

INDICATIONS POUR L'APPRENTISSAGE JEU SUR LES PAYS DE L'UNION EUROPÉENNE

Ce jeu, qui repose sur une **énigme à résoudre**, aide les élèves à se familiariser avec les États membres de l'Union. L'objectif : déchiffrer le code ! Les élèves sont répartis dans des groupes concurrents, au sein desquels ils coopèrent pour déchiffrer le code le plus rapidement possible. Le jeu vise à éveiller la curiosité des élèves afin de leur donner envie de découvrir quels pays font partie de l'Union européenne.

À l'issue du jeu, l'enseignant **donne des informations complémentaires**. Il peut notamment choisir d'aborder les différentes phases du processus d'élargissement, en s'appuyant sur la présentation.

Méthode	Durée	Matériel
Jeu éducatif : pays de l'Union européenne	20 minutes	<ul style="list-style-type: none">- <u>Un jeu de cartes représentant les pays pour chaque groupe</u>- <u>Une fiche de décodage pour chaque groupe</u>- <u>Une carte de l'Europe pour chaque groupe</u> (facultatif)
Présentation	10-20 minutes	<ul style="list-style-type: none">- Ordinateur + projecteur- Présentation

OBJECTIFS ET COMPÉTENCES

Comportement

- Les élèves sont curieux de découvrir quels pays font partie de l'Union européenne.

Connaissances

- Les élèves savent quels pays sont membres de l'Union européenne.
- Ils connaissent éventuellement les différentes dates d'adhésion.

ÉTAPE PAR ÉTAPE

1. LE JEU

Cadre

La classe est divisée en équipes de trois ou quatre élèves. Les équipes sont en compétition les unes avec les autres.

Déroulement

- Demandez aux élèves : « Combien d'États membres font partie de l'Union européenne à ce jour ? ». Annoncez-leur ensuite qu'ils vont devoir découvrir quels sont ces 27 États membres.
- Commencez par expliquer le jeu.
 - Chaque groupe reçoit un jeu de 40 cartes. Sur ces cartes figurent la forme et le nom de 40 pays.
 - Les groupes doivent tout d'abord sélectionner parmi ces cartes les 27 États membres de l'Union européenne, en allant le plus vite possible.
 - Chaque carte comporte une lettre. Il s'agit d'une partie du « code ». Les élèves ne gardent que les cartes des pays qui, selon eux, font partie de l'Union européenne. Les lettres inscrites sur ces cartes sont importantes : ensemble, elles forment un code.
 - Les élèves utilisent la fiche de décodage pour déchiffrer le code et indiquent les lettres qu'ils ont trouvées.
 - La solution est une phrase en anglais.
- Donnez à chaque groupe le matériel nécessaire : un jeu de 40 cartes, une fiche de décodage et une carte de l'Europe (facultative – elle permet aux élèves de situer les pays).
- Le premier groupe qui parvient à déchiffrer le code remporte le jeu.
- Laissez les autres groupes jouer jusqu'à ce que chacun d'eux ait déchiffré le code.

Plus les élèves commettent des erreurs dans la sélection des États membres, plus il sera difficile de trouver la solution. Cela ne fait rien. Le plus important dans cet exercice est que, pour chaque carte, ils se posent la question suivante : « Ce pays appartient-il à l'Union européenne ou non ? ». Une fois le jeu terminé, ils seront curieux de découvrir quels pays sont des États membres de l'Union, ce qui est l'objectif du jeu. En tant qu'enseignant, vous pouvez bien entendu aider les différents groupes à sélectionner les bonnes cartes.

Quelques conseils

- Il est inutile de donner trop d'informations aux groupes les plus forts sur la manière d'utiliser la fiche de décodage : ils devraient le découvrir par eux-mêmes. Contentez-vous de leur dire que la solution est une phrase en anglais. Quant aux groupes qui ont davantage besoin d'aide, indiquez-leur qu'ils doivent utiliser uniquement les lettres figurant sur les cartes des États membres qu'ils ont sélectionnés. S'ils indiquent ces lettres sur la fiche de décodage, le code (une phrase) devrait apparaître, de gauche à droite et de haut en bas.
- La solution est composée de 27 lettres, une pour chaque pays. Cela signifie que certaines lettres apparaissent plusieurs fois. Par exemple, si les élèves ont sélectionné une carte sur laquelle figure la lettre « E », cela implique que toutes les autres cartes sur lesquelles figure un « E » sont correctes également. Les élèves peuvent alors indiquer directement tous les « E » sur la fiche de décodage. Ils peuvent également choisir de n'indiquer la lettre que lorsqu'ils trouvent une carte. Dans tous les cas, le résultat sera le même. Il est préférable de ne pas partager ces informations avec les élèves dès le départ, mais seulement s'ils posent la question.
- Les élèves ne le remarqueront probablement pas, mais les lettres de la solution sont placées dans l'ordre d'entrée des pays dans l'Union européenne. Par exemple, la première lettre, un « L », figure sur la carte de la Belgique et la dernière lettre, un « R », sur celle de la Croatie.

Solution

LET US BUILD OUR FUTURE TOGETHER (CONSTRUISSONS NOTRE AVENIR ENSEMBLE)

L	A	Y	V	P	E	C	V	J	K	T	M
M	J	U	A	S	K	M	N	P	B	C	V
N	K	A	M	U	V	N	Q	I	A	W	P
A	L	N	W	C	D	J	P	W	N	O	K
P	J	U	M	K	J	X	V	Y	R	C	M
V	M	C	A	F	K	M	N	U	A	N	J
W	N	T	P	V	J	A	Z	U	N	W	K
C	R	M	A	K	E	Q	A	J	T	P	M
N	A	O	J	G	W	M	Z	E	T	C	N
V	J	H	M	A	P	E	K	V	N	R	A

2. PRÉSENTATION : RÉVISION DES CONNAISSANCES ACQUISES

Configuration

Les élèves sont assis de manière à pouvoir aisément regarder la présentation.

Déroulement

Utilisez la présentation fournie pour passer en revue les différents États membres et les phases d'élargissement.

La présentation commence par une vue d'ensemble des États membres actuels. Après le jeu, les élèves seront curieux de découvrir s'ils avaient trouvé les bonnes réponses. La présentation explique ensuite à quel moment a eu lieu chaque phase d'élargissement. Vous pouvez choisir d'ignorer ce sujet et vous concentrer uniquement sur les États membres actuels. [Vous trouverez ici des informations générales utiles.](#)