

#### OBJECTIFS DE L'ACTIVITÉ

- ▶ Savoir replacer dans le temps certains des grands évènements de la construction de l'Union européenne.
- ▶ Jeu d'intelligence collective

#### PUBLIC

- ▶ A partir du lycée
- ▶ Minimum 10 personnes pour un jeu plus participatif
- ▶ Minimum 3 personnes pour un jeu assis

#### ANIMATEURS

- ▶ 2 encadrants

#### DURÉE

- ▶ 1h en moyenne

#### OUTILS

- ▶ Cartes avec au recto les événements de la construction européenne et au verso la date correspondante.
- ▶ Pour l'activité plus participatif il faudra un support permettant d'y positionner les cartes « événement ».

#### DÉROULEMENT

- ▶ Chaque participant se voit confier une carte sur laquelle est inscrit (au recto) un moment de la construction européenne et (au verso) la date. Ils ont 15 minutes pour se placer les uns par rapport aux autres en fonction de l'évènement inscrit sur la carte (ex : Déclaration Schuman) et rétablir la chronologie de ces évènements retraçant la construction de l'UE sans jamais regarder la date inscrite au verso.
- ▶ L'animateur du jeu peut donner une date repère permettant aux participants de se placer par rapport celle-ci.
- ▶ Une fois la chronologie établie, les participants lisent (de l'évènement le moins récent au plus récent) tour à tour l'évènement inscrit sur leur carte puis la date. Les participants sont invités à se replacer correctement au fur et à mesure.
- ▶ Le jeu peut aussi prendre la forme d'une frise chronologique à compléter. Chaque participant doit placer un ou plusieurs évènements sur une frise en tenant compte d'une date « repère » qui aura été donnée par l'animateur du jeu. Cette version peut se faire avec un nombre plus minime de participants et assis.