

BUREAU DE VOTE

“Dans la peau d’un électeur”

DURÉE: 50 minutes

NOMBRE D'ÉLÈVES: Maximum 25 élèves

PUBLIC: Secondaire/supérieur

DESCRIPTION:

Les jeunes se mettent dans la peau des électeur·rices. Ils ont reçu leur convocation, et doivent se munir de leur carte d'identité pour se rendre au bureau de vote. C'est le moment de l'isoloir, est-ce que tout s'est bien passé? Leur bulletin de vote sera-t-il valide? Les jeunes vont apprendre à travers cette animation à voter valablement et entamer une réflexion sur le devoir citoyen de voter.

DÉROULEMENT:

- Pour commencer, nous expliquerons aux jeunes l'importance de voter.
- Suite aux premières explications, chaque élève prendra un rôle, assesseur ou électeur.
- Nous verrons ensuite les étapes à réaliser pour voter et les points d'attention à avoir lorsqu'on remplit le bulletin de vote.
- Les élèves reçoivent ensuite leurs documents (carte d'identité, invitation à voter) et rentrent chacun leur tour dans le bureau de vote.
- Dépouillage des votes.

Ensuite, nous expliquerons aux jeunes l'importance de se renseigner sur les différents partis afin de voter en fonction de nos valeurs.

COMPÉTENCES:

- Comprendre le fonctionnement d'un bureau de vote.
- Découvrir les manières de voter valablement et les cas qui invalident un bulletin.
- Réfléchir sur l'importance d'aller voter.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE:

2 tables et 3 chaises (si possible, demander d'emprunter les isoloirs à la commune à l'adresse elections@verviers.be).

Le local devra être divisé en 3 parties :

- d'un côté une table avec les assesseurs près de l'entrée;
- de l'autre une zone avec une table sur laquelle sont posées les 2 urnes ;
- et enfin une zone représentant les isoloirs avec des panneaux permettant la création de deux isoloirs.

COMPLÉMENT D'INFORMATION:

Cette animation peut être proposée avec un module complémentaire “Moi et la politique”, débat mouvant d'une durée de 15 à 30 minutes.