
- « Andy » des Rita Mitsouko, France
- Etc.

## 21 Euro-Quiz

### **Objectifs :**

Déblocage, culture générale sur les pays européens

### **Taille du groupe :**

Indifférente

### **Déroulement :**

Les participants et participantes sont répartis en plusieurs équipes bi- ou trinationales. Au préalable une liste de questions est préparée. L'équipe d'animation pose une question. Les participants et participantes coéquipiers se concertent. Chaque équipe donne sa réponse. Si la réponse est bonne, l'équipe gagne un point. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points.

## Exemple de questions sur les pays européens :

- Dans quel pays européen sont parlées officiellement trois langues, à savoir le français, le néerlandais et l'allemand ? (*Pays-Bas*)
- Dans quel pays peut-on payer avec la monnaie « Marka » ? (*Bosnie-Herzégovine*)
- Dans quel pays se trouve une des dernières forêts vierges d'Europe, du nom de « Perućica » ? (*Bosnie-Herzégovine*)
- Quel est le pourcentage de forêt en Lettonie ? (*45%*)
- Dans quel pays des Balkans a lieu le célèbre festival de film du nom de « Sarajevo Film Festival » ? (*Bosnie-Herzégovine*)
- En Bulgarie, lorsque l'on hoche la tête ça veut dire « non », et lorsque l'on secoue la tête ça veut dire « oui ». Vrai ou faux ? (*Vrai*)
- Dans quel pays européen y-a-t-il une autoroute si fortement éclairée que l'on peut la voir de l'espace ? (*Belgique*)
- La passion nationale des Tchèques est la cueillette aux champignons. Chaque année à la Saint Václav, des milliers de Tchèques se retrouvent en forêt et vont cueillir des champignons. Vrai ou faux ? (*Vrai*)
- Quelles langues parle-t-on en Bosnie-Herzégovine ? (*le Bosnien, le Serbe et le Croate*)
- Quels pays font partie de la région baltique ? (*la Lituanie, la Lettonie et l'Estonie*)
- A Vilnius (Lituanie) il existe un groupe secret de fans de balançoire. Ce groupe accroche, de manière anonyme, des balançoires dans différents endroits de la ville. Vrai ou faux ? (*Vrai*)
- Quel est le pays le plus grand de l'UE ? (*la France*)
- La femme la plus âgée entrée dans le livre Guinness des records venait de France ? Elle était âgée de 122 ans et 164 jours. Vrai ou faux ? (*Vrai*)
- En Pologne le rez-de-chaussée est le premier étage. Lorsque l'on veut aller au second étage, il faut appuyer sur le 1. Vrai ou faux ? (*Vrai*)
- Où se trouve le sommet du Mont Blanc en Europe ? (*A la frontière franco-italienne*)
- Quel pays est surnommé par ses habitants « Sakartvelo » mais appelé par les autres pays européens complètement différemment ? (*Géorgie*)
- Dans quel pays se trouve le plus vieux phare d'Europe du nom de « Hook Lighthouse » ? (*Irlande*)
- Où vit la minorité « Kartvelebi » ? (*Géorgie*)
- En Pologne vivent les derniers bisons d'Europe dans un parc naturel protégé. Vrai ou faux ? (*Vrai, au Parc National de Białowieża*)
- La Venta Rumba est la plus large cascade d'Europe avec une largeur allant jusqu'à 249 mètres. Dans quel pays se trouve-t-elle ? (*Lettonie*)
- L'alphabet polonais contient 32 lettres. Vrai ou faux ? (*Vrai*)
- Un plat connu en Lituanie s'appelle « Cepelinai » parce qu'il a la forme du dirigeable Zeppelin. Vrai ou faux ? (*Vrai*)

## 22 Jeu de coopération : les chaises

### Objectifs :

Esprit d'équipe, communication interculturelle

### Taille du groupe :

10 minimum

### Déroulement :

L'équipe donne à chacun des participants et à chacune des participantes un papier sur lequel est marquée une instruction, qu'il ou elle doit garder secrète. Trois tâches différentes :

- Ranger les chaises dans un coin de la salle
- Empiler les chaises par 4
- Retourner les chaises

On lance le jeu pour tout le monde en même temps. Les tâches doivent être effectuées dans la salle le plus vite possible sans parler. L'équipe doit veiller à ce que les participants et participantes ne se blessent pas.

Au cours du jeu, les participants et participantes doivent comprendre que toutes les missions peuvent être résolues en communiquant et en coopérant ensemble.

Lors de l'évaluation de la séquence, l'équipe met en évidence la possibilité de transposer cette séquence au niveau européen ; tant en termes de coopération entre les peuples qu'au niveau de la politique européenne.

