



école & justice

programme d'un jour

3^{ème}
DEGRÉ

JUSTICE EN-JEU
Découvrez la justice de l'intérieur
avec votre classe

HR
CS
LE CONSEIL
SUPERIEUR
DE LA JUSTICE

diplomate
BELVUE!
ET PAS TOUS !!

JUSTICE EN-JEU

Découvrez la justice de l'intérieur avec votre classe

.....
'Si j'ai appris quelque chose
aujourd'hui, c'est bien que la
justice n'est pas aussi simple
que je l'imaginai: en fait, on
joue avec la vie des gens.'
.....



Depuis 2004, le BELvue propose des animations d'une journée autour des pouvoirs législatif et exécutif.

Cette année, à la demande et avec le soutien du Conseil supérieur de la Justice, le pouvoir judiciaire vient élargir notre offre.

Pas de société démocratique sans une justice indépendante. Sans une justice efficace. Sans une justice dans laquelle les citoyens ont confiance.

Mais que savons-nous de la justice? Quelle image en avons-nous? Cette image n'est-elle pas (dé)formée par les retentissants procès d'assises ou les séries américaines? Connaissons-nous seulement comment fonctionnent nos tribunaux?

Le module 'JUSTICE EN-JEU' propose aux élèves de vivre une expérience judiciaire. Mieux: de prendre eux-mêmes la place du juge!

Le matin, ils assistent à un procès pénal, et l'après-midi, ils se glissent dans la peau de l'avocat, du prévenu, de la victime, du procureur ou du juge.

Y a-t-il une meilleure manière de découvrir la complexité de la justice qu'en l'expérimentant soi-même...

LA JUSTICE EN DIRECT

Les animations se déroulent dans un tribunal de première instance. Les élèves sont acteurs de la justice dans une vraie salle d'audience. Un état de droit se fonde sur quelques principes très importants. Les élèves les découvrent et doivent les appliquer: présomption d'inno-

cence du prévenu, impartialité du juge, motivation de la condamnation ou de l'acquittement et éventuellement de la peine... Cela semble évident et pourtant... ce n'est pas simple de prendre les bonnes et 'justes' décisions. Cette journée ne propose pas une leçon sur la justice mais une véritable expérience pour les élèves: ils prennent conscience de la complexité de l'acte de juger et de la responsabilité du tribunal, qui, à chaque fois, décide de l'avenir d'êtres humains, qu'ils soient victimes ou prévenus, innocents ou coupables.

'Une expérience que
je n'aurais jamais pu faire
sans ce projet.'

3^{ème}
DEGRÉ

PROGRAMME

Préparation en classe

L'animation est précédée d'une petite préparation en classe: l'enseignant reçoit une brochure, 'Le petit juriste illustré' contenant des fiches informatives sur la justice et des propositions d'activités en classe pour les élèves. Celles-ci sont utilisées pour préparer l'animation, mais aussi pour approfondir le thème de la justice avec les élèves suite à cette journée.

Le jour de l'animation

LE MATIN 9H30 À 12H

Observer une audience au tribunal correctionnel

Les élèves reçoivent quelques explications sur l'audience à laquelle ils assisteront: qu'est-ce qu'un tribunal correctionnel? Quels seront les acteurs en présence? Comment se déroulera l'audience?...

Ensuite ils assistent à l'audience (une ou plusieurs affaires). Chaque élève est chargé d'observer un acteur en particulier (prévenu, avocat, procureur ou juge).

Après l'audience, ils sont répartis en groupes selon l'acteur observé. Ils partagent et échangent

leurs impressions en sous-groupes, puis avec toute la classe. Une attention particulière est portée aux aspects que les élèves ont trouvés délicats ou difficiles, ainsi qu'à ce qu'ils ont éprouvé durant l'audience.

L'APRÈS-MIDI DE 13H À 16H

Un jeu de rôles en salle d'audience

L'après-midi est consacrée à un jeu de rôles: chaque élève endosse le rôle qu'il a observé le matin.

L'animateur présente une affaire de justice pénale.

Chaque groupe, constitué sur base des rôles à remplir, prépare le procès avec son dossier.

Les élèves se rendent ensuite dans une vraie salle d'audience, jouent leur procès fictif et prononcent un jugement: tout cela se passe sous l'œil attentif, bienveillant et critique d'un juge, d'un procureur et/ou d'un avocat! Les élèves ont donc l'occasion, après avoir vécu un procès réel, et être entrés dans la peau du personnage qu'ils ont observé, de poser à un spécialiste toutes les questions qu'ils souhaitent sur le fonctionnement de la justice.

EN PRATIQUE

Groupe cible 3ème degré de l'enseignement secondaire

Nombre d'élèves classes/ groupes de minimum 12 élèves et de maximum 24 élèves

Coût gratuit (hors transport et repas)

Lieu Palais de Justice à Bruxelles, Liège, Marche-en-Famenne, Mons, Namur

Nombre d'animations

disponibles 10 par localisation (réservez rapidement!).

Les inscriptions se font uniquement via notre site web: www.belvue.be, onglet écoles/ Animations/3e degré secondaire/ Justice en-jeu

Le programme répond aux objectifs du décret 'Education à la citoyenneté active'



«Ça a changé ma vision de la justice: avant, je parlais du principe que la justice, ce n'était que de la paperasserie ennuyeuse.»

‘Les images que l’on voit à la télé nous induisent en erreur, mais je comprends à présent comment ça se passe.’

Commentaire d'un élève après une session test.

‘Justice en-jeu’ est une animation proposée par le BELvue, démocratie et histoire, avec le soutien et la collaboration active du Conseil supérieur de la Justice.

Place des Palais, 7
1000 Bruxelles
t +32 (0)70 22 04 92
info@belvue.be
www.belvue.be

DÉMOCRATIE
BELVUE
ET HISTOIRE III



LE CONSEIL SUPÉRIEUR
DE LA JUSTICE

www.csj.be

Le BELvue est un projet
de la Fondation Roi Baudouin

