

CIVIC MIRROR CANADA

Manuel de l'étudiant

EN FRANÇAIS

version préliminaire



Auteur Original: Regan Ross

Traducteurs: Stéphane Gaudreau, Emmanuelle Deaton, Kendra Van Leeuwen

avec les contributions des

Peggy Brennan, Genevieve Tannas, Jessica Alletson, and Julien Boulrice

PARTIE 1: INTRODUCTION AU MIROIR CIVIQUE

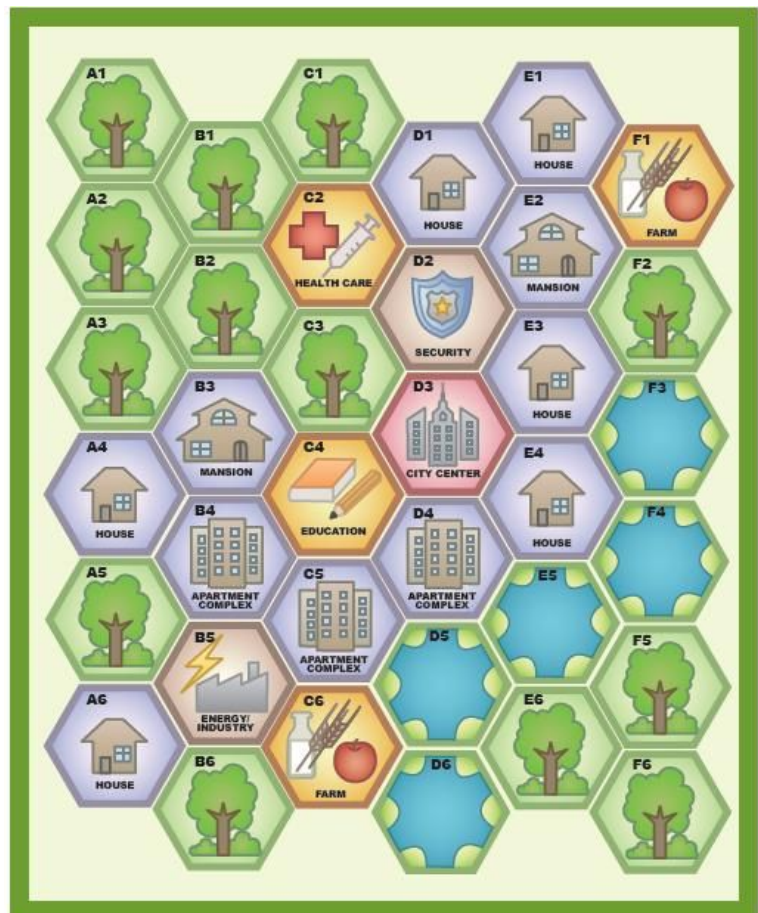
C'est quoi Le Miroir civique?

Le Miroir civique est une simulation éducative qui transforme les salles de classe en pays et les élèves en citoyens. Les joueurs font 3 choses :

1. ils interagissent dans une économie pour soutenir leurs propres familles fictives,
2. ils mettent en œuvre un système civique pour sauver leur pays du chaos et de la corruption, et
3. ils essaient d'avancer des Agendas Secrets : politiques et idéologiques

La carte de 36 hex vue dans la Figure 1.1 est le pays simulé. Les hex avec les arrières-plans verts représentent l'environnement naturel du pays. Les hex avec les arrières-plans mauves représentent les quartiers résidentiels que les citoyens peuvent acheter ou louer pour leurs familles. Les autres hex représentent l'économie du pays; chacune de ces hex produit des unités différentes qui satisfont les différents besoins et désirs des citoyens.

Chaque hex a un propriétaire et n'importe quel hex peut être développé et transformé en quelque chose de différent. Les pays doivent développer les hex pour avoir une économie forte mais ils doivent aussi se concentrer de la durabilité de leur environnement naturel. Les deux présentent des coûts et bénéfices uniques. Comme dans le vrai monde, il n'y a pas suffisamment de 'biens' pour satisfaire les besoins de chaque joueur. La rareté est commune. Quand la demande est plus large que l'offre, les gens se disputent pour décider qui reçoit quoi. Pour gérer ces conflits, les joueurs doivent mettre en œuvre une série de règles et un système de gouvernement.



Parce que Le Miroir civique essaie de simuler le système civique canadien, les joueurs utilisent une version abrégée des Actes constitutionnels du Canada (surtout La Charte des Droits et des Libertés) pour instituer la loi et l'ordre. Donc, dans un sens, les joueurs deviennent des citoyens d'un Canada miniature.

Le Miroir civique est joué dans deux endroits : en-ligne et en classe. Le scénario simulé décrit ci-dessus est géré en-ligne et définit alors les événements civiques qui ont lieu en salle de classe. Ces événements civiques incluent :

1. un Événement de la Chambre des communes pour les actions exécutives et la législation,

2. un Événement économique pour l'achat, le troc, et la vente,
3. un Événement à la mairie où tous les joueurs vocalisent leurs inquiétudes et frustrations, et
4. un Événement judiciaire pour poursuivre les actions illégales des autres.

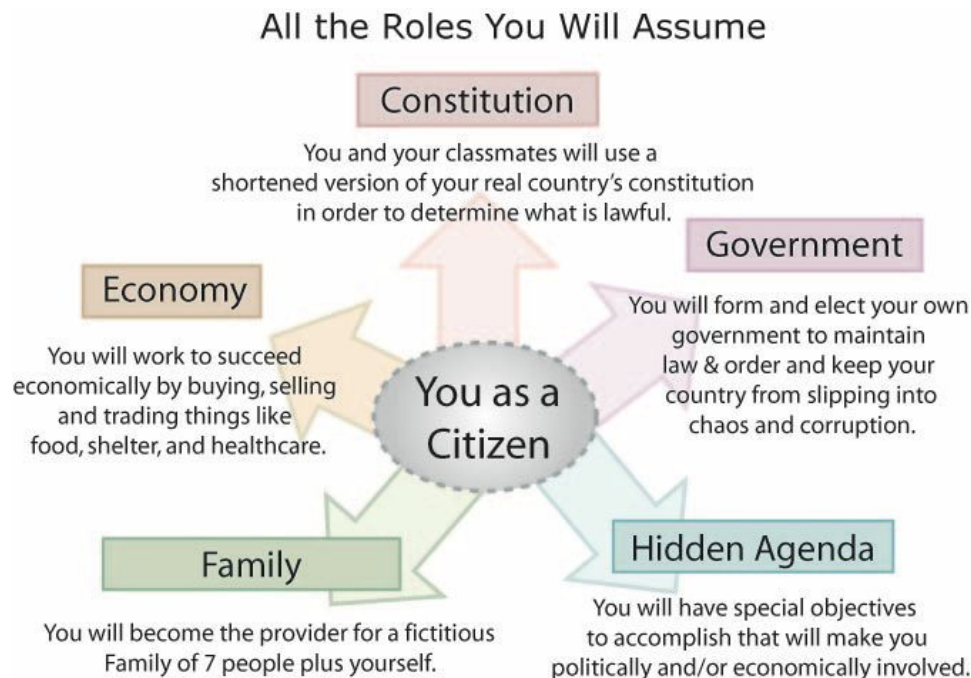
De plus, pour ajouter un élément de réalité, au début du jeu, chaque joueur reçoit un Agenda Secret. Ces agendas sont économiques, politiques, ou idéologiques en nature. Ils motivent les joueurs à participer dans les événements civiques et ils ajoutent des nuances et de la diversité au discours civique.

Le Miroir civique a beaucoup de bénéfices. Chaque pays simulé 'reflète' la culture de la classe parce que les élèves de chaque classe sont différents. Au fur et à mesure que les élèves apprennent au sujet des procédures civiques, ils apprennent aussi à propos d'eux-mêmes ; l'expérience et la réflexion sont les parties les plus importantes de l'apprentissage. Comme dans la vie, les enseignants deviennent des mentors et les livres, des ressources. À travers l'expérience, les élèves apprennent que les nations ne peuvent être aussi bonnes que la somme de leurs parties. Sans la citoyenneté active, tout le monde perd !

Vue d'ensemble du jeu

Le Miroir civique transformera votre salle de classe en un pays et vous et vos camarades en citoyens. Votre pays aura une économie où des biens et services seront vendus et achetés. Ces biens et services - comme la nourriture, l'hébergement, le système de santé et l'éducation - seront très importants parce que chaque joueur dans le Miroir civique devra travailler pour sa famille de 7 personnes. Non seulement est-ce que ces personnes représentent votre famille ou vos proches, mais ils dépendront sur vous pour tout ce dont ils ont besoin. Par exemple, si vous n'achetez pas de nourriture pour votre famille à l'intérieur d'une année (dans le jeu), un membre MOURRA.

Afin de faire naître votre famille fictive, vous devrez créer une identité pour chacun des 7 membres de votre famille avant que le jeu commence. Vous devrez leur fournir les essentiels qui sont la nourriture et l'hébergement (ne vous inquiétez pas des vêtements). Vous devrez aussi fournir des services de santé et une éducation, qui sont des services que nous prenons pour acquis. Vous travaillerez d'ailleurs à fournir votre famille avec le plus de luxes possibles, en obtenant des choses comme une grande maison dans un beau quartier, des vacances, etc. Le jeu vous récompensera avec des points dépendant de votre habileté à fournir pour votre famille.



Comme vous pouvez imaginer, la compétition sera intense et afin de garder les familles vivantes, les joueurs devront mettre en oeuvre des stratégies astucieuses, immorales et trompeuses. Voici l'idée du jeu : Sans un système de lois, ce serait facile pour un pays de tomber dans la corruption et le chaos total.

Afin de prévenir ceci dans votre pays, une version abrégée de lois constitutionnelles canadiennes qui formera la base de votre système politique vous sera donnée, clarifiant quelles activités sont légales ou illégales. Vous aurez votre propre gouvernement, vous tiendrez une élection afin de voter pour un Premier Ministre qui mènera votre pays et une Chambre des communes afin de créer et changer des lois. Vous aurez votre propre mairie où n'importe qui peut exprimer ses inquiétudes civiques et votre propre Cour Suprême où n'importe qui peut poursuivre un autre citoyen si des infractions aux lois nationales sont commises.

Par dessus tout ceci, tous les joueurs se feront donner des Programmes Secrets (ou Agendas secrets) qui doivent être gardés super secrets! Ces Programmes vous forceront à vous engager au niveau politique, économique et idéologique. Ils créeront une atmosphère pleine de débats et défis politiques et économiques.

Le Miroir civique demandera que vous coopériez avec vos concitoyens tout en étant en compétition avec eux. Comme dans la réalité, afin de réussir dans votre pays, un équilibre entre l'individualité et la coopération est nécessaire. La manière dans laquelle vous et vos camarades traiteront les différentes tâches et feront face aux défis - que ce soit les emplois, mettre de la nourriture sur la table, mettre de la pression sur le gouvernement, ou passer des lois qui renforcent votre pays - déterminera votre destin national et personnel. Votre pays connaîtra le succès seulement si tout le monde connaît le succès.

Le Miroir civique vous aidera à comprendre comment la vraie vie fonctionne. Vous apprendrez ce que ça prend être un citoyen informé et actif tout en gagnant un salaire. Vous apprendrez à travers les différentes expériences les injustices de la vie. En vivant les hauts et les bas de la citoyenneté et en vous impliquant dans votre propre gouvernement et économie, c'est acquis que vous allez obtenir une meilleure compréhension que beaucoup obtiennent seulement à la fin de leur éducation.

Sommaire du Miroir civique (module canadien)

Avant le jeu: construction des pays



[Introduction](#)



[Practice Run](#)



[National Identity](#)



[Citizen Profiles](#)



[Constitution](#)



[Elections](#)



[Hex-Auction](#)



[Reflection & Connection](#)

Introduction : Vous et vos camarades allez apprendre comment le Miroir civique fonctionne à travers l'exploration du programme en ligne et en lisant les règlements du jeu dans le texte étudiant.

Exercice d'entraînement : Vous aurez la chance de jouer le Miroir civique dans un exercice d'entraînement, en essayant de gagner des points Bien-Être (points B-E) en achetant, vendant et échangeant avec vos camarades.

Créer l'identité nationale: Vous et vos camarades allez créer une identité pour votre pays simulé, en y donnant un nom et en choisissant d'autres informations fictives qui seront diffusées à la Communauté du Miroir Civique.

Profils des citoyens: Votre enseignant va attribuer à chacun un profil de citoyen. Votre dossier contiendra assez d'argent de départ, votre Programme Secret (ou agenda secret), deux services humains que vous devez avoir pour votre famille et une culture. Travaillez fort si vous voulez devenir un citoyen fort!

Constitution nationale: Vous et vos camarades allez travailler ensemble afin d'étudier et apprendre votre livre simulé des droits. Ce livre sera une version modifiée de la Charte canadienne des droits.

Élections: En gardant votre Programme Secret en tête, vous et vos camarades allez former des partis politiques, créer des campagnes pour gagner des votes et élire sept Membres du Parlement (MP), le leader du parti gagnant (qui a gagné le plus grand nombre de sièges) deviendra le Premier Ministre.

Vente aux enchères: Dans la dernière activité de construction du pays, vous, vos camarades et votre Gouvernement allez utiliser votre argent de départ afin de gagner des hexes dans une vente aux enchères de propriétés, espérant posséder et contrôler les hexes que vous voulez.

Événements du jeu

Rendus à ce point, votre pays simulé sera prêt pour l'action. Chacun de vous aura un profil de citoyen, votre pays aura son propre gouvernement et chaque différente pièce de propriété sera appartenue par chacun de vous. Le jeu va débuter et vous allez répéter les quatres événements suivants autant de fois que possible. Chaque événement est appelé une "saison" et ensemble, ils forment une "année" simulée.



[Winter](#)



[Spring](#)



[Summer](#)



[Fall](#)



[H.A. Applications](#)



[Reflection & Connection](#)



[Elections
\(In Even Years\)](#)

Hiver ~ événement de Gouvernement: Votre Premier Ministre va s'adresser devant votre pays, proposer un budget et les tarifs d'impôts et va proposer un candidat pour devenir le Juge national. Tous les MP vont alors travailler ensemble ou contre l'un l'autre afin de passer des lois, politiques et approuver/rejeter les propositions et candidats du Premier Ministre.

Printemps ~ événement de Marché Libre: Le marché sera ouvert et tout le monde ira sur civimirror.com afin de commencer à acheter, vendre ou échanger avec d'autres joueurs dans l'espoir de fournir et combler les besoins de sa famille. Tout le monde devrait considérer les nouvelles lois et politiques du Gouvernement et vérifier s'il y a des gens coupables de transgressions.

Été ~ événement de Mairie: Vous et vos camarades aurez une réunion de style table-ronde. Tout le monde aura l'occasion d'exprimer leurs inquiétudes et griefs, faire avancer leurs Programmes secrets et discuter comment améliorer le pays. À la fin, les poursuites et accusations seront annoncées.

Automne ~ événement de Cour Suprême: Vous et vos camarades aurez l'occasion de vous poursuivre en justice pour actions illégales dans une série de cas rapides. Les verdicts seront déterminés par un jury de 3 personnes et le Juge national déterminera les conséquences. Une fois terminé, votre enseignant annoncera la fin de l'année simulée.

La fin de l'année: Quand l'enseignant termine l'année, les éléments suivants se produisent :

- Chacun de vous recevra des Cartes Hasard positives ou négatives et des Cartes Mort qui détermineront les événements pour cette année-là. Les morts de la famille seront aussi déterminées.
- Les hexes seront développés s'il y a eu commande de les faire développer et le programme va recueillir les impôts pour le Gouvernement.
- Les cinq étudiants avec le plus de points Bien-Être gagneront 10 points de Statut, les points dont vous avez besoin pour gagner le jeu.
- Tout le monde remettra des demandes de Programme Secrets à l'enseignant dans l'espoir de gagner des points de Statut.
- Vous allez évaluer votre performance basée sur l'année de jeu qui vient de passer tout en remettant et discutant votre évaluation avec votre enseignant, qui acceptera/ajustera votre note.

Le jeu va probablement se terminer à ce point, ou votre enseignant pourrait vous laisser jouer une autre année simulée!

Lettre de la part d'un participant du *Miroir Civique*

Cher futurs citoyens du Miroir Civique;

Je me nomme Alex Makasoff. Je suis un étudiant de deuxième cycle au secondaire et, comme vous, j'ai déjà été curieux, incertain et excité de commencer la simulation. Lorsque ma classe et moi avons commencé notre pays, j'étais complètement ébloui par le Miroir Civique et de toutes les complications qui y étaient rattachées. Cette lettre a comme intention d'aider les futurs citoyens d'éviter quelques erreurs tout en prenant toutes les opportunités que le jeu puisse présenter.

Pour commencer, parlons de stratégie. La stratégie que vous utilisez pour ce jeu dépendra entièrement de votre agenda secret. Mon premier conseil est de ne jamais révéler cette stratégie à qui que ce soit - même pas votre meilleur ami! Tentez également de ne pas montrer votre agenda à travers vos actions en classe. Parfois, vous voudrez peut-être agir contre votre agenda pour éviter les soupçons de vos camarades de classe. Vous devez accepter que, tout en jouant le Miroir Civique, vous ne pouvez faire confiance qu'à vous-même. Quand ma classe et moi jouions la simulation, il y avait tellement de coups bas et d'intrigues qui se déroulant à l'intérieur et l'extérieur de la classe que même certains amis s'opposaient afin de faire avancer leur propre agenda secret.

Votre gouvernement est l'épine dorsale de votre pays. Dans notre nation simulée, nous avons eu quatre élections en trois ans. J'ai eu la chance de gagner l'une d'entre elles, mais dès que la classe a refusé de permettre au gouvernement de faire quoique ce soit, le pays tout entier a craqué. Mon conseil est de permettre au gouvernement de gouverner, mais aussi d'être un citoyen actif et de parler contre eux quand vous n'êtes pas d'accord avec ce qu'ils font ou disent. Ne les rejetez pas durant leur première année. Au lieu, faites-leur prendre conscience que quelque chose devrait changer. Selon mon expérience, une démocratie qui n'a pas assez de soutien de la part de ses citoyens est inutile.

Enfin, il faut du courage, de la discipline et de l'entraînement pour réussir dans ce jeu. Seuls les gens qui essaient de changer le pays, qui expriment leurs opinions et deviennent des citoyens actifs apporteront la simulation à un tout nouveau niveau. Allez au-dessus et au-delà du citoyen moyen: créer une société, commencer une loterie, même construire et vendre de l'immobilier. Ne vous contentez pas d'autres personnes contrôlant votre pays. Le point du Miroir Civique dans son ensemble est de nous transformer en citoyens actifs, de sorte que nous serons en mesure de modifier les résultats réels de nos pays. Lève-toi et prend ce qui est à toi; il n'y a aucune limite à ce que tu puisses faire lorsque tu es impliqué.

Ne laisse pas la complexité du Miroir Civique t'intimider. C'est un jeu passionnant et, à la fin, tu comprendras comment tout à l'intérieur de notre société est relié. Il n'y a rien que vous ne pouvez pas faire. Suivez mes conseils et tout ce que vous voulez faire arrivera.

Avec sincérité et espoir pour l'avenir,

Alex Makasoff

Étudiant de 11e année à Earl Marriott Secondary, White Rock, B.C.

L'apprentissage... à la manière d'Action-Ed

L'apprentissage avec un programme Action-Ed sera totalement différent de ce que vous connaissez déjà. Contrairement à comment la majorité des cours essaient de vous renseigner sur le vrai monde, ce programme essaie de vous donner un vrai goût du monde en reproduisant certains aspects dans votre classe. C'est notre sincère espoir que vous allez apprendre autant sur vous-même que le matériel de cours. Si vous avez une attitude et un esprit libre, il n'y a aucune limite sur ce que vous pouvez apprendre de cette expérience. Bonne chance et amusez-vous!

Le processus d'apprentissage à la manière Action-Ed est décrit ci-dessous.

Étudier

Avant de sauter les deux pieds dans n'importe quoi, c'est bien de connaître dans quoi tu sautes. Alors avant de commencer ce programme, et pour en profiter le plus, vous allez apprendre la matière du curriculum comme dans n'importe quel cours : en lisant le manuel. écoutant l'enseignant et en travaillant sur des tâches. Ces éléments sont importants et nécessaires dans la vie, mais heureusement pour vous, avec ce programme, vous allez vous servir de ce que vous allez apprendre. Le plus d'efforts que vous exercez dans le programme, le plus d'avantages que vous aurez dans le jeu. Plus d'informations à venir.

Expérience

Au lieu d'écrire un examen et commencer une nouvelle unité, le programme vous permet de coopérer et faire la compétition avec vos camarades dans un scénario qui reflète le vrai monde. En appliquant le matériel de cours dans le jeu, non seulement vous allez vous amuser, mais vous allez mieux comprendre l'importance de ce matériel. La lumière s'allumera et vous serez capables de répondre à la question trop fréquemment entendue "Quand est-ce que je vais utiliser ces choses?"

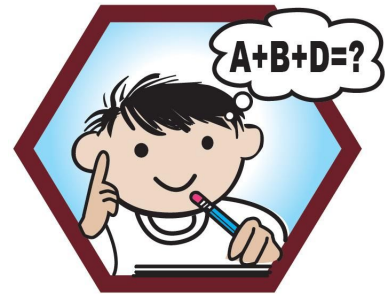
Réflexions et connexions

Ceci est la plus importante étape dans le processus d'apprentissage parce qu'on ne réalise jamais tout ce qu'on a appris de nos expériences jusqu'à ce qu'on reflète sur ces expériences et qu'on les relie à nos vies. À travers ce jeu, votre enseignant va vous poser des défis et vous demander de refléter et relier les expériences vécues dans le jeu à votre matériel de cours et au vrai monde. Si vous êtes comme la majorité des gens, vous allez trouver que les erreurs et réussites dans le jeu seront des mines de compréhension et de perspicacité. Prenez des risques et sortez de votre zone de confort. Vous n'allez pas le regretter.



L'Évaluation de votre performance lors du jeu

Quand *Le Miroir civique* commence officiellement, vous serez évalué à la fin de chaque année simulée. Le système d'évaluation essaie de refléter la vraie vie en évaluant votre performance et non votre habileté de vous souvenir de faits et d'information. Pour être juste, l'évaluation permet:



- une autoévaluation en premier, communiquant à votre professeur pourquoi vous vous êtes donnés cette note,
- que votre professeur revoit votre autoévaluation et l'accepte si elle lui semble juste; si non, votre professeur peut ajuster votre note, et
- que vous obteniez une excellente note même si vous n'obtenez aucun Points de statut (les points nécessaires pour gagner) durant une année de jeu.

Votre performance dans *Le Miroir civique* sera évaluée dans quatre domaines qui sont expliqués ci-dessous. Si vous voulez voir la rubrique pour l'évaluation complète, voyez l'Appendice D vers la fin de ce manuel.

1. Le succès dans la simulation (les Points de statut)

L'objectif du jeu *Le Miroir civique* est d'obtenir des Points de statut: des points qui mesurent votre succès politique, économique, et à l'extérieur de la salle de classe. Si ces points n'étaient pas inclus dans l'évaluation, personne ne se soucierait d'eux. Travaillez fort pour garder votre famille en vie, obtenez autant "d'extras" et de "luxes" que possible, achevez les objectifs de votre Agenda Secret, et réussissez bien sur les tâches que votre professeur lie au jeu.

À la fin de chaque année simulée, vous serez évalués sur le montant de "succès" que vous avez eu dans *Le Miroir civique*, déterminé par le nombre de Points de statut gagné ou perdu. Les notes les plus élevées sont obtenues en gagnant des Points de statut sans en perdre.

2. L'implication et l'attitude

Le but de simulations comme *Le Miroir civique* est de donner vie au curriculum et de le rendre plus significatif. Si vous ne vous impliquez pas dans la simulation en l'approchant avec une attitude qui invite l'épanouissement et l'apprentissage, vous en tirerez très peu. Mais la bonne nouvelle est ceci: Si vous travaillez pour avoir une expérience formidable avec vos camarades de classe, non seulement est-ce que ce sera reflété dans votre note, mais vous apprendrez aussi des leçons qui pourraient changer votre façon de voir le monde.

À la fin de chaque année du *Miroir civique*, vous serez évalués sur votre implication dans la simulation et votre attitude envers celle-ci. Vous obtiendrez les meilleures notes possible si vous êtes fortement impliqués et si vous approchez l'expérience comme une occasion pour l'apprentissage.

3. L'initiative

Comme toutes nations, la vôtre sera seulement aussi bonne que les idées et les initiatives de ses citoyens. L'implication et l'initiative sont différents. Pour être très clair, il faut comprendre ceci:

- L'implication c'est faire des choses et assumer des rôles que le jeu exige. Si vous vous présentez comme candidat, ou si vous avez une ferme et vendez des unités de nourriture, c'est l'implication parce que *Le Miroir civique* l'exige.
- Les initiatives sont des actions qui dépassent les exigences du jeu; penser à des idées (idéalement basées sur ce que vous apprenez dans votre cours) et les implémenter dans votre pays. Des exemples d'initiatives qui ont eu du succès incluent de l'avis financier pour des compagnies, des journaux en-ligne, des lotteries, et des cabinets d'avocats qui aident les citoyens avec des contrats et qui poursuivent et défendent en cour de justice.

Chaque année vous serez évalués sur votre capacité de mettre à l'oeuvre tes propres initiatives. Vous obtiendrez les meilleures notes si vos initiatives sont réussies et si elles utilisent ce qui a été appris pendant le cours.

4. L'Apprentissage (ie: l'incorporation du curriculum dans le jeu)

Finalement, vous serez évalué sur votre habileté d'incorporer ce que vous avez appris lors du cours dans la simulation du *Miroir civique*. Au niveau le plus simple, juste en utilisant la terminologie du cours dans la simulation (soit durant les activités face à face ou, sinon, dans la communauté en-ligne, ou les deux) vous démontrez votre apprentissage. Ça deviendra évident qui a bien étudié le curriculum par le langage qui sera employé. À un plus haut niveau, si vous commencez une initiative qui emploie quelque chose vu dans votre cours, il est clair que vous démontrez votre apprentissage. Le plus que vous incorporez vos connaissances du cours dans la simulation, le plus que vous serez récompensés par de bonnes notes et par de nouvelles perspectives, plus sophistiquées.

À la fin de chaque année du *Miroir civique*, vous serez évalués sur votre habileté pour l'incorporation de votre apprentissage dans vos expériences durant la simulation. Vous obtiendrez les meilleures notes si vous le faites et si vous partagez ce que vous avez appris avec vos camarades de classe d'une façon efficace.

Événement préliminaire no 1 ~ Introduction

Il y a plusieurs raisons pour lesquelles on utilise le Miroir civique, et une est pour vous aider à devenir des citoyens éduqués et préparés. Maintenant, vous allez penser à propos de quelques questions qui faciliteront votre apprentissage pendant cette expérience. Vous aurez jusqu'à la fin du cours ou de l'unité pour développer vos meilleures réponses possibles.

1. *Quels sont mes philosophies politiques, économiques et sociales?*

Cette question te demande d'énoncer et résumer ce que tu crois. Écris tes premières pensées, prenant les premiers pas vers le développement de ta propre philosophie.

Politiques:

- Comment les chefs de cette nations et de votre communauté devraient-ils être choisis? Quels habilités et caractéristiques penses-tu qu'ils devraient avoir?
- Quand ces chefs créent des lois, renforcent des règlements, mettent en place des politiques et jugent les coupables et innocents, quelle devrait être leur première priorité?
- En tout, qu'est-ce qu'une nation, une communauté, ou une société doit-elle posséder pour être grand?

Économique:

- *Quelle est la meilleure façon pour déterminer qui reçoit des "choses" dans une société (comme de l'argent, des biens et des services)? Devrait-il avoir des limites pour la quantité de choses que quelqu'un peut avoir? Le gouvernement devrait-il pouvoir intervenir pour assurer que tous reçoivent certaines choses?
- *Si tu devais choisir un ou l'autre, préférerais-tu habiter un pays qui valorise l'égalité ou un pays qui valorise la liberté? Pourquoi?

Social:

- Si tu devais choisir un ou l'autre, dirais-tu que les êtres humains sont naturellement bons ou mauvais? Dignes de confiance ou malhonnêtes? Égoïstes ou généreux? Sois prêt à expliquer tes réponses.
- Se basant sur le réponses ci-dessus et ce qu'elles suggèrent de l'humanité, sur quoi un bon gouvernement concentrerait-il ses énergies? Quels règlements seraient les plus importants?

2. *Considérant qui je suis et ce que je crois . . . que devrais-je faire pour rendre mon pays, ma communauté, ou cette société une meilleure place pour vivre?* Autrement dit, imagine que tu devais dévouer ta vie pour une certaine cause. Laquelle choisirais-tu?

3. *Si mon l'objectif de ma vie était de devenir un citoyen réussi et modèle, quelle serait le changement le plus important que je devrais faire à propos de moi-même? Pourquoi?* D'abord, pense à ce que veut dire un citoyen "réussi" et "modèle". Ensuite, pense aux qualités que tu as déjà. Finalement, pense aux faiblesses que tu dois le plus travailler. Écris tes premières pensées et sentiments.

