Le parcours d'une loi

<http://education.francetv.fr/serious-game/le-parcours-d-une-loi-o28457>

Ce jeu peut être utilisé en 1ère STMG en relation avec le thème 1 du cours de droit : « Qu'est-ce que le droit ? » (notion sur la règle de droit). Il peut être en mis en œuvre dans le cadre de l'accompagnement personnalisé.



Il s'agit d'un jeu de l'oie où le joueur a le choix entre avancer d'une ou deux cases, ou de laisser faire le sort en jetant le dé :

* en jetant le dé, on peut avancer plus vite, mais on ne choisit pas la case où l'on arrive et l'on peut perdre du temps (retour à la case départ)
* en choisissant d'avancer d'1 ou 2 cases, on avance moins vite, mais on peut choisir les cases et éviter parfois les pièges.



En haut de l'écran on peut suivre où l'on en est de la procédure avec les différentes étapes rassemblées en 4 temps : initiative et dépôt, l'examen en première lecture, la navette parlementaire, la promulgation et l'application.

On peut envisager plusieurs scénarios pour utiliser ce jeu :

* les élèves peuvent être seuls sur un poste ou par équipe de 2 ou 3 sur un poste
* le jeu peut être utilisé pour découvrir la procédure d'élaboration de la loi ou pour consolider/approfondir les éléments vus en cours
* on peut demander aux élèves de faire plusieurs parcours, certains en lançant le dé et d'autres en choisissant les cases.
* on peut demander aux élèves de garder une trace de leurs trajets à partir d'une grille, par exemple.
* on peut demander aux élèves de compléter un document collaboratif créé sur internet (Framapad, Google Drive...)

Après le jeu il faut faire une mise en commun et voir qui a obtenu le trajet le plus rapide, quels sont les différents trajets qui ont été parcourus, qu'est-ce qui a rallongé le parcours…