

Juillet 2024



# KIT PÉDAGOGIQUE

Rassemblement de jeunes autour de la participation à la vie démocratique, la promotion de valeurs communes et l'encouragement de l'engagement civique.

“Europe Engagée”

L'Agence du Service Civique / Erasmus + France Jeunesse et Sport organise comme chaque année un événement rassemblant des jeunes ayant participé à différents programmes européens. En 2024, l'évènement s'inscrivait dans le cadre de la "Semaine européenne de la jeunesse" et réunissait 32 participants : des membres de la promotion 2023-2024 du réseau "Europeers France", des bénéficiaires du Corps européen de solidarité et du volet Jeunesse et Sport du programme Erasmus+ (échanges de jeunes, participation de jeunes, DiscoverEU) ainsi que des volontaires en Service Civique en mission « citoyenneté européenne ». Le regroupement "Europe Engagée 2024" a eu lieu à Paris du 5 au 7 avril 2024.

Pendant un week-end, 32 jeunes de 18 à 30 ans ont participé à des activités autour de la thématique de l'engagement, du développement des compétences ainsi qu'à une simulation du Parlement européen proposée par Europa Expérience, à Paris. Cette initiative s'inscrit dans l'une des priorités du programme : la participation à la vie démocratique, la promotion de valeurs communes et l'encouragement de l'engagement civique.

Ce kit pédagogique est mis à disposition des structures qui souhaiteraient reproduire ce format d'évènement, qu'elles soient engagées sur les programmes Erasmus+ et Corps européen ou non. Il propose un programme type et détaille des activités pédagogiques permettant d'interroger la notion de citoyenneté européenne, l'apport de l'Union Européenne, le fonctionnement de ses institutions, les liens entre engagement et démocratie, ainsi que les compétences développées par les jeunes engagés dans la vie démocratique. Il est complété par des liens vers des ressources qui permettent d'adapter le format au contexte et aux participants.

**Thématique :** La citoyenneté européenne

**Titre de l'évènement :** Europe Engagée

**Durée :** 3 jours

**Nombre de participants :** 32

**Nombre souhaitable de formateurs :** 4

**Quelques chiffres :**

- 81% des jeunes déclarent se sentir européens (source : rapport Eurobaromètre sur la citoyenneté européenne).
- 77% des jeunes expriment leur désir d'en apprendre davantage sur leurs droits en tant que citoyens européens.

**Pourquoi ce kit pédagogique ?**

De nombreuses structures engagées dans les programmes Erasmus+ et Corps européen de solidarité se positionnent sur les thématiques de la citoyenneté européenne et de l'engagement. L'Agence nationale Erasmus+ Jeunesse et Sport souhaite participer au renforcement des activités qui y sont liées et ajouter sa pierre à l'édifice en proposant ce kit clé en main. L'objectif est de fournir des animations aux structures qui souhaiteraient reproduire ce format réussi.

**Construction du kit :**

Nous vous proposons de découvrir les outils utilisés lors du regroupement "Europe engagée", auquel ont participé 32 jeunes engagés pour l'Europe et dans des missions de mobilité de l'Union européenne. Ce kit a pour objectif de faciliter la mise en œuvre d'événements similaires, engageants et informatifs, sur la citoyenneté européenne. Il peut être utilisé et adapté dans son ensemble, afin de mettre en place un événement similaire sur

plusieurs jours, ou séparé en activités distinctes qui pourraient être intégrées à des mobilités telles que des échanges de jeunes ou des formations de travailleurs de jeunesse.

### Rappel des objectifs du rassemblement de jeunes "Europe engagée" :

- Réunir des jeunes de différents dispositifs et faire de l'inter-réseau ;
- Sensibiliser à l'UE et aux enjeux des élections européennes ;
- Illustrer l'importance de l'UE dans la vie quotidienne des jeunes ;
- Valoriser les compétences acquises grâce aux différents programmes auxquels les jeunes prennent part.