4. *Un pays peut-il être grand sans un nombre important de citoyens modèles qui inspirent les autres? Explique.*

5. *Comment le Canada fonctionne, de toute façon?*

Dessine un diagramme qui illustre comment les systèmes politique, juridique et économique canadiens fonctionnent ensemble? Tu peux l'organiser et dessiner comme tu veux, mais sois certain d'inclure les mots suivants. Il n'y a aucune bonne réponse, alors sois créatif et amuses-toi

les électeurs	le militaire	l'économie
le Premier ministre et le Cabinet	la Charte	le secteur public
le système juridique	la police	le secteur privée
la Chambre des Communes	la loi	les taxes et impôts

Événement préliminaire no 2 ~ Explication du *Miroir Civique*

La leçon d'aujourd'hui vous introduira aux règlements du *Miroir Civique*. Durant la prochaine classe, tes camarades de classe et toi iront au laboratoire d'ordinateurs afin de participer à la partie pratique du *Miroir Civique* (*partie pratique MC*). Afin de réussir dans la partie pratique MC, il faudra connaître les règles du jeu. Les 13 prochaines pages expliqueront les règlements tout en vous donnant des indices pour vous aider à réussir.

Lisez bien et lisez attentivement. Le mieux vous comprenez la manière dont le jeu fonctionne, le plus de chances vous aurez de bien réussir dans la partie pratique MC. Vous ne voulez pas (on espère) être « cette personne » qui se fait manipuler par quelqu'un car vous ne connaissez pas les règles de jeu, n'est-ce pas?

Points de Statut (PS) ~ Objectifs du jeu

L'objectif pour chaque citoyen dans le *Miroir Civique* est de remporter le plus de points de statut (PS). Les PS mesurent le succès d'un élève à l'intérieur du *Miroir Civique*. Un(e) citoyen(ne) ayant perdu un membre de sa famille en raison d'un manque de nourriture ne serait certainement pas admiré par les co-citoyens de son pays. Cependant, si ce même citoyen essayait de remporter une place au sein du gouvernement, devenait premier ministre et passait d'extraordinaires lois visant à éliminer la famine pour tous les habitants de son pays, le statut de ce citoyen serait assurément plus élevé. C'est le but exact des points de statut : refléter le statut et l'influence d'une personne

Il est important de comprendre qu'à travers le jeu, votre performance sera évaluée par votre instructeur/institutrice, et le nombre de PS que vous aurez obtenu affectera votre évaluation. Ils sont une excellente mesure de votre succès.

Il y a 3 manières d'obtenir et de perdre des PS: points de Bien-Être, réussir les objectifs des Agendas Secrets ainsi qu'à travers des Vols de PS. Pour un sommaire illustré, voyez la figure 2.1.



A. Points de Bien-Être (Pts BE)

Dans la vie de tous les jours, tout le monde souhaite être heureux et satisfait. Notre nature humaine fait en sorte que nous cherchons à éviter la douleur et à trouver du plaisir. Afin de mesurer le degré de "bien-être" de chaque citoyen dans le *Miroir Civique*, nous utilisons des points de Bien-Être (Pts BE). Ces points sont l'indicateur de succès économiques dans le *Miroir Civique*, en mesurant le standard de vie des citoyens.

Obtenez le plus de points que possible! Après avoir simulé une année (ou ronde) du jeu, les 5 citoyens ayant le plus de Pts

BE auront 10 Points de Statut chaque – les points nécessaires pour gagner le jeu.

Les citoyens peuvent gagner (ou perdre) leurs Pts BE en :

- Rencontrant les besoins de survie de base (nourriture, hébergement, etc.)
- Obtenant des services qui offrent des choses différentes (soins de santé, éducation, protection policière)
- Obtenant et gardant certain luxes (vivre dans un manoir au lieu d'un appartement, obtenir des biens technologiques pour réduire le montant de travail, etc.)
- Vivant dans un quartier désirable à l'intérieur d'un pays ayant un environnement sain
- Obtenant des cartes aléatoires qui représentent les scénarios de la vraie vie, pouvant augmenter ou réduire le nombre de Pts BE.

Nous savons qu'il est impossible de simuler précisément le vrai "bien-être" dans un jeu semblable. Les expériences qui améliorent ou nuisent au niveau de joie – tel que l'intimité, l'amitié, l'abus et/ou le divorce – sont tous impondérables. Les jeux ont besoin de tangibilité et de structure. Il faudra tout simplement suspendre notre incrédulité au fur et à mesure que l'on tient compte et mesure notre bien-être simulé sous forme de points.

B. Agendas Secrets

Chaque étudiant dans la salle de classe recevra un Agenda Secret (AS) qu'ils garderont pour le reste de l'expérience du Miroir Civique. Chaque AS aura une liste d'objectifs spécifiques qui devront être accomplis afin d'obtenir des PS. Les Agenda Secret sont la manière utilisée par le Miroir Civique pour mesurer le succès politique; ils tiennent compte de l'influence individuelle de tous les citoyen(ne)s durant une année donnée.

Certains objectifs sont plus difficiles que d'autres et, si atteints, vaudront plus de PS. Vous ne pouvez pas faire la requête pour un AS spécifique. C'est à l'instructeur que revient le défi de vous assigner un Agenda en utilisant vos forces, tout en tentant de garder une balance au niveau de la culture de votre pays.

Tous les objectifs de votre AS pourront être accomplis à chaque année simulée. Autrement dit, chaque objectif peut être réussi en un an.

À la fin de chaque année simulée, vous complétez une Application pour les Agendas Secrets prouvant pourquoi (ou non) vous avez rencontré les objectifs. Une fois complété, ce formulaire sera donné à votre instructeur qui évaluera la validité de votre argumentation. Assurez-vous de bien vous expliquer afin de convaincre votre instructeur! Si vous réussissez à le/la convaincre, vous obtiendrez le nombre de PS correspondant à l'objectif.

Ne partagez jamais votre Agenda Secret avec quelqu'un d'autre. Par le passé, plusieurs étudiant(e)s ont fait ceci avec beaucoup de regret. Du moment où une personne ne connaît votre AS, ils auront, à tout jamais, l'habileté de ruiner vos efforts politiques et économiques en le révélant aux autres. Il y a eu un grand nombre d'élèves qui se sont fâchés après avoir appris que leurs amis qui devaient garder l'AS secret l'avaient révélé à d'autres gens. Il y a même des personnes qui se sont soumis aux menaces par le chantage afin que l'AS ne soit plus partagé. Si vous partagez votre AS avec une autre personne, votre expérience dans le Miroir Civique pourrait devenir très frustrante.

Malgré le fait qu'il y ait plusieurs types d'AS, il n'y en aura probablement pas autant que le nombre d'élèves dans votre classe. Ceci dit, il y aura des élèves avec les mêmes AS, ce qui mène à des avantages autant qu'à des désavantages. Un avantage serait que – après avoir trouvé votre "double" – vous pouvez travailler avec lui/elle. Un avantage de ne pas avoir de "double", cependant, serait d'avoir la liberté d'opérer indépendamment sans faire la compétition avec une autre personne pour l'obtention de PS.

C. Vols de PS (Optionnel)

Durant un intervalle en classe, votre instructeur pourrait annoncer un Vol de PS. Les étudiant(e)s avec les meilleures performances dans un domaine spécifique auront la chance de voler des Points de Statut de n'importe qui. Votre instructeur vous laissera savoir quelles portions du cours compteront envers le jeu. Quoique ceci soit optionnel, les Vols de PS sont la manière par laquelle le Miroir Civique récompense le succès en salle de classe.

Par exemple, votre instructeur pourrait compter des points pour la participation, les devoirs complétés, un projet d'unité ou une note d'examen envers un Vol de PS futur. Votre instructeur vous laissera savoir quand aura lieu la date de « coupure des points ». Cette date est celle où l'intervalle se termine et les étudiant(e)s ayant reçu les plus hautes notes dans les domaines spécifiques seront déterminés. À cause de ceci, chacun d'entre vous travaillerez fort afin d'obtenir l'une des trois premières places.

Les meilleur(e)s étudiant(e)s auront le droit de voler des PS de n'importe qui au pays. Ces élèves auront un énorme avantage à l'intérieur du jeu car ils obtiennent des points, décident qui en perdra et sont immunisé contre la perte de points.

Il y a deux différentes manières de faire le pointage pour les Vols de PS, qui seront déterminées par votre instructeur :

- Points majeurs, pour des plus grandes parties de travail de cours, et
- Points mineurs, pour de plus petites quantités de travail.

Les gains de points SP pour chaque manière de pointage sont illustrées à la figure 2.3.

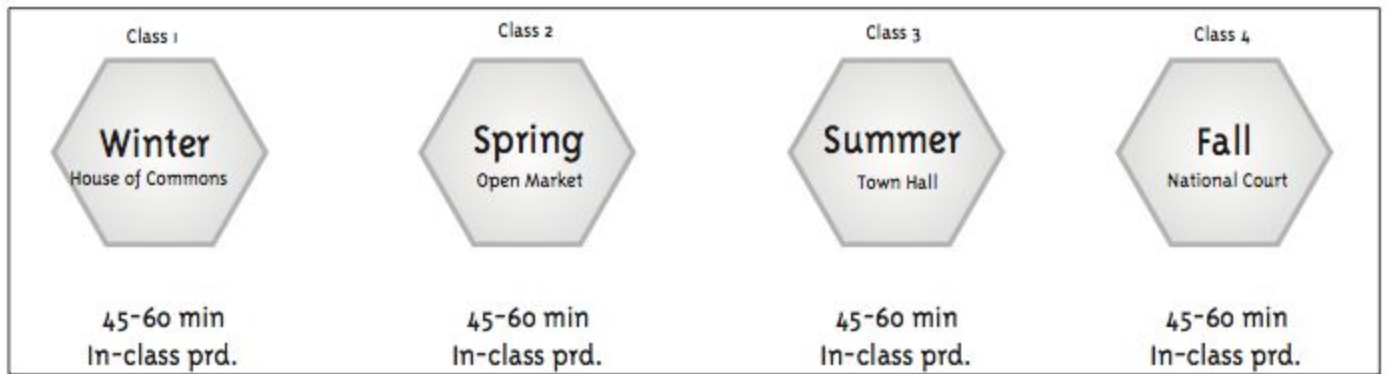
Major Steals	
1 st Place	Steals 10 SPs
2 nd Place	Steals 8 SPs
3 rd Place	Steals 6 SPs
Minor Steals	
1 st Place	Steals 6 SPs
2 nd Place	Steals 4 SPs
3 rd Place	Steals 2 SPs

Comment jouer le jeu

Avant que le jeu commence, il y a un montant important de temps qui sera utilisé afin de « construire » votre pays simulé. Tes camarades de classe et toi auront besoin de créer une identité pour votre nation, étudier votre constitution, créer des partis politiques, élire votre premier gouvernement et faire des offres monétaires afin de devenir propriétaire des actifs de votre pays à travers une enchère de hexes. Ce processus est très important car, en construisant votre nation, vous étudierez aussi les aspects politiques, légaux et économiques du Canada. Ceci fera en sorte que toutes vos études soient plus importantes.

Suite aux événements préliminaires, le Miroir Civique commencera officiellement. La simulation est jouée en rondes que l'on appelle des Années et chaque année simulée à quatre Saisons : l'hiver, le printemps, l'été et l'automne. Durant chaque saison, il y aura un événement politique et/ou économique qui aura lieu en classe. Lorsque toi et tes camarades de classe auront terminé tous les événements en classe (saisons), l'année sera considérée comme étant terminée.

SVP, prenez le temps de voir la figure 2.2, qui illustre la progression de chaque année simulée.



Quoique ces événements prennent place en classe, vous aurez la chance de discuter, débattre, faire des stratégies et échanger à l'extérieur de la classe avec le programme en-ligne. Le résultat final devient que l'action principale arrive en-ligne et loin de la salle de classe, ce qui fait en sorte que les événements de classe deviennent de plus en plus excitants.

La première année du Civique Mirror est toujours l'année 2000, suivie par 2001, 2002, etc. Votre instructeur décidera de la longueur du jeu et tentera de vous informer à propos du début et de la fin approximatifs de chaque année.

Obtenir des Points de Statut

Vous aurez à partir de l'hiver jusqu'à l'automne afin d'obtenir des biens et services pour votre famille. Si vous connaissez de la difficulté à obtenir certaines choses, discutez de vos inquiétudes durant les événements de classe ou dans la communauté en ligne. Par exemple, disons que vous n'avez pas de hexe de résidence et qu'aucun propriétaire n'est prêt à vous louer un appartement. Ceci veut dire qu'un membre de votre famille MOURRA à moins que vous obteniez un type de résidence. Vous pourriez ne rien dire et ne rien faire, pratiquer vos droits en tant que citoyens et plaider votre cas à l'hôtel de ville, ou poursuivre un des propriétaires en Cour Nationale. De plus, avant que l'événement en classe commence, vous pourriez informer votre gouvernement et concitoyens dans votre forum de discussion en ligne.

Vous aurez également à partir de l'hiver jusqu'à l'automne afin de compléter les objectifs détaillés dans votre Agenda Secret. Par exemple, votre première année simulée pourrait durer 12 jours réels. Vous auriez donc quatre événements de classe et 12 jours réels de participation dans les forums de discussion en ligne afin de faire votre magie. Ne soyez pas gênés par ça non plus: le moins vous être actifs en essayant de réussir vos objectifs, le plus facile il sera pour les autres de poursuivre les leurs.

Des points seront accordés à la fin de chaque année simulée. N'oubliez pas que les Pts BE sont calculés afin de déterminer votre standard de vie pour l'année qui vient de passer, et que les cinq citoyens qui en auront obtenu le plus recevront chacun 10 PS. C'est à ce moment que les joueurs remettront leurs Applications pour les Agenda Secret à l'instructeur. Ce dernier en fera une revue et donnera des PS à ceux qui auront réussi leurs objectifs. Une fois que le tout soit terminé, vous serez prêts à commencer une autre année simulée.

Truc ~ Jouer vos priorités:

À chaque année, votre première priorité devrait être d'assurer la survie de votre famille en leur procurant de la nourriture et un abri. Comme il le sera discuté sous peu, vous perdrez 10 PS pour chaque décès d'un membre de votre famille. Sans nourriture ou hébergement, un membre de famille MEURT.

Afin de mieux comprendre comment faire pour supporter votre famille, nous devons nous concentrer sur l'une des particularités les plus excitantes du Miroir Civique: l'économie en directe. C'est une économie où vous pouvez posséder et développer de l'immobilier, posséder et opérer des compagnies, acheter et vendre et échanger, nommer vos prix, et même où vous pouvez collecter des taxes.

Une fois que l'on comprend les fonctionnements de l'économie, il faudra expliquer comment jouer le Miroir Civique en décrivant les événements principaux.

La carte de 36 hexes

La carte de hexes de chaque pays ressemblera à la figure 2.3. Au fur et à mesure que les années avancent, les hexes changeront et seront développés par leurs propriétaires pour des raisons politiques, économiques et/ou environnementales. Dans un court montant de temps, la carte de votre nation sera le miroir de la société unique créée par vous et vos camarades de classe. Il se peut que vous soyez fiers de votre pays, fâchés contre lui ou même avoir honte de lui. Voilà une autre raison pourquoi ce programme s'appelle le Miroir Civique: la carte de hexes de votre nation reflètera directement toutes vos attitudes, croyances, morales et comportements.



3 Types de catégories de hexes

Il y a trois différents types de hexes: Nature, Entreprise et Résidentiel. Vous pourrez faire la différence entre ces catégories de hexes en regardant les couleurs de l'arrière fond du hexe. Faites attention à cette section car elle esquisse les règlements économiques de votre pays. Comme dans la vraie vie, ceux qui comprennent les règles du jeu ont un énorme avantage sur ceux qui ne les comprennent pas.

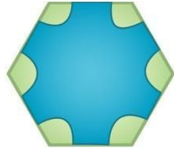
1. Hexes de Nature

Ces hexes sont les *hexes vert* et *hexes Rivière*. Ils ne produisent rien, mais représentent l'environnement naturel de votre nation et donnent certains bénéfices. Les hexes de Nature ont toujours un fond vert.

Hexes Vert



Hexes Rivière



2. Hexes Résidentiels

Ces hexes sont ceux dans lesquels vous habiterez. Ils sont : les *Manoirs*, *Maisons* et *Blocs Appartements*. Les manoirs et les maisons ne peuvent accommoder qu'une seule famille par année, tandis que les blocs appartements peuvent accommoder plusieurs familles, dépendant de la grosseur de votre classe. Les hexes résidentiels sont distingués par leur fond mauve.

Manoirs



Maisons



Blocs Appartements



3. Hexes d'Entreprise

Ces hexes produisent différents types d'*unités* qui peuvent être vendues, échangées ou données par leurs propriétaires à des personnes intéressées. Les unités sont utiles car elles ont une fonction spécifique durant l'année qu'elles sont achetées. Note: Une unité est seulement bonne pour l'année durant laquelle elle est achetée et ne peut pas être gardée pour les années futures.

Il est important de noter que le nombre d'unité qu'une entreprise produit dans une année dépend de la taille de votre classe. Plus précisément, le nombre total produit par un hexe d'entreprise correspond directement à la moitié de la taille de votre classe, en arrondissant vers le haut. Par exemple, le nombre d'unités produites par un hexe d'entreprise dans une classe de 19 serait 10. Donc, le plus de joueurs il y a dans un pays, le plus d'unités seront produites par un hexe d'entreprise. Il y a certaines exceptions à cette règle, qui seront discutées sous peu.

Les hexes d'entreprise sont classé en trois différents types : i) industriel (brun); ii) services humains (jaune); et commercial (rose). Ces différentes classifications ont différents effets sur la qualité du quartier, quelque chose qui sera également discuté plus tard. Pour l'instant, rappelez-vous qu'il y a trois catégories d'hexes d'entreprise.

Hexe Énergie/Industrie



Hexe de sécurité



Le centre-ville



Hexe de ferme



Hexe de soins de santé



Hexe d'éducation



Hex d'assurance



Technologie



Arts & Divertissement



Possession de hexes

Tous les hexes sur la carte peuvent être possédés que par une seule personne ou le gouvernement. Le Centre-Ville est une exception à cette règle car, à l'intérieur, il y a trois entreprises. Les propriétaires de hexes conservent tous les droits de développement, droits de location et les droits de vendre/d'échanger les unités produites. Seul le propriétaire d'un hexe peut y donner du pouvoir et l'opérer. Autrement dit, le propriétaire est toujours le premier locataire et vendeur/échangeur des unités de son hexe.

Par exemple, si tu étais propriétaire de l'hexe d'Éducation, tu obtiendrais ses premières unités. Cependant, si tu décidais de vendre ces unités aux autres, ils pourraient les revendre à d'autres citoyens prêts à payer un peu plus qu'ils ont coûtés. De cette même façon, un locataire pourrait sous-louer ce même appartement.

Règlement de jeu important ~ les hexes n'ont qu'un propriétaire (sauf le Centre-ville)

Chaque hexe ne peut avoir qu'un seul propriétaire; soit un citoyen est propriétaire, ou c'est le gouvernement. Le Centre-ville est la seule exception car il contient trois entreprises.

Parfois, des problèmes pour savoir qui est le propriétaire d'un hexe spécifique peuvent être disputés. Ceci peut arriver lorsque le gouvernement nationalise un hexe (en l'achetant ou en le saisissant du propriétaire, de sorte à ce que ça devienne la propriété de l'État), ou lorsqu'une nouvelle loi déclare un changement de possesseur. Si la possession n'est pas claire – c'est-à-dire que les deux partis ne peuvent pas se mettre en accord pour savoir qui est le vrai propriétaire – aucun parti ne recevra les droits de possession et le hexe sera considéré comme étant « Disputé ». Le conflit sera considéré comme étant résolu lorsque soit :

1. Les partis impliqués arrivent à un accord, ou;
2. Le problème est résolu en se servant du système politique accepté par le pays. Ceux-ci incluent des comités législatifs, des ordres exécutifs et des audiences judiciaires. Ceux-ci seront discutés en plus de détails dans la section politique.

Hexes qui Produisent/Fournissent des Unités Essentielles ou des Services

Les trois hexes suivants sont considérés comme étant essentiels : Énergie/Industrie (E/I), Hexes de résidence et les Fermes. Chaque citoyen a besoin de ce que ces hexes produisent afin de garder chaque membre de leur famille en vie. Ceci est, en grande partie, représentatif de la réalité. Serais-tu capable de survivre sans nourriture, hébergement, ni source d'électricité nécessaire à leur bon fonctionnement? On ira maintenant en détail à propos de chacun de ces hexes.

Hexe Énergie/Industrie



Le hexe Énergie/Industrie (E/I) est un hexe d'entreprise qui produit des unités E/I. Chaque pays dans *Le miroir Civique* commence avec un hexe E/I. Les unités produites simulent l'âme d'une économie industrialisée: l'énergie, l'infrastructure et le travail. Il est important de noter que c'est un jeu et, qu'en réalité, ces trois choses sont extrêmement complexes – ce n'est pas comme si une seule personne contrôlait toutes ces choses! Du fait que ceci est une simulation de citoyenneté et non de macroéconomie, on vous demande de suspendre vos doutes.

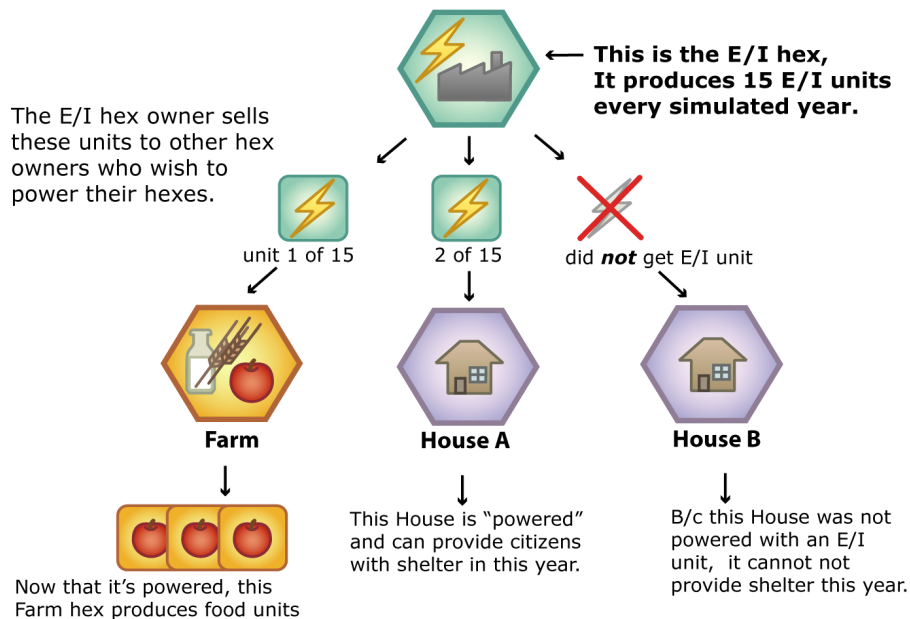
Afin de donner du pouvoir à un hexe de résidence ou d'entreprise, le propriétaire se doit d'acheter une unité E/I et de le *consommer* à cet effet. En y pensant, ceci fait énormément de sens : l'infrastructure, l'énergie et le travail sont tous requis pour l'opération et/ou l'entretien de toutes sortes de bâtisses et d'entreprises. De ce fait, nous répétons le règlement suivant: les hexes résidentiels et d'entreprise ne servent à rien lors d'une année si le propriétaire n'y donne pas de pouvoir avec une unité E/I. La figure 2.4 illustre ceci dans certains cas.

Règle de jeu importante – accorder du pouvoir à un hexe à l'aide d'un unité E/I

Chaque hexe résidentiel et d'entreprise doit être alimenté avant de devenir utile pour l'année en question (principalement, pour créer des unités ou fournir un abri). Chaque hexe d'entreprise ou résidentiel doit consommer une unité E/I afin d'être alimenté. Les hexes sauvages ne peuvent pas être alimentés de pouvoir.

Alimenter des hexes à l'aide d'unités E/I: Dans l'exemple illustré à la figure 2.4, disons que les propriétaires de la Ferme et de la maison A reçoivent une unité E/I du propriétaire du E/I pour un certain montant d'argent. Une fois que ces propriétaires « consomment » leurs unités E/I afin d'alimenter leurs hexes respectifs, la Ferme et la maison A seraient fonctionnels – la Ferme produirait des unités de nourriture et la maison pourrait fournir un abri pour la famille.

Imaginons que vous êtes propriétaire de la maison B. Malheureusement, vous n'avez pas obtenu d'unités E/I car vous n'aviez pas assez d'argent à offrir. Quoique vous soyez propriétaire de cette maison, elle ne vous procurera aucun abri car elle n'est pas alimentée de pouvoir. Vous êtes donc considéré comme « sans abris » et n'obtiendrez aucuns points BE si vous ne trouvez pas d'abris quelque part. En fait, comme expliqué plus tôt, si vous ne trouvez pas un abri, un membre de votre famille mourra et vous perdrez 10 PS.



Produire des unités E/I

Quoique tous les hexes résidentiels et d'entreprises aient besoin d'unités E/I afin d'être alimenté de pouvoir, les hexes E/I le sont automatiquement au début de chaque année simulée. Ceci, et le fait que tous les propriétaires de hexes aient besoin d'unités E/I afin de donner du pouvoir à leurs hexes, donne un énorme avantage à devenir propriétaire de ce hexe.

Il est également important de souligner que les hexes E/I produisent toujours 15 unités quand *Le Miroir* Civique commence, peu importe le nombre d'élèves dans la classe. Ceci fait en sorte que le hexe E/I est différent d'une seconde manière, du fait que tout autre hexe d'entreprise (ainsi que les appartements) dépendent directement sur le nombre de citoyens qui habitent à l'intérieur d'un pays.

Il y aura énormément de débats économiques et politiques qui entourent les hexes E/I. Les citoyens et gouvernements argumentent souvent à propos de questions, tel que: « si tout le monde a besoin d'unités E/I, qui a donc le droit d'en être le propriétaire? » « Une fois produits, qui les recevra? » « À quel prix devraient-ils être vendus? » Il est important de garder un œil sur cet hexe, ainsi que son propriétaire!

Hexes E/I sont non-renouvelables

Un hexe E/I produit 15 unités Durant les 3 premières années de son existence. Ce nombre, cependant, va réduire à partir de l'an 2003. Ceci simule le nombre final de ressources non-renouvelables au monde. Voici les quantités produites d'unité E/I :

An 2000 = 15	An 2003 = 12
An 2001 = 15	An 2004 = 10
An 2002 = 15	An 2005 = 8

Note: Vous ne pouvez pas détruire un hexe E/I, en bâtir un nouveau sur le même hexe et recevoir 15 nouvelles unités pour un autre 3 ans. La raison de ceci est que les réserves de carburant sont considérées comme étant utilisées.

Développement de hexes

Une des choses les plus excitantes du Miroir Civique est que n'importe quel hexe peut être détruit et transformé en n'importe quel hexe d'entreprise ou résidentiel (sauf pour le Centre-Ville, qui ne peut être que détruit ou reconstruit). Ceci introduit plusieurs éléments excitants au jeu: planification urbaine, lois de zonage, protection de l'environnement, etc.

Les hexes de Nature ne peuvent pas être développés de manière typique. Une fois détruits, ils ne reviendront pas avant quelques années. Ceci représente la réalité, car la destruction de la nature en vraie vie n'est pas réversible immédiatement. Parfois, afin de rétablir des habitats naturels, on peut attendre plusieurs centaines. Vous en apprendrez plus sur la restauration des hexes de Nature dans la section « Restauration Environnementale ».

De plus, seul le propriétaire d'un hexe peut le développer. Si quelqu'un veut développer votre hexe, il faudra soit qu'il vous persuade ou se servent du système politique et économique du pays afin de vous forcer à le faire. Bien sûr, il est nécessaire d'avoir des unités E/I afin de développer l'hexe.

Afin de transformer un hexe en quelque chose, le propriétaire doit obtenir et « consommer » 4 unités E/I pour le but spécifique de développer. Une fois que la quatrième et dernière unité est consommée, l'hexe sera prêt à être

transformé en n'importe quoi.

Voici le processus :

1. Avant d'investir des unités E/I, il faut indiquer en quoi on veut développer l'hexe.
2. La première unité E/I détruit le hexe afin de le préparer à la construction.
3. Les 3 prochaines unités sont utilisées à la construction du hexe d'entreprise ou résidentiel voulu (sauf le Centre-Ville)
4. Le nouveau hexe sera construit et prêt à la fin de l'année suivante (les hexes de Nature prennent 2 ans avant de pousser)

Règle de jeu importante ~ Développement de hexe

4 unités E/I sont requises afin de développer n'importe quel hexe en n'importe quoi, et le développement sera prêt au début de l'année suivante (hexes de Nature prennent 2 ans de plus)



Le développement de hexes prend place entre années. Cette règle est extrêmement importante. Au cours de l'année 2000, vous consommerez, par exemple, 4 unités E/I afin de développer votre hexe vert en hexe de Santé. Il ne deviendra pas un hexe de Santé avant le début de l'an 2001.

Les unités E/I n'ont pas besoin de toutes être consommées durant la même année; il se peut que ça prenne plusieurs années afin d'accomplir le développement de hexe. Comme dans la vraie vie, la construction peut parfois progresser rapidement, tandis que d'autres fois ça peut prendre plus de temps. La figure 2.5 illustre un exemple de développement de hexe graduel.

