



SIM'Universités

Grand Jeu de rôle éco-citoyen

Simulation d'institutions et
négociation politique

14 & 15 JANVIER 2021

LIVRET DU PARTICIPANT.E



Programme

J1 - JEUDI 14 JANVIER



DISCORD

Entre 11h et 12h30

Accueil sur Discord

Retrait des badges, réglage et mise au point, test micro & camera

zoom

13h30

Cérémonie d'ouverture

Discours de :

- François Mirabel, Doyen de la Faculté d'économie
- Irène Tolleret, Eurodéputé-e, Membre de la Commission agriculture et développement rural au Parlement européen
- Marion Sourd, Directrice des Ateliers Ludosophiques
 - Présidence du Parlement européen
 - Présidence du Conseil de l'UE
- Lyra Menon – Responsable Pôle SIM' des Ateliers Ludosophiques

zoom

14h45

Répartition dans les Commissions

Micro SIM'

zoom  **DISCORD**

15h45

Ouverture des commissions

Lecture de la proposition de Règlement par les Président-es

Discours de position de chaque délégation (5 min max)

Négociation informelles (30 min)

Recueil des propositions d'amendements

Débat formel

17h30

Levée de la séance

Les participant.es peuvent continuer à communiquer sur

Discord pour préparer la suite des négociations



Programme

J2 - VENDREDI 15 JANVIER



Accueil entre 9h30 et 9h45

Accueil sur Discord



10h00

Retour en Commission

Alternance de débat informel et débat formel

16h00 - 17h00 Zoom

Cérémonie de clôture en Assemblée plénière

- Vote des eurodéputé-es sur le texte final
- Discours des Président.e.s du Parlement européen
 - Vote des Ministres sur le texte final
 - Discours des Président.e.s du Conseil de l'UE
- Discours de Claude Chastagner, Directeur du Master Négociation de Projets Internationaux, Université Paul Valéry Montpellier 3

Remise des prix



Présentation des Commissions

Thématique commune pour le Parlement européen et le Conseil de l'UE: Agriculture et alimentation durable en Europe

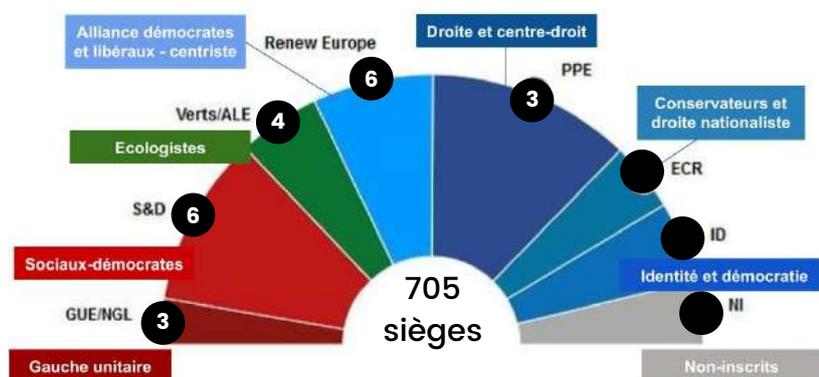
LE PARLEMENT EUROPEEN



Les membres de la commission :

2 Présidents

24 Eurodéputé-es des 7 groupes politiques:



Afin de garantir la représentation proportionnelle du vrai Parlement européen, des jetons d'influence (JI) seront distribués. Par exemple, le PPE qui est le parti majoritaire au Parlement avec 187 eurodéputé-es ne compte que 3 participant-es. Ce groupe aura des JI afin que leur vote soit proportionnel au poids politique réel.

Le Parlement européen en bref

Le Parlement européen est une institution européenne née le 30 mars 1962 qui fait suite à l'Assemblée commune de la Communauté Européenne du Charbon et de l'Acier (CECA).

C'est l'organe parlementaire de l'Union européenne dont les membres, les eurodéputé-es sont élus au suffrage universel direct et partagent avec les Ministres qui siègent au Conseil de l'Union européenne le pouvoir législatif de l'Union européenne. Le Parlement européen est composé de 705 députés, qui représentent près de 360 millions d'électeurs provenant de 27 États, le second plus grand électorat du monde, derrière celui de l'Inde, et le plus grand électorat transnational.

Présentation des Commissions

LE CONSEIL DE L'UE



Les membres de la commission :

3 Présidents

28 Ministres représentant 14 Etats-membres de l'UE



Allemagne



Autriche



Espagne



Finlande



France



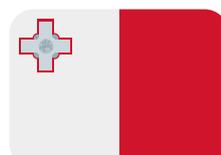
Hongrie



Irlande



Italie



Malte



Pays-Bas



Pologne



Roumanie



Suède



Tchéquie

Le Conseil de l'UE en bref

Egalement connu de manière informelle comme «le Conseil», le Conseil de l'UE rassemble les ministres de chaque pays de l'UE. Ils se réunissent pour examiner, modifier et adopter des actes législatifs et coordonner leurs politiques. Ils sont habilités à engager l'action de leur gouvernement sur les points convenus lors des réunions. Il constitue, avec le Parlement européen, le principal organe de décision de l'UE.