Pour cette activité, il est important de procéder à une évaluation, en groupe mononational et/ou en groupe franco-allemand. Le but de l'évaluation est que les participants et participantes puissent se rendre compte de l'importance de l'esprit d'équipe dans un contexte interculturel. L'équipe peut leur demander comment ils se sont sentis lors de l'activité et quel était le but de l'activité.

### Matériel :

Chaises

## **23 Rallye en ville sur le thème de l'Europe**

### **Objectifs :**

Découvrir les traces européennes dans une ville/un lieu

### **Taille du groupe :**

Indifférente

### **Déroulement :**

Par petits groupes franco-allemands, les participants et participantes découvrent les traces de l'Europe dans la ville ou le lieu via un rallye. L'équipe est libre de choisir les questions ou les activités à faire. L'important est de lier le lieu à l'Europe et de montrer que cette dernière est liée à notre quotidien.

Voici des exemples de questions :

- Quelles sont les villes/communes jumelées avec le lieu ?
- Chercher des traces de l'histoire de l'Europe (monuments historiques du lieu liés à l'histoire de l'Europe, événements historiques liés à l'histoire de l'Europe qui se sont passés dans le lieu, etc.)
- Où peut-on trouver des informations sur la mobilité européenne ? (Mairie, centre d'informations pour la jeunesse, associations, etc.)
- Quels projets sont financés en partie par l'UE dans le lieu ?
- Poser des questions aux habitants et habitantes de la ville sur leurs connaissances de l'Europe, sur leurs avis, leurs expériences européennes

### **Matériel :**

Feuilles blanches, crayons, enregistreurs pour des interviews

### **Durée :**

120 min

## 24 Préparation de questions pour le rallye

### **Objectifs :**

Introduction au thème de l'Europe, découvrir les traces de l'Europe dans une ville

### **Taille du groupe :**

Indifférente

### **Déroulement :**

Tout d'abord, les participants et participantes sont amenés à réfléchir individuellement et à noter des mots-clés quant à la présence de l'Europe dans leur vie quotidienne et de quelle manière elle se fait ressentir de manière positive.

Puis, en petits groupes binationaux, les jeunes doivent résumer les résultats des réflexions sur un paperboard.

Dans la troisième étape, chaque groupe reçoit comme consigne de trouver deux questions sur le thème de l'Europe qu'ils posent ensuite aux habitants et habitantes de la ville pendant le rallye. A la fin, les résultats des « enquêtes » sont présentés et débattus avec l'ensemble du groupe.

### **Exemple vécu en pratique :**

Cette méthode a été mise en place lors d'un projet pour jeunes en formation de soins infirmiers. Les questions ont été posées sur le marché de Noël de Weimar. Les résultats ont été très intéressants et les participants et participantes étaient surpris combien de liens il existe entre l'Europe et leur quotidien.



## 25 Eurotour

### Objectifs :

Il s'agit d'une préparation en équipe d'un voyage dans un pays européen avec diverses missions à remplir et défis à relever. Le but étant que les jeunes apprennent concrètement comment on peut organiser un voyage précis dans un pays européen donné.

### Taille du groupe :

20 minimum

### Déroulement :

Trois personnes forment un groupe et se donnent un nom de groupe. Chaque groupe pioche deux cartes :

- La **première carte** est la mission de l'équipe. La mission correspond à un voyage fictif. Sur la carte de la mission sont notés l'âge de la personne qui voyage, la durée de la mission (séjour dans le pays) et le but de la mission. Sur la carte se trouvent également les « ressources » que le groupe doit récolter pour faire le voyage. Il y a cinq catégories de « ressources » : l'argent, l'administration, la santé, l'information et les particularités des pays européens.
  - L'argent concerne tous les moyens financiers et connaissances permettant de mener à bien un voyage au sein de l'Europe.
  - L'administration concerne toutes les questions, les procédures, les documents de voyage, les conditions de mobilités et le fonctionnement des institutions de l'UE, utiles à la planification d'un voyage en Europe.
  - La santé est relative aux questions d'assurance européenne et aux dispositifs de soins mis en place à l'échelle européenne et de l'UE.
  - L'information concerne les questions et missions sur les différents programmes et projets soutenus financièrement par l'UE permettant la mobilité européenne au sein de l'Europe.
  - Les particularités des pays européens sont les questions et missions qui concernent la culture et la place d'un pays au sein de l'Europe.
- La **deuxième carte** annonce le pays, c'est-à-dire la destination visée par le groupe. Le pays est écrit sur la carte dans sa langue maternelle, pour que les joueurs acquièrent du nouveau vocabulaire et éveillent une curiosité pour les autres pays européens. Sur la carte se trouve également une ressource en plus, que le groupe doit récolter pour pouvoir organiser son voyage (remplir sa mission).