Créer un hexe "Renouvelable"

Un hexe E/I peut devenir « renouvelable » pour qu'il puisse créer, à tout jamais, 15 unités E/I. Ceci est un énorme

montant, donc la planification à long terme est nécessaire. Une nation peut contourner un manque d'unités E/I en investissant de l'argent envers la recherche et le développement de ressources d'énergie renouvelables.

Afin d'améliorer un hexe E/I en *hexe E/I renouvelable*, huit unités de Technologie et sept unités d'Éducation sont nécessaires. À l'intérieur du profil de hexe E/I, il y aura un espace intitulé « Développement d'Énergie Renouvelable ». Cet espace tiendra compte du nombre d'unités d'Éducation et de Technologie que votre pays donne envers la recherche et le développement de son programme d'énergie renouvelable pour chaque hexe E/I. Comme le développement de hexe, ces unités ne doivent pas toutes être utilisées durant la même année. Avec de la bonne planification, un montant raisonnable d'unités peut être utilisé envers le développement d'E/I renouvelable à chaque année, avant un manque de ressources.

Hexes Résidentiels

Chaque année, un citoyen devra trouver un endroit où vivre, sinon un membre de sa famille mourra, résultant en une perte de 10 PS. L'abri est une nécessité.

Blocs Appartements



5 WB Pts

Maisons



10 WB Pts

Manoirs



15 WB Pts

Un citoyen ne peut vivre que dans un seul hexe par année. Il y a des manoirs, des maisons ainsi que des blocs appartements. Le plus gros l'endroit de résidence, le plus de points BE seront accordé pour cette année. Quand le *Miroir Civique* commence, il n'y a que deux manoirs, six maisons et trois blocs appartement. Les manoirs offrent 15 pts. BE, les maisons 10 pts. BE et les appartements en offrent 5 par année.

Règle de jeu importante~ Aucun abris = MORT!

Si vous n'obtenez pas un abris alimenté de pouvoir, un membre de votre famille mourra et vous perdrez 10 PS.

Qui habite où?

Une seule famille peut habiter à l'intérieur d'une maison ou d'un manoir dans n'importe quelle année donnée. Cependant, plusieurs familles peuvent habiter dans un bloc appartement. Le montant spécifique dépend de la grandeur de votre classe :

0 à 11 élèves = 1 famille

12 à 14 élèves = 2 familles

15 à 17 élèves = 3 familles

18 à 20 élèves = 4 familles

21 à 23 élèves = 5 familles

24 à 26 élèves = 6 familles

27 à 29 élèves = 7 familles

30 à 32 élèves = 8 familles

Hexes de ferme

Les hexes qui produisent des unités de nourriture sont appelés des *Fermes* et il y en a toujours deux au début du *Miroir Civique*. Ensemble, ces deux fermes produiront le même montant de nourriture qu'il y a de citoyens dans votre pays. S'il y a un nombre impair de citoyens, le nombre d'unité de nourriture sera



arrondi vers le haut. Par exemple, dans une classe de 19 étudiants, chaque ferme produira 10 unités de nourriture. Ce qui est important de comprendre, c'est qu'il y a un montant exact de nourriture pour nourrir chaque famille dans votre pays au début du jeu. Faites attention à ce détail économique!

Règle de jeu importante~ Nombre d'unités produits par un hexe d'entreprise

Une fois alimenté de pouvoir, chaque hexe d'entreprise (à l'exception du hexe E/I) produit la moitié du nombre d'étudiants en unités, en arrondissant. Par exemple, une classe de 23 verrait un hexe d'entreprise produire 12 unités chaque ($23 \div 2 = 11,5$; 12 en arrondissant). Les Fermes sont une exception à cette règle lorsqu'un hexe Rivière est développé.

À chaque année, chaque citoyen doit obtenir au moins une unité de nourriture afin de nourrir leur famille et de s'assurer qu'elle reste en vie. Plus de nourriture veut dire plus de points BE, avec un maximum de 3 par année (max. 15 pts. BE par année). Si vous n'obtenez pas de nourriture dans une année, un membre de votre famille MOURRA.

Règle de jeu importante~ Pas de nourriture = MORT

Sans nourriture, un membre de votre famille MOURRA et vous allez perdre 10 pts Statut.

Au début du jeu, une pénurie de nourriture est chose commune. Rappelez-vous qu'un des défis du *Miroir Civique* est de développer une économie qui vous permettra de satisfaire aux besoins de tous. Distribuer les unités de nourriture n'est pas facile et deviendra sûrement une problématique économique et politique. Si vous croyez qu'il sera difficile de se procurer de la nourriture, tente de demander de l'aide au gouvernement et concitoyens. Le décès d'un membre de famille est la seule autre option.

Provision d'eau

Quand un hexe de Rivière est développé, chaque Ferme au pays produit une unité de nourriture de moins. Dans l'exemple où chaque Ferme commence en produisant 10 unités de nourriture, si deux hexes de Rivière ont été développé l'année d'avant, chaque Ferme ne produirait que huit unités. Ceci simule l'importance d'une provision d'eau propre et sanitaire pour l'agriculture d'une nation. Les fermiers devraient toujours se soucier du statut des cinq hexes de Rivière.

Services humains

Votre famille aura besoin de deux unités de services humains. Dans le *Miroir Civique*, les deux seuls services humains sont l'éducation et la santé. Avant que le jeu commence, vous apprendrez quelles deux unités vous aurez besoin. Par exemple, vous pourriez nécessiter de deux unités de Santé, deux unités d'Éducation ou un de chaque. Vous ne recevez pas de pts BE en obtenant ces services, mais pour chaque unité que vous ne vous procurez pas, vous allez *perdre* cinq pts BE.

Two Kinds of Human Services

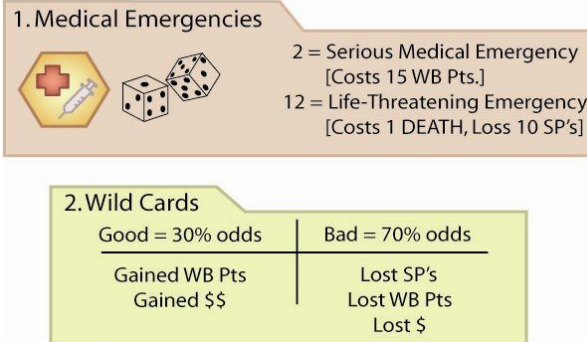
Human Services



You will need to obtain TWO Human Service units for your Family each and every year, either 2 Ed units, 2 Health units, or 1 of each. You will lose 5 WB Pts for each one you do not obtain.

Note: Peu importe le montant de décès dans votre famille, vous aurez toujours besoin de deux unités de services humains.

Two Kinds of Uncertainties



Protection contre les incertitudes de la vie

La vie est pleine d'incertitudes... certaines d'entre elles sont bonnes, d'autres mauvaises. Par exemple, il n'y a aucune personne qui sait – avec une certitude absolue – si cette année en sera une excellente, moyenne ou horrible. Si nous étions intelligents, nous espèrerions pour une excellente année tout en nous préparant pour une année affreuse. Afin d'accomplir ceci, nous pourrions obtenir de l'assurance-maison, obtenir une meilleure assurance-maladie et/ou acheter des appareils antiviol.

Le Miroir Civique simule ces incertitudes. À la fin de l'année, le programme distribuera de façon aléatoire des événements de chance à chaque citoyen; vous aurez tous à considérer ceux-ci en essayant de pourvoir pour et protéger vos familles. La figure 2.6 illustre les deux types d'incertitudes qui pourraient possiblement vous affecter dans une année simulée.

Urgences médicales

Dans *Le Miroir Civique*, comme dans la vraie vie, la santé de ceux que l'on aime n'est pas garantie. À la toute fin de chaque année simulée, chaque citoyen recevra un roulement de dé afin de déterminer si tous les membres de sa famille sont en santé, ou s'il y en a un qui a eu une *urgence médicale*.

Si le programme roule un 2, un membre de votre famille fera l'expérience d'une *urgence médicale sérieuse* et 15 pts BE seront enlevés de votre total d'année. Si le programme roule un 12, un membre de votre famille sera victime d'une *urgence médicale fatale*, dans quel cas un membre de votre famille mourra et vous perdrez 10 PS. Heureusement, les chances de rouler un 12 sont beaucoup plus moindres que celles de rouler un 6 ou 7.

Voici la bonne nouvelle: les deux types d'urgences médicales peuvent être prévenus à l'aide d'unités de Santé. Elles peuvent être consommées afin de protéger votre famille contre des urgences médicales. En cas d'urgence négative, nous assumons que votre pourvoyeur de soins de santé a pu sauver/guérir le membre de famille qui voyait sa santé être en danger.

Cartes de hasard

À la fin d'une année de simulation, chaque citoyen recevra l'une des 40 différentes cartes de hasard. De ce nombre,

12 sont des *Bonnes cartes de hasard* qui vous donnent des récompenses positives, tel que de l'argent ou des points BE. Les 28 autres cartes sont des *Mauvaises cartes de hasard* qui résultent en conséquence négative (perte d'argent, perte de pts BE, décès). Bien que les chances ne soient pas tout à fait précises (30% bonne contre 70% mauvaise), ces cartes visent à représenter les événements de chance qui font partie de la vie de tous les jours.

La bonne nouvelle: vous pouvez vous protéger contre chaque mauvais sort! Les unités d'assurance vous protègent contre 14 Mauvaises cartes de hasard, les unités de sécurité vous protègent contre 10 et les unités de santé (qui doivent être consommées pour ce but précis) vous protègent contre les autres 4. Après avoir discuté des services humains et des deux types d'incertitudes, on se tourne vers les hexes qui répondent à ces fins.

Hexes qui produisent des unités de services humains et protection

Hexe d'éducation

Au début du jeu, il y a toujours un hexe d'*Éducation* qui produit des *unités d'Éducation*. Ces unités représentent les institutions scolaires de votre pays et les gens qui y travaillent. Comme mentionné dans la section concernant les *Services Humains*, il est possible que vous ayez besoin d'obtenir une ou deux unités d'éducatons pour un membre de votre famille à chaque année. Ne pas obtenir ces unités d'éducation aura comme résultat une perte de 5 pts BE pour chaque unité qui n'a pas été acquise. Plus que la moitié des citoyens auront besoin d'au moins une unité d'éducation pour leurs familles, et plusieurs en auront besoin de deux. Ces unités seront désirées par plusieurs personnes, et leur possession est souvent sujette au débat.



Hexe de soins de santé

Au début du jeu, il y a un *hexe de Soins de santé*. Ces hexes représentent les institutions médicales et pharmaceutiques, compagnies et professionnels dans votre pays. Quand vous utilisez une *unité de santé* afin de protéger votre famille contre les risques de santé, l'unité règlera le problème immédiatement.



Les unités de santé peuvent servir à trois fins, mais une unité ne peut servir qu'une seule fonction par année. Vous devez faire attention en décidant comment utiliser chacune des unités de santé que vous obtenez.

Les 3 fonctions sont les suivantes:

1. *Services humains* – Comme l'Éducation, un citoyen peut avoir besoin d'obtenir une ou deux unités par année pour leur famille. Cinq pts BE seront perdus pour chaque unité de santé qui n'a pas été procuré.
2. *Urgences médicales* – Chaque citoyen roule deux dés à 6 côté afin de déterminer si une urgence médicale a eu lieu. Les unités de santé peuvent protéger contre un "2" roulé (urgence médicale sérieuse, qui équivaut à une perte de 15 pts BE) et un « 12 » roulé (urgence médicale fatale, qui équivaut à une perte de 10 PS en plus du DÉCÈS d'un membre de la famille). En consommant une unité de santé afin de protéger votre famille contre les urgences médicales, vous serez sain et sauf!
3. *Cartes de Hasard* – Finalement, quatre des 40 cartes de hasard en sont des mauvaises qui peuvent être empêchées à l'aide d'une unité de santé. Une unité de santé annule les effets négatifs de ces mauvaises cartes de hasard.

En somme, la demande pour les unités de soins de santé sera plus importante que la demande pour les unités d'éducation à cause de leurs multiples utilités

Le centre-ville

Il est important de se rappeler que chaque pays du *Miroir Civique* commence le jeu avec un hexe de centre-ville qui contient les trois entreprises suivantes : Assurance, Art & Divertissement et Technologie. C'est le seul hexe qui peut avoir plusieurs propriétaires (un pour chaque entreprise). Comme n'importe quel hexe, il est approvisionné de pouvoir par 1 unité E/I. Nous voulons vous rappeler de ce fait maintenant, avant d'introduire la première de ses trois entreprises.



Insurance Hex

Cette entreprise représente les différents types d'assurance qui existent dans le vrai monde afin de protéger les gens contre les tragédies de la vie, les cambriolages et d'autres situations qui ne sont pas voulues.



Dans *Le Miroir Civique*, ces événements sont simulés avec des cartes de hasard ayant rapport aux assurances, et un citoyen peut protéger sa famille en obtenant et consommant une *unité d'assurance*. Quoique le système d'assurance en réalité soit beaucoup plus complexe que ceci, nous pouvons tout de même répliquer le fait que la vie est pleine d'événements indésirables que vous ne pouvez pas anticiper, mais quand même vous y préparer.

Chaque unité d'assurance est le même, dans ce sens où ils offrent tous une couverture contre toutes les cartes de hasard ayant rapport à l'assurance. Comme toutes autres unités, l'assurance n'est bonne que pour une seule année. Afin de vous protéger, il faut obtenir et consommer une unité d'assurance. Ceci vous protégera contre une mauvaise carte de hasard. N'oubliez pas que, des 40 cartes de hasard, il y en a 14 qui ont rapport à l'assurance.

Pour mieux expliquer, servons-nous d'un exemple. Disons qu'un étudiant nommé Jordan reçoit une carte de hasard disant que « Quelqu'un dans votre famille heurte un piéton en conduisant et a) perd 5 pts. BE comme résultat d'une hausse au niveau de stress et b) doit payer 500\$ à la personne blessé. » Si Jordan a consommé une unité d'Assurance, il n'y aura aucun problème! S'il ne l'a pas fait, les deux choses négatives l'affecteront. De cette manière, les unités d'assurance vous protègent contre les événements non désiré.

Note: Le fait que l'entreprise d'Assurance soit située au centre-ville ne signifie pas qu'un citoyen ne peut pas en développer une autre. Cependant, n'oubliez pas qu'il est impossible de reproduire un centre-ville.

Security Hex

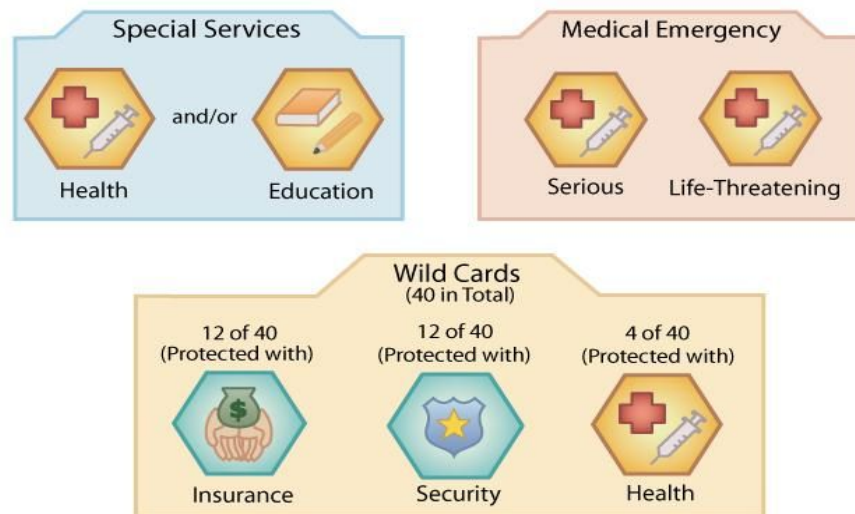
Au commencement du jeu, il n'y a qu'un seul *Hexe de sécurité*. Celui-ci produit des unités de sûreté qui protègent le propriétaire contre 10 des Mauvaises Cartes de Hasard. Il est important de faire la différence entre le Hexe de sécurité et les Unités de sûreté car, lorsque le Jeu International sera introduit au Miroir Civique, les unités de sûreté pourront devenir des *unités militaires*. Ceci fera en sorte que les hexes de sécurité seront responsable pour la sécurité du carrefour ainsi que la défense nationale. Cependant, pour l'instant, le Hexe de sécurité ne produit seulement que des unités de Sûreté.

Unités de sûreté: Ces unités représentent des choses dans notre société, tel que des gardes de sécurité et les



forces policières qui peuvent combattre et prévenir le crime, la surveillance de quartier, des programmes de justice sociale et ainsi de suite. Dans le *Miroir Civique*, les unités de sûreté protègent le consommateur contre 10 Mauvaises Cartes de Hasard. Ces événements néfastes représentent des accidents, cambriolages et d'autres choses qui pourraient avoir lieu dans de mauvais quartiers. Comme les unités d'Assurance, lorsqu'une personne a consommé une unité de sûreté, ils obtiennent une immunisation contre toutes les cartes reliées aux Mauvaises Cartes de Hasard.

Au sens simulé, la qualité de votre quartier dépend grandement de la consommation des unités de sûreté. Si vous les consommez, imaginez que votre quartier soit bien policé et protégé contre les vols et voyous. Sinon, les voleurs et voyous règnent... vous êtes exposé à leurs mauvais coups à travers les Mauvaises Cartes de Hasard. Vous pourriez perdre des points BE, de l'argent et même la vie d'un membre de votre famille.



Technologie, Arts & Divertissement, et Unités de Luxe

Au début du jeu, les entreprises des Arts & Divertissements et de Technologie sont situées à l'intérieur du Hexe Centreville (tout comme l'Assurance). Les *Unités Tech* représentent les technologies qui rendent notre vie plus facile – des laveuses/sécheuses, micro-ondes, TV et ordinateurs, jusqu'aux petites choses comme des purificateurs d'eau et des téléphones cellulaires. Les *unités A&D* représentent des choses comme le théâtre, les productions musicales, et concerts, les musées, restaurants, etc.



Ces unités ne sont pas nécessaires aux citoyens, autre que pour des pts. BE additionnels. C'est pour cette raison qu'ils sont considérés comme des unités de Luxe. C'est une manière simple d'améliorer les pts BE par année. Chaque unité A&D ou Tech consommé fournira 3 pts BE à un citoyen.



Un citoyen peut consommer jusqu'à trois unités par année, pour un total de 9 pts BE. Par exemple, vous consommez le maximum de trois unités A&D et une unité Tech dans une année; ceci vous donnerait 12 Pts BE.

Unités Tech et le développement d'énergie renouvelable

Rappelez-vous que le propriétaire d'un hexe E/I veut faire en sorte qu'il soit renouvelable (voulant dire qu'il produirait toujours 15 unités), il faut qu'il/elle réserve et consomme huit unités à cette fin.

Hexes de Nature

Rappelez-vous qu'il y a deux types de Hexes de Nature dans votre pays *Miroir Civique*: Hexes Vert (arbre) et Hexes Rivière (eau). Ensemble, ces hexes représentent l'environnement intact de votre nation.



Comme dans la réalité, il y a des conséquences positives et négatives au développement de Nature. Économiquement, le développement est nécessaire à la prospérité et croissance. De l'autre côté, il y a un prix à payer pour la destruction de trop de Nature. L'une de ces externalités négatives serait la réduction de la santé et la qualité de vie. Afin de mettre ceci en perspective, si vous étiez médecin et deviez aviser quelqu'un avec un problème respiratoire de déménager à une autre région du monde, choisiriez-vous Beijing ou Hawaii?

En suivant cette logique, les citoyens d'une nation remporteraient plus de Pts BE avec plusieurs Hexes de Nature et de moins en moins au fur et à mesure que ceux-ci soient détruits à des fins de développement.

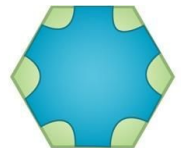
De plus, afin de simuler ce qui arrive lorsque les gens vivent dans des environnements malsains, voir même toxiques, certains membres de famille des joueurs MOURRONT à la fin d'une année, alors que plus de développement a lieu au sein de la nation. S'il y a des décès dû à une mauvaise qualité de l'environnement, le décès sera déterminé de façon aléatoire. Il n'y a rien qui peut sauver le membre de la famille de cette mort.

Voici comment le nombre de hexes de Nature restant affectera les citoyens:

- 15 + Hexes Verts = 5 Pts BE
- 10-14 Hexes Verts = 3 Pts BE plus 1 décès aléatoire
- 5 - 9 Hexes Verts = 1 Pt BE plus 2 décès aléatoires
- 3 - 4 Hexes Verts = 0 Pts BE plus 3 décès aléatoires
- 1 - 2 Hexes Verts = 0 Pts BE plus 4 décès aléatoires
- 0 Hexes Verts = 0 Pts BE plus 5 décès aléatoires

Hexes Rivière

Votre pays a une rivière composée de cinq hexes et, au début du jeu ils sont des Hexes Vert Rivière. Tant qu'ils restent des hexes *Vert Rivière* (aussi dit hexe Rivière), et non Rivière *Développée*, ils content vers les Nature (hexes Verts) de votre pays. Les hexes Rivière représentent les réserves d'eau de votre nation. S'ils ne sont pas développés, la production de nourriture (sur les hexes Fermes) restera la même. Cependant, une unité de Nourriture sera soustraite du montant total produit par chaque hexe Ferme pour chaque Hexe Rivière qui est développé.



Pire, une fois que 3 hexes Rivière ou plus sont développés, il y aura plus de Décès aléatoires, gracieuseté de la toxicité des réserves d'eau de votre nation.

Voici comment ça fonctionne:

- Pour chaque hexe Rivière développé, chaque Ferme produit une unité Nourriture de moins.
- 1-2 Hexes Rivière qui restent = 1 Décès aléatoire
- Tous les hexes Rivière développés = 2 Décès aléatoire

Si un hexe Rivière est développé, la rivière deviendra boueuse et la terre autour de la rivière changera de verte à brune. Une fois que quelque chose est développé sur ce type de hexe, vous pourrez quand même voir la rivière

derrière le nouvel icône de développement.



Hexe Rivière développé
en Hexe Sécurité:



Hexe Vert développé en hexe
Sécurité:

Note: Quand vous voulez savoir combien d'hexes de Nature il reste dans votre pays, comptez les hexes Verts et Vert Rivière.

Restauration Environnementale

La bonne nouvelle: n'importe quel hexe peut être restauré à un hexe Nature. Le hic: ça prendra du temps!

Tout comme le développement de n'importe quel autre hexe, il faudra quatre unités E/I pour convertir un hexe Nature. Cependant, quoique n'importe quel hexe soit prêt au début de l'année suivante, les hexes Nature requièrent deux années *d'extra* avant d'être prêts une fois que toutes les unités E/I y soient investies.

Par exemple, disons que durant l'année 2001, Sally développe un hexe en Bloc Appartement et Ernesto développe son manoir en hexe Vert. Au début de l'année 2002, Sally aura accès à son Bloc Appartement, mais Ernesto devra attendre deux ans de plus avant que son hexe Vert soit restauré complètement (2004). Ce temps additionnel représente la patience et prévoyance nécessaire afin d'implémenter un projet de restauration environnemental.

Au fait, les projets de restauration environnementale peuvent prendre entre 20 et 10 000 années avant d'être complétés, dépendamment de ce qui est restauré. Si *Le Miroir Civique* suivait ces échéances, les restaurations ne seraient jamais un issu du débat dans la simulation. Qui plus est, afin de tenter de connecter votre expérience simulée aux problèmes d'aujourd'hui, il est important que cette problématique entre dans l'arène politique. Dans le *Miroir Civique*, deux ans est très, très long.

Règle de jeu importante ~ Restauration Environnementale

N'importe quel hexe peut être développé en hexe Nature, mais cela nécessite *deux ans de plus* pour que le développement ait lieu suite à l'investissement de la quatrième et dernière unité E/I. Un hexe de terre détruite peut devenir un hexe Vert et une Rivière Développée peut devenir un hexe Vert Rivière.

Qualité de quartier et Pts BE

Chaque année, vous recevrez et perdrez des Pts BE selon le type de hexes qui entourent votre lieu d'établissement durant cette année. Si votre résidence est entourée par de la belle nature, sa qualité de quartier sera considérée "meilleure" que celle d'un hexe entouré par des entreprises industrielles. Ceci simule comment certains quartiers sont plus désirables que d'autres. On y rajoute aussi un élément de valeur de propriété (biens immobiliers) aux hexes, faisant en sorte que certains est une valeur beaucoup plus élevée que d'autres.

Voici un sommaire qui illustre les Pts BE obtenus et perdus causé par les différents types de hexes avoisinants votre lieu de résidence :

- Avoisinant hexe Nature = +3 chaque (max 9 pts)
- Avoisinant hexe Manoir = +2 chaque (max 6 pts)
- Avoisinant hexe Maison = +1 chaque
- Avoisinant hexe Bloc Appartement = -1 chaque
- Avoisinant hexe Ferme ou Entreprise de Service Humains (Éducation, Soins de santé) = +1 chaque
- Avoisinant hexe Entreprise Industrielle = -3 chaque (E/I, Security, Transportation)
- Avoisinant hexe Entreprise Commerciale = -2, -3, -4, etc. (Centre-Ville, Assurance, Tech, A&D)

Événement préliminaire #3: Pratique

Vue d'ensemble

Dans cet événement, toi et tes camarades de classe iront au laboratoire d'ordinateurs afin de tester le Miroir Civique. Le but de cette activité est de voir le fonctionnement du jeu en expérimentant, faisant des erreurs et interagissant avec tes camarades. Tu apprendras à faire des échanges, vérifier ton status, trouver de l'information à propos de ton pays et de ses citoyens, ainsi que comment communiquer avec les autres dans la communauté en-ligne.



Note! Ce scénario n'est qu'une pratique! Il n'affectera aucunement le vrai jeu. Par exemple, si tu es propriétaire d'une ferme durant la pratique, tu ne l'auras pas nécessairement durant la simulation. On répète: ce n'est qu'une pratique.

Que faire?

1. Information pour se connecter. La première chose qui te sera nécessaire est l'information pour que tu puisses te connecter. Quoique le nom de ton pays pourrait changer, ton nom d'utilisateur restera le même et ton mot de passe ne changera que si tu le change.

2. Adresse courriel. Une fois que tu es connecté, assures-toi de rajouter ton adresse courriel! Ceci est extrêmement important car ça te permettra de ravoir ton mot de passe, au cas où tu l'oublierais. De plus, le jeu pourra t'envoyer des informations à propos du jeu (échanges importants, répliques à des forums de discussions, etc.)

3. Change ton mot de passe. Ensuite, change ton mot de passe à travers « Settings » en haut à la droite de l'écran. Il est important de rajouter ton adresse de courriel pour que le programme puisse t'envoyer un nouveau mot de passe si tu oublies le tien.

4. Crée ta famille. Pour se faire, clic sur « Family » au haut de la page. Ici, tu verras sept champs qui représentent les sept personnes de ta famille imaginaire. Donne un nom à chacun et indique comment ils sont reliés (ex : femme, fils, ami de ta fille, etc.) Rappelles-toi que tout dans ce scénario sera effacé, incluant les noms des membres de ta famille. Ne passe donc pas trop de temps sur cette étape.

5. Vérifie tes possessions. En cliquant sur « Home » au haut de la page, tu verras quels hexes t'appartiennent. Tu verras aussi combien d'argent tu as et ce que d'autres citoyens ont.

6. Mets à jour tes prix. En cliquant sur les hexes qui t'appartiennent, tu t'apercevras qu'il y a une option qui te permet de changer le prix pour lequel tu vendras ton hexe et ses unités. Autrement dit :

- a. Pour combien vendrais-tu ton hexe?
- b. Pour combien vendrais-tu une unité, ou la louerai-tu?

Ceci est important car ça envoie l'information de marché à tous les acheteurs et vendeurs de votre mini économie.

7. Échange. Il te faut maintenant obtenir des biens en offrant tes possessions. Tous les membres de ta classe auront besoin de nourriture et d'un abri afin de s'assurer que leur famille reste en vie, et tous ceux qui ont un hexe d'entreprise ou résidentiel auront besoin d'une unité E/I afin de l'approvisionner de pouvoir. Détermine tes besoins, trouve qui les a et offre-leur un échange en suivant les étapes suivantes :

- a. clique sur « Trade »
- b. sélectionne la personne avec qui tu veux faire un échange dans le menu déroulant

- c. dans la partie “Receive”, choisis ce que tu veux de cette personne
- d. dans la partie « Offering », choisis ce que tu es prêt à offrir
- e. dans la partie « Confirmation », revois l'échange et assures-toi d'écrite une note ou un contrat à cette personne
- f. soumet l'échange et ESPÈRE qu'il soit accepté

Répète ces étapes avec autant de gens que possible jusqu'à ce que tu sois heureux avec tes points de Status ou tes points de BE.

8. Vérifie ton status. En cliquant sur « My Status », tu auras un sommaire des ressources que tu as et de celles qui te manquent. Cette page te montre rapidement ton succès en donnant un sous-total de tes points BE au coin droit au bas de la page.

9. Consomme tes unités. Si tu as reçu les unités que tu voulais, assures-toi de les consommer. Sinon, elles resteront « en stock » (c'est-à-dire que tu peux les échanger si tu veux). Afin de consommer les unités, rends-toi sur la page « My Status » et clic sur le bouton « consume unit ». Par exemple, si tu as reçu une unité de nourriture, une boîte de « consume food unit » apparaîtra. En cliquant dessus, vous dites au programme que vous vous servez de cette unité pour votre famille.