### Programme :

	jour 1	jour 2	jour 3
9h		Ouverture officielle	Energizer
		Activité 1 : introduction aux enjeux européens	Activité 5: définition d'une compétence
		Activité 2 : bibliothèque vivante	Activité 6: Troïka
		Déjeuner	Brunch / restitution du micro trottoir
14h	Arrivée des formateurs et formatrices, installation de la salle	Activité 3 : Europa expérience - simulation parlementaire	Activité 7 : évaluation
	Activités de présentation et d'interconnaissance	Activité 4 : micro trottoir	
	Introduction : présentation des objectifs, du programme et des points logistiques		

### Besoins logistiques :

- Une salle plénière
- Des salles de sous-commission
- Contenu pédagogique sur l'Europe (carte ...)
- Feuilles, marqueurs, stylo, crayon, feutres, scotch de peintre
- Flipchart
- Autorisation de droit à l'image vierge
- Vidéo projecteur
- Goodies
- Outils participatifs (type : AhaSlide, Mentimeter)

## Activités : déroulement, méthodes et outils

### 1/ Interconnaissance et « energizer » :

*Objectif : créer une dynamique de groupe et faciliter la mise en travail.*

- Carte des participants : En cas d'arrivée échelonnée et avec des participants qui ne se connaissent pas, afficher une carte de France/d'Europe au mur sur laquelle les participants pourront s'inscrire, à l'aide de post-it, de fiches de présentation illustrées ou de toute autre source permettant d'en savoir plus sur le groupe... soyez créatifs !
- Pitch ton programme : Le groupe étant constitué de 3 sous-groupes de participants (volontaires en Service Civique, Europeers France et bénéficiaires des programmes de mobilité), chaque sous-groupe a 5 minutes pour préparer une courte présentation du programme qu'ils représentent. Après le temps de préparation, chaque groupe a 2 ou 3 minutes pour en dire un peu plus sur leur programme d'engagement, sous la forme créative souhaitée (mise en scène, musique, utilisation de matériel ou non...).
- Scotch initiales : Chacun des participants inscrit trois initiales sur un morceau de scotch de peintre qu'ils collent sur leur main, correspondant respectivement à 1/ la première lettre de leur prénom, 2/ la première lettre de la ville dans laquelle ils résident actuellement, 3/ la première lettre de la thématique de leur engagement. Les éléments auxquels renvoient les initiales sont adaptables à souhait (première lettre d'un hobby, première lettre de son pays d'origine, première lettre de son domaine d'étude, etc...). Ensuite, les participants circulent dans la salle à la rencontre des autres, en essayant de deviner à quoi correspondent les 3 initiales et en faisant connaissance avec le plus de personnes.
- Points communs et différences : Faire des groupes de 4-5 personnes et leur demander d'identifier le maximum de points communs en un temps imparti (minimum 3 minutes). La consigne est qu'ils ou elles doivent trouver des points communs originaux (aimer voyager, aimer le chocolat n'est pas original). Après le temps imparti, demander à chaque groupe combien de points communs il y a au sein de chaque groupe, puis écouter chaque groupe et déterminer (avec beaucoup de subjectivité !!) si le point commun est original ou pas.  
En deuxième phase, constituer un cercle et demander aux personnes de se lever. De manière aléatoire, une personne fait un pas en avant, dit son prénom et annonce quelque chose qu'elle a fait et qui, selon elle, la rend unique. Si des personnes dans le cercle ont fait la même chose, elles doivent aussi avancer d'un pas. Recommencer ensuite avec une autre personne, il n'y a pas d'obligation que tout le monde passe.
- Karaoqué : Écrire sur des petits papiers des titres de morceaux de musique que tout le monde connaît, en répétant le même titre sur plusieurs papiers différents (ex : 5 papiers avec "We will rock you", 5 papiers avec "Aux Champs Elysées", etc...), puis faire piocher un papier par personne. L'objectif est que les personnes ayant les mêmes titres de musique se retrouvent entre elles seulement en chantant. Lancer le départ, tout le monde se met à chanter et essaye d'identifier qui chante la même chanson.

### 2/ Introduction aux enjeux européens :

*Objectif : prendre conscience de l'impact de l'UE dans le quotidien des jeunes européens et comprendre comment les décisions sont prises et mises en œuvre à l'échelle européenne.*

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prendre conscience de ce que l'UE fait pour les jeunes</li> <li>• Comprendre l'articulation des différentes institutions européennes</li> <li>• Comprendre comment des mesures concrètes, impactant le quotidien des habitants des pays membres de l'UE, sont adoptées</li> </ul>
Salles	1 grande salle permettant de faire des petits groupes assez espacés les uns des autres
Durée	Module complet : 1h30 (possible d'adapter en fonction du quiz)
Matériel	<p><b>Liens videos :</b>  L'U.E comment ca marche ? 2.36'  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=IULPVulp6w8">https://www.youtube.com/watch?v=IULPVulp6w8</a></p> <p>A quoi sert le parlement ? 2.24'  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=3My7N5BCDus">https://www.youtube.com/watch?v=3My7N5BCDus</a></p>

## INTRODUCTION AUX ENJEUX EUROPÉENS

3 étapes :