Pour une liste des missions et des pays, voir la page après l'explication générale du jeu.

Dans la salle se trouvent cinq stations qui correspondent aux cinq catégories. Chaque station comporte plusieurs questions et missions à remplir par le groupe pour gagner et récolter les ressources nécessaires. (*Pour une liste de questions voir ci-dessous*)

En tout, chaque groupe a 5 + 1 ressources à gagner. Une alternative serait d'avoir un nombre illimité de ressources à gagner pour que le jeu soit plus dynamique et dure plus longtemps. Les groupes jouent chacun leur tour.

Une personne de chaque groupe vient vers une station de son choix et prend une carte qui comporte soit une question ou un défi à remplir. La personne peut soit donner directement la réponse, soit se concerter avec son équipe et donner ensuite la réponse. Chaque personne doit jouer minimum une fois.

Les autres groupes attendent leur tour. Cette règle de jeu prête plus attention à l'acquisition de connaissances qu'à la dynamique du jeu. *On peut cependant déterminer un temps limité pour répondre aux questions afin que le jeu soit plus dynamique.*

Si la réponse donnée est correcte, le groupe gagne la ressource. Si la réponse est incorrecte ou non trouvée, le groupe a trois possibilités :

- Donner à un autre groupe la question/le défi, si l'autre équipe le veut bien.
- Proposer à un autre groupe un deal, c'est-à-dire : le groupe A donne au groupe B la ressource X en échange de la ressource Y. Groupe B décide librement d'accepter le deal proposé par le groupe A ou non.
- Trouver ensemble une solution pour une entrave à la mobilité (Il est possible de donner une limite de temps, par exemple 1 minute)
  - Tu n'as pas d'argent mais tu veux voyager
  - Tu n'oses pas voyager seul(e), mais tu as envie de partir à l'étranger
  - Tu es végétarien(ne) et tu es invité(e) à un mariage en Slovaquie
  - Tu ne parles aucune langue étrangère et tu dois aller à l'étranger
  - Tu t'es perdu(e) et tu n'as pas de portable
  - Tes parents ne veulent pas que tu partes à l'étranger
  - Tu n'as pas de papiers d'identité des États membres de l'UE et tu veux voyager au sein de l'UE
  - Tu as la phobie des avions et tu te trouves dans un groupe de voyage à l'aéroport, avant le Check-In

Le but du jeu est d'être la première équipe à avoir trouvé toutes ses ressources nécessaires.

**Matériel :**

Papiers de différentes couleurs pour les pays et les différentes ressources. Feuilles blanches, crayons

**Durée :**

180 min maximum

**Exemple vécu en pratique :**

Lors d'un cours tandem franco-allemand pour des jeunes de 14 à 16 ans, nous avons expérimenté le jeu sous la forme d'une émission de télé ce qui s'est avéré intéressant. Il faut cependant adapter les questions selon le niveau de connaissances des jeunes. L'équipe doit donc auparavant voir si les questions citées ci-dessous sont appropriées ou s'il faut les adapter aux jeunes.

Ci-dessous se trouve un tableau avec les missions choisies (*elles sont au nombre de sept. Il est possible d'en faire plus ou moins, du moment que chaque équipe existante en ait une*) :

<b>Mission</b>	<b>Caractéristiques</b>	<b>Ressources</b>
1	Age : 20, Durée : 6 mois, but : semestre universitaire à l'étranger	Argent, Administration, Santé, Information, Particularités des pays européens
2	Age : 31, Durée : 1 mois, but : stage professionnel	Idem
3	Age : 55, Durée : 1 semaine, but : cours linguistique	Idem
4	Age : 16, Durée : 3 mois, but : échange scolaire	Idem
5	Age : 27, Durée : 1 an, but : volontariat européen	Idem
6	Age : 14, Durée : 2 semaines, but chantier (Workcamp)	Idem
7	Age : 18, Durée : 2 mois, but : Job d'été	Idem

Ci-dessous se trouvent les pays choisis et leurs ressources complémentaires :

<b>Pays</b>	<b>Ressource complémentaire</b>
Eesti (Estonie)	Particularités des pays européens
Türkiye (Turquie)	Administration
France	Information
Elláda (Grèce)	Particularités des pays européens
Polska (Pologne)	Information
Norge (Norvège)	Argent
Schweiz (Suisse)	Santé
România (Roumanie)	Argent

Voici les questions et missions/défis des cinq catégories : *le nombre des questions/défis doit être proportionnel au nombre des équipes* :