10. Trouver des choses dans ton pays. Il y a trois façons de le faire. Premièrement, la page « Units » offre un sommaire de toutes les unités qui sont en réserve et celles qui sont consommées dans ton pays, et par qui. Deuxièmement, la page « National Info » ressort toutes les unités en réserve dans votre pays et à qui elles appartiennent. Finalement, en cliquant sur le hexe même, il est possible de trouver de l'information à propos de ses unités.

11. Explore la communauté en-ligne. En haut, à la droite de l'écran, il y a un lien à la « Online Community ». Celui-ci t'amènera à la page principale de la communauté de ton pays. Au centre de cet écran se trouve le wiki de votre pays et à la droite, un lien au forum de discussion de votre pays. Sous celui-ci se trouvent des liens à des sujets populaires d'autres pays. Afin de rester au point, ce sont les seules informations que nous allons partager avec vous pour l'instant. Cependant, assures-toi de bien t'amuser avec ceci; poses plusieurs questions à ceux autour de toi et à ton professeur. Assures-toi aussi d'expérimenter! Le plus que tu en apprendras durant cette pratique, le plus de chances que tu auras du succès dans ton pays simulé.

Événement préliminaire no 4 ~ Créer une identité nationale no 1

Un petit recapitulatif

- Tous et toutes doivent fournir leur famille avec des biens et services de cette économie
- Sachant un peu mieux comment le jeu se démarre, retournons au processus de créer votre pays!
- Mais avant, revoyons quelques concepts clés du *Miroir civique*:
- L'objectif du jeu est d'obtenir les Points de statut (PS)
- Les PS peuvent être obtenus de trois façons: Premiers 5 en points BE, PS et PS volés
- Votre pays est une carte de 36 hexes qui comprend un environnement naturel et une économie
- À cause des pénuries, il y aura beaucoup de conflits au sujet de qui recevra quoi
- Pour régler ces conflits, votre pays utilise une constitution qui souligne ce qui est permis
- Votre pays a aussi un gouvernement élu pour adopter, enforcer et juger les lois
- Le jeu est joué en séries appelées années, chacune composée de quatre événements appelés saisons
- Les joueurs travaillent pour accomplir des tâches pendant les années, et les points sont calculés entre les années



Bref, il y aura beaucoup d'activités. En réalité, ce sera la folie! Les citoyens achèteront, vendront et échangeront; certains deviendront plus riches lorsque d'autres plus pauvres. Les citoyens débattront les projets de loi. Le développement de hexes améliorera certains voisinages mais rendra d'autres pires. L'environnement et l'économie de votre pays changeront. Certains citoyens seront outragés par ce que font les autres.

Le *Miroir civique* a été créé pour reproduire le chaos apparent du vrai monde, ce qui est la raison qu'un gouvernement est nécessaire. Encore mieux, ce sera à vous et vos camarades de diriger ce gouvernement. Aucun professeur sera là pour vous secourir de situations difficiles. Ce serait d'imiter Dieu. Alors, avant que le *Miroir civique* commence, vous et vos camarades ferez des activités pour bâtir votre pays et gouvernement. Commençons!

Créer votre identité nationale: Une activité d'étudiants

Pendant cette leçon, vous travaillerez comme classe pour choisir les détails de votre futur nation. IMPORTANT! Cette leçon est menée par les étudiants! Dans quelques minutes, votre enseignant(e) vous permettra d'aborder les étapes suivantes comme classe. Mais d'abord, il ou elle vous aidera à choisir des leaders pour jouer les rôles ci-dessous.

Roles

Étape 1 - Choisir un(e) animateur(e) de réunion: Cette personne i) mènera tous dans les activités suivantes, ii) permettra les personnes de parler (en levant la main), iii) dira aux autres d'attendre leur tour, et iv) demandera pour des explication s'il ou elle croit que cela est nécessaire.

Étape 2 - Choisir deux opérateurs de tableau: Ces personnes travailleront ensemble pour i) noter les idées de remu-méninge au tableau et ii) gérer le processus d'accepter et rejeter les idées au tableau.

Étape 3 - Choisir un(e) gardien(ne) de l'heure: Cette personne doit aider à l'animateur(e) à garder l'heure en faisant des annonces comme "deux minutes!" et "C'EST FINI"

Une fois faite, l'animateur(e) prendra charge et guidera tout le monde dans les tâches suivantes.

Texte des tâches d'identité nationale

Les histoires et idées créées comme classe nous aideront à développer un sens d'identité nationale. De plus, nous devons comprendre que les détails ne rendront pas notre nation plus ou moins forte. Par exemple, disons qu'on a d'excellents fermiers pourrait suggérer quelque chose au sujet de notre culture, mais cela nous donnera pas plus d'unités de nourriture. L'objectif de cet exercice est de nous aider à commencer à se sentir comme les membres de notre futur nation.

1. Créer la géographie de votre nation (5 à 10 minutes)

La culture est entièrement reliée à la géographie. Avant qu'on puisse créer une identité nationale (c'est-à-dire des contes historiques et descriptions culturelles), nous devons nous mettre d'accord sur quelques faits géographiques. Nous utiliserons cette information pour créer un nom pertinent pour notre pays. Prenons cinq à dix minutes pour discuter et déterminer quelques caractéristiques géographiques de base.

Nous faisons partie de quel pays?	Est-il grand ou petit?
Comment est le climat?	Chaud ou froid?
Comment est le territoire?	Y a-t-il des montagnes? des plaines?
Y a-t-il des caractéristiques uniques ou spéciales dans notre pays?	
Quels types de nourriture sont cultivés?	

2. Créer le nom de notre pays (5 à 10 minutes)

Maintenant il faut choisir un nom pour notre pays. Le nom devrait refléter ce qu'on a décidé ci-dessus, en plus de nos croyances, histoires et ambitions collectives. Pensons à propos de nos valeurs, les principes des grandes lignes de la consitution de notre vrai pays, le Canada, et de la géographie qu'on vient de déterminer.

Étape 1: En groupes de deux à quatre, prenez quelques minutes pour faire un remu-meninge d'autant de noms que possible; des noms qui reflètent ce qui vient d'être noté au tableau. Ne faites pas ceci en grands groupes. De petits groupes ressortent plus d'idées.

Étape 2: Une personne de chaque petit groupe partage les meilleurs idées de noms en expliquant ce qu'elles veulent dire et comment elles sont reliées aux valeurs et croyances collectives et à la géographie.

Étape 3: Vote en secret avec les pouces en cachant les yeux.

3. Les cultures nationales (10 à 15 minutes)

Notre identité nationale doit aussi comprendre l'existence de deux groupes culturels qui ont habité ensemble depuis des siècle dans notre histoire nationale. Un groupe sera la majorité et l'autre une minorité. Un groupe sera riche et l'autre sera pauvre. Le choix d'une majorité riche ou une minorité riche sera la notre. Quand le Miroir civique débute chacun et chacune appartiendra à un de ces groupes. C'est aussi possible que l'enseignant(e) demande aux membres de la culture minoritaire de porter un repère pour indiquer à tous ceux qui sont de culture minoritaire.

Vote pour déterminer la combinaison pour notre nation:

Choix A: majorité riche, minorité pauvre
Choix B: majorité pauvre, minorité riche

4. Tâche de devoir sur l'identité nationale

Nous choisirons une des tâches suivantes pour des notes de devoir. La prochaine classe, nous aurons un vote pour déterminer nos préférences pour notre pays et les soumissions gagnantes seront téléchargées au wiki de notre pays dans la

Communauté en ligne du *Miroir civique*. Quand des gens visitent notre site, ils verront les symboles et l'information de notre pays.

Nos opérateurs de tableau écrira les tâches suivantes au tableau. Écrivez votre nom sous celui que vous désirez faire. Vous pouvez travailler en partenaires et l'enseignant vous laissera savoir quelles notes seront attachées à cette activité, s'il y en aura. Choisissez une des suivantes. Assurez-vous que les premiers trois ont au moins une personne ou un groupe pour les travailler.

- Le drapeau national: avec une explication de son symbolisme
- Le slogan national: avec une explication de pourquoi ceci a inspiré les personnes de votre nation à travers l'histoire (les deux cultures)
- Les noms et les histoires des deux cultures: avec une explication de deux paragraphes de ceux-ci considérant ce qui a été déterminé en classe aujourd'hui. Amusez-vous.
- Choisissez et dessinez la fleur et l'animal nationaux et une autre symbole: avec une explication de leur signification nationale

Les sélections gagnants seront téléchargées à la page d'accueil du wiki de notre pays pour tous les autres participants du *Miroir civique* de voir. De plus, ils deviendront nos symboles nationaux, des symboles qui pourraient inspirer la fierté. Les Romains avaient leur aigle, les Français ont leur fleur-de-lis, les Japonais ont toujours eu leur soleil levant . . . Qu'est-ce que notre pays aura?

Événement préliminaire no 5 ~ Créer une identité nationale no 2 & Les Profils de Citoyen

Cette leçon a deux composantes majeures. Premièrement, vous allez voter afin de créer une identité nationale, portant l'attention à comment vous travaillez en grand groupe, et comment vous pouvez améliorer cette habileté. Ensuite, quand le scrutin sera terminé, ton professeur(e) vous donneriez vos Profils de Citoyen.

Scrutin sur l' Identité National : Une activité d'étudiants

Dans le cours précédent vous avez travaillé sur une série de tâches sans l'aide de votre professeur. Pour certain entre vous ceci est rien de nouveau, mais pour la plus part entre vous c'est peut-être la première fois que vous avez été donné autant de responsabilité et de contrôle. Peu importe, il y avait probablement des choses que vous avez très bien réalisé comme groupe, et autres choses que vous pourriez améliorer la prochaine fois. Même vous ne le savez pas, vous étiez « autonome », ce concept sera très familier à la fin du Miroir Civique.



Quelques un entre vous ont assumé des positions de leadership, certains ont suivi, certains ont tenté de renforcer l'ordre, et certains ont contribué au désordre. Pensez-y pour un moment. Si vous êtes en train de le lire comme une classe, prend quelques minutes afin de discuter ce qui a bien fonctionné, ce qui a complètement échouer, et ce qui pourrait être améliorer la prochaine fois.

Important : Encore une fois, cette activité est gérée entièrement par les étudiants. Comme l'activité précédente, ton professeur(e) laissera la classe mener le scrutin sur l'identité nationale sans intervention. Avant de commencer, choisi des élèves pour occuper les rôles suivants :

Rôles

Étape 1 – Choisi un modérateur / modératrice

Étape 2 - Choisi deux copistes : Ces personnes aideront le modérateur a compter et a inscrire les cotes pour chaque catégorie d'identité nationale.

Étape 3 - Choisi un(e) gardien(ne) du temps: Cette personne doit aider le modérateur à garder l'heure en faisant des annonces comme "deux minutes!" et "C'EST FINI"

Maîtriser votre Profil de Citoyen

Maintenant que votre pays à une identité nationale, c'est le temps d'apprendre au sujet du rôle que vous devriez jouer dans le Miroir Civique. Qui serez-vous ? L'information que vous allez recevoir est nommée votre *Profil de Citoyen*.



Ta Famille

Une grande composante du Miroir Civique est d'apprendre comment être un citoyen et citoyenne qui peut fournir pour les autres. Souvenez vous que chaque année vous devriez prendre soin de votre famille fictive de sept et vous-mêmes. Sois aujourd'hui ou très bientôt, vous devriez crée l'histoire pour ces personnes imaginaires, en assurant de préciser leurs noms, leurs ages, leur sexe, et leur relation avec vous. L'intention de personnaliser ces membres de famille est

de leur rendre plus « en vie ». Par exemple, vous ne vous méfiez pas si personne # 3 est mort, mais si votre fille, Anna meurt, on espère (et on pense) que vous vous méfiez un peu plus... surtout si pauvre petite Anna, est mort d'une cause évitable.

En utilisant le programme en ligne vous allez créer et afficher l'identité de vos membres de famille pour que les autres puissent apprendre au sujet d'eux. Au temps approprié, votre professeur vous montrera comment le faire. Quand vous ferez ceci, essayez de le rendre croyable. Malgré qu'un peu d'humour est bien correct, gardez ceci au sérieux. Dans d'autres mots, vous n'aurez pas sept femmes, et ton mari ne sera pas quelqu'un célèbre comme Brad Pitt ou Kanye West.

Un Note : Dans le jeu ces personnes sont nommées ta famille, mais ils ne doivent pas être des maris, des femmes, des conjoints, des enfants, des grands-parents etc.... Ils doivent, par exemple, être des humains. Pas de chiens ou de chats.

Culture

Souvenez-vous que votre pays est peuplé par deux cultures distinctement différentes ; une majorité et une minorité. Comme classe vous auriez dû avoir assigné quel sera riche, et quel sera pauvre. Maintenant vous allez découvrir dans quelle culture votre famille fera partie.

Demandez à votre professeur si les personnes qui seront la minorité porteront un brassard (ou quelque chose semblable) afin de signaler le statut de minorité. Ceci est optionnel, et sera seulement implémenté si tout le monde est en accord que ceci pourrait servir comme une bonne opportunité pour l'apprentissage.

Services Humains

Souvenez-vous que chaque citoyen doit subvenir aux besoins pour leurs familles en procurant deux unités de services humains chaque année simulée. Vous devriez obtenir soit deux unités d'éducation, deux unités de services de santé, ou un de chaque. Soit conscient de ce que vous avez besoin quand vous planifierez pour vos achats lors de la vente aux enchères pour l'acquisition des hexes.

Les Agendas Secrets

Peu peut être dit au sujet des Agendas Secrets dans ce manuel car ces agendas sont, en réalité, TOP SECRET. Chacun souligne clairement comment les objectifs doivent être atteints afin de mériter des points de statut. Souvenez-vous, chaque agenda secret peut être réalisé chaque année. Si vous ne méritez pas des points de statut durant la première année, vous pourriez certainement en gagner l'année prochaine, ou celui d'après. Il est important de se souvenir, que mériter les points de statut nécessitera plus d'effort en classe. Et finalement, ne partagez pas votre agenda secret avec les autres... mais n'hésitez pas d'essayer d'apprendre ceux des autres !

L'Argent

Les joueurs ne doivent pas s'attendre de commencer le jeu avec des montants d'argent égaux, parce que ceci ne représentera pas la réalité. Quand votre professeur a introduit le Miroir Civique, ils auront précisé comment l'argent sera distribué. Si votre professeur ne l'a pas fait, demandez-leur maintenant. Néanmoins, avant la vente aux enchères pour les hexes, vous allez être informés de combien d'argent vous avez pour commencer le jeu. Ceci ne pourrait pas être aujourd'hui, mais quand vous recevrez votre argent, PLANIFIEZ EFFECTIVEMENT !

Événement préliminaire no 6 ~ La constitution nationale 1



Maintenant que tu sais comment la carte de hexes fonctionne et comment fournir ce dont ta famille a besoin, il faut considérer le côté politique du jeu. Rappelle-toi qu'il y aura beaucoup d'activités économiques pendant chaque année du jeu. Avec vos concitoyens, vous allez:

- acheter, vendre et échanger
- devenir plus riches et plus pauvres
- développer des hexes qui vont rendre certains quartiers meilleurs et d'autres pires ce qui va détruire la nature de votre pays mais développer son économie

Et ce n'est que le début! Alors, il faut se demander: Lorsqu'on fait cela, qu'est-ce qui est légal et illégal? Et qui détermine cela? Voilà pourquoi il faut un gouvernement! Comme groupe--c'est-à-dire, nation--vous devrez prendre des décisions difficiles et les appliquer.

Étant donné qu'on suit un cours canadien, les lois fondamentales de ton pays seront une version modifiée de la *Loi constitutionnelle canadienne*. Votre constitution servira comme loi suprême du pays. C'est-à-dire que chaque politique et initiative du gouvernement, chaque nouvelle loi adoptée, chaque transaction économique, et chaque décision juridique doit s'accorder avec les règlements de la constitution. Comme au Canada, elle sera le fondement de la loi, l'ordre et le bon gouvernement pour votre pays. C'est sur elle que tout le reste dépend. Si elle est mise à l'œuvre et appliquée suffisamment (un "si" important), elle dirigera l'activité politique et économique de la nation.

Introduction à votre constitution

La majorité d'entre nous comprend la différence entre ce qui est bon et ce qui est mauvais. Si tes croyances sont assez fortes, on les appelle des principes. Quelqu'un qui "a des principes" fait un grand effort de vivre selon ses croyances du bon et mauvais. Nos principes nous aident à prendre les décisions les plus importantes et peuvent nous aider à agir en cas d'urgence. Au moment de prendre une décision difficile, une personne qui a des principes se demande souvent: "Quelle est la bonne chose à faire?"

Les constitutions sont comme des principes pour les pays au lieu des personnes. Elles exposent les règlements, lois et croyances fondamentales par lesquels les citoyens du pays doivent vivre. La constitution d'un pays est comme son squelette du bon et mauvais. Les constitutions décrivent aux citoyens comment ils doivent se gouverner.

Ton pays simulé commencera le jeu avec une constitution écrite qui expose comment ton gouvernement fonctionnera et les principes de ta nation. Ceci sera une version abrégée de la Loi constitutionnelle canadienne. Certaines clauses sont écrites exactement de la même façon, d'autres sont modifiées, et il y en a qui sont supprimées car elles ne s'appliquent pas au Miroir civique.

La constitution de ta nation (et en fait, chaque bonne constitution) doit répondre à certaines questions clés (voir ci-dessous). Prends quelques minutes pour discuter les réponses idéales à ces questions avec les gens autour de toi.

1. Le pouvoir législatif: Comment les lois sont-elles adoptées et changées? Qui fait ces lois? Comment les pouvoirs de ces législateurs sont-ils limités?
2. Le pouvoir exécutif: Qui est en charge du pays? Qui est responsable de l'application de la loi? Comment ces personnes gagnent/perdent-ils ces pouvoirs? Quels sont les limites de ces pouvoirs?
3. Le pouvoir judiciaire: Lorsqu'il y a question de la légitimité des actions, qui détermine l'innocence et la culpabilité?

Comment? Quels sont les pouvoirs et les limites des ces personnes en jugeant et administrant les conséquences?

4. La production économique: Qui peut produire les biens et services? Qui décide ce qui sera produit? Y a-t-il des exceptions? Quel est le rôle du gouvernement en ce qui concerne ceci?
5. La distribution économique: Qui reçoit les biens et services produits? Combien? S'il n'y en a pas assez pour tous, qui ou qu'est-ce qui détermine qui les recevront?

Règlement important ~ La constitution nationale

La constitution nationale de ton pays sera une version modifiée des lois constitutionnelles du Canada. Elle sera la loi suprême de ta nation et, si elle est mise à l'œuvre et appliquée adéquatement, elle dirigera l'activité politique et économique de la nation.

Activité: Paraphrase de la constitution nationale

Aujourd'hui vous serez divisés en six groupes. Ton groupe recevra une partie de la constitution à étudier et réécrire en mots que toute la classe comprendra. Il faudra organiser votre traduction sur un document d'une page qui pourra être photocopié au début de la prochaine classe.

Les parties de la constitution qui seront paraphrasées sont les suivantes:

- Groupe 1 -- la Loi constitutionnelle de 1867; clause 17 à 53 (page 1)
- Groupe 2 -- la Loi constitutionnelle de 1982; clause 1 à 6 (page 2)
- Groupe 3 -- la Loi constitutionnelle de 1982; clause 7 à 14 (pages 2-3)
- Groupe 4 -- la Loi constitutionnelle de 1982; clause 15 à 22 (page 3)
- Groupe 5 -- la Loi constitutionnelle de 1982; clause 23 à 35 (pages 3-4)
- Groupe 6 -- la Loi constitutionnelle de 1982; clause 38 à 52 (page 4)

Format

Il faut seulement écrire les nombres des clauses et leurs explications. Concentrez-vous sur cela et non pas la mise en page ou la créativité. Quand vous réécrivez de phrases difficiles, utilisez un langage quotidien aussi simple que possible. Par exemple:

La clause 18 de la *Loi constitutionnelle* de 1867 dit:

“Les privilèges, immunités et pouvoirs que posséderont et exerceront le Sénat et la Chambre des Communes et les membres de ces corps respectifs, seront limités à cet Acte.”

Paraphrase:

Les membres de la Chambre des Communes peuvent seulement faire les choses que cette constitution dit qu'ils peuvent faire.

L'évaluation de la paraphrase de la section de votre constitution

Pour cette activité, vos camarades de classes et non pas le professeur évalueront la qualité de votre travail. Alors, vous allez aussi évaluer le travail des autres. Chaque groupe recevra une feuille avec six tableaux d'évaluation comme ci-dessous. Prends le temps de regarder le Tableau 2,3 pour assurer que tu le comprends.

Tableau 5/Tableau 2.3

Critères	Encerclez un	Justifiez l'évaluation
Précision - Évaluez comment bien le groupe a démontré leur compréhension des clauses.	1 2 3 4 x2 = /8	
Intelligibilité - Évaluez comment bien le groupe a reformulé les clauses pour que tous puissent les comprendre facilement.	1 2 3 4 x2 = /8	
Effort et Organisation - Évaluez combien d'effort le groupe a démontré pour rendre le document professionnel et lisible.	1 2 3 4 /4	
TOTAL	/20	

Comme tu peux bien le voir, pour chaque critère, vous donnerez une note sur quatre. Prends le temps de lire la description de l'échelle de quatre points ci-dessous. En faisant ceci, tu apprendras aussi ce qu'il faut faire pour gagner la note que tu veux.

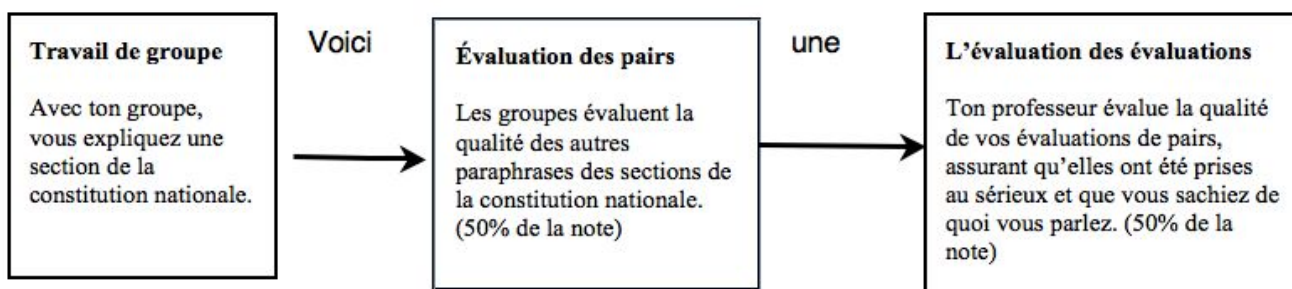
Tableau 6 / Tableau 2.4

4 = Excellent	3 = Bien	2 = Acceptable	1 = Médiocre
Le travail dépasse les attentes, très impressionnant.	Le travail satisfait toutes les attentes, mais pas au niveau d'excellence.	Le travail satisfait presque les attentes. Quelques détails sont omis.	Le travail ne satisfait pas les attentes et/ou est hors sujet.

Voici une évaluation encore plus intéressante: ton professeur évaluera l'évaluation de ton groupe! Il faut bien comprendre non seulement que le travail de ton groupe sera évalué par tes camarades de classe, mais aussi que ton professeur vous évaluera selon la qualité de vos évaluations. Cela assurera que:

1. Tous les groupes fassent l'évaluation d'une façon sérieuse
2. Tous les groupes s'efforcent de démontrer leur compréhension de la Constitution en écrivant des évaluations de bonne qualité.

Pour les apprenants visuels, la Figure 2.9 illustre le processus.



Événement préliminaire no 7 ~ La constitution nationale 2

Les avantages d'apprendre ceci

Crois-le ou non, une fois que tu auras fini cette activité, tu connaîtras mieux les lois constitutionnelles canadiennes que la majorité des adultes, surtout la Charte canadienne des droits et libertés. C'est vrai! Tu serais surpris d'apprendre combien d'adultes connaissent très peu au sujet des ces documents importants. Un autre avantage de cette activité est qu'elle t'aidera dans le jeu car tu sauras ce qui est permis ou non lors du début officiel du Miroir civique.

En comprenant les règlements du jeu, tu pourras planifier de meilleures stratégies. Selon Albert Einstein: "Il faut apprendre les règlements du jeu. Ensuite il faut mieux jouer que tous les autres." Cela n'est pas seulement vrai dans le Miroir civique, mais dans la vraie vie aussi!



Connaissant cela, soulignons les objectifs principaux de cette activité

:

1. Se familiariser avec la constitution de ta nation simulée en réécrivant une de ses sections et en évaluant la qualité des paraphrases des autres groupes et;
2. Se familiariser avec les lois constitutionnelles du Canada, surtout la Charte canadienne des droits et libertés, ce qui te permettra de devenir un citoyen ou une citoyenne informé(e) dans la vraie vie.

Activité: Évaluer le travail des camarades de classe

Dans quelques moments tu évalueras les autres groupes selon la qualité de leur travail dans les catégories suivantes:

i) précision, ii) intelligibilité, et iii) effort et organisation. Ton professeur te donnera la feuille d'évaluation de pairs qui a six copies de la grille d'évaluation--une pour chaque groupe. Tu utiliseras cette feuille pour évaluer les autres groupes. Tu n'évalueras pas ton propre travail à moins que ton professeur te le demande.

Une fois terminées, donne les évaluations à ton professeur. Il les évaluera selon les critères décrits dans le Tableau 2,5 pour assurer que ton groupe a accompli deux choses:

1. Tous les groupes fassent l'évaluation d'une façon sérieuse
2. Tous les groupes fassent l'effort de démontrer leur compréhension de la constitution en écrivant des évaluations de bonne qualité.

Prends le temps de lire le Tableau 2,5 avec ton groupe pour assurer que vous savez quoi faire pour mériter la note que vous désirez. Profite bien de ton temps et bonne chance.

Tableau 2, 5 La grille d'évaluation du professeur pour les évaluations de pairs

Critères	Excellent	Bien	Acceptable	Médiocre
<i>La qualité des évaluations</i>	Les évaluations étaient justes, précises et bien expliquées.	Les évaluations étaient justes et précises mais les explications manquaient de détails.	Les explications pour les notes étaient simples ou manquaient.	Les évaluations étaient incomplètes.
<i>La qualité des remarques</i>	Il y avait des exemples appuyant les notes données, des remarques productives pour le groupe.	Il manquait des détails dans les remarques.	Les explications pour les notes étaient simples ou manquaient.	Aucunes remarques pour expliquer les notes données.
<i>Le niveau de compréhension</i>	Les évaluations démontraient une compréhension complète de la Constitution.	Les évaluations démontraient une compréhension raisonnable de la Constitution.	Les évaluations démontraient une compréhension simple et vague de la Constitution.	Les évaluations démontraient un manque de compréhension de la Constitution.

Événement préliminaire no 8 - Préparation pour les élections/campagnes électorales

Vue d'ensemble de votre système électoral

Bientôt, vous allez participer à vos propres élections démocratiques. Cette étape est incommensurable à la création de votre nation simulée car votre gouvernement aura besoin de mettre une enchère sur des hexes durant l'encan d'hexes. Quoique le système électoral de votre nation sera différent de celui du Canada pour des raisons évidentes (la vôtre est une nation-classe tandis que le Canada est une nation de 38 million d'habitants, 10 provinces et trois territoires), ce processus vous donnera tout de même un indice quant à l'engouement qui entoure les élections démocratiques.



La plus importante différence entre votre système politique de Miroir Civique et celui du Canada est l'absence d'un système fédéral, qui est une union formée de plusieurs provinces auto-gouvernées unifiées par un gouvernement central. Ce gouvernement central est le gouvernement fédéral qui, au Canada, est Ottawa. Votre nation n'a pas de petites provinces à l'intérieur d'un état plus large. Autrement dit, il n'y a pas de Colombie-Britannique, d'Ontario ou de Nouvelle-Écosse qui élisent leurs propres représentants politiques. Pour se servir du terme approprié, votre gouvernement est unitaire car il n'y a qu'un seul district, tandis que le gouvernement fédéral du Canada est fédéral car il y a 10 provinces et 3 territoires, chacun muni de leur propre système gouvernemental, tous unis par le gouvernement fédéral à Ottawa.

Il est important de comprendre que le Miroir Civique ne simule pas le processus fédéral: tes compagnons de classe et toi ne feront pas partie de provinces différentes, chacune comprenant une population différente et différents pouvoirs de vote. Par exemple, votre pays Civic Mirror n'aura pas de circonscriptions, même si le Canada en est composé de 308. Celles-ci sont des regroupements régionaux de citoyen(ne)s qui votent pour un/e candidat/e qui cherchera à les représenter et leurs intérêts au sein de la Chambre des Communes. Il y a donc 308 politicien(ne)s à la Chambre des Communes. Chaque circonscription est habitée par environ 100 000 citoyen(ne)s. Lors d'une élection fédérale au Canada, chaque citoyen(ne) éligible a le droit de voter pour un(e) candidat(e) dans leur circonscription. Chaque candidat(e) appartient à un parti politique et le parti qui emporte le plus de sièges à la Chambre des communes devient le gouvernement du Canada.

