

# ■ Simulation politique

## Évaluation liée à la simulation fédérale complète

### JEU DE SIMULATION DE LA VIE POLITIQUE CANADIENNE

---

## Règles du jeu

### RÉSUMÉ

---

Ce jeu est une simulation de la vie politique canadienne. Il se divise en deux moments majeurs : la gestion du pays (la législature) et la campagne électorale.

### BUT DU JEU

---

Le but est de prendre le pouvoir, de l'exercer et d'améliorer la qualité de vie des Canadiens. Il n'y a pas de gagnant, car ce jeu n'a techniquement pas de fin, comme dans « la vraie vie ». Mais cela n'empêche aucune personne de mieux performer que d'autres !

### RÔLES

---

#### Étudiants

Il y a deux rôles possibles pour les étudiants : député ou journaliste. Dans la majorité des cas, l'étudiant est un député élu à la Chambre des communes, au sein du Parlement du Canada. Le rôle de député se divise en trois volets : législateur, intermédiaire entre ses électeurs et le gouvernement, et contrôleur de ce dernier.



L'étudiant, en tant que député, est membre d'un parti politique. Il y a quatre partis dans le cadre de ce jeu, chacun ayant son idéologie propre : un parti nationaliste québécois, un parti libéral, un parti conservateur et un parti social-démocrate. L'étudiant doit s'approprier l'idéologie à laquelle appartient son parti et l'appliquer dans sa façon de remplir les trois rôles décrits ci-dessus.

Un certain nombre d'étudiants (maximum de 10% de tous les étudiants) sont journalistes. Ceux-ci doivent couvrir la scène politique de la simulation et publier un journal virtuel, sous la forme d'un blogue.

### Enseignant

L'enseignant est le maître du jeu. Il est l'arbitre ultime et le coordonnateur de la simulation. Il veille à l'application des règles, enseigne le contenu théorique nécessaire à la bonne pratique de la simulation, encadre les étudiants-joueurs et les évalue. De plus, il joue les rôles du Sénat, de président de la Chambre des communes et de gouverneur général.

## RÉSUMÉ DES ÉTAPES

---

### A. Préparation du jeu

- 1) L'enseignant détermine la force respective de chaque parti politique.
- 2) L'enseignant sépare les étudiants en groupes.
- 3) Chaque groupe élit un chef, choisit un nom de groupe et un slogan.
- 4) L'enseignant attribue les rôles spécifiques aux participants.

### B. Législature

- 5) Le caucus
- 6) Le processus législatif
- 7) La période des questions
- 8) Les motions
- 9) Les relations avec les médias

### C. Campagne électorale

- 10) Le déclenchement de la campagne électorale
- 11) La tournée des chefs



- 12) La campagne des autres députés
- 13) Le débat des chefs
- 14) Les relations avec les médias
- 15) Le dévoilement des résultats

## D. Les médias

### PROPOSITION DE CALENDRIER

Cours 1	L'enseignant présente la simulation.
Cours 2	
Cours 3	L'enseignant sépare les étudiants en groupes. Chaque groupe élit un chef, choisit un nom de groupe et un slogan.
Cours 4	L'enseignant fait remplir le <i>Questionnaire sur les intérêts</i> des étudiants.
Cours 5	L'enseignant attribue des fonctions spécifiques à chaque participant.
Cours 6	Début de la législature
Cours 7	
Cours 8	
Cours 9	
Cours 10	
Cours 11	Fin de la législature/ Début de la campagne électorale
Cours 12	
Cours 13	
Cours 14	Fin de la campagne électorale
Cours 15	



## A. Préparation du jeu

### 1) DÉTERMINER LA FORCE RESPECTIVE DES PARTIS POLITIQUES

Sauf décision contraire de la part de l'enseignant, il faut respecter la proportion de députés de chaque parti politique réel du Parlement. À titre d'exemple, après les élections fédérales de 2011, la division au Parlement s'opérait ainsi : le Parti conservateur du Canada avait 166 sièges (54 % des sièges), le Nouveau Parti démocratique avait 103 sièges (33 %), le Parti libéral du Canada en avait 34 (11 %), le Bloc québécois 4 (1 %) et le Parti vert du Canada un seul (0,3 %).