#### **Argent :**

- Question 1 : Le Ore norvégien a plus de valeur que l'Euro. Vrai ou faux ? (*faux*)
- Question 2 : Décrivez le mot « Marché unique européen » sans utiliser les mots suivants : « commerce », « argent » et « frontières »
- Question 3 : Quand est-ce que l'Euro fut introduit ? 1992, 1999 ou 2002 ? (*2002*)
- Question 4 : Comment s'appelle la monnaie officielle en Roumanie ? (*Leu*)
- Question 5 : Où peut-on payer avec le « grosz » ? (*Pologne*)
- Question 6 : En Bosnie-Herzégovine on peut payer avec l'Euro. Vrai ou faux ? (*faux*)
- Question 7 : Y-a-t-il des impôts européens ? (*Non, l'Europe n'est pas un État*)
- Question 8 : mimer la notion « € »

#### **Administration :**

- Question 1 : Le passeport d'une personne mineure a une durée valable à celui d'une personne majeure. Vrai ou faux ? (*Faux, 10 ans pour une personne majeure, 5 ans pour une personne mineure*)
- Question 2 : Un(e) Allemand(e) peut-il/elle avoir plusieurs nationalités ? (*oui, depuis 2014 possible double-nationalité sous certaines conditions*)
- Question 3 : Si j'habite à l'étranger, puis-je quand même voter dans le pays de ma nationalité ? (*oui, via l'ambassade, le consulat ou le vote par procuration*)
- Question 4 : Quelle institution n'est pas une institution de l'UE : le Conseil de l'Europe, le Conseil européen ou le Conseil des Ministres ? (*le Conseil de l'Europe est une institution internationale, régie par le droit international*)
- Question 5 : Comment se nomme le Traité fondateur de l'UE ? (*Le Traité de Maastricht, 1992*)
- Question 6 : À qui s'applique l'Espace européen de libre-circulation des personnes ? (*Aux pays membres de l'Espace Schengen, Accord de Schengen et les personnes ressortissantes ou non de ces pays circulant dans l'Espace Schengen*)
- Question 7 : Existe-il une obligation de garantie européenne pour les biens de consommation (appareils électroniques, téléphones mobiles, TV, etc.) ? (*oui, deux ans de garantie*)
- Question 8 : L'eau courante est de la même qualité dans tous les pays de l'UE ? Vrai ou faux ? (*faux*)
- Question 9 : Comment dit-on passeport en turc ? (*« pasaport »*)
- Question 10 : Mon permis de conduire est équivalent dans son effet à ma pièce d'identité au sein de l'UE ? Vrai ou faux ? (*faux*)

#### **Santé :**

- Question 1 : Nommez trois pays européens dans lesquels la carte européenne d'assurance maladie n'est pas valable. (*voir pays non membres de l'UE*)
- Question 2 : Dîtes dans trois langues différentes « A l'aide, au secours ! »
- Question 3 : Combien coûte la carte européenne d'assurance maladie en Allemagne ? (*Rien, elle est gratuite dans tous les pays de l'UE*)

- Question 4 : Décrivez le mot « police » sans utiliser les mots suivants : « arrestation », « contrôle », « forces de l'ordre », « menottes »
- Question 5 : Mimer une pharmacie
- Question 6 : Qu'est-ce que le mouvement de la Croix-Rouge et d'où vient-il ? *(Le suisse Henry Dunant a proposé au XIXe siècle que le corps sanitaire et de soins soient considérés comme neutres sur les champs de batailles en temps de guerre. Ainsi est né le Mouvement de la Croix-Rouge. Avec la signature de la Convention internationale de Genève en 1864, l'aide humanitaire et la protection du corps médical en temps de guerre sont reconnues et protégées par le droit international humanitaire.)*
- Question 7 : Montrez-nous la position latérale de sécurité. Est-elle la même dans tous les pays européens ? *(oui, elle est la même partout en Europe et dans le monde)*
- Question 8 : Quel est le numéro européen d'urgence ? *(112 partout dans l'UE)*

#### **Information :**

- Question 1 : Le service volontaire européen est-il gratuit ? *(oui)*
- Question 2 : Définir ce qu'est une rencontre de jeunes
- Question 3 : Quelle institution informe sur, soutient et subventionne des projets germano-polonais ? *(L'Office germano-polonais pour la Jeunesse, DPJW ou PNWM, www.dpjw.org)*
- Question 4 : Ta mission du jeu peut-elle être financée par l'UE ?
- Question 5 : Y-a-t-il un âge minimal pour faire un service volontaire européen ? *(oui, 17 ans)*
- Question 6 : Dessine le mot « famille d'accueil »
- Question 7 : Combien de frontières dois-tu au moins traverser si tu pars d'Allemagne vers la Grèce par moyens terrestres : 5, 7 ou 9 ? *(5)*
- Question 8 : Quelle institution informe sur, soutient et subventionne des projets franco-allemands ? *(L'Office franco-allemand pour la Jeunesse, OFAJ ou DFJW, www.ofaj.org)*
- Question 9 : De combien de temps penses-tu avoir besoin pour planifier un voyage ?
- Question 10 : Comment s'appellent les bourses européennes permettant d'étudier dans un autre pays de l'UE ? *(Erasmus +)*