Dans le Miroir Civique, il y a sept sièges à la Chambre des Communes et il n'y a qu'une seule circonscription. Du fait qu'il n'y a qu'une seule circonscription à partir de laquelle les MP sont élus, chaque citoyen(ne) aura le droit de voter pour 4 candidat(e)s ou moins, et les sept candidat(e)s ayant reçu le plus de points de votes deviendront vos MP. Vous voterez pour un premier, deuxième, troisième et quatrième choix, de sorte à ce que votre premier choix reçoive quatre points de vote et votre quatrième choix n'en recevra qu'un seul. Ce système de pointage est unique au Miroir Civique et n'existe pas au Canada. Ici, au Canada, vous vivez dans une circonscription, ce qui fait en sorte que vous ne pouvez voter que pour un(e) seul(e) candidat(e), et les votes comptent toujours pour un seul point.

Dates d'élections et durée des mandats politiques

Un mandat politique s'explique par la durée qu'un parti politique a droit d'être au pouvoir. Au Canada, un terme politique dure jusqu'à 5 ans, quoique cette durée peut être prolongée par la Reine du Canada, selon les conseils du premier ministre. Dans le Miroir Civique, un mandat politique dure deux ans et il n'y a pas de gouverneur général. Ceci veut dire qu'il y aura des élections avant les années 2000, 2002, 2004 et ainsi de suite. Cependant, si le gouvernement est dissout par un vote de non-confiance dans la Chambre, ou que le gouvernement passe une législation qui diminue ou augmente la durée du mandat, ceci changerait.

Il se peut que vous ayez le temps de suivre toutes les étapes qui suivent. Votre professeur vous dira lesquelles que vous ferez, combien de temps vous aurez à les faire et durant quelles journées ces étapes auront lieu.

1^{ère} étape: Formation de partis politiques

Le but d'avoir des partis politiques est de faire en sorte que plusieurs personnes qui partagent des idées semblables concernant la manière que leur pays devrait être dirigé se réunissent ensemble. Au Canada, il y a eu deux partis principaux qui ont, à tour de rôle, gouverné le pays: les Conservateurs et les Libéraux. Il y a également eu plusieurs autres partis politiques qui ont été représentés à la Chambre des Communes, mais aucun d'entre eux n'a jamais gagné assez de sièges pour devenir le Gouvernement du Canada (le NPD et Bloc Québécois). Vous n'aurez pas à copier ces partis, mais il sera intéressant de voir à quel point vos partis seront semblables à ceux du Canada.

Afin de pouvoir créer vos partis politiques, vous allez avoir du temps en classe afin de discuter des problèmes nationaux qui vous concernent. Après ce temps, au moins deux partis auraient dû surgir, sinon plus.

N'oubliez pas de considérer les objectifs de votre Agenda Secret! En apprenant à propos des intérêts politiques et économiques des citoyens de votre pays, essayez de vous réunir à ceux qui ont des idées semblables. Vous cherchez à devenir membres d'un parti politique qui vous aidera à obtenir des Points de Status. Ne vous joignez pas à un parti s'il ne vous bénéficiera pas.

Note: Vous n'êtes pas obligés de vous joindre à un parti politique. Si vous le souhaitez, vous pouvez vous concentrer sur autre chose que les politiques. Il y a plusieurs manières dont vous pouvez participer au système civique national.

Sélectionner des chefs de parti: Lorsque vous saurez qui sera dans votre parti politique, vous devrez sélectionner un chef. Si votre parti gagne une élection, votre chef deviendra premier ministre de votre pays. Si votre parti remporte le second nombre de sièges le plus élevé, le chef de parti deviendra chef de l'Opposition Officielle. Réfléchissez bien à qui vous choisirez comme chef. Choisissez quelqu'un que vous croyez ira chercher le plus de votes.

2^e étape: Sélectionner un Officier d'élections en chef (OÉC)

Ceux d'entre vous qui ne sont pas membres d'un parti politique seraient peut-être intéressés à cette position. Le OÉC simule le rôle d'Élections Canada, l'institution neutre supporté par des fonds publics qui s'assure que les élections soient conduites de façon juste et honnête. Comme en réalité, cette personne ne peut pas avoir de connections connues aux partis politiques. Dans votre nation simulée, cette personne sera responsable des activités suivantes:

- énumération
- modération du débat des élections
- la supervision des bulletins de votes et de leur tabulation

Votre professeur demandera aux élèves intéressés de lever leur main et sélectionnera l'individu à propos duquel aucunes objections ne sera relevée (i.e. personne ne pense que cette personne a des connections à des partis politiques).

3^e étape: Énumération

En réalité, l'énumération fait référence au processus de la collecte d'information concernant le nombre et le type d'électeurs dans un territoire. Dans votre nation, dû au nombre rétréci d'électeurs, la procédure est simple. Premièrement, le OÉC nommera chaque élève de la classe. Ensuite, il/elle prendra note des élèves qui seront absents durant les élections, ou ceux qui ne veulent pas voter. Cette information sera utilisée afin d'assurer un vote précis le jour des élections.

4^e étape: Débats Électoraux

Votre professeur donnera de 15 à 20 minutes aux chefs de partis pour leur permettre de débattre en classe. Tout le monde qui ne fait pas partie du débat devra préparer au moins une question à demander aux candidat/es. Ces questions peuvent être écrites pour bien ou mal faire paraître les candidat/es. Le OÉC sera à l'avant de la classe et à côté des chefs de partis afin de modérer le débat.

Il est important de suivre le format suivant:

- Déclarations d'ouvertures: Les chefs de chaque parti auront 30 seconds pour expliquer ce qu'ils planifient faire au sein du gouvernement et pourquoi leur parti devrait être élu.
- Débat ouvert: Les membres de l'audience et les chefs sont encouragé à demander des questions. Le OÉC choisira les gens qui lèvent leur main pour demander une question et n'accordera que 30 secondes pour y répondre. Le professeur choisira combien de temps cette étape durera.
- Déclarations de fermeture: Les chefs de chaque parti auront 30 secondes pour répéter pourquoi leur parti devrait être élu.

Événement préliminaire no 9 ~ Élections

Voici le moment que plusieurs d'entre vous attendent. Le Miroir civique va pouvoir commencer, parce qu'à la fin de cette activité, vous aurez élu votre gouvernement, avec sa propre plateforme et ses politiques. Certains d'entre vous observeront de l'extérieur tandis que d'autres seront dans des positions désirables d'influence politique.



Étape 1: Voter

Les campagnes et débats sont terminés. Tous les citoyens doivent s'asseoir, et le chef et l'enseignant(e) s'assoieront devant de la classe avec la boîte pour les scrutins et assez de scrutins pour tout le monde. La salle doit être silencieuse et aucune campagne peut être faite maintenant. Si ce règlement n'est pas suivi, le scrutin sera détruit. Ce règlement est suivi avec sévérité au Canada. Peu de bruit est toléré dans les stations de vote.

Figure 2.9

The Civic Mirror
Election Ballot

Name: _____

Simulated Year: 20 __ __

Write the names of the candidates you wish to vote for and in priority order.

1st _____

2nd _____

3rd _____

4th _____

Quand vous recevez votre scrutin, écrivez les noms des quatre candidats que vous désirez dans le gouvernement et placez-le dans la boîte. Tous et toutes, sauf le chef électoral, votent, y compris les candidats tandis qu'ils sont citoyens aussi. Le chef ne vote pas parce qu'il ou elle doit demeurer neutre pour garder sa position. Rappelez-vous que vous pouvez voter pour quatre candidats et vous devez écrire leur nom en ordre de priorité (premier choix, deuxième choix, etc.) Ceci est bien illustré dans la Figure 2.9. Par contre, il faut noter que ce type de classement n'existe pas dans les élections canadiennes. Chaque citoyen vote une fois pour chaque position.

Étape 2: Disposition en tableau et annonce

Une fois que tous les citoyens aient voté, l'enseignant(e) écrira les noms de tous les partis politiques au tableau avec les noms de leurs candidats dessous. (Une étoile indiquera les chefs.) Le chef sortira chaque vote de la boîte et lira les noms des candidates et leur classement. Les points seront les suivants:

1 = 4 points

2 = 3 points

3 = 2 points

4 = 1 point

Une fois que tous les scrutins ont été comptés, les suivant sera déterminé:

1. Les 7 candidats avec les plus de points gagnent les sièges dans la Chambre des communes. Ils sont députés.
2. Le parti avec le plus des sièges DEVIENT le gouvernement.
3. Le chef du parti avec le plus de sièges devient le Premier/la Première ministre.
4. Le parti en deuxième place avec le nombre de sièges devient l'Opposition officielle.

Notez bien: S'il y a une égalité de sièges entre deux parties, l'enseignant(e) et le chef tiendront une élection entre les chefs de ces partis. Le chef avec le plus de votes devient le Premier/la Première ministre et son parti devient le gouvernement. Il n'y aura aucune élection de plus pour des égalités pour l'Opposition officielle.

Événement Préliminaire #10 - La vente aux enchères Hex

La vente aux enchères Hex est sans doute un des événements les plus passionnants dans le Miroir Civic. Dans cet événement vous ferez les décisions qui peuvent vous ruiner financièrement aussi bien que politiquement. La vente aux enchères Hex est le dernier des événements préliminaires du Miroir Civic. C'est l'événement où la propriété de l'environnement et de l'économie de votre nation est en risque. A qui appartiendra quels hexes dans votre pays? Qui n'aura plus d'argent à la fin de la vente aux enchères? Qui gagnera? Ce sont des questions passionnantes auxquelles vous et vos camarades de classe aurez les réponses une fois que la vente aux enchères terminera.



S'il y avait des conseils que nous pourrions vous offrir ce serait: planifiez, planifiez, planifiez! Traditionnellement, ceux qui mieux réussissent dans la vente aux enchères Hex sont ceux qui savent mieux les règles du jeu et ont un Plan A, B, et C.

Des renseignements importants pour la vente aux enchères

Les Renseignements Importants à savoir pour la vente aux enchères Hex

Utilisez ces renseignements pour vous aider avec votre planification et stratégie pour La Vente aux Enchères Hexe.

L'Argent dans l'Economie

Il existe \$100,000 dans l'économie de votre pays et ceci sera divisé inégalement parmi tous les citoyens et votre gouvernement. Qui recevra quel montant sera déterminé par le professeur. Si vous avez des questions au sujet de l'argent que vous recevrez au début du jeu, demandez-les-lui.

L'Argent du Gouvernement

Votre gouvernement devrait avoir plus d'argent avant la Vente aux Enchères que n'importe quel autre citoyen. Ceci à tendance à varier d'entre \$5000 dans un très grand pays (30+ étudiants dans une classe) à \$15,000 dans un petit pays (moins que 15 étudiants dans une classe)

L'Argent contre la Stratégie de Propriété Hex

Si vous voulez avoir beaucoup d'argent au commencement du jeu, ne dépensez pas tout d'argent dans la Vente aux Enchères Hexe. Une question que peut-être vous avez déjà posée: Où va tout l'argent qu'on a dépensé dans la vente aux enchères Hex?

A vrai dire, il disparaît et il revient. Chaque pays du Miroir Civique commence avec \$100,000 dans son économie. Le programme en ligne calcule le montant total d'argent dépensé dans la Vente aux Enchères Hex pour savoir combien reste. Et puis, afin de restaurer le montant à \$100,000 pour le commencement du jeu, il calcule le montant par lequel on devrait multiplier le compte de banque de chaque pays- y inclue le gouvernement.

Exemple: Disons que tout le monde dans un pays- combiné- avait dépensé \$50,000 dans la vente aux enchères Hex. Alors, le programme devrait multiplier le compte de banque de tout le monde deux fois pour regagner \$100,000 parce que l'économie du Miroir Civique commence toujours avec ce montant. Voici comment trois personnes seraient affectées dans ce scénario:

1. Johnny a dépensé tout son argent sur le E/I Hex et il y a 0 qui lui reste dans son compte. Alors $0 \times 2 = 0$. Johnny commencera le jeu avec 0. Il vaut mieux qu'il gagne de l'argent dans le marché ouvert s'il veut garder vivant sa famille.
2. Latoya a dépensé la moitié de ses \$3000 pour acheter une maison et un Hexe vert. Elle a \$1500 qui reste dans son compte. Alors, $\$1500 \times 2 = \3000 . Latoya commencera le jeu avec \$3000- ce qui n'est pas beaucoup mais assez pour acheter les necessities pour sa famille.

3. Alfonso n'a pas dépensé un sous dans la vente aux enchères Hex. Il a gagé sur 4 hexes, mais on l'a surenchéri à chaque fois. Il s'inquiète jusqu'à ce qu'il se rend compte que les \$3500 qu'il a encore sera multiplié par deux- ce qui lui donnera plus d'argent qu'il avait eu au commencement. (\$3500 x 2 = \$7000). Quand le jeu commence, Alfonso aura plus d'argent que tout le monde dans son pays à l'exception d'une personne et le gouvernement. Même s'il n'est propriétaire de rien, il aura un bon tampon pour l'aider à acheter des choses pour sa famille.

Après la Vente aux Enchères la formule est:

$$\begin{array}{r}
 \$100,000 - \text{total dépensé à la Vente aux Enchères} \\
 \quad \quad \quad \times \\
 \text{Le montant qu'il faut afin de restaurer le total à } \$100,000 \\
 \quad \quad \quad = \\
 \$100,000 \text{ au commencement du jeu du Mirioir Civique}
 \end{array}$$

Les Hexes d'Affaires

Si le hexe que vous avez acheté contient une entreprise, vous êtes propriétaire de l'entreprise aussi bien que recipient de ses droits de propriété hexe. Seulement une personne peut être propriétaire d'un hexe, sauf pour le hexe centre ville. Il contient 3 entreprises: Assurance, Divertissements, et Technologie.

Les Résidences Hexes

Les résidences hexes consistent de manoirs, de maisons, et d'immeubles. Le gageur gagnant de ces trois hexes a l'option d'y habiter ou les louer et vivre dans une autre résidence hexe. Même si plusieurs familles peuvent vivre dans un immeuble, il ne peut y avoir qu'un propriétaire.

Les Hexes de la Nature Sauvage

Certains gens veulent protéger ces hexes tandis que d'autres veulent les développer. Peu importe, il y a de bonnes et mauvaises conséquences. Considérez ceci en décidant si vous allez gager sur ces propriétés.

Pour plus de renseignements utiles afin de vous aider pour la Vente aux Enchères Hexe, nous recommandons que vous lisiez la soussection "Moyens de Gagner de l'Argent" de la section "Marché Ouvert" de ce document.

Le Processus pour la Vente aux Enchères Hexe

Votre professeur sera commissaire-priseur pour la Vente aux Enchères Hexe. Les hexes seront vendus aux enchères un à la fois et votre professeur décidera l'ordre dans lequel ils seront vendus.

Quand vous faites un enchère, levez la main et criez votre offre. Les enchères commenceront à \$20 et la prochaine augmentation (ou le montant minimum suivant une enchère devrait être) le suivant:

- Augmentations De \$20 jusqu'à \$100 (\$20, \$40, \$60, etc)
- Augmentations De \$100 jusqu'à \$2000 (\$100, \$200, \$300, etc.)
- Augmentations De \$200 par la suite (\$2000, \$2200, \$2400, etc.)

Votre enchère est irréversible. Quand vous faites une enchère, vous devez absolument le payer, alors soyez sage. Aussi, le professeur employera la phrase classique aux ventes aux enchères, "une fois, deux fois, trois fois,...vendu!" après chaque tentative, laissant aux autres une chance à vous surenchérier. Soyez prêt à vite penser!

Co-appel d'Offres et de Co-achats

Si votre professeur arrange que tout le monde ait des ordinateurs pour la vente aux enchères soyez au courant que le programme en ligne vous permettra d'échanger de l'argent pendant la Vente aux Enchères Hexe. Ceci mentionné, si votre connection d'internet est lente, il se peut que votre professeur choisira de faire la vente aux enchères sans ordinateurs. Ceci limitera combien d'échanges d'argent auront lieu. Et votre professeur aussi se réserve le droit d'interdire l'échange entre le joueurs avant et après la vente aux enchères s'il sera trop de travail ou si cela causera trop d'ennuis.

Si votre professeur permet l'échange pendant la vente aux enchères Hexe, vous et d'autres citoyens pourront acheter les hexes importants ensemble. Mais, puisque chaque hex ne peut qu'avoir qu'un propriétaire, une entente de partager la propriété et les bénéfices devrait être créée et signée par toutes les parties impliquées dans le co-achat. Faites ceci à votre propre risque. Au passé, plusieurs ententes de bonnes intentions ont été ruinées quand les parties se sont terminées dans une cour de justice se battant sur la propriété ou l'argent.

PARTIE 3: LE JEU COMMENCE ~ JOUER LE MIROIR CIVIQUE

Le jeu commence ~ Jouer le Miroir Civique

À ce moment dans le jeu, vous êtes tous prêt(e)s à devenir citoyens qui habitent dans un pays, chacun avec sa propre famille fictive. Votre pays a maintenant un nom et une identité, une constitution, une Chambre des communes, un Premier ministre, une Cour nationale, une économie ainsi qu'un environnement naturel. Préparez-vous, ce sera amusant!

La troisième partie de ce manuel expliquera comment le Miroir Civique est joué. Autrement dit, ça expliquera ce qui arrive durant les quatre saisons qui font chaque année simulée, ainsi que de donner une explication du calcul des points à la fin de chaque année.



Revue des règlements clé

N'oubliez pas que l'objectif du Miroir Civique est de mériter des Points de Status à la fin de chaque année. Vous pouvez le faire de façon politique (en remplissant vos objectifs d'Agenda Secre) ou économique (en étant l'un des cinq citoyens avec le plus de Points BE). Votre instructeur pourrait également annoncer un Vol de Points Status dans quelques-unes ou toutes les années simulées afin de faire compter votre travail de classe envers le jeu.

Rappelez-vous que chaque année est composée de quatre événements qui ont lieu en classe, que l'on nomme des saisons. Les saisons se répètent à chaque année avec plusieurs étapes qui ont lieu entre années. Le tableau 3.1 explique les activités des 4 saisons ainsi que celles de fin d'année.

Assurez-vous de suivre les règlements clé suivants:

- Points de Status. PSs durent toute l'année. Si vous perdez 10 PS en 2000, vous commencerez l'année 2001 avec -10 PS.
- Pts Bien-Être. Poits BE sont effacés à la fin de chaque année. Ils mesurent votre qualité de vie en termes économiques lors d'une seule année. Si vous avez une affreuse année 2000, vous allez avoir un tout nouveau commencement en 2001.
- Agendas Secrets. Quoique votre Agenda secret ne change pas à travers le jeu, vous allez pouvoir obtenir des points à chaque année. Certains agendas reçoivent des points facilement au début de l'année, tandis que d'autres en reçoivent plus vers la fin du jeu.
- Réalimenter les unités et celles non-utilisées. Les économies recommencent à 0 à chaque année, ce qui veut dire que toutes les unités non-utilisées disparaissent et que tout doit être réalimenté l'année suivante. Ne tentez pas d'amasser les unités, car elles ne seront pas là l'année suivante!
- Développement de hexes. Ceci arrive entre chaque année. N'investissez pas quatre unités E/I sur un hexe en pensant que vous le développerez immédiatement, car il ne le sera pas avant l'année d'après.
- Élections. Rappelez-vous que les termes politiques ne durent que deux ans. Il se peut que vous soyez obligé d'avoir des élections pour la Chambre des communes entre années.

Note aux élèves

Du fait que vous utilisez la Constitution du Canada, votre système politique sera semblable au système canadien. En réalité, le Canada a plusieurs corps gouvernementaux : la Chambre des communes, le Sénat, les différentes cours, législatures provinciales et des milliers d'hôtels de ville. Ces institutions sont nécessaires à cause des millions d'habitants de notre pays, et chaque habitant a de différents besoins et intérêts. De plus, n'oubliez pas que le Canada est un pays très démocratique et que ses citoyens ont des représentants au niveau fédéral, provincial et municipal. Résultat : le gouvernement canadien est large et complexe.

Dans le Miroir Civique, cependant, votre nation aura une version extrêmement simplifiée du vrai processus. Il n'y a que trois événements et institutions politique/légale, comparé aux événements quotidiens et institutions nombreuses au Canada :

1. Chambre des communes
2. Hôtel de ville
3. Cour nationale

ATTENTION: un des objectifs majeurs du Miroir Civique est de bien comprendre comment les grandes parties de notre gouvernement et économie travaillent et fonctionnent ensemble, et ce que sont leurs rôles principaux. Cette simulation vous donnera une impression de comment le tout fonctionne en vrai vie, quoique ça ne remplacera pas ce que vous pouvez apprendre en les étudiant en grands détails.

Ne faites pas l'assomption que, car vous savez comment la Cour du Miroir Civique fonctionne, vous savez tout à propos du fonctionnement de la Cour Suprême. Ce ne sera pas le cas. Nous espérons, cependant, que cette expérience vous excitera à propos du gouvernement, l'économie, la loi et – encore plus important – la citoyenneté active... ainsi, augmentant votre désir d'apprendre à propos de quelque chose qui ne vous intéressait pas auparavant.

La partie suivante expliquera en plus de détails ce que vous devrez faire durant chacune des quatre saisons ainsi que ce que vous devrez faire afin de devenir un citoyen réussi dans votre nation simulé.

Hiver ~ La Chambre des Communes

Contexte et Histoire

Littéralement dit, la Chambre des Communes est l'endroit politique où "les gens ordinaires" qui ont été élus par d'autres gens ordinaires- se rencontrent afin de discuter des affaires qui affectent tout le monde. Le mot "commun" est important. Dans la plupart des nations partout dans l'histoire, on n'a pas permis aux gens ordinaires de participer au régleme nt du pays. Les chefs d'Etat se considéraient souvent supérieurs aux gens ordinaires qu'ils gouvernaient. Dans les démocraties, néanmoins, c'est le peuple qui élit les chefs. Et, si les chefs d'état élus ne font pas bien leur devoir aux yeux du peuple, le peuple réserve le droit de les évincer du gouvernement.



Comme au Canada, votre Chambre des Communes sera votre institution gouvernementale primordiale- l'endroit où les projets de loi seront discutés et débattus. En fait, il y a des centaines d'années les gens se sont rendus compte que la discussion et le débat dans une démocratie étaient si importants qu'ils faisaient référence aussi au mot, "parlement" dérivé du mot "parler" ce qui veut dire "discuter". Alors, par moyen de discussion et débat, les membres du parlement (ou MPs) essayeront de diriger la nation dans les manières qu'ils considèrent les meilleures en essayant d'approuver les projets de loi. Cela ne sera pas facile. Voter un projet requiert une majorité des MPs pour le soutenir. Mais quand les projets de loi deviennent les lois, chaque citoyen doit les obéir- ceux qui ne les obéissent pas courent le risque d'être poursuivis en justice dans votre Cour Nationale.

Pour clarifier, votre PM- (et n'importe quel autre MP qu'il /elle désigne au parlement) seront le bras exécutif du gouvernement. Ils seront responsable d'exécuter la loi et doivent implémenter les plans et les polices afin de le faire. Tous les MPs dans la Chambre des Communes seront votre bras législatif parce qu'ils sont responsables pour créer les lois. Les citoyens et les organisations arrêtés ou soupçonnés d'avoir violé la loi seront obligés d'assister à la Cour Nationale qui est votre bras judiciaire du gouvernement. Ici, votre Juge Nationale ou un jury de paires auront le pouvoir de déterminer la culpabilité ou l'innocence, et auront le pouvoir d'infliger des punitions sur ceux trouvés coupables d'avoir violé la loi.

Les trois bras du gouvernement se vérifient et se balancent. Les vérifications sont les pouvoirs qu'un bras du gouvernement s'exerce sur un autre. Ils ont évolué pour limiter les pouvoirs de chaque bras pour qu'on n'abuse pas le pouvoir. Imaginez un arbre qui a plusieurs branches. Si on veut cultiver l'arbre d'être bien équilibré, on a besoin de couper et tailler les branches également. La même chose s'applique au système politique de votre pays sauf que les branches (ou bras) se taillent, n'agissant pas comme un jardinier omnipuissant.

C'est aussi important de comprendre que la démocratie- ses vérifications et ses balances- n'a pas toujours existé dans l'histoire. La plupart des états n'étaient pas démocratiques, ils étaient gouvernés par les monarques omnipuissants, les dictateurs ou oligarques qui dirigeaient le pays (le bras exécutif), faisaient les lois (le bras législatif) et jugeaient les coupables et les innocents (le bras judiciaire). Il est important de comprendre que la plupart des états à travers l'histoire n'avaient pas de vérifications et balances; le peuple était à la merci du chef qui- s'il voulait- pouvait aller aussi loin qu'il ou elle voulait.

Ce qui est passionnant du Miroir Civique c'est qu'il vous permet d'expérimenter – de première main- le système démocratique du Canada. Votre Chambre des Communes a sept sièges- ce qui veut dire que sept citoyens peuvent y être élus. A ce point dans le jeu, vous aurez créé des parties politiques, chacune avec son propre chef. L'objectif de chaque partie est d'élire le plus de candidats que possible au parlement. La partie qui gagne le plus de sièges devient votre gouvernement et son MP en chef deviendra votre Premier Ministre. La partie en deuxième position devient l'Opposition Officielle.

Une fois au pouvoir, le Premier Ministre nominera quelqu'un (d'habitude de sa propre partie politique) d'être Président de la Chambre des Communes avec l'approbation d'une majorité de MPs dans votre Chambre des Communes. C'est le devoir du Président de la Chambre des Communes de maintenir de l'ordre et d'interpréter les règles parlementaires pendant que les MPs discutent et débattent les affaires en question. La tradition du Président de la Chambre des Communes date des années 1300. Comme tous les systèmes de gouvernement parlementaires, tous les MPs dans la Chambre des Communes doivent se référer à et à travers le Président de la Chambre des Communes. Finalement, seulement le Président peut régler une situation points liés (par exemple, avec un pointage lié 2 à 2 ou 3 à 3, le président voterait).

Un autre pouvoir de votre premier ministre est le privilège de nommer un citoyen de devenir votre Juge Nationale. La nomination doit être approuvée par la Chambre des Communes- ce qui veut dire qu'au moins trois autres MPs l'approuvent. Une fois décidée, votre Juge Nationale s'occupera de cette position jusqu'à ce qu'il démissionne ou est forcé de démissionner par le gouvernement de votre pays.

Soyez Actif, Pas Passif

La Chambre des Communes est un événement idéal d'exercer influence dans votre poursuite de Points Status. Travaillez fort pour passer les lois qui vous aideront à gagner des points BE (bien être) ou satisfaire des objectifs d'un agenda caché. Vous pouvez faire ceci- même si vous n'êtes pas MP en persuadant et/ou faisant pression sur le gouvernement. Ne renoncez jamais et ne vous prenez pas au piège pensant qu'il n'y a rien que vous puissiez faire. Par exemple, vous voudrez:

- passer une loi qui protège les droits de propriété de vos terres
- passer une loi qui exige aux propriétaires E/I qu'ils vendent leurs unités au-dessus d'un certain prix parce que vous n'avez pas les moyens de les acheter,
- mener un mouvement qui cherche à ajouter ou supprimer une règle constitutionnelle,
- créer, éliminer, augmenter ou réduire les impôts,
- utiliser le pouvoir du gouvernement pour casser un monopole.

Déroulement des Événements

Le suivant doit se passer aboutissant et durant chaque événement dans la Chambre des Communes.

1. Votre Premier Ministre commencera en s'adressant l'Etat de la Nation ce que sa partie envisage à faire dans l'année à venir. Dans l'année 2000 il/elle nominera les citoyens comme Juge Nationale jusquequ'a ce que quelqu'un accepte.
2. Les MPs de l'Opposition discuteront et débateront les affaires nationaux avec la partie en pouvoir pendant ce qu'on appelle une "Période de Questions".
3. Alors, considérant ce qu'on avait discuté et débattu, les MPs proposeront de nouvelles lois et politiques nationales qu'on appelle "les projets de loi."
4. Les MPs feront un accord quant aux termes de ces projets de loi.
5. Les MPs voteront d'accepter ou rejeter ces projets de loi; ceux qu'on a accepté deviendront législation ou de nouvelles lois pour votre pays que tout le monde doit obéir.

C'est évident qu'il y a beaucoup à faire dans peu de temps. La préparation est essentielle. Pour aider à éviter les problèmes, soyez certains que vous et vos citoyens-camarades discutent les projets de loi d'avance sur la communauté enligne avant de les présenter dans la Chambre des Communes. Si vous ne vous préparez pas, peu sera accompli et votre gouvernement ne sera pas capable de régler les problèmes et les affaires auxquels votre nation fera face.

Rôles et Responsabilités

Le Premier Ministre

- Responsable pour nominer une juge nationale et pour gagner l'approbation de 3 autres MPs.
- Responsable pour préparer un agenda pour chaque session parlementaire et d'avoir photocopié assez pour tout le monde en classe. Cet agenda doit souligner le temps pour les événements suivants:
 - 15 minutes pour les déclarations préliminaires
 - Une brève pause pour les MPs à discuter les affaires et la législation avec les citoyens.
 - La discussion des termes exactes de chaque projet de loi proposé.
 - Au moins 10 minutes pour chaque proposition proposée (le Premier Ministre déterminera l'ordre qu'on les discutera) et
 - Une pause de 2 minutes entre la fin et le commencement de chaque nouvelle proposition.
- Responsable de mettre à jour la page de Législation Nationale quand les propositions sont adoptées et la page de Constitution Nationale quand les modifications sont faites. On peut trouver les deux sur la communauté enligne.