Le Conseil de l'UE ne compte aucun membre fixe. Il se réunit en 10 formations différentes, en fonction du sujet traité. Chaque pays envoie un ministre chargé du domaine politique correspondant à la formation. Pour les SIM'2021, ce sera donc les Ministres de l'agriculture qui seront chargés des négociations.

LES LOBBIES

Le mot "lobby" est un anglicisme. Il n'y a pas de consensus autour de la définition. On peut cependant retenir la définition donnée par le Conseil de l'Europe, qui indique que "le lobbying désigne la représentation d'intérêts spécifiques par le biais d'une communication auprès d'un agent public en tant que partie d'une action à la fois structurée et organisée visant à influencer la prise de décision publique." En d'autres termes, le lobbying consiste à influencer des agents publics (Ministres, eurodéputé-es, Hauts-fonctionnaires...) pour atteindre des objectifs précis pouvant modifier des décisions publiques (lois, règlements, arrêtés...). "Lobbyiste" désigne donc toute personne physique ou morale qui se livre à des activités de lobbying.

En tant que lobbyiste, votre objectif sera donc d'influencer les Ministres et les eurodéputé-es. Les lobbyistes pourront présenter une seule fois leur point de vue dans une commission (5 minutes de parole), assister aux échanges pendant les débats formels (mais ils ne pourront pas discuter officiellement ni prendre part aux votes), négocier avec n'importe quels eurodéputés ou chefs d'État pendant les séances informelles.



eurovia.org
2 lobbyistes



3 lobbyistes



2 lobbyistes



2 lobbyistes

LES JOURNALISTES

Le journaliste est une personne qui transmet des informations afin de présenter des faits au public.

Le journaliste doit être le plus objectif possible et ne divulguer des informations que si la source est connue et "sûre". Cela garantit une bonne information et donne confiance aux lecteurs.

La question de l'indépendance de la presse est, dans le principe, garantie en France, elle représente la liberté d'expression et va de soi dans un système démocratique. En principe, les journalistes ne doivent pas subir de pression afin de traiter d'une question précise d'une certaine manière.



5 Journalistes



Le journalisme est souvent qualifié de 4ème pouvoir, à côté du pouvoir législatif, judiciaire et exécutif. En effet, le rôle des journalistes et plus largement des médias est primordial dans nos sociétés actuelles basées sur la rapidité de l'information. Les médias peuvent porter un candidat aux élections ou détourner ses propos. Même si l'objectivité est de mise, les détournements fait par les journalistes peuvent avoir de réelles conséquences sur la vie publique et politique, que ce soit sur la scène locale, nationale ou internationale



Règles de procédure et travail en commission

SÉANCE PLÉNIÈRE

Lors de cette séance seront présentés: le déroulé de la séance, les discours officiels des représentant·es, des élu·es et des Président·es de commissions.

TEMPS 1 - L'ARRIVÉE

Rejoindre sa "salle" de commission. Prendre connaissance du fonctionnement. La présidence fait l'appel, puis sont organisés un petit jeu pour briser la glace, apprendre à se connaître et créer les premiers liens entre participant·es.

TEMPS 2 - LES DISCOURS

La présidence appelle chaque équipe à tour de rôle pour qu'elles présentent leurs discours de position. Un représentant de chaque équipe se rend au "pupitre" pour présenter la position de son parti ou de l'État qu'il représente. Les discours des autres équipes permettent de cibler qui seront mes alliées potentiels.

TEMPS 3 - LES NÉGOCIATIONS INFORMELLES

La présidence lance les "négociations informelles". Les participants peuvent "se déplacer" pour voir d'autres délégations, commencer à faire des alliances et négocier avec elles sur des points du texte (on cherche à effectuer des amendements: c'est à dire ajouter, modifier ou supprimer des points du texte).

A l'issue du temps imparti, chaque délégation doit remettre à la présidence au moins un amendement (sur la base du texte). En cas d'alliance, une seule délégation doit porter la proposition - les autres délégations sont alors mentionnées comme "appui".

TEMPS 4 - LES DÉBATS FORMELS

Les débats formels commencent. Chaque délégation donne la liste des amendements à la présidence. Dans l'ordre :

- d'abord les propositions d'ajouts
- ensuite les propositions de suppression
- ensuite les propositions de modification, de la plus significative (éloignée sur le fond) à la moins significative.

La présidence ajoute chaque équipe à la liste des orateurs. Chacun son tour, un représentant de chaque équipe se rend au pupitre pour défendre son amendement ("notre équipe juge qu'il faudrait modifier le point 3 pour ajouter...").



Règles de procédure et travail en commission

SÉANCE PLÉNIÈRE

Une fois son discours terminé, la présidence demande :

- si le participant accepte les questions de la part de l'assemblée.
- si quelqu'un parmi l'assemblée souhaite s'exprimer POUR la proposition ou CONTRE la proposition.