#### **Particularités des pays européens :**

- Question 1 : Chante une chanson française
- Question 2 : Salue tes coéquipiers à la manière française
- Question 3 : Qu'est-ce que veut dire l'accord de Schengen ? *(suppression des contrôles d'identité aux frontières des pays signataires de l'accord)*
- Question 4 : Mime le mot « diversité »
- Question 5 : Quelle fut la première communauté européenne existante avant l'UE ? *(La Communauté Européenne de Charbon et d'Acier, CECA, 1951)*
- Question 6 : Quel pays a la plus grande superficie dans l'UE : la France, l'Allemagne ou la Pologne ? *(la France)*

- Question 7 : Combien de mains sont levées quand un tiers du Conseil des Ministres adopte une législation de l'UE ? (*un tiers de 28 est 10*)
- Question 8 : Qui était le/la premier/ère Président/e du Parlement Européen ? (*Simone Veil, ancienne ministre de la Justice sous le gouvernement Chirac et ancienne déportée du camp d'Auschwitz*)
- Question 9 : Quels sont les États fondateurs de la CECA (ancêtre de l'UE) ? (*la France, l'Allemagne de l'Ouest (RFA), l'Italie et les trois pays du BENELUX*)
- Question 10 : D'où viennent les personnages de dessins animés Bolek et Lolek ? (*Pologne*)
- Question 11 : Où peut-on parler le gaelic ? (*Irlande*)
- Question 12 : Que veut dire « Domovina » en croate ? (*Patrie*)
- Question 13 : Mimer en groupe l'Acropole

## 26 Simulation des institutions de l'UE

<http://www.europarl.europa.eu/ordinary-legislative-procedure/fr/home/home.html>

### **Objectifs :**

Sensibilisation à la procédure législative de l'UE, aux rôles des institutions de l'UE et à la vie démocratique de l'UE

### **Taille du groupe :**

12 minimum

### **Déroulement :**

Les participants et participantes forment trois groupes franco-allemands qui, chacun, représente une des institutions européennes suivantes : le Parlement européen, la Commission européenne et le Conseil des ministres (ou autrement dit Conseil de l'UE). Le Parlement européen défend les intérêts des citoyens européens. La Commission défend l'intérêt général de l'Union européenne, c'est-à-dire des États, citoyens et institutions européennes dans leur ensemble au regard des valeurs européennes (par ex. : libre circulation, pas de frontières, intérêt pour la monnaie unique, démocratie, Droits de l'Homme). Enfin, les États défendent leurs intérêts en tant qu'État souverain et membre de l'UE (par ex. Installation des entreprises sur leur propre territoire, investir moins cher dans les autres pays, exporter leurs propres produits, garantir la paix et la richesse du pays, contrôle aux frontières).

L'équipe donne une proposition de loi (par ex. Interdiction d'utiliser des véhicules polluants au sein de l'UE). Les groupes se concertent entre eux, débattent et trouvent leurs arguments pour et/ou contre la loi, détaillent les éventuelles conditions. Puis quand les groupes sont prêts, ils se retrouvent en plénière et exposent leurs arguments. S'en suit un débat pour essayer de trouver un compromis. Le débat doit durer maximum 15 min. Si aucun compromis n'a été trouvé, les groupes se concertent de nouveau et essaient en interne de trouver un compromis / d'amender la loi. Puis les groupes se retrouvent en plénière. Ils exposent leurs compromis et amendements. Le groupe débat à nouveau et cherche un compromis. Si au bout de 15 min. maximum aucun compromis n'a été trouvé, les groupes se concertent à nouveau pour la troisième et dernière fois. Si à la fin de leurs nouveaux argumentaires aucun compromis n'a été trouvé, la proposition de loi est abandonnée.

L'activité étant assez intense, il est important de la conclure par une évaluation. Le but est que les participants et participantes prennent du recul sur l'activité, c'est-à-dire sur les enjeux du processus démocratique de l'UE et la place centrale du compromis dans notre société démocratique actuelle. Les participants et participantes se retrouvent en plénière. L'équipe leur pose ces questions : Comment vous sentez-vous ? Comment avez-vous pris les décisions en groupe ? Avez-vous rencontré des difficultés ou obstacles durant l'activité ? Quel est pour vous le plus important dans la procédure législative ? Quand on vote une loi ?