Le Président de la Chambre

- Représente l'ordre et l'égalité du gouvernement et alors, doit être respecté.
- Gouverne et modère le débat dans la Chambre des Communes; réserve le pouvoir de mettre hors du jeu n'importe quel citoyen (l'étudiant doit quitter la salle et travailler dans le couloir)
- Un MP peut parler seulement après avoir levé la main et après avoir été reconnu par le Président de la Chambre.
- Doit assurer que les MPs se tiennent debout seulement en s'adressent au Président de la Chambre- pas aux autres MPs.

Les MPs

- doivent soumettre de nouvelles propositions au Premier Ministre au moins un jour avant la session pour qu'il/elle puisse les inclure dans l'agenda.
- Doivent faire des efforts d'être les membres renseignés et proactifs.

Le Chronométrateur et l'Opérateur du Tableau Blanc

- Un citoyen bénévole est chronométrateur pour le President de la Chambre et annonce quand le temps a fini.

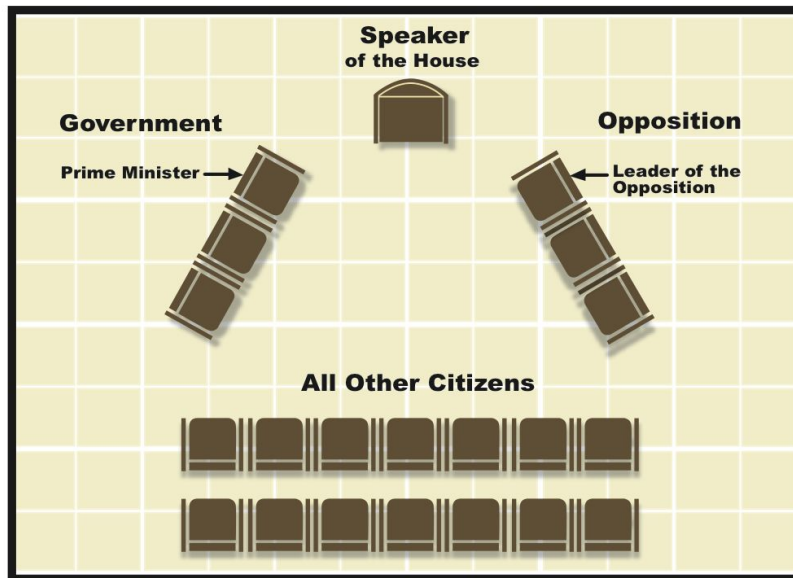
- écrit toutes les propositions au Tableau Blanc pour tout le monde à voir pendant le processus législatif.

Tous les autres citoyens

- doivent avoir du respect et ne peuvent pas interrompre l'adresse des autres personnes.
- doivent soumettre des plaintes ou des préoccupations en avance au Premier Ministre ou un autre MP s'ils veulent les voir sur l'agenda.

L'Arrangement de la Salle

Arrangez les pupitres pour refléter l'image 3. Le Premier Ministre et le gouvernement (la partie au pouvoir) doivent s'asseoir toujours à droite du Président de la Chambre pendant qu'autant de l'Opposition doivent s'asseoir à sa gauche.



Les étudiants qui restent se situent dans la périphérie (régions abritées) mais assez près pour pouvoir entendre le débat politique. Pendant certain temps au cours de la Chambre des Communes ils pourront participer mais il est très important qu'ils s'assentent à part des politiciens. Notez l'image 3.1 démontre que la partie du Premier Ministre a gagné quatre des sept sièges. (Le Président de la Chambre et trois sièges à sa droite).

Le reste des citoyens s'assentent dans des sièges de l'auditoire. Pendant certain temps durant la Maison des Communes ils seront capable d'y participer, mais il est important qu'ils s'assentent séparément des politiciens élus.

Scripte pour la Chambre des communes

Il est très important que TOUS LES POLITICIENS se préparent pour cet événement comme décrit.

A. Remarques initiales

Président : Capte l'attention de tout le monde et annonce ensuite : « La session parlementaire de _____ (nom du pays) pour l'an 20__ peut maintenant commencer. »

Président : (Seulement en l'an 2000) « Je demande maintenant que le Premier Ministre nomme un citoyen au rôle de Juge National. La nomination deviendra officielle *si* le candidat accepte et *si* une majorité des députés dans cette Chambre approuve la nomination.

Président : « Je donne maintenant cinq minutes au gouvernement pour faire ses remarques initiales. »

PM et Gouvernement : *Le parti qui gouverne reçoit cinq minutes pour :*

1. Adresser ce qu'il croit être les questions majeures qui confrontent la nation (économique, sociale, etc.).
2. Lire à haute voix n'importe quelles notes auraient pu leur être données par des citoyens avant la session.
3. Partager un sommaire **bref** au sujet des plans gouvernementaux pour l'année à venir.
4. Annoncer les projets de lois qu'ils ont l'intention de présenter face à ce qui a été dit en haut.

Président : « Je donne maintenant trois minutes à l'Opposition officielle pour faire des remarques initiales. »

Opposition officielle : *Les députés de ce parti ont trois minutes pour :*

1. Critiquer ce que le gouvernement courant a fait pendant qu'il a été au pouvoir.
2. Critiquer ce qu'il vient de dire et lui poser des questions.
3. Lire à haute voix n'importe quelles notes auraient pu leur être données par des citoyens avant la session.
4. Annoncer les projets de lois qu'ils aimeraient passer malgré leur position minoritaire dans la Chambre.

Président : « Je donne maintenant au Gouvernement une minute pour répondre à ceci. »

PM et Gouvernement : *Ils ont une minute pour répondre aux accusations et plans de l'Opposition.*

Président : « Je donne maintenant à tous les autres députés une minute pour adresser les membres de cette Maison.

Autres députés : *Ils ont une minute chaque. Le gouvernement ne répond pas avant que toutes les remarques soient faites.*

Président : « Je donne maintenant au Gouvernement une minute pour répondre à ces déclarations. »

PM et Gouvernement : *Ils ont une minute chaque pour répondre à toutes les déclarations faites par les députés.*

B. Suspension d'audience de CINQ minutes

Président : « Je demande maintenant qu'on suspende l'audience pour une courte durée pour que les citoyens de cette nation puisse se parler ou parler à leurs représentants politiques. » *Le Président peut raccourcir le temps donné s'il/elle veut.*

C. Processus législatif (la transformation de projets de loi en lois)

Ce processus se répète pour chaque projet de loi et a été créé pour prendre 10 minutes par projet de loi pour que plusieurs puissent être introduit. Si le Président désire dévier un peu de ce processus pour permettre plus de temps pour la discussion, il/elle peut le faire. Par contre, il y a tout de même un temps limités pour cet évènement.

Notez bien : L'Opérateur du tableau blanc doit afficher le projet de loi sur le tableau blanc ou sur du grand papier pour que tout le monde puisse voir.

1. PREMIÈRE LECTURE

Président : *Capte l'attention de tout le monde et annonce ensuite* : « Le gouvernement pourrait-il s'il vous plaît lire le projet de loi. »

PM et Gouvernement : *Le projet de loi est lu à haute voix mot pour mot et écrit au tableau blanc pour que tous puissent voir et entendre. L'Opérateur du tableau blanc devrait faire ça en avance avec les notes du PM.*

2. DEUXIÈME LECTURE, TRAVAIL EN COMITÉ, DÉBAT

Président : « Merci. Je donne au député qui a proposé ce projet de loi, 1 minute pour l'expliquer en plus grand détail. »

Le bon député : *Il/elle a une minute pour partager les raisons pour le projet de loi et ces bénéfices.*

Président : « Merci. Je permettrais maintenant à un député de l'Opposition officielle 1 minute pour partager leurs pensées et opinions sur ce projet de loi. »

Député de l'Opposition : *Il/elle a une minute pour critiquer/questionner le projet de loi ou faire des suggestions pour son amélioration.*

Président : « Je donne maintenant à n'importe quel député qui ne fait pas partie des deux partis précédents, 20 secondes pour faire des remarques sur le contenu du projet de loi. »

Les autres députés : *Ils ont vingt secondes pour faire des commentaires sur le projet de loi.*

Président : « Merci. Le gouvernement a maintenant trente secondes pour faire des commentaires finals. »

PM et Gouvernement : *Trente secondes pour des répliques et commentaires finals.*

TRAVAIL EN COMITÉ

Président : « Je donne maintenant dix minutes pour que les citoyens convoqués ici aujourd'hui puissent discuter et améliorer le phrasé du projet de loi qui est écrit au tableau. Tout le monde doit suivre les règles et moi, en tant que Président, je réserve le droit d'éjecter n'importe qui de la Maison pour les avoir violées.

Tout le monde : *En suivant les règles de la Maison et en parlant par le biais du Président, tout le monde travail sur le phrasé du projet de loi. ÇA NE PEUT PAS devenir une réunion de la mairie qui permet la discussion de grandes questions – il faut rester concentré sur le phrasé du projet de loi. Si on a l'impression que le projet de loi ne passera pas, abandonnez et avancez pour gagner du temps.*

3. TROISIÈME LECTURE ET VOTE

Président : « Merci tout le monde pour votre coopération et vos contributions. Je demande maintenant que le député qui a proposé ce projet de loi pourrait se lever et lire la nouvelle version. »

Le bon député : *Se lève et lit le projet de loi pour que tout le monde puisse entendre.*

Président : « Merci. Députés, nous devons maintenant voter pour faire de ce projet de loi une loi nationale. Un vote de TROIS ou plus en fait une loi. Je voterai dans des situations d'une égalité de voix. Tous en faveur? Tous contre? Ce projet de loi a été passé (ou) rejeté. »

Si le projet de loi est passé...

Président : « M./Mme le Premier Ministre, je vous demande d'ajouter cette loi à la Page Législative de _____ (nom du pays) pour demain matin. » *(Soit en ligne, dans la salle de classe, ou les deux).*

D. SUSPENSION D'AUDIENCE DE DEUX MINUTES ENTRE LES PROJETS DE LOIS

Président : « Je demande maintenant qu'on suspende l'audience pour deux minutes avant de tourner notre attention au prochain projet de loi. »

Spring ~ Open Market

Printemps ~ Marché Ouvert



Aperçu

Comme vous le savez, votre marché s'ouvre durant cette saison. Le printemps indique le temps où vous commencez à acheter, échanger et vendre vos biens et services dans votre quête pour assurer à votre famille une bonne qualité de vie. N'oubliez pas, nous nous servons des points BE afin de mesurer ces succès. Aucun hexe ou montant d'argent ne vous apportera des points BE, mais ils vous aideront sûrement dans votre quête. Les cinq citoyens ayant le plus de points BE recevront 10 PS.

Pour rafraîchir votre mémoire en ce qui concerne le déroulement du Marché Ouvert, il serait une bonne idée de relire la partie "Que Faire" dans la section du "Practice Run" dans la Partie 2 du manuel. Tu ne veux pas être celui qui ne sait pas quoi faire alors que tous les autres font de plus en plus d'échanges, méritant ainsi de plus en plus de points BE.

Votre économie

Il est dit que les économistes, ce sont les études des décisions des gens à l'égard de ce qu'ils veulent et nécessitent. Lorsqu'une personne étudie les motifs d'une centaine de mille de personnes derrière ces décisions, nous appelons cette étude la « macroéconomie », où « macro » signifie gros. Ces personnes étudieraient de grandes choses, tels que le PIB (Produit Intérieur Brut) d'une nation, les montées et descentes du marché des changes, ou les taux d'inflation et le chômage. Lorsqu'une personne étudie les motifs de décisions d'une entreprise ou d'un petit groupe de personnes, nous parlons de « microéconomie », où micro veut dire petit. Cette personne étudierait de petites choses comme les ventes d'une entreprise, ou l'offre et la demande d'un bien ou service, ou même les motifs de décisions d'une famille.

Cette information t'est utile afin que tu comprennes que ta nation a elle aussi une économie. Au cas où tu voulais vraiment le savoir, tu pourrais également étudier les tendances micro- et macro-économiques de ton pays. Penses-y! Toi et tous les membres de ton pays devront faire plusieurs décisions rapides à propos de quoi acheter, quoi vendre et pour quoi. Toutes ces décisions forment un patron et des tendances qui affecteront les prochaines décisions de tous les citoyens. Par exemple, si tu proposes un échange de 400\$ au seul fermier de ta nation qui n'a qu'une seule unité de nourriture qui lui reste et qu'une autre personne lui a offert 900\$, sa décision d'avoir offert plus de fera repenser ta décision initiale. Si tu as vraiment besoin de cette unité de nourriture, peut-être renverras-tu un autre échange de 1000\$ cette fois-ci, espérant recevoir la nourriture. Ceci, Mesdames et messieurs, représente l'économie à son meilleur. Les décisions de tous affectent les prochaines décisions de tous. Celui ou celle qui connaît le mieux les règlements et qui a accès à la meilleure et plus récente information devrait être celui qui fait les meilleures décisions économiques. Le mot clé étant "devrait", bien sûr. Il est impossible de prédire les êtres humains... ou les gouvernements.

Votre gouvernement et l'économie

Voici où les choses deviennent intéressantes. Si cette simulation n'avait rapport qu'à l'économie, la seule saison qui aurait de l'importance serait celle du marché ouvert. Cependant, nous prenons part à une simulation de la vraie vie, où il y a des règlements. Vous voyez, les gouvernements et économies de sont pas des choses séparées. Ils se croisent constamment de plusieurs façons. Ceux-ci dépendent des lois et règlements créés qui, à leur tour, affectent ce qui arrive dans l'économie (c'est-à-dire les décisions des gens). Ensuite, l'économie vient affecter les nouvelles lois et réglementations du gouvernement et ainsi de suite. Les gouvernements et les économies ne sont presque aucunement séparés les uns les autres.

Mettons ceci en perspective. Pour votre information, le marché a été fermé durant l'hiver afin de donner au gouvernement la chance de créer des lois et des plans pour votre nation. Il se peut que plusieurs lois et plans aient traité de votre économie et

que, maintenant que votre marché soit ouvert, toi et chaque citoyen du pays en soient affectés. Par exemple, disons que nous sommes dans l'année 2001 et qu'un groupe de citoyens a convaincu le gouvernement de mettre en place une limite sur les unités de nourriture à 400\$; autrement dit, personne ne peut vendre une unité de nourriture pour plus que 400\$. Rappelons-nous de l'exemple d'avant, où il ne restait qu'une seule unité de nourriture. Comment le plafond sur le prix de ces unités affecterait les décisions de vente du fermier? Énormément! Comment cette nouvelle loi t'affecterait-elle? Et celui assis à côté de toi? Offrirait-il encore 900\$? Ce serait illégal. S'il a l'argent et est prêt à payer autant pour une unité de nourriture, devrait-il avoir le droit ou non? Est-ce que le fermier se voit refusés ses profits grâce à cette nouvelle loi? Qu'en est-il du citoyen de ton pays n'ayant que 320\$ dans son compte de banque? Est-ce juste qu'il ne puisse pas se permettre l'unité de nourriture à 400\$?

Ce qui est le plus excitant c'est que – maintenant – toi et tous les citoyens doivent décider à savoir si vous respecterez les lois du gouvernement ou non. Sont-elles justes et équitables? Seront-elles un bénéfice à la nation en général? Il y en a beaucoup à considérer. Que feras-tu?

Il y a plusieurs nations dans ce monde où presque tous les citoyens respectent les règles et lois du gouvernement. Il y a aussi plusieurs nations où celles-ci sont ignorées ou, dans d'autres cas, n'existent tout simplement pas! À quoi ressemblera ta nation? Les citoyens seront-ils corrompus et sans-loi dans vos efforts à obtenir ce que vous voulez? Ou respecterez-vous toutes les lois, même si cela est synonyme de sacrifice personnel? La réciprocité entre gouvernements et économies est fascinante et complexe. Votre pays ne sera aucunement différent.

Valeur réelle vs. Valeur du marché

L'une des questions les plus communes dans le Miroir Civique est « Combien est-ce que je devrais payer pour ceci? » Nous pourrions dire que c'est une question simple. Malheureusement, sa réponse est très complexe. D'ailleurs, c'est une des questions classiques en économie.

Penses à cette question dans les scénarios suivants :

- Un couple retraité vend sa maison dans un marché extrêmement profitable car ils cherchent une maison plus petite et à voyager davantage.
- Un jeune couple vend une maison dans un marché « froid » (où les gens n'achètent pas) car le mari vient de perdre son emploi et qu'ils cherchent à éviter la banqueroute.

Quoique les maisons soient pratiquement identiques, les besoins et désirs des propriétaires, ainsi que les circonstances extérieures, sont entièrement différentes. Il est évident que le couple retiré recevra le meilleur prix. Ils ne sont pas pressés à vendre, contrairement au jeune couple, et peuvent se permettre d'attendre pour un bon prix de vente. Ils vendent dans un marché de vendeurs (où ils y a plusieurs acheteurs et très peu de vendeurs, donnant ainsi le pouvoir aux vendeurs) et recevront sûrement ce qu'ils cherchent. Le jeune couple est non-seulement désespéré pour l'argent, ils tentent également de vendre dans un marché d'acheteurs (où il y a plusieurs vendeurs et peu d'acheteurs, donnant ainsi le pouvoir d'achat aux acheteurs), faisant en sorte qu'ils accepteront ce qu'ils peuvent pour leur maison. Pourtant, si leur maison est la même, pourquoi le prix devrait-il changer?

Cet exemple tente d'illustrer la différence entre la valeur réelle et la valeur du marché. Tout le monde pourraient être d'accord que la valeur réelle de chaque maison est de 100 000\$; mais, selon les circonstances, la valeur du marché – ou le prix – des deux maisons différencierait grandement.

Assures-toi de toujours penser à ceci lorsque tu achètes, échanges et vends dans ton économie de Civic Mirror. La bonne réponse à la question « Combien devrais-je payer pour ceci? » est simple : « Le prix sur lequel le vendeur et l'acheteur sont d'accord ».

Planification financière et gestion de l'argent

Dans les réflexions d'après-jeu, un participant du Miroir Civique a dit « Je comprends finalement ce à quoi font face mes parents ». Il faisait référence aux tâches parfois stressantes de planification financière et de gestion d'argent. Le Miroir Civique te donnera beaucoup de pratique.

Comme dans la vie, la planification financière et la gestion de l'argent sont extrêmement importants dans le Miroir Civique. Si vous n'êtes pas prêts, vous risquez de perdre le contrôle de votre capacité à anticiper et répondre aux opportunités et difficultés qui se posent. Bien que nous pourrions parler pendant une longue durée à propos de ce sujet, nous vous proposons quelques conseils financiers rapides pour vous aider dans la simulation (et ce conseil peut vous aider dans la vraie vie aussi).

Fixer des objectifs et plan

Demandez-vous où vous voulez être financièrement dans trois ou quatre années du Miroir Civique, puis commencez à planifier comment vous allez y arriver. Il y a un dicton qui dit quelque chose comme, "Un but sans un plan n'est seulement qu'un souhait." Par exemple, disons que vous commencez le jeu avec 2000\$ et un hexe vert, et vous voulez avoir 5000\$ en trois ans. Comment allez-vous y arriver? Voulez-vous développer l'hexe vert en entreprise, ou de le vendre pour quelques milliers de dollars? Comment allez-vous survivre jusqu'à ce que ceci se produise? Plus vous vous fixez d'objectifs financiers et élaborez des plans pour les atteindre, plus votre réussite financière sera assurée.

Budget

Ne sous-estime pas combien il vous coûtera pour garder votre famille en vie et en bonne santé dans le Miroir Civique. Vous aurez besoin de leur fournir une variété de choses, et toutes ces choses nécessiteront de l'argent (ou un équivalent monétaire). Asseyez-vous au début de l'année et budgetez combien d'argent vous pensez qui vous sera nécessaire, et contrôlez vos dépenses en fonction du budget. Par exemple, si vous êtes en bas de 1000\$ à la fin de votre première année avec aucune source concrète de revenus, devriez-vous vraiment dépenser ce 300\$ pour l'unité d'Arts & Divertissement et ses trois points BE? Si vous suivez un budget sûr et strict, la réponse sera évidente : non.

Observer et planifier votre trésorerie

Bien que les flux de trésorerie se rapportent à la budgétisation, pensez toujours à des façons d'augmenter la quantité d'argent qui coule dans votre compte, ainsi que des moyens de réduire l'argent qui en sort. C'est l'art de l'accumulation de richesses. Pour le comparer aux sports, tentez de développer une bonne « offensive » (obtenir de l'argent), sans oublier d'avoir une bonne « défensive » (en gardant autant d'argent que possible). La section suivante devrait vous aider à vous donner beaucoup d'idées sur la façon d'augmenter votre apport en espèces.

Façons de faire de l'argent

Ce qui suit est un sommaire des façons les plus courantes utilisées par les joueurs afin de faire de l'argent dans Le Miroir Civique.

Vente d'unités & Location de hexes résidentiels:

Les unités de vente et la location de résidences sont les moyens les plus simples de gagner de l'argent dans Le Miroir Civique. Il n'y a pas des prix fixes parce que les acheteurs et les vendeurs déterminent les prix sur le marché ouvert (à moins que votre gouvernement n'ait pas réglementé les prix).

Les ventes de la propriété:

Si vous possédez un hexe, vous pouvez le vendre à quelqu'un qui veut l'acheter. Afin de gagner de l'argent, la vente de votre hexe (ou propriété) devrait dépasser le montant d'argent dépensé pour son obtention. Par exemple, un hexe rivière-vert pourrait avoir été acheté pour 500\$ et ensuite vendu, cinq ans plus tard, pour 2000\$ si il est en forte demande. Il n'y a aucune garantie, cependant, de faire des profits. Dans un autre scénario, une loi de zonage du gouvernement pourrait diminuer la demande de ce même hexe dans cinq ans, ce qui diminue sa valeur de marché à 200\$.

Fournir des services:

L'une des plaintes les plus courantes de personnes jouant Le Miroir Civique est la suivante: «Je ne possède pas un hexe et je ne peux pas faire de l'argent parce qu'il n'y a pas d'emplois!" » Ceci est faux ... très faux. Le monde ne nous fournit pas des emplois; les emplois sont créés par des gens qui ont besoin d'aide avec leur charge de travail. Ces personnes pourraient être en charge de l'exécution d'un gouvernement, d'une grande entreprise ou une petite entreprise. Si vous voulez un emploi, commencez à vous poser cette question: «Quel service pourrais-je fournir à d'autres, pour lesquels ils seraient prêts à me payer? »

Essayez toujours de penser à la simulation comme si c'était le monde réel. Que feriez-vous s'il n'y avait pas d'emplois, vous ne possédiez rien, et vous aviez une famille à nourrir? C'est, pour plusieurs personnes, une question difficile à répondre et une que peu de gens ont à se poser. Vous pouvez imaginer à quel point vous deviendriez désespérés. De nombreuses idées d'affaires brillantes et de nombreux programmes sociaux financés par le gouvernement ont été développés parce que les gens étaient dans des situations semblables. Nous vous encourageons à penser de façon créative pour vous sortir de situations difficiles comme celles-ci.

Alors, pensez à des services que vous pourriez fournir aux autres pour lesquels ils seraient prêts à vous payer et, ensuite, annoncez vos services dans la communauté en ligne. C'est ce qu'on appelle être initiateur. En fait, notre économie mondiale est basée sur ce principe - d'où le terme « libre entreprise». Certains des professionnels les plus respectés dans notre société offrent, comme emploi, des services. Nous parlons ici d'avocats, de comptables et de conseillers financiers.

Dépendamment de la demande de votre service, vous pourriez faire énormément d'argent. Par exemple, les citoyens peuvent avoir besoin d'aide financière, le gouvernement peut avoir besoin d'embaucher un réviseur-comptable. Ou, vous pouvez essayer de créer quelque chose de nouveau, comme un groupe d'espions, une loterie ou un service de livraison qui offre aux camarades de classe du chocolat chaud dans la classe. Bref, il faut comprendre que le prix peut être attaché à quoi que ce soit.

Sujets en-ligne à la carte

Une des grandes caractéristiques de la communauté en ligne du Miroir Civique est que vous pouvez charger de l'argent aux citoyens pour voir un sujet de discussion que vous créez. Chaque fois que vous créez un sujet, vous aurez la possibilité de le faire à la carte, ou gratuit et, si vous choisissez à la carte, vous pouvez fixer le prix. En principe, les gens vous paient une taxe pour s'inscrire afin de voir tout ce que vous avez écrit ou téléchargé. Vous voudrez peut-être créer un forum de bavardage; un blog ou un forum de rédaction d'un journal; un casse-tête amusant ou forum d'énigmes; ou toute autre chose à propos de laquelle vous pouvez penser. Si vous pouvez faire en sorte que le titre et la description soient assez intrigants et vous pouvez communiquer sa valeur à ceux de votre pays, qui sait combien d'argent vous pourriez faire? Civicmirror.com est toujours en train de s'améliorer, donc gardez un œil sur les nouvelles caractéristiques qui pourraient vous aider dans ce domaine.

Protège-toi légalement

Contrats commerciaux

Vous vous trouverez peut-être à essayer d'en parvenir à un accord avec quelqu'un en qui vous ne pouvez pas tout à fait faire confiance. Ou peut-être que vous faites confiance à la personne, mais vous voulez tout simplement être prudents. Il est recommandé que, dans des cas comme ceux-ci, vous et l'autre personne créez un contrat juridiquement contraignant. Bien que cela ne soit pas nécessaire, c'est une pratique commerciale considérée intelligente.

Il devrait toujours y avoir deux copies d'un contrat et ils devraient inclure :

- Un titre, le nom des partis et une adresse de hexe
- Termes de l'accord (sur quoi vous vous mettez en accord)
- Durée du contrat (pour combien d'années ou de saisons)
- Rupture du contrat (ce qui arrive lorsqu'une personne va à l'encontre du contrat)

- Noms, signatures, et dates (en se servant de l'année et de la saison de Civic Mirror)

Pour des raisons de sécurité, il serait une bonne idée de télécharger le contrat dans la communauté en ligne afin d'en avoir un record permanent.

Contrats de résidence

Si vous entrez dans un contrat de location avec quelqu'un d'autre, assurez-vous de créer et de signer un bail avec votre propriétaire. Vous pensez peut-être que ce n'est pas très important, mais quelques-unes des pires poursuites dans le Miroir Civique ont eu lieu entre propriétaires et locataires. Par exemple, imaginez que vous êtes un locataire et que vous avez payé 500\$ au propriétaire afin de louer sa maison. Qu'arrive-t-il s'il oublie d'alimenter la maison avec une unité d'É/I? À la fin de l'année, un membre de votre famille MOURRA parce que vous n'aviez nulle part à vivre. Le pire : votre propriétaire refuse de vous redonner le 500\$! Si vous aviez un contrat signé qui indiquait clairement qu'il était de la responsabilité du propriétaire d'alimenter la maison, vous pourriez alors le prendre à la Cour nationale avec une bonne chance de gagner votre argent. Si, d'autre part, vous ne disposez pas d'un contrat signé, vous seriez, en effet, dans une situation difficile.

L'Été- Le Forum des Citoyens

On peut discerner qu'un Mairie ou un Forum des Citoyens- est l'institution la plus importante dans une démocratie parce que son but principal est de fournir au peuple des occasions d'exprimer leurs concerns à ceux au pouvoir. Le Forum des Citoyens permet aux gens de tous les niveaux de la société de se rassembler et déterminer ce qui est mieux pour leur état, ville, ou communauté.



Le Forum des Citoyens est unique aux pays démocratisés. Ce serait rare de trouver les Forums dans les dictatures. Pourquoi les dictateurs permettraient-ils à leurs sujets de discuter ouvertement les sujets qui pourraient menacer leur pouvoir et contrôle? Et même s'il y avait des Forums des Citoyens dans les pays anti-démocratiques, les participants n'auraient pas la liberté de s'exprimer ouvertement parce qu'ils- le peuple- ne sont pas eux au pouvoir. Dans l'ancien grec, la démocratie voulait dire, "mené par le peuple" ou, "le pouvoir du peuple". C'est ce que les Forums des Citoyens font- ils donnent le pouvoir au peuple. Les Forums des Citoyens nous permettent tous d'être entendu par ceux au pouvoir.

Votre Forum des Citoyens a lieu en été, peu après l'événement du Marché Ouvert du printemps. Ce sont des réunions détendues qui permettent aux citoyens d'exprimer leurs frustrations et concerns a tous les membres de la société. Quand l'été arrivera, on aura beaucoup à se dire. Pour une chose, après l'ouverture du marché, pour quelques temps certains citoyens se trouveront dans une bonne situation économique et d'autres pas autant. Souvenez-vous que dans le Miroir Civique on utilise les points B.E. afin de mesurer notre succès économe. C'est rare qu'on aura tous le même nombre de points B.E. Probablement, il y existera un fossé massif entre les "avoir" et les "ne pas avoir" et ceci est aussi vrai dans le monde actuel.

Tout le monde a des familles pour qui on est responsable et tout le monde a des objectifs cachés à accomplir. Malheureusement, parcequ'il est extrêmement difficile pour tout le monde à réussir de cette façon et plusieurs citoyens prospéreront, tandis que d'autres souffriront.