Enfin, le vote prend place. S'il y a une majorité (50%+1), la modification est adoptée et on passe à la proposition suivante.

Les séances sont levées ou suspendues (pour les pauses déjeuner ou sur demande des participants) puis définitivement ajournées (à la fin de la simulation) par la présidence.





Règles de procédure et travail en commission

COMMENT REDIGER UN AMENDEMENT?

Les amendements sont des modifications, ajouts ou suppression de parties de textes (article, proposition, critère, etc.).

Exemple :

TEXTE ORIGINAL :

Article 1

Le texte prévoit la mise en place d'une limite de vitesse à 50km en ville.

PROPOSITION D'AMENDEMENT :

Article 1 – modification – NOM DE LA DÉLÉGATION

Le texte prévoit la mise en place d'une limite de vitesse à 30km en ville et sur les routes de campagne.

Article 1 – suppression – NOM DE LA DÉLÉGATION

Le texte prévoit la mise en place d'une limite de vitesse à 30km en ville et sur les routes de campagne.

Nouvel article – ajout – NOM DE LA DÉLÉGATION

Le texte prévoit un contrôle d'identité de tous les animaux de compagnie en ville et sur les routes de campagne.



TÉMOIGNAGES



Paroles d'enseignant



« Nous participons depuis maintenant trois ans aux jeux sérieux que proposent Les Ateliers Ludosophiques et je ne peux que m'en féliciter, tant pour la qualité de l'organisation que pour la pertinence des thématiques. Ces jeux sont incroyablement formateurs pour nos étudiant.es : ils apportent non seulement des connaissances précises, validées par leur mise en pratique, sur le fonctionnement et les enjeux des différentes institutions mobilisées, mais surtout, ils permettent de développer un savoir-être remarquable, en termes de pratique de la négociation, sens du travail en équipe, sensibilisation à l'interculturel, prise de parole en public, gestion des conflits, etc. Les nouveaux développements (commission utopique-dystopique, ateliers en anglais) sont particulièrement prometteurs. »

Dr. Claude Chastagner, Professeur de civilisation étatsunienne, Directeur du Master Langues Étrangères Appliquées, Université Paul-Valéry Montpellier 3



Paroles d'étudiant-es

Extraits des questionnaires d'évaluation soumis à des participant-es

« C'est une expérience très intéressante, enrichissante et formatrice. C'est absolument quelque chose à vivre au moins une fois dans sa vie »

« Très bonne initiative qui permet en plus d'avoir une meilleure vue d'ensemble sur les institutions européennes, de mettre en relation des étudiants qui travaillent dans des secteurs complètement différents »

« Une impression franchement positive sur l'ensemble de ces SIM'Universités. C'est un projet éducatif et ludique qui m'a beaucoup appris, et qui je l'espère continuera d'instruire et de révéler un maximum de personnes »

« Super intéressant, les textes proposés sont vraiment biens ils nous ont poussé à réfléchir et à s'interroger sur ce qui peut être concret dans les décisions prises. Le fait d'avoir un temps de questions réponses avec une députée européenne était un réel plus »



Les Ateliers Ludosophiques

Qui sommes-nous?

Le jeu est un outil sérieux, et un puissant medium pour comprendre le monde d'aujourd'hui et imaginer celui de demain. C'est le parti-pris des Ateliers Ludosophiques, une association créée en 2016 avec l'ambition d'explorer les liens entre l'univers du jeu (ludus) et celui de la philosophie, pour développer notre "sagesse par le jeu" (littéralement, la ludo-sophie). Pour cela, l'association invente de nombreux dispositifs ludiques qui mettent les joueurs de tous âges en situation de réfléchir sur le monde qui les entoure : escape game pédagogiques, jeux philosophiques ou encore jeux de rôle. Avec le projet "SIM", elle entend accompagner la formation citoyenne et le développement de l'esprit critique des jeunes d'Occitanie.

L'ÉQUIPE

**Pour vous accompagner dans cette expérience unique,
toute l'équipe des Ateliers Ludosophiques avec vous!**



Marion SOURD
Co-fondatrice
& Directrice



Régis CATINAUD
Co-fondateur



Lyra MENON
Responsable
Pôle SIM



Anaïs HASBROUCQ
Game design
& Animation



Louise DECAUDIN
Game design
& Animation



Thomas MALFRAY
Volontaire en
service civique



Aurore LANCE
Volontaire en
service civique



Anouck DURNERIN
Volontaire en
service civique

Le Bureau

- Robin Lamarche-Perrin, Président
- Julien Gory, Trésorier
- Pauline DULAURIER, Secrétaire



N'hésitez pas à nous contacter pour avoir plus d'informations

✉ contact@ateliers-ludosophiques.fr
☎ 07.69.33.15.84

EN SAVOIR +



www.simulations.ateliers-ludosophiques.fr
www.ateliers-ludosophiques.fr



SIMAteliersLudo

Nos partenaires