Etape 1 : À l'aide de différentes catégories sourcées en amont (et éventuellement reprises dans un cadre visuel facilitant) grâce aux sites internet suivants,

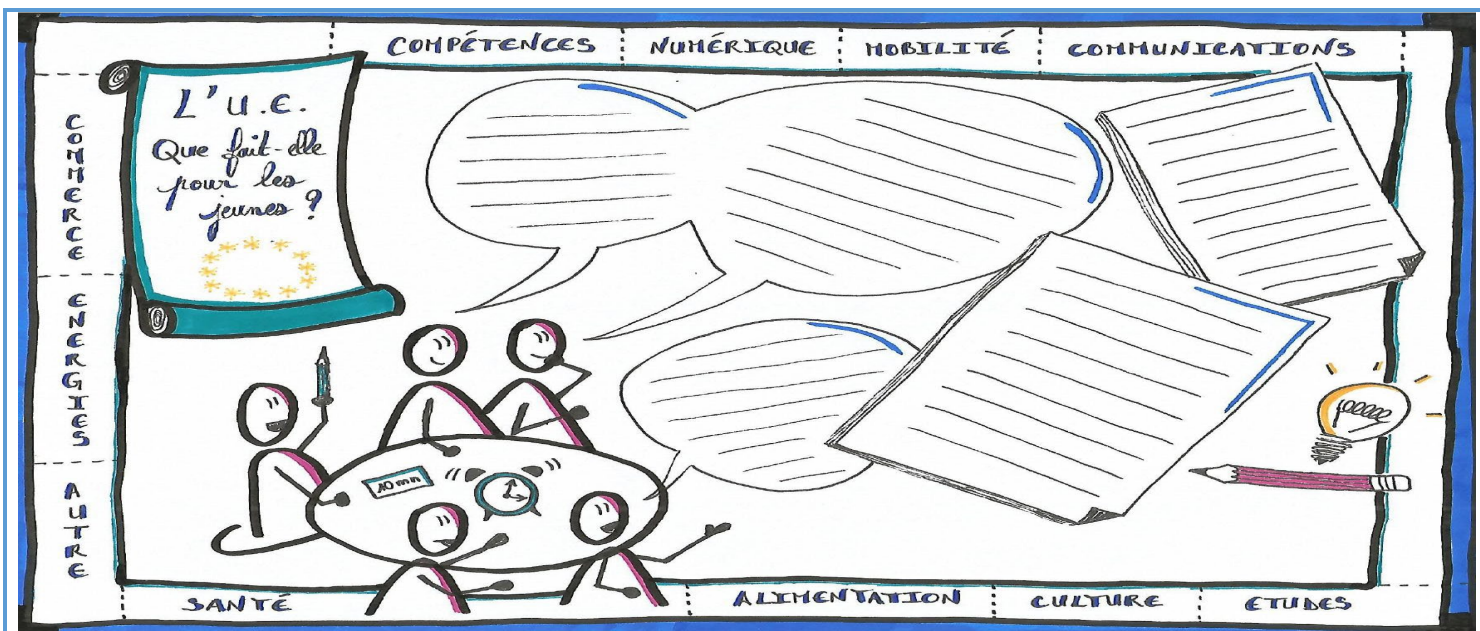
- QUE VOUS APPORTE L'UE DANS LA VIE QUOTIDIENNE?
- L'Europe et moi

faire recenser aux membres du groupe des exemples concrets de la manière dont l'UE infuse le quotidien pour chaque catégorie, à l'aide de la question suivante "Qu'est-ce que l'UE fait pour les citoyens européens ?" :

- Mobilité
- Communications
- Alimentation
- Énergie
- Numérique
- Culture
- Commerce
- Santé
- Etc...

- Remarque : il est possible de travailler collectivement sous forme de « brainstorming » mais également de faire des petits groupes de discussion. Dans le cadre d'"Europe engagée", les participants étaient répartis en groupes de 5 personnes environ, chaque groupe disposait d'un cadre visuel à remplir avec des exemples, comme décrit dans le déroulé de l'étape 1.





**Etape 2 :** Suite au temps d'identification de tout ce que l'UE fait pour le quotidien des citoyens et citoyennes européens, l'idée est de démontrer aux participants comment le système européen s'organise pour proposer et adopter des lois.

Passage de 2 vidéos courtes : la première sur les différents organes qui constituent l'Union européenne et comment ils interagissent les uns avec les autres. La deuxième sur le fonctionnement du Parlement européen

**Etape 3 :** Une fois que les deux vidéos ont été projetées, il est proposé aux participant.es de participer à un quiz sur l'UE, sur le fonctionnement de ses institutions et plus spécifiquement sur le Parlement européen.