Conséquemment, dans le cadre de la simulation, le parti d'idéologie conservatrice aurait 54 % des sièges du Parlement, le parti social-démocrate 33 %, le parti libéral 11 % et le parti nationaliste québécois, 1 %. Évidemment, ces pourcentages ne sont que des approximations.

### 2) SÉPARER LES ÉTUDIANTS EN GROUPES

Dans un premier temps, l'enseignant, après avoir expliqué le fonctionnement du jeu aux étudiants, procède à un appel de volontaires pour jouer le rôle de journalistes. Si plus de 10 % du total des étudiants demandent à être journalistes, il procède à la sélection par un tirage au sort.

Ensuite, l'enseignant sépare les autres étudiants entre les partis politiques de façon aléatoire. Pareillement, chaque étudiant se voit attribuer une des circonscriptions électorales fédérales réelles, afin de favoriser le réalisme du jeu. Les circonscriptions n'ont d'ailleurs que cette utilité, il n'y a pas d'enjeux spécifiques aux circonscriptions dans le cadre du jeu.

### 3) ÉLIRE UN CHEF DANS CHAQUE GROUPE, CHOISIR UN NOM DE GROUPE ET UN SLOGAN

- a) Pour élire le chef de chacun des groupes (chefs de partis et rédacteurs en chef), il y a deux scénarios possibles :
  - i. Si la simulation se déroule au sein d'un même groupe-cours, chaque candidat intéressé par le poste fait un discours de une à deux minutes dans lequel il décrit l'orientation qu'il désire donner à son groupe – et au pays, dans le cas des partis. Par la suite, les étudiants du groupe en question votent (vote secret) pour leurs candidats préférés selon leur ordre de préférence. Le candidat ayant obtenu le moins de votes est éliminé et les deuxièmes choix des étudiants ayant voté pour ce candidat sont reportés sur le candidat correspondant, jusqu'à ce qu'un candidat obtienne plus de 50 % des votes.

Pendant qu'un groupe règle sa course à la direction de cette façon, les autres étudiants décident de leur slogan et de leur nom de groupe (parti politique ou journal).



ii. Si la simulation comprend des étudiants de plus d'un groupe-cours, le même mode de scrutin que décrit ci-dessus est utilisé, mais les discours et le vote se font de façon virtuelle.

b) Choix du nom de groupe et du slogan.

Ensuite, les joueurs se dotent (à l'aide d'un vote si nécessaire) d'un nom de groupe ainsi que d'un slogan ; ce dernier sert à présenter, en une phrase ou deux, l'essence de l'idéologie politique du parti ou du journal. Par exemple, un slogan pour le conservateur pourrait être : « La loi et l'ordre, d'abord et avant tout », tandis que le parti nationaliste québécois pourrait dire « La souveraineté du Québec, si le Canada ne veut pas négocier ». Pour le journal, on peut imaginer « La vérité avant tout » ou encore « Le porte-voix de la bourgeoisie ».

#### 4) ATTRIBUER DES RÔLES SPÉCIFIQUES AUX PARTICIPANTS

Ensuite, on attribue des responsabilités précises aux joueurs. Celles-ci sont décrites en détail dans le *Guide des rôles*. Les journalistes se les distribuent entre eux, à l'aide d'un vote au besoin. Pour les députés, l'enseignant distribue le *Questionnaire sur les intérêts* des étudiants et leur donne leurs rôles en fonction des préférences indiquées.

##### Liste des rôles parlementaires (dans le cadre d'une simulation pour plus d'un groupe-cours)

- Premier ministre<sup>1</sup>
- Whip
- Ministre des Finances et président du Conseil du Trésor
- Ministre de la Justice et de la Sécurité publique
- Ministre de la Défense nationale
- Ministre de l'Industrie et des Travaux publics
- Ministre des Affaires étrangères, de la Coopération internationale et du Commerce international
- Ministre de la Citoyenneté, de l'Immigration et du Multiculturalisme
- Ministre de l'Agriculture, de l'Agroalimentaire, des Pêches et des Océans
- Ministre du Patrimoine canadien et des Langues officielles
- Ministre des Transports, de l'Infrastructure et des Collectivités
- Ministre de la Santé et de l'Environnement
- Ministre des Ressources humaines et du Développement des compétences