**Variante :**

Selon le niveau de langue, les participants et participantes peuvent présenter leurs arguments sur une feuille de paperboard à l'écrit. L'équipe est là pour aider à la traduction.

Selon le niveau de connaissances sur le thème de l'UE, le groupe représentant la Commission européenne peut faire lui-même une proposition de loi, comme le fait en réalité la Commission européenne (cf. Lien ci-dessus, compétences de la Commission européenne lors de la procédure législative ordinaire Art. 294 TFUE).

Le temps imparti et les trois débats (lectures) reflètent la réalité de la procédure législative. Ils permettent également d'apporter une dynamique de groupe. Cependant, si les participants et participantes semblent suffisamment à l'aise avec le thème, il n'est pas nécessaire d'introduire systématiquement la pression du temps et limiter ainsi les débats.

Pour bien saisir le rôle de chaque institution, il est judicieux de faire en amont une activité qui définit le rôle et les compétences de chaque institution. Par exemple via des recherches en tandem ou en petits groupes franco-allemands et en faire une affiche ou un court exposé pour tout le monde.

**Matériel :**

Paperboard, marqueurs, feuilles blanches, stylos

**Durée :**

180 min maximum



## 27 Simulation de groupes d'intérêt lors d'une rencontre de jeunes

### **Objectifs :**

Les participants et participantes font une simulation du processus de décision démocratique entre les différents pouvoirs. Le but étant qu'ils prennent du recul sur l'importance du compromis dans la prise de décision commune. Ici les rôles sont plus concrets car tirés du quotidien des jeunes.

### **Taille du groupe :**

12 minimum

### **Déroulement :**

Les participants et participantes forment trois groupes franco-allemands qui, chacun, représentent les intérêts d'un groupe donné, à savoir : le parlement des jeunes, l'équipe d'animation et l'auberge. Le parlement des jeunes représente les intérêts des participants et participantes de France et d'Allemagne. L'équipe d'animation représente l'intérêt général du groupe dans son entier, c'est-à-dire de tous les acteurs de la rencontre (participants, organisateurs, hébergement, équipe) pour que celle-ci se passe bien pour tous. Enfin, l'hébergement représente ses intérêts et celui de ses employés/partenaires (restauration, agents d'entretien, concierge, techniciens, voisins).

L'équipe présente la loi qui sera à débattre et à voter, par ex. « moins de pause dans le programme et plus de temps libre le soir » ou encore « pause du midi plus longue et moins de temps de pause entre les activités ».

Les groupes se concertent entre eux, débattent et trouvent leurs arguments pour ou contre la loi, détaillent les éventuelles conditions. Puis quand les groupes sont prêts, ils se retrouvent en plénière et exposent leurs arguments. S'en suit un débat pour essayer de trouver un compromis. Le débat doit durer maximum 15 min. Si aucun compromis n'a été trouvé, les groupes se concertent de nouveau et essaient en interne de trouver un compromis, d'amender la loi). Puis les groupes se retrouvent en plénière. Ils exposent leurs compromis et amendements. Le groupe débat à nouveau et cherche un compromis. Si au bout de 15 min maximum aucun compromis n'a été trouvé, les groupes se concertent à nouveau chacun pour la troisième et dernière fois. Si à la fin de leurs nouveaux argumentaires aucun compromis n'a été trouvé, la proposition de loi est abandonnée.

### **Variante :**

Selon le niveau de langue, les participants et participantes peuvent présenter leurs arguments sur une feuille de paperboard à l'écrit. L'équipe d'animation est là pour aider à la traduction.

Le temps imparti et les trois débats permettent un déroulement dynamique. Cependant, si les participants et participantes semblent suffisamment à l'aise, il n'est pas nécessaire d'introduire systématiquement la pression du temps et limiter les débats.

**Matériel :**

Paperboard, marqueurs, feuilles blanches, stylos

**Durée :**

180 min maximum

## 28 Jeu de rôles : l'Europe au quotidien

### Objectifs :

Prise de conscience que l'Europe et en particulier l'Union européenne font parties intégrantes de notre société et de notre quotidien.

### Taille du groupe :

20 minimum

### Déroulement :

Dans un premier temps, les participants et participantes réfléchissent en petits groupes franco-allemands aux éléments de leur quotidien qui sont permis et réglementés par l'Union européenne. Par ex. : voyager librement, pas de frontières, roaming téléphonique, étudier et pouvoir faire un stage dans un autre pays membre de l'UE, avoir une bourse de l'UE, la réglementation concernant la qualité des produits que l'on consomme, les projets de travaux financés par l'UE, etc.

