

Justice en Jeu

Explorez, comprenez, débattiez !



**Les malles
pédagogiques**

Ce projet est issu de l'identification d'un besoin de compréhension générale de la justice, de sa place dans la société et du fonctionnement de l'institution judiciaire. L'objectif principal des ateliers de cette malle est, non pas d'expliquer le fonctionnement des juridictions ou de lois particulières, mais de provoquer la réflexion autour de questions concernant la justice et l'institution judiciaire afin de faire sens et d'aider les citoyennes et citoyens à acquérir de l'esprit critique ainsi qu'une réflexion plus profonde sur ce domaine. De la même manière, du fait de cet objectif, la notion de justice qui sera travaillée dans ces ateliers ne sera pas limitée au système judiciaire ou au fonctionnement de la justice française, mais s'étendra à des notions de philosophie du droit afin de permettre une réflexion et des échanges qui ne seront pas orientés vers "une bonne réponse" et de permettre aux participant·e·s de développer une réflexion qui ne sera pas limitée à un fonctionnement judiciaire donné. Pour ce faire et afin de ne pas aboutir à un débat ou une réflexion trop théorique ou s'orientant vers d'autres sujets (par exemple le fait de traiter de l'équilibre des intérêts pourrait tout à fait entraîner une réflexion sur les inégalités sociales qui est un élément intéressant et important mais qui risque de faire dévier le groupe du sujet visé), le parti pris est de développer au cours de différents ateliers ludiques, différentes composantes de la justice.

3 ateliers distincts et complémentaires

• **Atelier 1 - Notions de justice - Les règles : toujours justes ?** Activités et échanges sur l'inégalité, l'iniquité, l'imprévisibilité et sur le rapport individuel et collectif des participants avec les règles.

• **Atelier 2 - Notions de justice - Où sont les règles ? D'où viennent les règles ?** Activités et échanges sur le rapport des participants entre eux via les règles, sur la perception des règles s'appliquant à eux dans leur vie, sur l'utilité de ces règles et sur la légitimité qu'ils leur accordent.

• **Atelier 3 - Comment trancher les désaccords ? Qui décide et pourquoi ?** Activités et échanges sur l'utilité d'un tiers pour régler les conflits, les qualités nécessaires à ce dernier et sur les éléments pouvant affecter une décision.



Partenaires : ces ateliers pédagogiques ont été conçus avec la participation de magistrats détachés auprès de l'École Nationale de la Magistrature



Public visé : jeunes de 11 à 15 ans. Adaptable au plus jeunes comme au plus âgés et jusqu'aux adultes.



Durée : 3 ateliers de 2 heures chacun.



Accompagnement : animateur·trice Petits Débrouillards ou personne formée.



Formation : Formation Justice en Jeu



Format : 3 livrets pédagogiques



Logistique :

Dimensions : livrets format A4

Besoins électricité : non

Besoins point d'eau : non

Besoins accès internet : non

Matériel : le matériel nécessaire aux activités n'est pas fourni. A la première utilisation, prévoir un temps de préparation conséquent (photocopies, découpage et plastification) des cartes de jeux, consignes et plateaux.



Cette malle a été travaillée dans le cadre de la campagne thématique Être Humain, Vivre Ensemble portée par Les Petits Débrouillards. Les activités proposées peuvent être complétées par d'autres thèmes comme La Fabrique des stéréotypes, Diversité culturelle et le vivre ensemble...