Pour cela, le groupe est divisé en petits groupes de 4 ou 5 personnes maximum, en faisant attention à ce que les divers programmes soient représentés au sein de chaque sous-groupe.

Ensuite, il est demandé à chaque groupe de choisir un nom et qu'une personne se charge de scanner le QR code qui permet d'accéder au lien du quiz (nous avons ici utilisé un compte pro du programme AhaSlide).

Tandis qu'une personne est chargée d'animer le quiz, les autres formateurs ou formatrices peuvent compter les points et vérifier le bon déroulement de l'activité (sources externes interdites, soutien en cas de problèmes techniques...).

Les questions du quiz reprennent les éléments principaux des vidéos visionnées, afin de s'assurer que l'ensemble des participant.es a pris connaissance du fonctionnement des principales institutions de l'UE.

Pour la construction du quiz, il est intéressant de varier la typologie des questions (questions ouvertes ou fermées, réponses par vrai ou faux ou proposer de nombreuses options, association d'idées, utilisation d'images...) ainsi que le niveau (alterner questions faciles et difficiles...).

Enfin, il est important de donner la parole aux divers groupes entre les questions, afin d'approfondir certaines des thématiques présentées, de vérifier que l'ensemble des participant.es ait pris connaissance des bonnes réponses ou de dynamiser l'activité.

- Pour l'étape 3, il est important de vérifier les possibilités offertes par les versions gratuites des programmes de quiz en ligne (type : AhaSlide, Mentimeter...). Pour des groupes importants, la version pro est souvent nécessaire. Bien que le quiz se joue en groupe, il est important de rappeler, en début d'activité, que chaque groupe doit veiller à ce que l'ensemble des personnes participe à toutes les questions et que tout.es prennent connaissance de l'ensemble des réponses.

### 3/ Bibliothèque vivante :

*Objectif : susciter la discussion à partir de témoignages autour de l'engagement citoyen.*

**Contexte :** Née en 2000 au Danemark dans le but de rouvrir le dialogue entre des jeunes et les forces de l'ordre,

la méthodologie s'est rapidement répandue à travers le globe. L'objectif premier est de déconstruire les stéréotypes, de valoriser la diversité et les parcours de vie. Comme dans une bibliothèque classique, les lecteurs et les lectrices peuvent emprunter un livre, le lire et ensuite en emprunter un second. La seule différence est qu'ici, les livres sont des personnes volontaires pour raconter leur histoire.

Bien que cet outil soit adaptable à divers contextes tels que des événements, festivals ou expositions, il nécessite une préparation logistique minutieuse, incluant la sélection et la préparation des livres pour partager leurs expériences. En effet, les livres doivent être choisis avec soin, puis préparés à raconter leurs histoires. En fonction des thématiques abordées, il faut avoir une certaine vigilance : le livre doit revenir en bon état !

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"><li>• Valoriser les parcours d'engagement</li><li>• Déconstruire les stéréotypes</li></ul>
Salles	Plusieurs petites salles, ou un espace assez grand pour créer des îlots intimistes, propices à l'échange
Durée	1h30-3h
Matériel	Une affiche expliquant les règles de la bibliothèque, une affiche présentant les différents livres

## BIBLIOTHÈQUE VIVANTE

### Déroulé:

Présenter la méthodologie de la bibliothèque vivante ainsi que les règles:

### Préparation des livres :

Les livres sont sélectionnés en fonction de la thématique choisie et sont invités à réfléchir à une histoire qu'ils souhaitent raconter. La préparation des livres implique une réflexion sur l'histoire à partager, avec la possibilité d'un accompagnement pour certains (déroulé chronologique, une succession d'anecdotes, ou un focus sur un moment fort). Les livres sont libres de choisir la forme du récit. Les livres doivent trouver un titre qui sera indiqué dans le catalogue de lecture.

Pour faciliter l'introduction du Livre, vous pouvez demander à chaque livre de présenter un résumé de son histoire en une phrase.

Ensuite, les livres sont invités à se placer dans l'espace afin que les lecteurs puissent les choisir et écouter leur histoire.

Option : Une alternative est de ne pas identifier des thématiques en amont mais de laisser le choix libre aux participant.es de proposer un Livre.

*Exemple de livre sur l'engagement : volontaire au planning familial, volontaire EU bioeconomy, pompier volontaire, personnalité politique, activiste etc...*

1. Un seul Livre peut être emprunté en même temps. Il n'est pas possible de réserver un livre pour un emprunt ultérieur.
2. Les lecteur et lectrices peuvent choisir librement leur Livre et ne peuvent pas "juger un livre par

sa couverture”.