Puis les groupes réfléchissent à la question suivante sous la forme d'un brainstorming : Que serait notre quotidien si l'UE n'existait pas ? Ils donnent le plus possible d'exemples concrets de la vie quotidienne, dans le cas de l'inexistence de l'UE (par ex. les coûts des appels téléphoniques à l'étranger, le contrôle aux frontières, problèmes à l'import et à l'export, la fabrication de tel produit uniquement dans un pays).

Puis, dans un deuxième temps, les participants et participantes vont simuler ce quotidien dans une Europe sans UE. Pour cela, chacun et chacune pioche une carte contenant un rôle.

Pour 20 personnes les rôles peuvent être par exemple :

- Boulanger/ère
- 2 Étudiant/es
- Homme/Femme au foyer
- Hôtelier/ère
- 2 Maraîchers/chères
- Professeur/e d'école
- Artiste
- 2 Journalistes/Reporteurs
- Concessionnaire d'automobile
- 2 Chefs d'entreprise commerciale
- 2 Chercheur/euse
- 4 Douaniers/ères

Ensuite, les participants et participantes forment des groupes franco-allemands et chaque groupe pioche une carte représentant un pays. Pour 20 personnes, on forme quatre groupes-pays. Par exemple :

- Espagne
- Allemagne
- France
- Pologne

Les groupes se rangent dans différents coins de la salle formant le Nord-Ouest-Sud-Est de la carte de l'Europe, et de telle sorte qu'ils se mettent à côté du pays qui leur est voisin.

Remarque : le nombre de douaniers doit correspondre maximum au nombre de frontières séparant les pays piochés (afin qu'il y ait suffisamment de douaniers en jeu et pas en surplus pour veiller à ce que chaque douanier soit actif dans le jeu).

Puis un participant ou une participante pioche une action. Ici se trouve la liste non exhaustive des actions. Les pays correspondent aux pays piochés par les groupes. Les douaniers ne piochent pas les actions :

- Acheter un fruit d'un autre pays
- Passer ses vacances dans un hôtel à l'étranger
- Émigrer en France (pays choisi parmi les pays donnés)
- Rendez-vous important à l'étranger (par ex. mariage) en Pologne (pays choisi parmi les pays donnés)
- Stage en Allemagne (pays choisi parmi les pays donnés)
- Tu as besoin d'un produit particulier qui n'existe pas dans ton pays
- Étudier en Espagne (pays choisi parmi les pays donnés)
- Séminaire en Pologne (pays choisi parmi les pays donnés)
- Travailler en Allemagne (pays choisi parmi les pays donnés)
- Acheter une nouvelle voiture

La personne qui a pioché l'action doit la réaliser mais se trouve confrontée à des difficultés : la douane aux frontières. La douane est libre d'autoriser ou non la circulation de la personne à travers la frontière. Si le niveau de langue du douanier le permet, il donne les raisons de sa décision. Le douanier peut aussi choisir d'accepter la circulation mais avec des conditions. Il explique ses conditions. Ces dernières peuvent être négociables avec le groupe-pays du participant ou de la participante (pays d'origine). Les autres participants et participantes observent la scène. Si la douane a autorisé la personne à entrer dans le nouveau pays (pays d'accueil), ce même pays peut émettre un veto contre l'entrée sur le territoire de la personne. Dans ce cas de blocage, le jeu est mis en pause, et tous les participants et participantes ont 2 min maximum pour réfléchir en groupe-pays aux solutions possibles pour passer l'obstacle. Au bout de 2 min, trois solutions peuvent être proposées. La douane ou le pays ayant mis le veto choisit une de ces trois solutions. Le jeu est fini quand la personne a atteint son but. A la fin de chaque tour de jeu, les participants et participantes notent sur une feuille de paperboard les difficultés ou obstacles remarqués lors du jeu pour la personne ayant à remplir l'action.

Pour le second tour, chaque participant et participante pioche un nouveau rôle, un nouveau pays, et un autre participant ou une autre participante pioche une nouvelle action.

Enfin dans un troisième temps, l'équipe et les jeunes se retrouvent en plénière et font l'évaluation de l'activité. Cette dernière phase est importante. Elle permet aux participants et participantes de prendre du recul sur la présence de l'Europe et leur fait prendre conscience des avantages de l'UE dans leur quotidien. Voici les questions que peut poser l'équipe :  
Comment vous sentez-vous? Avez-vous réussi à réaliser votre action ? Pourquoi ? Comment ?  
Comment vous (les personnes actives au jeu) vous êtes sentis lors des négociations pour traverser la frontière ? Quels problèmes ou obstacles avez-vous (les observateurs du jeu) remarqués lors de l'activité ?

Au fur et à mesure des tours, les problèmes ou obstacles sont-ils restés les mêmes ? Y-a-t-il eu des améliorations ou au contraire plus de complications ?