1. Les fonctions de leader parlementaire sont attribuées aux chefs de parti et à l'enseignant.



- Ministre des Affaires autochtones
- Ministre des Ressources naturelles
- Ministre des Affaires intergouvernementales
- Ministre de la Condition féminine

#### Liste des rôles parlementaires (dans le cadre d'une simulation pour un seul groupe-cours)

- Premier ministre (plus un ministère)
- Whip (plus un ministère)
- Ministre des Affaires intergouvernementales et des Affaires autochtones
- Ministre des Finances et président du Conseil du trésor
- Ministre de la Justice et de la Sécurité publique
- Ministre de la Défense nationale et des Affaires étrangères
- Ministre de l'Industrie, des Ressources naturelles, du Transport et des Travaux publics
- Ministre de la Citoyenneté, de l'Immigration et du Multiculturalisme, du Patrimoine et des Langues officielles
- Ministre de l'Environnement, de la Santé, de l'Agriculture, de l'Agroalimentaire, des Pêches et des Océans
- Ministre des Ressources humaines, du Développement des compétences et de la Condition féminine

Ici, le premier ministre et le whip obtiennent chacun un ministère de la liste en plus de leur premier titre, de la même façon que les autres joueurs obtiennent leur ministère.

En ce qui concerne les porte-paroles des partis d'opposition, il s'agit tout simplement de répartir ces domaines en fonction du nombre de députés présents dans le parti politique (un même joueur peut être porte-parole dans plusieurs domaines en même temps).

Pour les journalistes, dans le cadre d'une simulation pour plus d'un groupe-cours, on trouve le rédacteur en chef, un éditorialiste (ou un chroniqueur, ou les deux) et un certain nombre de journalistes.

## B. La législature

Les paragraphes qui suivent présentent les différentes facettes de la législature plutôt qu'une succession d'étapes à accomplir, puisque celles-ci ne sont pas successives, par définition.



## 1) LE CAUCUS

---

Le caucus est la rencontre des différents députés du parti politique. Seuls ceux-ci (et l'enseignant) ont accès aux discussions qui s'y déroulent. C'est souvent là que les vrais débats ont lieu, puisque chacun peut exprimer ce qu'il pense réellement. Il est très rare qu'un vote formel ait lieu dans un caucus. Les décisions sont plutôt prises par consensus, mais il faut noter que parfois c'est le chef du parti qui détermine la nature du consensus.

Concrètement, c'est au sein du caucus que les grandes orientations du parti sont déterminées, de même que les positions que celui-ci adoptera sur les votes se déroulant au Parlement et les angles d'attaque ou de défense à privilégier lors de la période des questions.

## 2) LE PROCESSUS LÉGISLATIF

---

L'essentiel de la vie parlementaire concerne les débats et l'adoption de projets de loi par le Parlement du Canada.

Voici d'abord un résumé des étapes de l'adoption d'un projet de loi :

- i. Le projet de loi est rédigé par un ministre et discuté en cabinet, puis en caucus ;
- ii. Le projet de loi est imprimé et distribué à tous les députés (première lecture) ;
- iii. Il y a un débat et un vote sur le principe du projet de loi (deuxième lecture) ;
- iv. Le projet de loi est transféré au comité parlementaire lié à cet enjeu pour une analyse article par article et pour entendre le point de vue des spécialistes et groupes concernés ;
- v. Le comité fait rapport à la Chambre des communes, qui peut ajouter d'autres amendements au projet de loi ;
- vi. Il y a un débat et un vote sur la version finale du projet de loi (troisième lecture) ;
- vii. Le projet de loi est transmis au Sénat, qui refait les mêmes étapes.
- viii. Une fois que la Chambre des communes et le Sénat ont adopté la même version du projet de loi et que celle-ci a reçu la sanction royale, la loi entre en vigueur (ou à une date indiquée dans le projet de loi, le cas échéant).

Dans le cadre de la simulation, les étapes suivantes doivent être respectées :

- a) Lecture du discours du Trône
  - i. Le premier ministre, aidé de son caucus et plus particulièrement de ses ministres, rédige un discours du Trône. Ce texte constitue le plan d'action du gouvernement pour la session parlementaire qui débute. Le discours du Trône est alors lu par l'enseignant (si la simulation se déroule dans un seul groupe-cours) et mis en ligne.