3. Un Livre peut être emprunté pour une durée de 20 minutes maximum avant d’être retourné à la Bibliothèque Vivante.
4. Les lecteurs et lectrices doivent respecter le temps d’emprunt du Livre (les facilitateurs et facilitatrices veillent au respect du temps).
5. Le Livre accepte d’être feuilleté par les lecteurs et lectrices qui peuvent choisir librement des questions à poser. Le Livre peut fixer ses propres limites et ne pas répondre aux questions.
6. Les lecteurs et lectrices doivent rendre le Livre dans l’état psychologique et physique dans lequel il a été emprunté. Il est interdit d’endommager le Livre, ou de blesser sa dignité d’une façon ou d’une autre.
7. Les lecteurs et lectrices peuvent prolonger le temps de lecture en accord avec les bibliothécaires pendant les temps informels.
8. (Optionnel) Les lecteurs et lectrices acceptent que le Livre puisse interrompre la conversation s’il le souhaite.

#### 4/ Simulation de parlement européen

*Objectif : incarner des députés européens lors d’une simulation du Parlement européen.*

Mais de quoi s’agit-il ?

##### Europa Expérience

Europa Expérience est un espace parisien entièrement dédié à l’Europe. Innovant et immersif, il présente une exposition permanente et gratuite. Propice à une déambulation douce, le lieu permet aux visiteurs une exploration à leur rythme en choisissant les sujets et les thématiques qui les intéressent et les pays qu’ils souhaitent découvrir. À l’entrée, un écran numérique met en avant les 705 eurodéputés qui portent la voix des citoyens au sein de l’UE. Un peu plus loin, un second panneau présente les 27 commissaires et leurs attributions dans de petites vidéos.

La simulation parlementaire consiste à se glisser dans la peau d’un député européen. Europa Expérience propose aux groupes de 16 personnes ou plus (à partir de 14 ans) de participer à un jeu de rôle pour mieux comprendre comment les décisions sont prises au niveau de l’Union européenne. Pendant deux heures, les participant.es deviennent des députés européens de différents groupes politiques, ils examinent, négocient et adoptent (ou rejettent) des directives européennes. L’origine du projet Europa Expérience Paris est directement inspirée du « Parliamentarium » situé à Bruxelles, créé par le Parlement européen. Aujourd’hui, Strasbourg, Ljubljana, Helsinki, Copenhague et Tallinn accueillent des espaces similaires, avec l’objectif d’installer ces lieux immersifs dans chaque capitale européenne. Dans le hall d’accueil, il est d’ailleurs possible de se prendre en photo et d’envoyer son selfie dans les autres « Europa Expérience » partout en Europe !

##### Alternatives



Pour organiser un événement en région, il est possible de se référer aux différentes Maisons de l'Europe ou Centres Europe Direct qui proposent un accompagnement pour la mise en place de ce type d'animations. Plus d'informations sont disponibles dans l'espace Ressources à la fin du kit.

## 5/ Déambulation parisienne ou micro trottoir :

*Objectif : interagir avec des passant.es sur les thèmes d'engagement européen et sur les élections européennes*

Contexte : L'espace public peut être vu comme une zone de passage, un lieu de protestation, un lieu de loisir et parfois comme un lieu d'expression. Animer l'espace public dans le but de lancer des débats, de recueillir des points de vue ou d'inviter à la réflexion permet à chacun de s'approprier cet espace et de donner la parole aux citoyens et citoyennes. Dans le cadre de l'événement "Europe Engagée", les jeunes ont été invités à interroger les passants sur des thématiques européennes.

### DÉAMBULATION

Objectifs	> Sensibiliser le grand public > Faire de l'espace public un lieu d'échange > Créer des productions réutilisables par la suite
Salles	OUI
Durée	3h minimum
Matériel	- Autorisation de droit à l'image - Feuilles, stylos, post-it...

#### Etape 1

Divisés en petits groupes, les participants ont eu pour mission de créer des outils permettant l'échange puis de déambuler dans l'espace public afin de mettre en pratique ces outils.

Dans un premier temps, ils ont réfléchi à l'objectif spécifique de leur sous-groupe pour ce temps (aborder spécifiquement les élections européennes, interroger les passant.es pour tester leurs connaissances sur l'UE ou sur une de ses institutions, aborder des thématiques précises en lien avec l'engagement ou l'interculturel...) ainsi qu'à la production en soi (interviews, photos, vidéos, quiz, jeux, posts Instagram...). Les consignes ont été très libres de façon à ce que chaque sous-groupe puisse créer des outils qui s'adaptent à leurs envies précises.

