

*Projets Pédagogiques  
d'Éducation et de  
sensibilisation à  
l'Union Européenne  
offre 2017/2018*



# L'Europe pour les jeunes curieux



## Description générale

«L'Europe, c'est loin». C'est sur cette phrase provocante que s'ouvre le premier chapitre du magazine destiné aux jeunes curieux, édité pour la première fois à l'échelle de l'UE, magazine support de l'animation proposée. Il va de soi que nous sommes en plein coeur de l'Europe et ce magazine entend expliquer aux jeunes ce que cette Europe signifie. Qui gouverne l'Europe ? Qu'est-ce que l'Union européenne signifie pour les citoyens au quotidien et dans quelle direction notre continent évolue-t-il dans un monde globalisé ? À quoi l'Europe de demain doit-elle ressembler ?

## Objectifs

Sur le plan de l'apprentissage, cette animation vise à faire prendre conscience aux élèves de la présence de l'Union européenne dans notre quotidien. Elle est censée éveiller leur curiosité à propos du thème de l'Union européenne.

## Approches

Géographique, historique et culturelle.

## Déroulement pédagogique

Les différents temps de l'animation ont pour but de familiariser les jeunes avec l'Union européenne sur des questions comme : En quoi l'UE intervient-elle dans notre vie ? Se former et étudier dans un autre pays de l'UE. Comment l'Union européenne fonctionne-t-elle ? Etc...

## Autres précisions

### Public

Classes de 3ème

### Durée

1h

### Calendrier

Tout au long de l'année scolaire

### Structure intervenante

ADRET - Centre d'Information Europe Direct Pyrénées Languedoc Roussillon - [www.europedirectplr.fr](http://www.europedirectplr.fr)

### Spécificités du projet

# L'Union européenne à 28 (Animation-Quiz / Exposition)



## Description générale

L'animation proposée s'appuie sur une exposition qui s'intitule « L'Union européenne à 28 – Unie dans la diversité ». Sous forme de 30 kakémonos ou de bâches cette exposition présente les 28 pays de l'Union européenne, ainsi que les grandes étapes de son élargissement. Cette animation tiendra compte de l'actualité européenne.

## Objectifs

Découverte des 28 pays de l'Union européenne à travers sa géographie, son histoire, sa culture, son tourisme, ses spécificités. A l'aide d'un quiz, par groupe de 2, les élèves représentent un pays de l'Union européenne et doivent rechercher les éléments demandés. Les élèves présentent ensuite leur travail aux autres participants.

## Approches

Géographique, historique et culturelle.

## Déroulement pédagogique

Présentation de l'activité.  
Mise en place de groupes de 2 élèves  
Animation  
Présentation des travaux et réponses aux questions.

## Autres précisions

Un entretien préalable peut être envisagé pour préparer l'animation.

## Public

Classes de 3ème

## Durée

1h ou 2h

## Calendrier

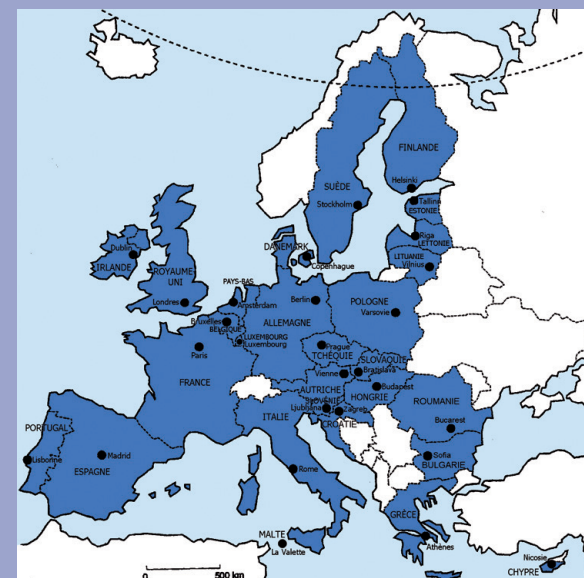
Tout au long de l'année scolaire

## Structure intervenante

ADRET - Centre d'Information Europe Direct Pyrénées Languedoc Roussillon - [www.europedirectplr.fr](http://www.europedirectplr.fr)

## Spécificités du projet

Il est préférable que l'animation se déroule en concertation avec le CDI. Par exemple, mise en place de l'exposition et animation pour plusieurs classes sur la même journée.