- ii. Le chef de l'Opposition officielle dépose un amendement au discours du Trône, en l'expliquant brièvement<sup>2</sup>.
- iii. Le chef du deuxième parti d'opposition dépose un sous-amendement, qu'il explique aussi brièvement.
- iv. Les députés des différents partis peuvent alors débattre sur le sous-amendement. Un député ne peut intervenir à plus d'une reprise et le débat doit contenir huit interventions (on multiplie par le nombre de groupes-cours). Un vote à ensuite lieu sur le sous-amendement, pendant deux jours ouvrables.
- v. La même procédure que dans le point précédent se déroule concernant l'amendement (modifié ou non, selon le cas).
- vi. Un débat a lieu sur le discours du Trône en tant que tel. Celui-ci se déroule selon les mêmes principes. Le débat contient un total de 15 interventions (on multiplie par le nombre de groupes-cours). Les députés votent alors sur le discours du Trône pendant deux jours ouvrables.

b) Dépôt de projets de loi

Une fois le discours du Trône publié, des projets de loi doivent être déposés. Le parti ministériel doit en déposer deux, tandis que l'Opposition officielle doit en déposer un. Seul le parti ministériel peut déposer un projet de loi ayant une incidence financière.

- i. Le ministre ou le député (au sein de l'Opposition officielle) désirant déposer un projet de loi doit d'abord consulter son caucus afin de s'assurer de l'appui de ce dernier quant au principe du projet de loi. Une fois cet appui obtenu, il rédige le texte du projet de loi en tant que tel et le soumet de nouveau à son caucus.
- ii. Le député soumet le projet de loi à l'enseignant, qui, en tant que président de la Chambre des communes, le publie (c'est la première lecture).
- iii. Le député ayant rédigé le projet de loi est obligatoirement le premier député à intervenir dans le débat portant sur le principe du projet de loi (c'est la deuxième lecture). Le débat dure une semaine, après quoi l'enseignant soumet le projet de loi au vote (qui porte sur le principe). Les étudiants ont alors trois jours ouvrables pour voter.
- iv. Si le vote est positif, le président de la Chambre des communes transfère le projet de loi au comité parlementaire correspondant au ministère concerné pour l'étude détaillée.
  - a. *Composition du comité*: le ministre en titre et le député ayant proposé le projet de loi (si ce n'est pas le ministre en titre) y siègent d'office. Le comité est composé d'un total de six députés (dans le cadre d'une simulation pour un seul groupe-cours) ou de quinze députés (simulation pour plus d'un groupe-cours), répartis entre les partis politiques de façon proportionnelle à leur poids à la Chambre des communes. Outre ceux mentionnés plus haut, les députés participant au comité sont choisis par

2. Si l'enseignant veut exclure les amendements du discours du Trône, cette évaluation (du chef de l'Opposition et du chef de la deuxième opposition) est remplacée par la rédaction d'une motion.



leur chef de parti respectif, après un appel de volontaires au sein du caucus et en consultation avec leur whip respectif.

- b. *Fonctionnement du comité* : L'enseignant agit à titre de président du comité. Les députés analysent ensemble chacun des articles du projet de loi et les adoptent ou modifient un à un, selon le cas. Le comité doit avoir complété l'ensemble de son travail en deux semaines au maximum.
- v. Une fois le travail en comité terminé, la version modifiée du projet de loi est soumise à la Chambre des communes pour la troisième lecture. Dans le cadre de la simulation, aucun amendement ne sera acceptable après l'étude en comité. Un débat s'enclenche sur l'adoption finale du projet de loi (c'est la troisième lecture). Le débat dure une semaine, après quoi l'enseignant soumet le projet de loi au vote (le vote final). Les étudiants ont alors trois jours ouvrables pour voter.
- vi. Si le vote est positif, le Sénat analyse le projet de loi. Ici, l'enseignant joue le rôle du Sénat et accepte généralement le projet de loi tel quel. Il peut toutefois, au besoin, apporter des modifications lorsqu'il juge que les étudiants ont commis des erreurs importantes dans la rédaction du projet de loi. Dans ce dernier cas, le projet doit ensuite retourner à la Chambre des communes à l'étape de l'étude en comité.
- vii. Une fois que la Chambre des communes et le Sénat ont adopté la même version du projet de loi, le gouverneur général (l'enseignant) appose la sanction royale.