#### Etape 2

Dans un 2ème temps, ils ont parcouru différentes rues et villes, en interagissant avec passants et passantes et créant leurs outils, notamment diverses vidéos.

#### Etape 3

Enfin, le lendemain, un temps de restitution a permis à tous les groupes de montrer les résultats produits la veille (présentations, pdf, livret photos, posts Instagram, vidéos, résultats des enquêtes...).

#### Remarques :

- Il est important que les participants et participantes prennent le temps d'échanger autour des objectifs spécifiques qu'ils souhaitent poursuivre pendant le micro-trottoir ainsi que des futures productions avant de se lancer, sans plan précis, dans la déambulation.

> Le formulaire de droit à l'image est essentiel afin de pouvoir se servir des photos et vidéos par la suite. Les participants peuvent également choisir de ne pas prendre les visages des personnes interrogées afin de ne pas avoir à remplir le document.

## 6/ Mes compétences, les définir, les identifier, les valoriser :

*Objectif : valoriser les compétences acquises grâce aux programmes européens à destination de la jeunesse.*

Contexte : Toute action de mobilité et/ou d'engagement est un vecteur de développement de compétences. Il nous semble important d'aborder un temps de réflexion autour des compétences.

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"><li>• Définir la compétence</li><li>• Identifier les différents types de compétences</li><li>• Illustrer la notion de compétence à l'aide d'une situation concrète</li></ul>
Salles	1 salle pouvant contenir tous les membres du groupe
Durée	15 minutes
Matériel	Préparer trois visuels simples : un cerveau, une main, un cœur

## TEMPS INTRODUCTIF SUR LA NOTION DE COMPÉTENCE

1. Choisir un exemple concret de situation, professionnelle ou non. Dans le cadre d'"Europe engagée", nous avons pris pour exemple le député européen. Il est possible de solliciter le groupe afin que l'exemple ne soit pas imposé.
2. Demander au groupe de citer le plus grand nombre de compétences mobilisables possibles en lien avec la situation donnée.
3. Noter en direct les compétences énumérées sur un flipchart avec un code couleurs pour identifier les compétences techniques, les compétences transversales et les connaissances.
4. Débriefing de ce qui émerge visuellement sur le flipchart :
  - évoquer les différents types de compétences
  - les identifier à l'aide des "3S" : savoirs, savoir-faire et savoir-être
  - associer chaque catégorie aux visuels du cerveau (savoir), de la main (savoir-faire) et du cœur (savoir-être)
  - apporter des précisions, clarifier les catégories en utilisant les termes de compétences techniques, compétences transversales et connaissances
  - expliquer comment les exprimer : tantôt à l'aide de verbes d'actions (savoir-faire), tantôt à

l'aide d'adjectifs (savoir-être), tantôt à l'aide de noms communs (savoirs)

Remarques :

- Une compétence s'illustre à travers une situation concrète. N'hésitez pas à mobiliser des exemples!
- Deux méthodes sont possibles : la méthode inductive (décrite en déroulé) et la méthode déductive. Pour mettre en place la seconde, il suffit d'inverser les temps et de travailler en premier lieu sur la définition de la compétence puis d'illustrer dans un second temps cette définition à l'aide d'exemples.

## TROÏKA

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"><li>• Formuler clairement la description de son activité en lien avec la question</li><li>• Affiner les compétences en matière d'écoute et de conseil</li><li>• Renforcer la capacité d'auto-évaluation en s'appuyant sur le regard des autres</li></ul>
Salles	1 salle pouvant contenir tous les trios avec un espace raisonnable entre chaque trio
Durée	Chaque round dure 12 minutes soit environ 40 minutes pour les 3
Matériel	Préparer un visuel du processus

1. 1 > Méthode du co-développement : Temps pendant lequel chaque personne parle de ce qu'il ou elle a développé comme compétences.
2. Réflexion individuelle de 5 minutes en plénière autour de la question : **Identifiez une activité que vous avez menée dans votre parcours d'engagement ; quel type de compétence avez-vous pu développer, voire acquérir ?**
3. Puis en groupes de 3 personnes : 40 minutes (environ 12 min par personne)
  - **Expliquer** : A parle, s'exprime pendant 2 minutes
  - **Clarifier** : B et C clarifient en posant des questions 2 mns
  - **Dialoguer** : A se retourne et écoute le dialogue entre B et C pendant 5 mns
  - **Retenir** : A se retourne et dit pendant 2 mns ce qu'il ou elle retient
  - **Respirer/Digérer** : 1 mn de respiration/digestion
4. On répète le même processus avec une autre personne

Remarque :

- L'atelier "Troïka" est difficilement dissociable d'un temps préalable dédié à la définition de la notion de compétence. Les deux méthodes présentées sont pensées conjointement et constituent un atelier global d'une heure environ.