Comme résultat de cet déséquilibre, il y aura plusieurs citoyens malheureux dans votre pays qui aimeront ni leur présent, ni leur future. C'est très possible que vous serez un des ces citoyens. Il y aura des opinions varies de comment votre nation devrait être gouverné et quelles lois et politiques devraient être adoptees afin de résoudre des problèmes et des questions nationaux. Ceci est le but du Forum des Citoyens. C'est l'événement ou on peut se faire entendre et aussi influencer ceux au pouvoir.

Plusieurs moments chargés émotivement du Miroir Civique ont lieu pendant le Forum des Citoyens. C'est où les citoyens peuvent se regarder aux yeux et exiger les choses pour leur famille, exiger des choses de leur gouvernement, exiger les choses de l'un et l'autre. C'est l'événement ou on peut lancer le défi l'un à l'autre de faire ce qui est juste. C'est aussi l'événement ou les citoyens peuvent débattre sur ce que ca représente, "la justice".

Ce que les citoyens recevront du Forum des Citoyens dépend de combine d'effort qu'on y met. Des nations formidables deviennent formidables par la qualité de conversations qu'ils sont prêts à aborder. Est-ce que votre nation aura un destin formidable? De quels sujets est-ce que vous et vos citoyens-camarades aurez assez de courage à déborder?

Responsabilités et Rôles

Le Modérateur

Les Forums des Citoyens sont présidés par les modérateurs. Modérer veut dire "guider une discussion" et, par la suite, peut produire de bonnes qualités de chef chez quelques gens. Ces gens ne devraient pas être

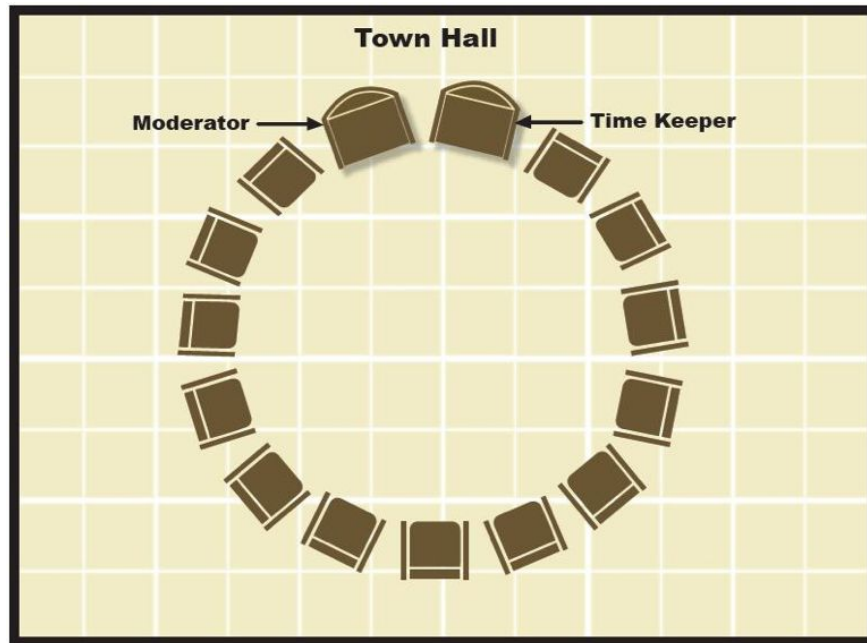
fonctionnaires et cela serait idéal d'avoir de différentes personnes de réunion à réunion. Un bon modérateur définit l'atmosphère et puis, si c'est possible, diminue en importance au cours des réunions. C'est seulement quand un citoyen parle sans fils ou est injuste qu'un modérateur redirigerait la discussion.

Assistant général

On aura besoin d'un bon assistant général bruyant. Cette personne s'asseyera à côté du Modérateur, l'aidera, et agira comme Chronométrateur.

Arrangement

Arrangez les pupitres dans la salle dans un grand cercle (ou carré) pour refléter l'image 3.2. Assurez-vous que le Modérateur soit assis où tout le monde puisse le voir, et que l'Assistant Général est assis près du Modérateur pour le signaler.



Le Script du Forum des Citoyens

Le Forum des Citoyens répète le même processus de deux étapes jusqu'à qu'il reste 10 minutes ou personne n'a plus à dire. Quand ceci aura terminé, la Juge Nationale enregistrera tous les procès ou accusations criminelles faits par les citoyens en préparation pour la Cour Nationale au printemps.

Avertissements!

Critiquer les mots et actions des autres est permis et encouragé, mais il faut qu'on obéisse les règles habituelles de respect et d'égalité. L'opposition d'idées et d'influences est signe d'une démocratie saine. Néanmoins, critiquer l'individu est absolument interdit. Souvenez-vous de cette phrase: "Attaquez l'idée, pas l'individu". Complimenter les autres est toujours encouragé. Ceci démontre votre humanité, appréciation et/ou votre intention d'initier quelque chose de positive.

Etape 1- Un citoyen s'exprime le concerne

Le modérateur écrira les noms des citoyens qui veulent parler et tiendra l'ordre dans une manière "premier arrivé, premier servi". Chaque citoyen a jusqu'à 90 secondes pour exprimer une concerne. Un citoyen peut présenter

plus qu'une fois, mais seulement après que tous les autres citoyens ont eu la chance de parler une fois aussi. Ces mini-présentations peuvent s'adresser à:

- des concernes avec l'état de finances actuel, points B.E. (ie. standard de vie) etc.
- concernes/ questions directes au sujet de certains citoyens, des affaires, ou du gouvernement,
- intérêts /concernes de l'avenir,
- questions/ concernes d'un aspect de la société

Personne ne peut interrompre l'orateur sauf le modérateur qui peut rediriger la discussion quand il faut.

Etape 2: Le modérateur permet aux autres des commentaires

Après la mini-présentation de 90 secondes de chaque citoyen, le modérateur permettra aux autres de répondre au discours. Chaque répondant a à peu près 30 secondes, et puis le modérateur annoncera simplement, "C'est l'heure" ou "Prochaine". Soyez respectueux et écoutez le modérateur. Il/Elle peut vous demander de quitter la salle au cas de désobéissance.

Répétez Etapes 1 et 2

Quand le modérateur évalue qu'on a passé assez de temps sur une question ou c'est le temps d'avancer la discussion, il/elle arrêtera le commentaire et demandera au prochaine citoyen de faire la mini-présentation. Répète jusquequ'à qu'il n'y a que 10 minutes qui reste en classe ou personne n' a plus rien à dire.

Etape 3: La Juge Nationale appelle les procès juridiques et les accusations

L'Assistant Général dira "C'est l'heure" quand il y a 5 minutes qui restent. A ce point, votre Juge Nationale fera le suivant:

- Donnera à tout le monde 5 minutes afin de préparer leurs annonces de procès civils ou d'accusations criminelles.
- Quand les 5 minutes ont expiré, demandera s'il y a quelqu'un qui voudrait porter plainte/ accuser une personne d'activité criminelle dans la prochaine saison de la Cour Nationale.

A la fin de cet événement, la Juge Nationale doit afficher les annonces/accusations dans la communauté en ligne pour tout le monde à voir jusqu'à date du tribunal.

L'Automne- La Cour Nationale

Histoire et Contexte

En automne de chaque année simulée, votre Cour Nationale interprêtera et soutiendra la loi. Elle proclamera à tous les citoyens ce qui est acceptable ou pas. Quelques nations dans le Miroir Civique- et en réalité- souffrent de la corruption juridique, tandis que d'autres souffrent d'un gouvernement et des citoyens qui n'engagent pas de poursuites judiciaires contre ceux qui engagent dans le comportement illégal. Tous les deux envoient un message aux citoyens que c'est acceptable de violer la loi et on ne doit pas la prendre au sérieux. Le comportement collectif de vous et vos camarades de classe déterminera si c'est acceptable de violer la loi ou non. Le destin de votre nation dépendra sur ceci, et on espère que votre Cour Nationale maintiendra la justice.



La Loi Criminelle contre La Loi Civile

N'importe quel citoyen peut accuser un autre citoyen ou organisation (leur gouvernement y inclue) d'avoir violé la loi dans la Cour Nationale. Cette activité pourrait être composée de plusieurs choses: une dispute propriétaire/locataire, une dispute constitutionnelle, le comportement illégal ou nuisible, un contrat rompu, ou vol flagrant. Ces exemples démontrent deux sortes de loi fondamentales: la loi criminelle et la loi civile. Quand quelqu'un commet quelque chose assez mal être considéré une mauvaise infraction contre la société, c'est la loi criminelle. Par exemple, si Johnny, un politicien dans votre pays soudoye d'autres politiciens pour voter ses lois, ceci serait considéré criminel parce que ce pot-de-vin ébranle le processus démocratique. Si les politiciens ne représentent pas ceux qu'ils devraient représenter (les gens qui les ont voté au pouvoir) ils commettent un crime contre la société et les règles accordées dans cette société. Puisque le pot-de-vin politique affecte tout le monde au pays, c'est considéré un crime contre la société et, alors, est dans la catégorie de loi criminelle.

Si, de l'autre cas, Johnny a échoué d'honorer un contrat avec Samantha, alors la dispute n'est qu'entre 2 citoyens: Johnny et Samantha. Les disputes entre citoyens qui ne concernent pas la société en général sont dans la catégorie de Loi Civile. Il y a plusieurs sortes de disputes civiles (i.e. matrimonial, travail, propriété, contrat, etc.) et quand une partie poursuit une autre en justice, on les appelle, "actions en justice" ou "actions civiles". Les cas criminels sont appelés, "accusations".

Ordre des Evénements

Le Processus de Sélection d'une Juge

Votre Premier Ministre nominera une juge à la Cour Nationale dans la première session de la Chambre des Communes (année 2000). En réalité, le processus de désigner les juges dans la Cour Suprême du Canada est beaucoup plus complexe que cela mais le Premier Ministre a beaucoup d'influence dans cette décision. Pour approximer ce processus complexe, deux étapes devraient être complètes avant qu'on affirme la nomination du Premier Ministre:

1. La nomination devrait être acceptée par le nommé
2. La nomination devrait être approuvée par une majorité des MPs dans la Chambre des Communes.

Ceci nécessitera beaucoup de négociation entre les parties et MPs à l'avance.

Le jury de trois personnes

Une fois désignée, votre Juge Nationale réglera les tribunaux de la cour. Pour chaque tribunal, un jury de trois sera sélectionné au hasard, et, après avoir entendu le Procureur et la Défense, déterminera l'innocence et la culpabilité. Si les jurés sont préjugés dans n'importe quel moyen, l'une ou l'autre partie peut faire appel à la juge, demandant qu'il/elle soit expulsé(e) et que l'on choisit quelqu'un d'autre à sa place. Si les deux parties sont d'accord, et uniquement pour les procès civils- le script de la Cour Nationale peut être adapté pour que la juge remplace le jury.

Punition

Si on trouve l'accusé coupable, la juge déterminera la punition. Les genres de punition les plus communs dans le Miroir Civique sont les amendes, les prises de propriété, et les transfères de titres de propriété entre deux individus. Quelques nations simulées, dans un tentatif de simuler une prison, ont commencé une tradition du Miroir Civique d'envoyer les gens aux couloirs (prison) pour un montant de saisons ou d'années. Notez bien: ces cas étaient seulement quand on a trouvé l'accusé coupable d'une crime contre la société (ie. Le trahison, le piratisme informatique, etc.)

Les Régistres et la Jurisprudence

Votre juge sera responsable de récapituler et d'afficher les jugements du tribunal dans la section de jurisprudence de vos lois nationales. Ces jugements enverront de forts messages ou précédents légaux aux citoyens de votre pays de ce qui est acceptable ou pas. En fait, les précédents légaux sont si puissants d'être considéré eux-mêmes comme lois. On appelle ces loi "jurisprudence". Au four et à mesure qu'il y a des tribunaux dans votre nation, vous développerez votre propre livre de "Jurisprudence" qui communiquera à tout le monde ce qui arrivera si son comportement est illégal. La juge nationale doit afficher ses Sommations de Cas et ses Décisions de Justice dans la communauté enligne.

Les Limites de Temps et le Régistre de la Cour

On devrait entendre au moins trois tribunaux dans la cour par année. S'il y a trop d'accusations qu'on puisse entendre, les extras seront remises à l'année suivante. La liste d'attente s'appelle "Le Registre de la Cour." A moins que spécifié par votre constitution, les accusations seront traitées sur une base, "premier arrivé, premier servi". Même si ceci garantie qu'on traite tous les cas également, ceci ne permet pas la discrétion judiciaire. Par exemple, l'accusation du gouvernement d'une évasion d'impôts de companies pourrait être remise à l'année suivante parce qu'Amanda poursuit Billy en justice de ne pas l'avoir remboursé ses \$50. On peut voir pourquoi, en réalité, on a des Cours de Petites Créances, des Cours Suprimes, et plusieurs autres sortes de cours.

Les Rôles et Responsabilités

La Juge Nationale

- Maintient de l'ordre dans la cour; a le droit d'expulser les gens de la cour,
- Peut demander des questions aux équipes du procureur et défendeur au sujet de leurs arguments,
- Annonce le verdict du jury. Si l'accusé est coupable, la juge détermine le montant de l'amende ou la pénalité,
- Fait la sommation des arguments présentés dans chaque cas et explique la logique et les ramifications légales de chaque jugement à la page, "Décisions du Tribunal" dans la communauté enligne.

La Couronne (les tribunaux criminiaux) ou Demandeur (les procès civils)

Les citoyens et leurs avocats qui poursuivent en justice ou portent plainte.

La Défense

Les citoyens et avocats et leurs avocats qui se défendent.

Le Jury

3 Citoyens sélectionnés par hasard et impartiaux qui écoutent le tribunal et déterminent la coupabilité ou l'innocence du demandeur. N'importe quel citoyen qui n'a pas d'affaire avec la résolution du cas est admissible pour le devoir comme juré.

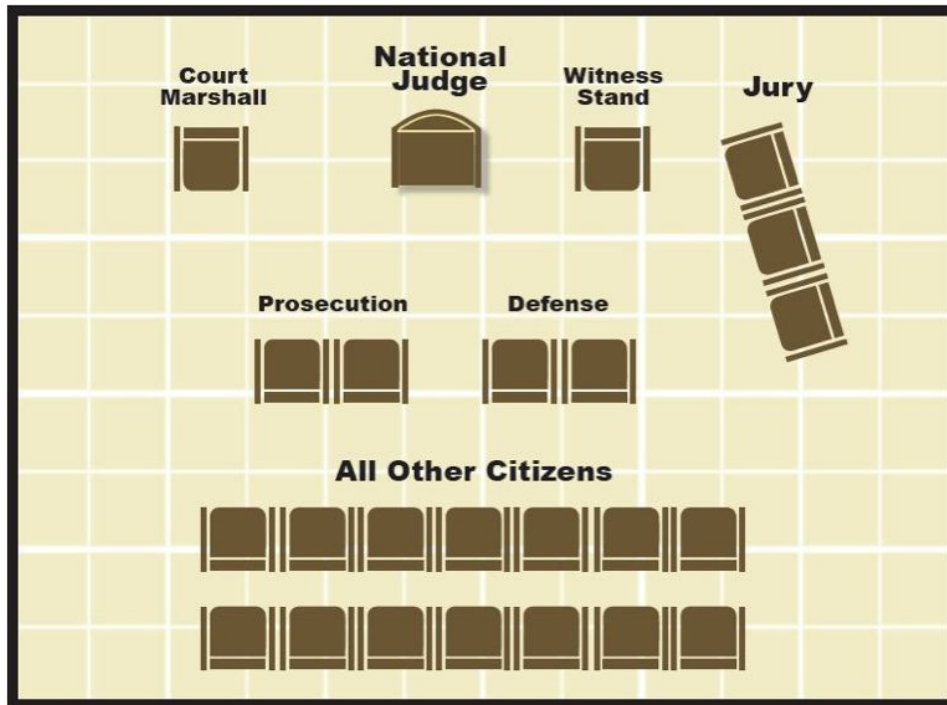
Maréchal de la cour

Chronomètre le temps et annonce quand le temps a épuisé. La juge expulse les gens de la cour et le Maréchal de la Cour les amènent dehors dans le couloir.

Arrangement de la Salle

Arrangez les pupitres dans votre salle pour refléter image 3.3. Soyez certain que la juge a un marteau (ou quelque chose pour restaurer de l'ordre) et que le Maréchal peut être aussi Chronométréur. Aussi, préparez une liste de noms qu'on peut mettre

dans un chapeau pour piger au hasard les jurys de trois personnes.



Le Script de la Cour Nationale

**C'est primordial que toutes les parties se préparent pour cet événement comme prévu.*

Grace aux limites de temps, les tribunaux doivent suivre les temps spécifiés ci-dessus pour assurer qu'on peut finir au moins trois tribunaux dans 45 minutes. Ceci est la responsabilité de la juge et du maréchal. Chronométrer bien le temps, même si on doit silencer les gens quand nécessaire.

La sélection du Jury

La juge doit avoir un système en place pour piger les noms des étudiants au hasard d'un chapeau, d'une boîte, un sac à main, etc. avant chaque tribunal. Quand les noms sont pigés, l'avocat de la défense ou de la partie plaignante peut lancer un appel si la personne a des affiliations connues avec l'autre partie (ie. Jureur est ami avec l'accusé). Il faut être raisonnable, bien sûr. Quand le jury est prêt d'écouter le cas, le script de la Cour Nationale commence.

L'accusation et la plaide

Maréchal de la Cour (d'une voix forte): "Tous se levez pour l'arrivée de la Juge..."

Juge: juge entre la salle, demande à tout le monde de s'asseoir, et appelle pour l'ordre dans la cour.

Juge: s'adresse aux membres du jury, chacun par son nom, leur disant de prendre les notes au cours du tribunal, et souligne la signification du tribunal et de leur jugement.

Juge: "Maintenant, je demande à la partie plaignante de déclarer la raison de l'accusation ou le poursuit en justice du défendeur".

La Partie Plaignante: Lit sa déclaration d'une ou deux phrases qui fait la sommation de l'accusation criminelle ou le poursuit en justice qu'elle cherche. (i.e. "Votre honneur, nous accusons Isabella d'avoir détourné et nous voulons récupérer les \$14,000 qu'elle nous a volés, et nous cherchons \$10,000 pour la détresse psychologique que cette action nous a causés").

Juge: "Je demande maintenant au défendeur s'il/elle plaide coupable ou innocent."

La Défense: "Votre honneur, le défendeur voudrait plaider coupable ou innocent." Dans un procès civil, si la Défense avait informé l'autre partie qu'elle le poursuit en justice aussi, la Défense doit le déclarer officiellement à ce moment.

Présentations des cas

Les deux équipes ont 3 minutes afin de préparer leurs cas. Au cas de restrictions de temps, les équipes sont encouragées d'être aussi créatives que possible afin de convaincre le jury de leurs arguments. De plus, le procès, Q et R entre avocat et témoin ne doit pas être en usage. Une équipe peut appeler à n'importe quel autre joueur dans le jeu d'être témoin, répondre aux questions, ou préparer une déclaration. Le temps est un obstacle majeur! La préparation et l'organisation seront essentielles afin d'avoir du succès dans la cour.

Juge: "Je permets maintenant à l'équipe de la partie plaignante (du procureur) trois minutes pour la présentation de son cas."

La partie plaignante (Le procureur) a trois minutes pour présenter son cas. Souvenez-vous d'inclure ce qu'elle cherche (restitution financière, prise de propriété, peine de prison, etc.)

Juge: "Je permets maintenant à l'équipe de la défense trois minutes pour la présentation de son cas."

La défense a trois minutes pour présenter son cas.

Réfutations et Déclarations Finales

Chaque équipe aura 45 secondes pour:

1. Réfuter n'importe quelle testimony que l'autre équipe a fait, a proclamé, ou a présenté en testimony ou comme évidence
2. Donner la déclaration finale au jury résumant les points essentiels.

Le jury détermine le verdict

En réalité, le jury quitte la salle et délibère jusqu'à ce qu'ils ont un accord unanime d'un verdict. Nos limites de temps de permettent pas ceci. La décision du jury sera une opinion majeure. (deux sur trois)

La juge: " Jury, vous avez une minute d'écrire sur une feuille de papier si vous croyez le défendeur coupable ou innocent. Si vous désirez, vous pouvez quitter la salle pour faire ceci, mais vous devez retourner dans une minute."

Le jury: a une minute d'écrire sa décision sur un morceau de papier, pliant-le une fois.

Marechal: Ramasse les décisions et les remet à la juge.

Juge: Ouvre les papiers et lit les décisions des jurés à haute voix une par une. La décision de la majorité devient le verdict. Si, dans des circonstances inhabituelles, les points sont liés, le juge fera la décision finale.

La juge lit la déclaration si le défendeur est coupable.

Le juge doit prendre les notes pendant le tribunal pour qu'il/ elle puisse faire une décision juste au cas d'un verdict coupable.

Quelques punitions communes sont: a) les pénalités financières b) la prise de propriété c) les services rendues au plaignant ou au pays d) une peine de prison servie en s'asseyant dans le couloir pendant un ou plusieurs événements simulés.

Juge: Quitte la salle jusqu'à deux minutes pour penser à et déterminer la punition. Votre professeur peut aider la juge en écoutant ses pensées et offrant des réactions si nécessaire.

Juge: Retourne à la salle. Lit la punition à haute voix et explique la rationale.

Juge: Adjourne la cour ou demande une pause de 5 minutes si un autre tribunal aura lieu.

Ecriture et affichage de la Jurisprudence

Etape 1: Ecriture de La Décision du Tribunal

Avant le prochain cas la juge nationale est responsable d'écrire un document de jurisprudence qui inclue le suivant pour chaque cas:

1. Titre: le nom de famille de la partie plaignante contre le surnom du défendeur (i.e. Marples contre Dixon)
2. Accusation: identifie les violations constitutionnelles, criminelles, ou légales.
3. Tribunal: fait une sommation des arguments faits par la partie plaignante et la défense pendant le tribunal.
4. Règlement: une sommation précise du règlement de la cour et son raisonnement d'avoir interprété la loi de cette manière.
5. Précédent: une phrase concise de comment cette décision affectera la nation, soit en avertissant les citoyens de ce qui arrivera dans des circonstances semblables, soit en expliquant comment la loi devrait être interprétée au futur.

Etape 2: Affichant la Décision de la Cour

La juge nationale doit afficher la décision de la cour à la page, "Décisions du Tribunal" dans la communauté en ligne pour tous les citoyens à voir. Ceci envoie un message- ou précédent légal- de comment la loi devrait être interprétée et ce qui arriverait dans des circonstances semblables.

Revolutions and “The Crisis Vote”

What if a Political Situation Cannot Be Resolved?

The Civic Mirror demands that you work through conflict diplomatically; however, in reality, diplomacy does not always win the day. Violent episodes fill the pages of human history and you only need to read today’s news to see that people continue to solve problems with violence instead of compromise and negotiation.

This is obviously not something we want to encourage in The Civic Mirror, but we can’t guarantee that your nation will be free from intense problems that seem unresolvable with words. Whenever conflicts arise, you and your classmates should work to use your existing political system to resolve them, even if that means punishing certain citizens.

There’s always the chance, though, that this won’t work. Disputes might erupt into larger conflicts about who has authority and why. There may be times when a group of citizens refuse to use the existing political system to resolve a conflict because they believe it is flawed. Or a group of citizens might be so upset with those in power that they want, above all, a whole new political system. Or there may be a problem where two or more parties think that they’re both right, and because no one is sure which side has the authority to resolve the issue, one party might propose a whole new political system to resolve it. In all these examples, a case could be made that those who propose a new political system are ‘traitors,’ or ‘revolutionaries.’ And, in essence, that’s just what they are. When situations like these have occurred throughout human history, they have often resulted in violent battles of strength. The more powerful side wins; not necessarily the side that is morally or ethically correct.

In The Civic Mirror, we have devised a way to quickly identify these events and reach resolutions quickly and effectively, allowing us to keep the focus on the political process:

Revolutions

If a conflict escalates to the point where it becomes an emotionally sensitive battle over what political system should be used, or it is unclear which of two sides has the authority to act as the government, or if things have reached the point where things have halted and nothing is getting done, we consider it a revolution.

Crisis Votes

In The Civic Mirror, revolutions are resolved with Crisis Votes that are facilitated by your instructor. Crisis Votes simulate violent revolutions and, like in reality, they come with human and material costs (discussed at the end of this section). Crisis Votes are always initiated and conducted by your instructor only– he/she will be gauging the activity and will ultimately determine whether or not the Crisis Vote criteria has been met.

Remember that your instructor is not a citizen in your country. His/her responsibility is to facilitate and advise you only. That said, your instructor can announce that your nation is in crisis, and he/she will tell you to take the following steps so that you and your fellow citizens can resolve it on your own. If your nation needs to use the Crisis Vote – which is the simulated equivalent of a violent revolution – it is a poor reflection of the state of things in your nation.

Steps before a Crisis Vote

Step 1: Use the Current Political System

Attempt to solve the problem using the current political procedures of your nation (i.e., those outlined by your constitution). The obvious process would be your nation’s court, although there may be opportunities for the legislative or executive branches of your government to assist in resolving the crisis. Remember, even government officials can be prosecuted in the courts of some nations.

Step 2: Attempt to Resolve the Problem without the Political System

Sometimes governments cannot resolve problems, but different kinds of bargaining and negotiating can do the trick. Try using

a third-party (someone not involved in the crisis) to help solve the problem. Consider offering or accepting different kinds of payments or compensations (i.e. cash, property, power, etc). Try anything and everything before giving up on the negotiation process.

Step 3: Meeting the Criteria for a Crisis Vote

Crisis Votes will only be used when you and your fellow citizens cannot agree on whether or not the powers of your government are legitimate. This means that there are a lot of citizens in your country who refuse to recognize the authority of your government. If government legitimacy is not an issue, try resolving the problem as outlined above. A Crisis Vote reminds us that a government cannot – just because it's the government – force its will upon the overwhelming majority of citizens and get away with it. A political system must be accepted by the people.

The criteria for a Crisis Vote is as follows:

Requirement #1: A Different Political System has been Prepared.

A Crisis Vote can only be held if a citizen (or group of citizens) has adequately prepared a different political system that they believe would be accepted by the majority of the citizens. The different political system must contain a new and/or modified constitution as well as new scripts for at least the House of Commons (and hopefully the other events). These may be self-created, or taken from the online community. If most of this criteria is met, your instructor might hold a Crisis Vote.

Requirement #2: Nation is Experience a Crisis-like Situation.

One or more of the following situations is occurring in your simulated nation:

- A conflict escalates to the point where it becomes an emotionally sensitive battle over what political system should be used,
- It is unclear which side has the authority to act as the government, and/or
- Things have reached the point where nothing is getting done.

Crisis Vote Script

If your instructor feels that the Crisis Vote criteria have been met, then he/she will lead you through the following steps:

- All citizens seat themselves and do not talk.
- On a piece of paper, all citizens write their names and the simulated year at the top.
- Instructor explains one last time that this vote is occurring because your nation has reached an unfortunate point: the citizens have collectively chosen revolution to resolve this crisis.
- The instructor asks whether everyone has heard and understands the two political systems that are being voted on (the current one and the proposed one). If some citizens do not, then the champions of the two systems will be asked to briefly explain them.
- Every citizen gets one vote, and citizens owning “powered” Security hexes get one extra vote (these citizens cast one extra votes for each powered Security hex that they own – if it's not powered at the time of the ballot casting, no extra vote).
- Citizens cast their ballots; instructor posts results (on board).
- The political system that wins the Crisis Vote becomes the accepted political system, and its government resolves the crisis using its political procedures.

The new political system is legitimate, regardless of protest! Another Crisis Vote cannot occur for at least one year. For example, if a Crisis Vote was held in Spring 2000, another Crisis Vote could not be held until Spring 2001.

Human and Material Costs of Crisis Votes

As we all know, violence comes with certain costs, and The Civic Mirror attempts to simulate these costs after a Crisis Vote is held. At the end of a simulated year where a Crisis Vote occurred, the following losses occur:

1. **Random Deaths.** 1 out of 50 fictitious family members will be randomly killed to simulate the loss of innocent life in violent revolutions. For example, if there were 20 participants in your simulated nation, each with seven fictitious family members, your nation would have 140 fictitious family members. If a Crisis Vote was held, two would be randomly killed.
2. **Hex Destruction.** 1 business or residential hex will be randomly destroyed to simulate the destruction of property in violent revolutions. The City Center will not be destroyed, nor will an E/I hex if there is only one in the country.

Money Loss. Money will be randomly deducted from three citizens' accounts to simulate the tragic costs and thefts in violent revolutions. The exact amount will vary from country to country, but those who do lose money will be notified at the end of a simulated year like they would for wild cards and die rolls.

Révolutions et le "Vote de crise"



Qu'arrive-t-il si une situation politique ne peut pas être résolue?

Le Miroir Civique demande que vous travailliez de façon diplomatique. Toutefois, la diplomatie ne fonctionne pas toujours. De violents épisodes remplissent les pages de l'histoire humaine et vous n'avez qu'à lire les nouvelles d'aujourd'hui pour comprendre que les gens continuent à régler leurs problèmes de façon violente, au lieu de faire des compromis et de négocier.

Ce n'est pas, de toute évidence, quelque chose que nous cherchons à encourager dans Le Miroir Civique. Néanmoins, nous ne pouvons pas garantir que votre nation sera libre de problèmes intenses qui semblent irrésolubles à travers des négociations. Lorsqu'un conflit commence, vous devriez travailler ensemble et utiliser le système politique mis en place afin de les résoudre, mais si cela signifie punir certains citoyens.