# Quand l'Europe s'invite au collège



## Description générale

Cette animation est composée de deux parties de 2 heures chacune. Dans la première, grâce à une frise chronologique, les collégiens découvrent les grandes étapes de la construction européenne. Suit un jeu de rôle dans lequel ils jouent des journalistes préparant une interview d'une personne issue de chacun des pays de l'Union Européenne. Dans la seconde partie, toujours au moyen d'un jeu de rôle, ils découvrent la manière dont le Conseil des Ministres Européens et le Parlement Européen délibèrent pour mettre en place une législation.

## Objectifs

Développer une plus grande connaissance de la culture des autres pays européens et du fonctionnement des institutions européennes.

## Approches

Jeux de rôle

## Déroulement pédagogique

L'activité est divisible en deux parties de deux heures chacune.

## Autres précisions

### Public

Classes de 3ème

### Durée

2 ou 4 heures

### Calendrier

Toute l'année scolaire

## Structure intervenante

Maison de l'Europe Pyrénées-Roussillon - [www.maison-europe-roussillon.eu](http://www.maison-europe-roussillon.eu)

## Spécificités du projet

# Time's Up Européen et Twister



## Description générale

A travers deux activités d'une heure chacune, les collégiens découvriront de manière ludique, une partie de la culture européenne que sont la gastronomie et la musique :

Le premier jeu, inspiré du Taboo se déroule en 3 manches. Divisés en équipes, les élèves doivent faire deviner sans dire les mots interdits, un plat d'un pays européen à leurs camarades.

La seconde partie est un Twister musical. Répartis en équipe, un joueur est désigné pour placer ses mains et pieds sur une carte géante. Ses coéquipiers lui indiquent le pays sur lequel se placer après avoir écouté un extrait de chanson.

## Objectifs

Développer une plus grande connaissance de la culture des autres pays européens et du fonctionnement des institutions européennes.

## Approches

Jeux de société et ludiques

## Déroulement pédagogique

Chaque activité dure une heure

## Autres précisions

### Public

Classes de 3ème

### Durée

2 heures

### Calendrier

Toute l'année scolaire

## Structure intervenante

Maison de l'Europe Pyrénées-Roussillon - [www.maison-europe-roussillon.eu](http://www.maison-europe-roussillon.eu)

## Spécificités du projet

Utilisation d'une carte géante de l'Europe posée sur le sol. Besoin d'un lecteur de CD / ordinateur pour écouter les chansons.

# NEURODYSSEE, à la découverte de l'Union Européenne



## Description générale

Animations / interactions entre l'animateur de la Maison de l'Europe Pyrénées Roussillon et les élèves à partir d'un jeu de questions intitulé « Neurodysée, à la découverte de l'Union Européenne ».  
Apport de connaissances supplémentaires de la part de l'animateur, explications, mise en contexte, expositions possibles.

## Objectifs

Permettre aux collégiens de mieux appréhender l'Union Européenne dans sa globalité et sa diversité (thématiques plurielles et diverses : économie, culture, politique, géographie, gastronomie, représentation etc.)  
Faire découvrir les pays qui composent l'Europe  
Comprendre et connaître les institutions Européennes et leur mode d'organisation.

## Approches

Jeux de questions

## Déroulement pédagogique

L'animation est proposée aux classes de 6ème à la 3ème des collèges des Pyrénées-Orientales.  
A partir d'une mise en situation basée sur la découverte, l'animation proposée se fait grâce à un jeu de 500 questions incluant une forte interaction entre l'animateur de la Maison de l'Europe Pyrénées Roussillon et les élèves des collèges du Département des Pyrénées-Orientales.

## Autres précisions

Attirer l'attention des collégiens sur les Pays Européens, leur diversité, leurs points de concordance et leur rôle joué au sein de l'Union Européenne.

## Public

De la classe de 6ème à la classe de 3ème

## Durée

2 h

## Calendrier

Toute l'année scolaire

## Structure intervenante

Maison de l'Europe Pyrénées Roussillon – [www.maison-europe-roussillon.eu](http://www.maison-europe-roussillon.eu)

## Spécificités du projet

L'animation proposée va permettre aux jeunes collégiens :  
- d'acquérir des connaissances sur l'Union Européenne,  
- de découvrir une mise en contexte imaginaire et originale à partir de nombreuses thématiques européennes,  
- de bénéficier enfin d'une animation spécifique et d'un regard neuf sur les thématiques européennes évoquées et notamment sur la thématique «jeune et européen» puisque cette animation sera menée par une jeune européenne en Service Volontaire Européen (SVE) accueillie et encadrée par la Maison de l'Europe Pyrénées Roussillon.