## 7/ Evaluation :

*Objectif : recueillir les retours des participant.es afin d'améliorer la qualité des ateliers proposés.*

Contexte : Différentes méthodes, formelles et informelles, sont possibles afin d'évaluer le contenu ainsi que la forme des activités proposées.

Pour "Europe Engagée" une double évaluation a été mise en place :

- La première évaluation, "à chaud", a été proposée en fin de programme, à l'aide d'une question (Ahaslide) sur l'ensemble de l'évènement ("Retours sur Europe Engagée"), où il a été demandé à chaque participant s'y inscrire les aspects positifs, négatifs, ce qui leur a marqué, ce qui est à modifier ou à améliorer, tant au niveau du contenu que de la forme.
- La 2ème évaluation, "à froid", a été envoyée sous forme de questionnaire plus détaillé, à chaque participant deux jours après l'évènement. Le questionnaire reprend l'ensemble des activités, dont les participant.es notent la pertinence et peuvent faire des retours libres sur chaque aspect de l'évènement.

## Pour aller plus loin :

- Idées pour organiser un événement européen:  
<https://europedirect-reims.fr/files/2021/04/16-idees-daction-mois-de-leurope-2021-nouveau-logo.pdf>
- Conseils pour créer un jeu de piste:  
<https://www.reseau-canope.fr/savoirscdi/cdi-outil-pedagogique/conduire-des-projets-realiser-des-activites-pedagogiques/bases-dinitiatives-pedagogiques/initiatives-pedagogiques/le-jeu-de-piste.html>
- Fiches thématiques sur l'UE :  
<https://www.europarl.europa.eu/factsheets/fr/home>
- "European elections 6-9 june 2024 - Educational toolkit" :  
<https://youth.europarl.europa.eu/files/live/sites/youth/files/assets/documents/ee24-educational-toolkit/european-elections-2024-educational-toolkit-en.pdf>
- "Under construction - Citizenship, Youth and Europe - Toolkit":  
<https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47261290/tkit7.pdf/2efa6051-93c3-4ddf-8b59-36363f131069?t=1377276766000>
- "Que fait l'Union Européenne pour les jeunes ?" : [https://op.europa.eu/webpub/com/eu-and-me/fr/HOW\\_IS\\_THE\\_EU\\_RELEVANT\\_TO\\_YOUR\\_DAILY\\_LIFE.html](https://op.europa.eu/webpub/com/eu-and-me/fr/HOW_IS_THE_EU_RELEVANT_TO_YOUR_DAILY_LIFE.html)
- S'engager pour les élections européennes :  
<https://together.europarl.europa.eu/fr/>
- T-Kit La citoyenneté européenne:  
[https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47261905/Tkit7\\_FR.pdf/d06dfc01-7e25-4132-99e1-2489daef521a?t=1385367092000](https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47261905/Tkit7_FR.pdf/d06dfc01-7e25-4132-99e1-2489daef521a?t=1385367092000)
- Chronologie de l'UE:  
[https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/eu-timeline\\_fr](https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/eu-timeline_fr)
- Vidéos sur les dates clés de la construction européenne:  
[https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/together-we-have-built-europe\\_fr](https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/together-we-have-built-europe_fr)
- Vidéo sur la différence entre le Conseil Européenne et le Conseil de l'UE:  
[https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/european-council-and-council-european-union\\_fr](https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/european-council-and-council-european-union_fr)
- Brochure sur les mythes associés à l'UE:  
[https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/decodeurs-de-leurope\\_fr](https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/decodeurs-de-leurope_fr)
- A la découverte de l'Europe:  
[https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/lets-explore-europe\\_fr](https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/lets-explore-europe_fr)
- Vidéo sur le Corps européen de solidarité:  
[https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/european-solidarity-corps\\_fr](https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/european-solidarity-corps_fr)
- Vidéo sur les échanges de jeunes dans le cadre d'Erasmus+:  
[https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/erasmus-youth-exchange\\_fr](https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/erasmus-youth-exchange_fr)

