

Guide de l'enseignant





Éducaloi est un organisme neutre et indépendant qui a une expertise reconnue en éducation juridique et en communication claire du droit. Sa mission est de vulgariser le droit et de développer les compétences juridiques de la population du Québec.

AVIS IMPORTANT

Ce guide contient de l'information mise à jour en **août 2023**. Aucune information contenue dans ce guide ne peut être considérée comme un avis juridique.

© **ÉDUCALOI, 2011 (Dernière mise à jour 2023)**. Les juristes bénévoles de l'organisme et les enseignants du Québec peuvent utiliser et reproduire cet ouvrage dans un contexte scolaire et à des fins non commerciales seulement. La mention de la source demeure obligatoire. Toute reproduction ou utilisation autre que celles expressément mentionnées ci-dessus est interdite à moins d'une autorisation écrite d'Éducaloi.

Présentation

L'initiative

Avec les ateliers en classe d'Éducaloi, nous vous offrons la possibilité de recevoir gratuitement la visite d'un professionnel du droit (avocat, notaire, juge, etc.) pour la tenue d'un atelier d'éducation juridique dans votre classe.

Objectifs

Ce programme a pour objectif de favoriser une meilleure compréhension du système judiciaire, des lois et des institutions démocratiques chez les élèves du secondaire. Il vise également à sensibiliser les élèves à l'importance du droit dans leur vie quotidienne et à développer leur capacité à reconnaître qu'une situation de vie comporte un aspect juridique. Voilà une activité toute désignée pour vous permettre d'intégrer le domaine général de formation « Vivre-ensemble et citoyenneté » à votre enseignement!

Liste des ateliers		
Intimidation, t'en penses quoi?	Questions-débats sur plusieurs sujets touchant l'intimidation : le droit criminel, les images intimes, le droit à l'image et les recours possibles. Les élèves devront prendre position sur ces questions.	1^{re} secondaire
La justice, ce n'est pas comme dans les films!	Par la simulation d'un procès en droit criminel , les élèves sont invités à découvrir les différents acteurs du système judiciaire québécois, les grandes étapes d'un procès ainsi que certaines notions de base du droit criminel.	1^{re} secondaire
Juristes en herbe!	Jeu-questionnaire de type <i>Génies en herbe</i> sur le thème de la justice et différents aspects juridiques du quotidien des 12-17 ans.	2^e secondaire
Notre conflit, notre solution!	Parce que la voie des tribunaux n'est pas le seul moyen pour régler un conflit, les élèves seront initiés à un mode alternatif de prévention et de règlement des différends : la médiation .	3^e secondaire

<p>La Cour des petites créances est ouverte!</p>	<p>Cet atelier fera vivre à vos élèves un procès devant la Cour des petites créances. Ils se familiariseront ainsi avec le rôle des différents acteurs et le déroulement d'un procès.</p>	<p>3^e secondaire</p>
<p>Choisis ton camp!</p>	<p>Dans cette activité, les élèves doivent prendre position sur plusieurs questions suscitant le débat. Ils verront par eux-mêmes que la justice est un concept vivant qui se construit par la confrontation des idées.</p>	<p>4^e secondaire</p>
<p>À vos marques, prêts, investissez!</p>	<p>Les élèves sont invités à se mettre dans la peau d'un investisseur et à réfléchir sur les bonnes pratiques des entreprises et le respect des lois qui les gouvernent. L'activité amène également les élèves à prendre des décisions d'investissement éclairées et à mesurer les conséquences possibles du comportement d'une entreprise.</p>	<p>5^e secondaire</p>
<p>Les règles... du jeu!</p>	<p>Dans ce jeu-questionnaire, les élèves sont appelés à débattre, à improviser et à faire appel à leurs connaissances générales pour répondre aux questions portant sur différents aspects juridiques de la vie d'un jeune adulte (travail, logement, consommation, justice criminelle et pénale, etc.).</p>	<p>Élèves et étudiants de 16 à 25 ans</p>
<p>Travailler, mais pas à tout prix!</p>	<p>Grâce à un quiz et des mis en situation, les élèves démystifient certains concepts juridiques liés au harcèlement en milieu de travail. De plus, ils prennent connaissance des recours possibles et des ressources disponibles.</p>	<p>5^e secondaire, cégep et formation professionnelle</p>

Dans les pages qui suivent, vous trouverez une présentation de l'atelier que vous avez choisi. Pour certains ateliers, vous devez réaliser une **activité préalable** avec vos élèves et **imprimer du matériel** pour la présentation du juriste. Toutes les explications sont fournies dans les pages suivantes.