### 3) LA PÉRIODE DES QUESTIONS

---

La période des questions est le moment où les députés (essentiellement ceux de l'opposition) posent des questions aux ministres afin d'obtenir des éclaircissements sur la gestion des différents ministères ou de soulever certains enjeux politiques qu'ils considèrent importants.

Pour les fins de la simulation, une fois le discours du Trône publié, la première question revient au chef de l'Opposition officielle et la première réponse est donnée par le premier ministre. Par la suite, chaque semaine, cinq députés de l'Opposition (on multiplie par le nombre de groupes-cours participant à la simulation), répartis proportionnellement à la force de chaque parti politique à la Chambre des communes, devront poser une question à un ministre. Également, un député d'arrière-ban du parti ministériel posera une question. Ces députés seront choisis par leur chef de parti en consultation avec leur whip respectif, après un appel de volontaires au sein du caucus. Dans la même logique, chaque ministre interpellé devra répondre à la question posée au courant de la même semaine.

### 4) LES MOTIONS

---

Les motions sont un outil avec lequel la Chambre des Communes exprime son opinion par rapport à un sujet donné. N'importe quel député peut proposer une, et une seule, motion.



Une fois déposée, chaque motion sera débattue pendant une semaine, après quoi l'enseignant la soumettra aux voix, pendant trois jours ouvrables. Évidemment, une motion ne pourra être proposée sans que le député ait obtenu l'accord de son caucus. De plus, il faut noter que c'est l'enseignant qui détermine, au début de la session et au hasard, le moment de dépôt des motions, de façon à bien les répartir dans le temps,

## 5) LES RELATIONS AVEC LES MÉDIAS

---

Tout au long de la simulation, l'enseignant et les journalistes mettront en ligne des nouvelles sur l'actualité politique (fictive) et les députés devront y réagir, que ce soit par des projets de loi, des motions ou des questions.

De plus, les journalistes pourront interviewer les politiciens en fonction des événements les plus marquants se produisant au cours de la simulation, selon les besoins. Dans la même veine, les politiciens pourront convoquer une conférence de presse pour faire des annonces importantes.

# C. La campagne électorale

---

## 1) LE DÉCLENCHEMENT DE LA CAMPAGNE ÉLECTORALE

---

À la date prévue au calendrier, l'enseignant dissout le Parlement et déclenche la campagne électorale ; il s'agit donc d'élections à date fixe. Tous les chefs de parti doivent alors participer à une conférence de presse présentant leur vision de la législature se terminant et, surtout, de la campagne électorale qui débute.

Le whip de chaque parti, en collaboration avec ses collègues, construit son programme électoral. Pour ce faire, il établit d'abord une vision générale du Canada de demain, telle que déterminée par le parti politique, vision évidemment inspirée de son idéologie politique. Par la suite, le parti détermine cinq promesses électorales majeures touchant à autant de domaines de la vie politique canadienne.

## 2) LES ACTIVITÉS DES CANDIDATS

---

Durant la campagne électorale, chacun des candidats devra produire des déclarations susceptibles de convaincre les indécis de voter pour lui. Chaque déclaration doit aborder deux des thèmes suivants : ses propres mérites comme candidat, les forces de son parti (y compris le programme électoral), les forces de son chef, les faiblesses d'un parti adverse (y compris son programme électoral), les faiblesses d'un



chef adverse. Le même thème ne pourra être abordé dans plus d'une déclaration. Les chefs sont exclus de cette obligation, mais portent assistance à leurs candidats.

### 3) LE DÉBAT DES CHEFS

---

À la moitié de la campagne électorale a lieu le débat des chefs. Celui-ci se fait de façon synchrone et, si possible, non virtuelle. Trois des quatre thèmes suivants, choisis aléatoirement, sont abordés : politique étrangère ; finances publiques ; relations Canada-Québec ; justice et sécurité publique. Les questions exactes retenues seront fournies par l'enseignant aux chefs 48 heures avant le débat. L'ordre des droits de parole est déterminé au hasard.