## Ressources pédagogiques

- Déroulé originel de la Troïka et sur lequel a été inspiré la méthode utilisée lors de ce regroupement : <https://www.liberatingstructures.com/8-troika-consulting/>
- "L'Espace Apprentissage" : ressources pédagogiques sur l'Europe et l'Union européenne [https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials\\_fr](https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials_fr) :
- Kit pédagogique : activités sur l'art et la démocratie en Europe [https://art-collection.europarl.europa.eu/wp-content/uploads/2023/10/FR\\_Pedagogical-kit-full-document.pdf](https://art-collection.europarl.europa.eu/wp-content/uploads/2023/10/FR_Pedagogical-kit-full-document.pdf)
- Quiz sur le Conseil de l'UE [https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/councils-eu-quiz\\_fr](https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/councils-eu-quiz_fr)
- Quiz sur le Marché unique [https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/single-market-quiz\\_fr](https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/single-market-quiz_fr)
- Différents quiz sur l'Europe [https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/togetherweareeurope\\_fr](https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/togetherweareeurope_fr)
- Différents jeux de plateaux sur l'Europe proposés par la Maison de l'Europe de Charente <https://www.teramde16.eu/ressources-pedagogiques/>
- Kits pédagogiques sur les institutions de l'UE [https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/civic-education-package\\_fr](https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/civic-education-package_fr)

## Simulations d'institutions européennes

- Europa Expérience : <https://visiting.europarl.europa.eu/fr/visitor-offer/other-locations/europa-experience>
- Jeu de simulation du Conseil : [https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/council-simulation-game\\_fr](https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/council-simulation-game_fr)
- Jeu de rôle virtuel du Conseil de l'UE: [https://eucraft.consilium.europa.eu/launch\\_screen](https://eucraft.consilium.europa.eu/launch_screen)
- Jeu de rôle virtuel du Parlement européen avec un guide à destination des facilitateurs: [https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/virtual-role-play-game-european-parliament\\_fr](https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/virtual-role-play-game-european-parliament_fr)
- Jeu de rôle sur le processus décisionnel de l'Union européenne et guide à destination du facilitateur: [https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/role-play-eu-decision-making-0\\_fr](https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/role-play-eu-decision-making-0_fr)
- Activités proposées par les Maisons de l'Europe pour organiser une animation européenne sur votre territoire
  - Trouver la Maison de l'Europe agissant sur votre territoire : <https://www.federation-maisonseurope.org/les-maisons-de-l-europe>
- Animations pédagogiques proposées par la Maison de l'Europe de Douai Europe Direct bassin minier (dont une simulation du conseil de l'UE) <https://maisoneuropedouai.eu/animations-pedagogiques/>



- Accompagnement pour une simulation des institutions européennes par la Maison de l'Europe de Bourgogne-Franche-Comté <https://www.bfc-europe.eu/simulations-conseil-parlement-union-europeenne>
- Accompagnement à la mise en place d'animations pédagogiques sur l'Europe (jeux de rôle, débats thématiques ...) développés par la Maison de l'Europe Rennes - Haute Bretagne <https://maison-europe-rennes.org/animations-pedagogiques/>
- Accompagnement pour des animations pédagogiques sur l'Europe et ressources pédagogiques proposé par la Maison de l'Europe de la Charente <https://www.teramde16.eu/animations-pedagogiques/> et <https://www.teramde16.eu/ressources-pedagogiques/>
- Ressources pédagogiques proposées par la Maison de l'Europe de Lot-et-Garonne <https://youth.europarl.europa.eu/fr/educators.html>
- Différentes activités proposées pour intervenir dans des contextes scolaires (animations, visite des institutions européennes) par la Maison de l'Europe en Artois <https://www.maison-europe-artois.eu/interventions-ecoles/>
- Activités proposées par la Maison de l'Europe Dunkerque & Flandre Littorale <http://www.maisoneuropedirectdunkerque.fr/seminaires>
- Catalogue d'animations proposées par la Maison de l'Europe de Montpellier <https://www.europelr.eu/jeux-ludiques>
- Animations proposées par la Maison de l'Europe en Mayenne <https://maison-europe-mayenne.eu/les-animations/>
- Interventions proposées par la Maison de l'Europe Le Mans-Sarthe <https://europe-en-sarthe.eu/pedagogie/animations/>
- Différents outils d'animation proposés par la Maison de l'Europe Gap Alpes du Sud <https://www.maison-europe-gap.eu/animer-c40.html>

## Corps européen de solidarité

Contact : [ces-information@service-civique.gouv.fr](mailto:ces-information@service-civique.gouv.fr)

Site web : <https://www.corpseuropeensolidarite.fr/>



AGENCE DU SERVICE CIVIQUE