**Variante :**

Les groupes peuvent exposer sur une affiche et/ou à l'oral les éléments qu'ils ont trouvés faisant référence à l'UE dans leur quotidien et ce qu'ils seraient si l'UE n'existait pas.

La formation des rôles et du nombre de pays dépend du nombre de participants et participantes. Il est conseillé cependant de former des pays de quatre personnes maximums pour une meilleure dynamique de groupe. Les pays peuvent varier.

Deux personnes peuvent piocher une action ensemble, si les participants et participantes ne se sentent pas à l'aise seuls. L'avantage aussi est que cela apporte une meilleure dynamique de groupe.

**Matériel :**

Paperboard, cartes (petits bouts de papier) les rôles, les pays et les actions, marqueurs, carte de l'Europe pour la visualisation des frontières

**Durée :**

180 min maximum

## 29 Jeux olympiques européens

### Objectifs :

Cet exercice a pour but de sensibiliser les participants et participantes au thème de l'Europe, de rafraîchir et d'utiliser les connaissances de base du groupe. Les participants et participantes doivent faire appel à leur créativité et être proactifs.

### Taille du groupe :

3 groupes de 4 minimum

### Déroulement :

Cette activité se déroule en trois phases.

Lors de la première phase, les participants et participantes sont répartis en petits groupes mixtes et doivent relever des défis ludiques, sportifs et créatifs à différentes stations, préalablement préparées par l'équipe :

- Tournante des pays en ping-pong (la personne frappant la balle doit citer un pays européen)
- Le « dessiner c'est gagné » des spécialités d'Europe
- L'acrostiche avec le mot « Europe » (chaque lettre du mot Europe est l'initiale d'un mot. L'ensemble forme un poème graphique).

Lors de la seconde phase, chaque groupe prépare un défi pour les autres. Pour cela les groupes tirent au sort une catégorie parmi géographie, langues, culture et arts, etc. et inventent un défi en lien avec la catégorie piochée. Puis, les jeunes animent leurs ateliers-défis et jouent à ceux des autres groupes.

Exemples des défis inventés par les groupes :

- Pour la catégorie « langues » :
  - Trouver un maximum d'internationalismes
  - Écouter et trouver dans quelle langue un mot est prononcé
- Pour la catégorie « géographie » :
  - Lister un maximum de villes
  - Replacer les noms des pays sur une carte vide
- Pour la catégorie « culture et arts » :
  - Deviner quel pays est représenté d'après des mimes proposés
  - Résoudre des mots-croisés
  - Dessiner des symboles

### Matériel :

Selon les jeux proposés

**Exemple vécu en pratique :**

Mis en place lors d'un échange de jeunes en formation paysagisme. Comme il y avait un nombre impair d'équipes, un atelier supplémentaire a été proposé. Il s'agissait de créer une affiche « Mes rêves pour l'Europe ».

**Durée :**

120 min

## 30 Jeu de coopération - Tâches sur l'Europe

### Objectifs :

Renforcer la dynamique de groupe, s'amuser ensemble

### Taille du groupe :

12 minimum

### Déroulement :

Les participants et participantes se répartissent en groupes de quatre personnes minimums. Chaque groupe se trouve un nom et un slogan ou une devise.

Les groupes reçoivent une liste avec des tâches et doivent présenter le maximum de tâches devant un jury en un temps donné (1h). Pour chaque présentation réussie le jury donne des points. L'équipe qui a le plus de points à la fin gagne.

### Variante :

Les groupes peuvent par des petites attentions (boissons, massage, compliments, etc.) tenter d'influencer le jury pour obtenir plus de points. Ce fonctionnement permet d'enlever le sérieux de la situation de compétition.

### Exemples pour des tâches reliées à l'Europe :

- Présenter l'hymne européen / un hymne national de l'Europe en faisant un gargarisme
- Nommer les capitales / fêtes nationales de cinq pays européens donnés par le jury
- Deviner les yeux fermés des monuments européens (doivent être bricolés en amont)
- Compter de 1 à 10 dans une langue européenne (anglais, français et allemand sont exclus)
- Faire deviner trois jeux / traditions de différents pays à l'équipe en les mimant (pétanque, polka, danse bavaroise, corrida, etc.)
- Présenter une pub sur un pays européen donné par le jury
- Chanter Frère Jacques en allemand, français et une troisième langue européenne
- Nommer les 28 pays de l'UE / les 19 pays de la zone Euro / un maximum de pays européens en 90 sec
- Regardez dans votre porte-monnaie : vous recevez un point bonus pour chaque pays dont vous avez une pièce de monnaie.

### Durée :

90 min