Tout d'abord, chaque chef a droit à un discours d'ouverture d'une minute. Par la suite, les chefs s'affrontent en dyades sur chaque question donnée. Toutes les confrontations durent au maximum 3 minutes et chaque chef doit affronter chaque chef, pour un total de 6 dyades et donc 18 minutes par thème. Une fois les trois thèmes complétés, chaque candidat a un mot de la fin de 1 minute. L'ensemble du débat à proprement parler dure ainsi 62 minutes.

### 4) LES RELATIONS AVEC LES MÉDIAS

---

Tout au long de la campagne électorale, les journalistes peuvent interviewer les politiciens, tant en ligne qu'en personne. Un politicien ne peut être interviewé plus d'une fois (sauf dans le cas du plus petit parti politique). De plus, les journalistes doivent couvrir les partis de façon équitable, c'est-à-dire en respectant environ leur poids à la Chambre des communes. Avant le débat des chefs, l'enseignant fournira aux journalistes les résultats d'un sondage sur les intentions de vote ; ils devront alors l'analyser et s'en servir pour alimenter leurs articles. Vers la fin de la campagne électorale, le journal doit prendre position sur la campagne électorale dans un éditorial en donnant une consigne de vote aux lecteurs et en expliquant celle-ci. Il est ici utile de rappeler que le journal peut aussi choisir de n'encourager aucun parti, mais que cela aussi nécessite une justification.

### 5) LE DÉVOILEMENT DES RÉSULTATS

---

L'activité se fait de façon synchrone, idéalement en classe. Les résultats de l'élection sont déterminés par l'enseignant à l'aide de la *Grille d'évaluation de la campagne électorale*. Afin de maintenir un certain suspense, l'enseignant peut choisir de divulguer les résultats province par province, tout comme il peut au contraire y aller tout d'un bloc. Pendant le dévoilement des résultats, les journalistes procèdent à leurs analyses et peuvent interviewer des candidats pour obtenir leurs impressions.

Lorsque l'identité du parti gagnant est annoncée ainsi que son statut, majoritaire ou minoritaire, chaque chef de parti tient une conférence de presse, en commençant par le parti ayant eu la moins bonne performance (afin de concéder sa défaite) jusqu'à celui ayant remporté l'élection.



L'enseignant publie alors sur le site Web, dans un délai raisonnable, un article dans lequel il présente son propre résumé de la campagne électorale, en prenant en considération les conférences de presse mentionnées plus haut.

## D. Les médias

Cette dernière section ne concerne pas une étape à proprement parler, mais décrit plutôt les rôles et responsabilités des médias, qui agissent tout au long de la simulation. Bien que ceux-ci aient été mentionnés à certains endroits dans le présent document, certaines explications plus générales s'imposent.

Tout d'abord, il faut noter que l'enseignant est la source première de nouvelles originales dans le cadre de la simulation. En effet, il publie sur le site Web au courant de la session des capsules de nouvelles faisant état de certaines situations qui sont hors du contrôle initial des politiciens (des événements à l'international, une catastrophe naturelle, des revendications de groupes d'intérêts, une statistique sur un phénomène social, etc.). Tant les politiciens que les journalistes doivent bien entendu réagir à ces événements dans leurs champs d'expertise respectifs.

Ceci conduit justement au premier rôle des journalistes. Ceux-ci ont un mandat de recherche. Il est de leur responsabilité (non exclusive) de fournir plus d'informations sur les événements qui se produisent, à l'aide de reportages, afin d'alimenter la réflexion des politiciens. Dans la même lignée, ils doivent vérifier certaines informations avancées par ces derniers afin de les placer face à l'épreuve des faits, le cas échéant.

Ensuite, les journalistes ont pour mandat de couvrir, de façon neutre, les événements se produisant au cours de la simulation. Ils fournissent ainsi une synthèse des agissements des politiciens, tant au sein d'une législature que dans le cadre de la campagne électorale.

En plus, les journalistes doivent interviewer les politiciens afin d'obtenir leurs points de vue sur les différentes facettes composant la vie politique canadienne et permettre de cette façon aux Canadiens de mieux juger leurs politiciens.

Finalement, un chroniqueur ou un éditorialiste, selon le choix du journal ou selon le choix de l'enseignant, participera de façon plus active au débat politique en fournissant une opinion éclairée sur celui-ci (un chroniqueur est un journaliste donnant sa propre opinion, tandis qu'un éditorialiste est un journaliste donnant l'opinion officielle du journal).