Pour nous faire part de vos suggestions ou pour toute information, communiquez avec nous : scolaire@educaloi.qc.ca





Les règles... du jeu!

Élèves de 16 à 25 ans



Cet atelier a été rendu possible grâce à la contribution financière de:



Ministère de la Justice
Canada

La présentation de l'atelier



Ce qu'il faut savoir	
En résumé	<p>Dans ce jeu-questionnaire, les élèves sont appelés à débattre, à improviser et à faire appel à leurs connaissances générales pour répondre aux questions portant sur différents aspects juridiques de la vie d'un jeune adulte, tels que :</p> <ul style="list-style-type: none">• le travail• le logement• la consommation• la justice criminelle et pénale
Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Créer une expérience de justice positive.• Développer des compétences afin de reconnaître la dimension juridique d'une situation.• Développer de bonnes attitudes sociales et répondre positivement à une situation.• Fournir des sources d'information et des ressources d'aide.
Durée	60 à 75 minutes
Niveau	Formation professionnelle et jeunes adultes de 16 à 25 ans
Matériel requis (enseignant)	<ul style="list-style-type: none">• Ordinateur, écran et projecteur.• Grille de pointage (1 copie). <p>Notez qu'il est possible que la ou le juriste bénévole vous demande de lui fournir un chronomètre (ou un téléphone intelligent muni d'un chronomètre).</p>

Déroulement de l'atelier

Avant l'arrivée de la ou du juriste bénévole :

- Demandez aux élèves de former des équipes. Ils peuvent également se trouver un nom d'équipe.
- Le nombre d'équipes ainsi que le nombre d'élèves par équipe peuvent varier selon les classes. Prévoir un maximum de 6 équipes par classe (de 4 à 5 élèves par équipe).
- Pour faciliter la gestion du jeu, déterminez dans quel ordre joueront les équipes (cela peut être déterminé par hasard).
- Si nécessaire, réorganisez la classe afin de regrouper les élèves en équipe (prévoir de déplacer certains bureaux, au besoin) et selon l'ordre dans lequel joueront les équipes.

1

Place au jeu!

La ou le juriste bénévole est responsable de l'animation de l'activité. **Toutefois, nous vous demandons de demeurer en classe et d'assurer la gestion du groupe, si nécessaire.**

Introduction (10 minutes)

- La ou le juriste bénévole se présente et dit quelques mots sur son parcours professionnel.
- La ou le juriste bénévole explique les règles du jeu à l'aide du PowerPoint.

But du jeu

- Tour à tour, les équipes doivent répondre à des questions pour amasser un maximum de points. L'équipe qui aura remporté le plus de points à la fin de la période gagnera la partie*!

Une grille pour comptabiliser les points se trouve à la p. 10 de ce guide. Aidez la ou le juriste bénévole à calculer les points!

Déroulement du jeu (45 à 60 minutes)

- Les équipes jouent à tour de rôle.
- L'équipe active** choisit une catégorie. Elle doit ensuite répondre à la question, selon les règles de la catégorie choisie.
- En cas de mauvaise réponse, l'équipe suivante a un droit de réplique. Si elle trouve la bonne réponse, les points sont attribués à cette équipe. La ou le juriste bénévole présente ensuite certaines informations juridiques liées à la question.
- Que la bonne réponse ait ou non été donnée, c'est ensuite à l'équipe suivante de choisir une question.

* Il est probable que la période se termine avant que toutes les questions aient été posées.

** L'équipe active est l'équipe qui joue.

2

Conclusion et fin du jeu (5 minutes)

- Lorsqu'il ne reste que de 5 à 10 minutes à la période, le jeu s'arrête. La ou le juriste bénévole présente alors des ressources d'aide et d'information aux élèves.
- Pendant ce temps, calculez les points afin de déterminer l'équipe gagnante.

3

Prix pour l'équipe gagnante (optionnel)

Il est de votre responsabilité de déterminer un prix pour l'équipe gagnante (par exemple, un congé de devoirs ou des points supplémentaires pour un travail). Notez toutefois que la remise de prix est optionnelle.



Grille de pointage

Équipes									Pointage final
1									
2									
3									
4									
5									
6									

Équipe gagnante : _____