

DESCRIPTIF ACTIVITES «L' EUROPE S'INVITE AU COLLÈGE »

Intitulé : « 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'UE. 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 troisième.
Durée	2 ou 4 heures
Calendrier	Toute l'année scolaire.
Structure intervenante	Maison de l'Europe Pyrénées-Roussillon
Spécificités du projet	

Intitulé : « 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 troisième.
Durée	2 heures
Calendrier	Toute l'année scolaire.
Structure intervenante	Maison de l'Europe Pyrénées-Roussillon
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.

Intitulé : « Neurodyssée »

Description générale	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 de collège du Département des Pyrénées Orientales.
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.)
Approches	Jeu de questions / Quizz
Déroulement pédagogique	L'activité dure deux heures.
Autres précisions	
Public	Classes de la sixième à la troisième.
Durée	2 heures
Calendrier	Toute l'année scolaire.
Structure intervenante	Maison de l'Europe Pyrénées-Roussillon
Spécificités du projet	Utilisation d'un jeu de cartes de 500 questions.