Il se peut que ceci ne fonctionne pas toujours. Il y a des disputes qui pourraient causer d'autres conflits à propos de qui a l'autorité et pourquoi. Il se peut qu'il y ait des groupes de gens qui refusent de se servir du système politique mis en place afin de résoudre des conflits car ils le croient imparfait. D'autres pourraient être tellement fâchés contre ceux en pouvoir qu'ils veulent un tout nouveau système politique. Il se peut aussi qu'il y ait des problèmes où deux ou plusieurs partis croient qu'ils ont tous deux raison et que, du fait que l'on ne sache pas qui détient l'autorité à résoudre le problème, un parti propose un tout nouveau système politique afin de résoudre les problèmes. Dans tous ces exemples, un cas pourrait être fait où ceux proposant un nouveau système politique soient des « traîtres » ou des « révolutionnaires ». D'ailleurs, c'est exact! Lorsque des situations comme celles-ci ont eu lieu dans l'histoire, elles ont souvent eu comme résultat des batailles de force violentes. Le côté le plus puissant l'emporte; pas nécessairement le côté qui est, moralement ou éthiquement, correct.

Dans Le Miroir Civique, nous avons créé une manière d'identifier rapidement ces événements et d'en arriver à une résolution rapide et efficace. Ceci nous permet ainsi de se concentrer sur le processus politique :

Révolutions

Dans la mesure où un conflit s'escale jusqu'à un point émotif à propos de quel système politique devrait être utilisé, ou s'il n'est pas clair à savoir quel côté détient l'autorité d'agir en tant que gouvernement, ou si les choses n'aboutissent à rien et que les choses ne se font pas, nous considérons alors une révolution.

Votes de crise

Dans Le Miroir Civique, les révolutions sont résolues à travers un vote de crise qui est facilité par votre instructeur. Ils simulent les révolutions violentes et, comme dans la réalité, il y a toujours des coûts matériels et humains qui en résultent. Les votes de crise sont toujours initiés et dirigés par votre instructeur – c'est uniquement à lui/elle de déterminer si les critères pour un vote de crise ont été remplis.

Rappelez-vous que votre instructeur n'est pas un citoyen dans votre pays. Sa responsabilité est de faciliter et de vous conseiller. Ceci étant dit, il/elle peut annoncer que votre nation est en crise et qu'il vous faudra prendre les étapes suivantes afin de la résoudre. Si la nation a besoin d'effectuer un vote de crise, c'est une réflexion plutôt néfaste de l'état de votre pays.

Étapes avant un vote de crise

Étape 1: utilisez le système politique actuel

Tentez de résoudre le problème en utilisant les procédures politiques actuelles de votre nation (à savoir, celles qui sont décrites par votre constitution). Le processus évident serait de prendre recours à votre cour nationale, bien qu'il puisse y avoir des possibilités que les branches législatives ou exécutives de votre gouvernement puissent aider à résoudre la crise. Rappelez-vous, même les fonctionnaires du gouvernement peuvent être poursuivis devant les tribunaux de certaines nations.

Étape 2: tenter de résoudre le problème sans le système politique

Parfois, les gouvernements ne peuvent pas résoudre les problèmes, mais différents types de négociations peuvent faire l'affaire. Essayez d'utiliser une tierce personne (une personne qui n'est pas impliquée dans la crise) pour aider à résoudre le problème. Envisagez d'offrir ou d'accepter différents types de paiements ou de compensations (à savoir, de l'argent, des biens, du pouvoir, etc.). Essayez tout et n'importe quoi avant d'abandonner sur le processus de négociation.

Étape 3: rencontrer les critères pour un vote de crise

Les votes de crise ne seront utilisés que lorsque vous et vos concitoyens ne pouvez pas vous mettre d'accord sur si les pouvoirs de votre gouvernement sont légitimes ou non. Cela signifie qu'il y a un grand nombre de citoyens dans votre pays qui refusent de reconnaître l'autorité de votre gouvernement. Si la légitimité du gouvernement n'est pas un problème, essayez de résoudre le problème tel que décrit ci-dessus. Un vote de crise nous rappelle que le gouvernement ne peut pas - simplement parce qu'il est le gouvernement - forcer sa volonté à la majorité écrasante des citoyens et de s'en sortir. Un système politique doit être accepté par le peuple.

Les critères pour un vote de crise sont les suivants :

Critères #1: Un système politique différent est préparé.

Un vote de crise ne peut être tenu que si un citoyen (ou un groupe de citoyens) a bien préparé un système politique différent qu'ils croient serait accepté par la majorité des citoyens. Le système politique différent doit contenir une constitution nouvelle et / ou modifiée, ainsi que de nouveaux scripts pour au moins la Chambre des communes (et espérons-le, d'autres événements). Ceux-ci peuvent être auto-créés, ou pris de la communauté en ligne. Si la plupart de ces critères sont remplis, votre instructeur peut tenir un vote de crise.

Critère #2: La nation est en situation de crise.

Un ou plusieurs des événements suivants se produisent dans votre nation:

- Un conflit dégénère au point où il devienne une bataille émotionnellement sensible à propos de quel système politique devrait être utilisé,
- On ne sait pas quel côté a le pouvoir d'agir en tant que gouvernement, et / ou
- Les choses ont atteint le point où rien ne se fait.

Script pour le vote de crise

Si votre instructeur estime que les critères pour un vote de crise ont été remplis, alors il / elle vous mènera à travers les étapes suivantes:

- Tous les citoyens doivent s'asseoir sans parler.
- Sur une pièce de papier, chaque citoyen écrit son nom et l'année simulée au haut.
- L'instructeur explique une dernière fois que ce vote se produit parce que votre nation a atteint un point regrettable: les citoyens ont choisi collectivement la révolution pour résoudre cette crise.
- L'instructeur demande si tout le monde a entendu et compris les deux systèmes politiques qui feront l'objet du vote (l'actuel et celui proposé). Si certains citoyens ne le font pas, les champions des deux systèmes seront invités à expliquer brièvement
- Chaque citoyen a une voix, et les citoyens à détenir des hexes de sécurité alimentés obtiennent un vote supplémentaire (ces citoyens ont une voix supplémentaire pour chaque hexe de sécurité alimenté qu'ils possèdent - si elle est hors tension au moment de la coulée de vote, aucun vote supplémentaire).
- Les citoyens ont déposé leur bulletin de vote; l'instructeur affiche les résultats (au tableau).
- Le système politique qui gagne le vote de crise devient le système accepté et c'est à travers ses procédures politiques que la crise se résoudra.

Le nouveau système politique est légitime, indépendamment de protestation! Un autre vote de crise ne peut pas se produire pendant au moins un an. Par exemple, si un vote de crise a eu lieu au printemps 2000, un autre vote de crise ne pourrait pas être tenu jusqu'au printemps 2001.

Coûts humains et matériaux du vote de crise

Comme nous le savons tous, la violence vient avec certains coûts. Le Miroir Civique tente de faire la simulation de ceux-ci à travers le vote de crise. À la fin d'une année simulée où un vote de crise a eu lieu, les pertes suivantes en résulteront :

1. **Décès aléatoires.** 1 membre sur 50 des familles fictives seront, au hasard, tués afin de simuler la perte de vies innocentes durant les révolutions violentes. Par exemple, s'il y a 20 participants dans votre nation simulée, chacun d'entre eux ayant 7 membres de familles, il y aurait un total de 140 membres de famille fictive. Dans la mesure où un vote de crise ait été tenu, deux d'entre eux seraient – au hasard – tués.
2. **Destruction de hexe.** 1 entreprise ou hexe résidentiel sera détruit au hasard afin de simuler la destruction de propriété durant les révolutions violentes. Le centre-ville ne sera pas détruit, ni le hexe d'E/I s'il n'y en a qu'un seul dans le pays.
3. **Pertes monétaires.** De la monnaie sera enlevée du compte de banque de trois citoyens choisis au hasard afin de simuler les coûts tragiques et les vols durant une révolution violente. Le montant exact dépendra de pays à pays, mais ceux qui perdront l'argent en seront notifiés à la fin de l'année simulée dans le rapport de fin d'année.

Action entre années

Étape 1: Calculs de fin d'année

Votre instructeur déterminera quand vos années simulées se termineront. Quand ils le font, ils vont cliquer sur un bouton et le programme en ligne calculera tous les éléments énumérés ci-dessous. Toutes ces informations seront résumées dans un document intitulé «Résumé de fin d'année, 200?». Dans le programme en ligne.



Cartes Hasard

Vous recevrez une Carte Hasard qui représente les événements de chance qui ont lieu dans la vraie vie. Il y a un total de 40 cartes (12 positives, 28 négatives). Les Cartes Hasard négatives peuvent être empêchées à travers l'utilisation d'assurance, soins de santé ou unité de sécurité.

Jet de dés

Vous serez assigné au hasard un jet de dés, simulant les urgences de santé imprévus et l'importance d'avoir des soins de qualité. Les chances sont les mêmes que un jet de deux dés, où

- Un jet de deux résulte dans une urgence sérieuse et une perte de 15 points BE
- Un jet de 12 résulte dans une urgence où la vie d'un membre de famille est en danger, résultant en un décès et d'une perte de 10 SP.

À l'aide d'une unité de santé consommée à ces fins, ces deux événements tragiques peuvent être prévenus.

DÉCÈS aléatoires en raison de mauvaises qualité de l'environnement et / ou révolutions

Si l'environnement de votre pays a été épuisé à un certain point, le programme attribuera aléatoirement un DÉCÈS aux membres de la famille des citoyens, simulant les risques pour la santé résultant d'une dans un environnement pollué et toxique. En outre, s'il y avait une révolution dans votre pays - simulée par un vote de crise - les décès et les pertes d'argent aléatoires et d'hexes se produiront maintenant.

Taxes

Le programme va calculer le montant d'impôts que vous devez au gouvernement, et le transférera de votre compte à celui du gouvernement. Au moment d'écrire ces lignes, les seuls calculs d'impôt automatiques exercés par Le Miroir Civique sont:

- Impôt sur le revenu - le montant d'argent avec lequel vous avez terminé l'année par rapport à ce que vous aviez au début, multiplié par le taux d'imposition
- Taxe de propriété – un montant donné de dollars multiplié par le montant d'hexes qui vous appartient

Calculer les points BE

Suite à ces calculs, le programme vérifiera si un membre de votre famille est MORT :

- Si vous n'avez pas reçu une unité de nourriture, un membre de votre famille MEURT et vous perdez 10 PS
- Si vous n'avez pas habité dans hexe résidentiel alimenté, un membre de votre famille MEURT et vous perdez 10 PS
- Si vous avez reçu une mauvaise Carte Hasard qui résulte dans un DÉCÈS
- Si vous avez eu une urgence de danger de vie qui résulte en un DÉCÈS
- Si vous avez un membre de famille qui est MORT dû à la toxicité environnementale

Rappelez-vous, si vous avez eu un décès dans la famille, vous perdez tous vos points BE. Si vous avez réussi à garder tout le monde vivant, le programme vous rend les prix de points BE dans les catégories suivantes:

- Points BE obtenus pour votre type de résidence.
- Points BE obtenus pour les biens et services consommés.

- Points BE obtenus/perdus pour la qualité de votre quartier.
- Points BE obtenus/perdus pour la qualité environnementale de votre pays (déterminé par le nombre de hexes Verts)
- Points BE gardés ou perdus pour les deux services humains nécessaires (santé ou éducation)
- Points BE obtenus pour avoir reçu une bonne Carte Hasard.

Status Points Awarded for Top-5 Well-Being Points

Finally, based on all the information above, the program will award the five citizens who earned the most WB Pts with 10 SPs, adding them to their account automatically.

Développement de Hexe

Rappelez-vous, il faut 4 unités E / I pour effacer et développer un hexe en autre chose (à l'exception d'un second centre-ville). Les propriétaires de hexe qui étaient en mesure d'investir la quatrième et dernière unité E / I à cet effet verront maintenant leurs hexes développés. Le programme le change dans le nouveau type de hexe, et il sera prêt pour la prochaine année simulée. Rappelez-vous qu'il faut deux années supplémentaires pour les projets de restauration environnementale (c'est-à-dire, le développement d'hexes verts).

Étape 2: Application d'Agenda Secret

À ce stade, vous aurez toutes les informations dont vous avez besoin pour déterminer si oui ou non vous avez atteint les objectifs dans votre agenda secret, et vous soumettrez une feuille Application d'Agenda Secret à votre instructeur dans l'espoir d'obtenir des points de statut.



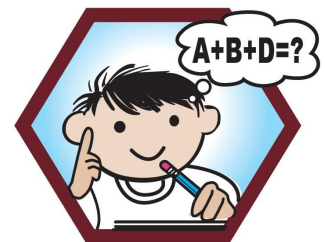
Votre instructeur vous fournira votre propre feuille d'application, qui est une liste de contrôle spécifiquement adaptée à votre agenda secret. Du temps sera donné pour vous et vos camarades de classe à compléter cette fiche et de le soumettre à votre instructeur. Dans un jour ou deux, votre instructeur examinera toutes les demandes, pour déterminer quels citoyens ont répondu à leurs objectifs d'agenda secret, puis les points de statut remis seront inscrits dans le programme en ligne.

Une fois cette procédure terminée, votre instructeur annoncera si vous allez jouer une autre année et, si oui, quand elle commencera.

Étape 3: Évaluation de fin d'année

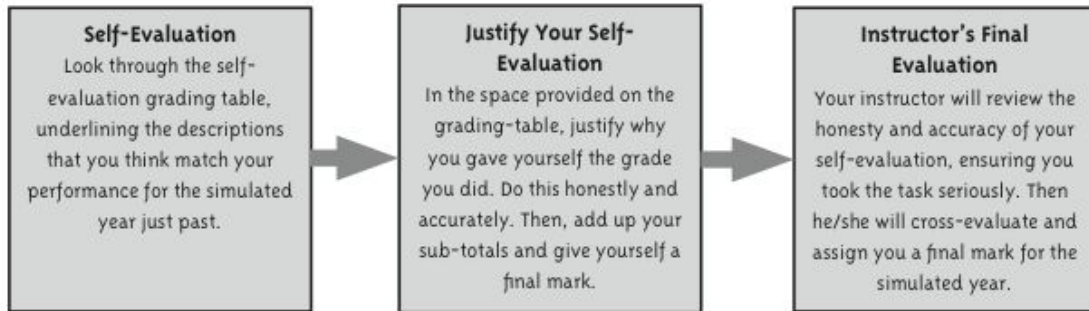
Comme indiqué plus haut dans ce manuel, vous et votre instructeur évalueront votre performance dans l'année simulée dans les quatre domaines suivants:

1. Succès dans la simulation (Points de statut) = 25%,
2. Participation et attitude = 25%,
3. Initiative = 25%, and
4. Apprentissage (incorporation du matériel de cours au jeu) = 25%



Voyez la figure Figure 3.4 afin de revoir le processus d'évaluation de fin d'année.

Figure 3.4 – Le processus d'évaluation du Miroir Civique



Étape 4: Avez-vous besoin d'élections?

Rappelez-vous que les élections ont lieu tous les deux ans simulés, et entre les années. Par exemple, entre les années 2001 et 2002 (en supposant que le Parlement n'ait pas été dissous) vous organiserez des élections pour le second mandat politique de votre nation. Si un terme politique a été interrompu pour une raison ou une autre, alors vous recommenceriez le terme de deux ans, à partir du moment de la dernière élection.

Appendice A: Résumé des points de Bien-être

REGLEMENT DU MIROIR CIVIQUE RAPIDE ~ Seulement les points de Bien-être content !

A cause de la durée raccourcie et les limites du Miroir civique rapide, l'objectif de cette activité de pratique est d'être un des cinq citoyens à gagner le plus de points de Bien-être.

Résidence et les points BE

Type de hexe	Points BE	
Manoir	15	* La résidence doit avoir de l'électricité pour être de valeur
Maison	10	* Un manqué d'électricité dans sa résidence causera la mort d'un membre de famille !
Appartement	5	

Points BE divers

Unité de Nourriture (max 3/année)	5 (max 15 points BE/année) * Un manqué de Nourriture causera la mort d'un membre de famille !
Unité d'Arts et Divertissements (max 3/année)	3 (max 15 points BE/année)
Unité de Technologie (max 3/année)	3 (max 15 points BE/année)

Le voisinage et les points BE

A côté d'un hexe Nature	+ 3 (max 9 points BE/année)
A côté d'un Manoir	+ 2 (max 6 points BE/année)
A côté d'une Maison	+ 1 chaque
A côté d'un Immeuble	- 1 chaque
A côté d'une Ferme, de l'École ou de la Santé	+ 1 chaque
A côté de l'Énergie/Industrie, de la Sécurité ou du Centre-Ville	- 3 chaque

Hexes natures à la fin de l'année et les points BE

15 + hexes Natures	Tout le monde reçoit 5 points BE
10 à 14 hexes Natures	Tout le monde reçoit 3 points BE et un mort aléatoire
5 à 9 hexes Natures	Tout le monde reçoit 1 point BE et deux morts aléatoires
3 à 4 hexes Natures	0 points BE et 3 morts aléatoires
1 à 2 hexes Natures	0 points BE et 4 morts aléatoires
0 hexes Natures	0 points BE et 5 morts aléatoires

Les façons de perdre les points BE

Manque d'unité d'Éducation comme Service humain	- 5 points BE (pour chacun nécessaire)
Manque d'unité de Santé comme Service humain	- 5 points BE (pour chacun nécessaire)

Urgences médicales et Cartes de chance

Un coup de dés de 2 = Urgences médicales sérieuses (protégé par une unité de Santé)	- 15 points BE
Un coup de dés de 12 = Urgences médicales mortelles (protégé par une unité de Santé)	Un mort et perte de 10 PS
Bonne Carte de chance	+ points BE et \$\$
Mauvaise Carte de chance (protégé par l'Assurance, la Sécurité ou la Santé dépendant de la carte)	Perte de points BE, \$\$ et/ou mort (qui cause la perte de PS)

Appendice B: Résumé des règlements du Miroir Civique

Vue d'ensemble générale

- L'objectif du jeu est de gagner le plus de Points de Statut (PS)
- Les PS durent d'une année à l'autre; si tu perds 10 PS en 2000, tu commences l'année 2001 avec -10 PS
- Les façons de gagner les PS:
 - Les objectifs du Programme Secret: Bien que ton Programme Secret demeure le même pour tout le jeu, tu gagnes ces points à chaque année.
 - Les 5 citoyens avec le plus de Points de Bien-Être (BE): Les points BE se font effacés à chaque année pour assurer la concurrence tout le long du jeu.
 - Le vole des PS.
- Le Miroir Civique se joue en parties appelées années. Chaque année comprend quatre événements de classes qui s'appellent des saisons.
 - L'hiver: la Chambre de communes
 - Le printemps: le Marché ouvert
 - L'été: le Forum des citoyens
 - L'automne: La cour suprême

Résumé du gouvernement

- Vous utiliserez une version modifiée de la Constitution canadienne pour la votre.
- Vous créerez des partis politiques and vous aurez des élections avant que l'année du Miroir Civique débute.
- Vous élirez un ou une Premier ou Première ministre, un gouvernement et sept députés
- Un Vote de Crise peut être déclaré s'il y a question de l'autorité et la légitimité du gouvernement

Résumé de l'économie de la carte-hex

Règlements généraux

- Chaque pays commence avec 100 000\$ dans son économie.
- Il y a trois catégories de hexes: Résidentiel, Entreprises et Nature
- Seulement UN ou UNE citoyen ou citoyenne ou le gouvernement peut posséder un hex,
- sauf le Centre-ville dont les trois entreprises peuvent appartenir à trois propriétaires différents
- Les hexes résidentiels et d'entreprises doivent être "allumés" pour fonctionner
- Les propriétaires des hexes allument leurs hexes en consommant une unité E/I
- Les hexes E/I sont automatiquement allumés lors du début de chaque année
- Les hexes E/I produisent toujours 15 unités
- L'économie recommence à chaque année. Toutes unités qui ne sont pas consommées disparaissent et tous hexes doivent être rallumés.

Hexes résidentiels

- Chaque famille peut seulement habiter un hex résidentiel par année.
- Si la famille n'a aucun abri pour une année, un membre MOURRA (perte de 10 PS)
- Les citoyens peuvent être propriétaires de plusieurs hexes résidentiels, vivre dans un et louer les autres.
- Les hexes résidentiels ne fournissent aucun abri sans être allumés par une unité E/I.

Manoirs

- fournissent 15 points BE
- peuvent accommoder une famille par année

Maisons

- fournissent 10 points BE
- peuvent accommoder une famille par année

Immeubles

- fournissent 5 points BE
- peuvent accommoder plusieurs familles par année (voir ci-dessous):
 - 1 famille dans une classe de 0-11 étudiants
 - 2 familles dans une classe de 12-14 étudiants
 - 3 familles dans une classe de 15-17 étudiants
 - 4 familles dans une classe de 18-20 étudiants
 - 5 familles dans une classe de 21-23 étudiants, etc.

Hexes d'Entreprises

- Les hexes d'entreprises produisent différentes sortes d'unités.
- Ces unités ne peuvent être employés que pour un objectif
- Le nombre d'unité qu'une entreprise produit est la moitié du nombre total d'étudiants dans la classe. Par exemple, $23 \text{ étudiants} / 2 = 11,5$ arrondi à 12 unités par hex d'entreprise
- Les hexes E/I sont à l'exception du règlement ci-dessus. Au début, ils produisent automatiquement 15 unités.
- Une unité est seulement utile pour l'année pendant laquelle elle a été produite. Elle ne peut pas être consommée l'année suivante.

Hexes E/I

- Les hexes E/I produisent automatiquement 15 unités pendant les premières quatre années (2000-2002).
- Ensuite la production sera: 2003 = 12; 2004 = 10; 2005 = 8; etc.
- Ces hexes peuvent devenir renouvelables en consommant 7 unités d'Éducation et 8 unités de Technologie pour cet objectif.

Hexes de Ferme

- Sans nourriture pendant une année il y un DÉCÈS dans la famille (perte de 10 PS)
- Chaque unité de nourriture consommé fourni 5 points BE
- Voir hexes Nature et l'Environnement pour d'autres règlements importants

Hex de Santé

Les trois objectifs des unités Santé:

1. fournir les services humains essentiels aux familles (5 points BE sauvés)
2. protéger contre les urgences médicales (un 2 ou 12 lancé sur les dés)
3. protéger contre 4 mauvaises cartes de Chance

Hex d'Éducation

- Fournir les services humains essentiels aux familles (5 points BE sauvés)
- Les unités peuvent contribuer au développement renouvelable E/I

Hex de Sécurité

- produit les unités de Sécurité
- Les unités de Sécurité protègent contre 10 mauvaises cartes de Chance

Hex Assurance

- Les unités assurance protègent contre 14 mauvaises cartes de Chance

Hex Arts et Divertissement et Technologie

- produisent les unités de luxe
- Chaque unité consommé fourni 3 points BE (maximum 9)
- Les unités Technologie peuvent contribuer au développement renouvelable E/I

Le Centre-ville

- Comprend les entreprises de l'Assurance, les Arts et Divertissement et la Technologie.
- Chacune de ces entreprises peut avoir un propriétaire différent
- Une unité E/I est nécessaire pour l'allumé

Hexes de Nature et l'environnement

- Tous les citoyens gagnent des points BE selon le nombre de hexes de Nature dans leur pays.
- Au fur et à mesure que les hexes de Nature sont développés, les citoyens gagnent de moins en moins de points BE et des membres de leur famille MOURRONT à la fin de l'année selon les chiffres ci-dessous:
 - 15+ hexes Nature = 5 points BE
 - 10 à 14 hexes Nature = 3 points BE, 1 décès aléatoire
 - 5 à 9 hexes Nature = 1 points BE, 2 décès aléatoires
 - 3 à 4 hexes Nature = 0 points BE, 3 décès aléatoires
 - 1 à 2 hexes Nature = 0 points BE, 4 décès aléatoires
 - 0 hexes Nature = 0 points BE, 5 décès aléatoires

La production de nourriture et les hexes verts Rivière

- Pour chaque hex vert Rivière développé, chaque ferme dans le pays produira une unité de nourriture de moins
- Une fois que trois (ou plus) hexes verts Rivière sont développés, encore plus de gens MOURRONT:
- 1 à 2 hexes Rivière restant = 1 décès aléatoire
- tous hexes Rivière développés = 2 décès aléatoires

Restauration environnementale

- Il faut deux années de plus pour remettre un hex en état de Nature une fois que des unités E/I ont été consommées pour le développer.

Développement des hexes

- Les hexes peuvent être redéveloppés si 4 unités E/I sont consommées pour cette raison
- Les hexes peuvent seulement être développés par leur propriétaire
- Le développement des hexes a lieu entre les années
- Le développement des résidences et entreprises est complété un an après l'investissement
- Le développement des hexes Nature est complété trois ans après l'investissement.
- Les unités E/I ne doivent pas être consommé l'année du développement

Points BE pour la qualité du quartier

- Chaque année tu gagneras ou perdras des points BE selon les hexes autour de ta résidence de l'année:
- à coté d'un hexe Nature = + 3 chaque (maximum 9 points)
- à coté d'un manoir = + 2 chaque (maximum 6 points)
- à coté d'une maison = + 1 chaque
- à coté d'un immeuble = - 1 chaque
- à coté d'une ferme ou une entreprise de service humain (Éducation, Santé) = + 1 chaque
- à coté d'une entreprise industriel (EI, Sécurité, Transport) = - 3 chaque
- à coté d'une entreprise commercial (Centre-ville, Assurance, Technologie, Arts et divertissement) = - 2, -3, -4, etc.

Les cartes de Chance

- Chaque citoyen reçoit une des quarante cartes de Chance à la fin de l'année.
- Il y a 12 bonne cartes de Chance qui accordent des récompenses
- Il y a 28 mauvaises cartes de Chance (14 reliées à l'Assurance, 10 à la Sécurité et 4 à la Santé)

Les lancements de dés et les urgences médicales

- À la fin de chaque année, le programme te roule deux dés.
- Un 2 signifie qu'un membre de ta famille a eu une urgence médicale sérieuse: perte de 15 points BE
- Un 12 signifie qu'un membre de ta famille a eu une urgence médicale mortelle: DÉCÈS et perte de 10 PS
- Ces deux types d'urgence peuvent être évités en consommant des unités de santé

ANNEXE E - VOTRE CONSTITUTION NATIONALE

Modifiée pour l'utilisation dans le *Miroir civique*.*

Les modifications à la Loi constitutionnelle de 1867 et de 1982 sont surlignées en **gras. Ces modifications ont été faites pour simplifier les règles du jeu et faciliter l'enseignement de certains concepts.*

*** Malgré le fait que ce document est un sommaire approximatif des lois constitutionnelles du Canada, les mentions au Canada ont été omises parce que vous avez **votre propre nation** dans le jeu.*

LOI CONSTITUTIONNELLE DE 1867

III. POUVOIR EXÉCUTIF

La Reine est investie du pouvoir exécutif

9. À la Reine continueront d'être et sont par la présente attribués le gouvernement et le pouvoir exécutifs du Canada. *(Enlevé parce que le *Miroir civique* se concentre sur la procédure parlementaire dans la Chambre des communes. **Assumez** donc que le pouvoir exécutif sont alors donnés au chef du parti politique le plus représenté dans la Chambre des communes.)*

IV. POUVOIR LÉGISLATIF

17. Il y aura, pour le Canada, un parlement qui sera composé de la Reine, d'une chambre haute appelée le Sénat, et de la Chambre des Communes.

18. Les privilèges, immunités et pouvoirs que posséderont et exerceront le Sénat et la Chambre des Communes et les membres de ces corps respectifs, seront **limités à cet Acte**.

37. La Chambre des Communes sera, **SEPT membres élus**.

38. Le gouverneur-général convoquera, de temps à autre, la Chambre des Communes au nom de la Reine, par instrument sous le grand sceau du Canada. **La Chambre des Communes sera convoquée chaque Hiver de chaque année et réserve le droit de se convoquer durant l'Automne de chaque année.**

44. La Chambre des Communes, à sa première réunion après une élection générale, procédera, avec toute la diligence possible, à l'élection de l'un de ses membres comme orateur.

45. Survenant une vacance dans la charge d'orateur, par décès, démission ou autre cause, la Chambre des Communes procédera, avec toute la diligence possible, à l'élection d'un autre de ses membres comme orateur.

46. L'orateur présidera à toutes les séances de la Chambre des Communes.

47. **Dans l'instance où l'orateur est absent, les députés de la Chambre des Communes éliront un orateur temporaire.**

48. La présence d'au moins **TROIS** membres de la Chambre des Communes sera nécessaire pour constituer une assemblée de la chambre dans l'exercice de ses pouvoirs; à cette fin, l'orateur sera compté comme un membre.

49. Les questions soulevées dans la Chambre des Communes seront décidées à la majorité des voix (**votes**), sauf celle de l'orateur, mais lorsque les voix (**votes**) seront également partagées, — et en ce cas seulement, — l'orateur pourra voter.

52. Le nombre des membres de la Chambre des Communes pourra de temps à autre être augmenté par le parlement du Canada, pourvu que la proportion établie par la présente loi dans la représentation des provinces reste intacte.

53. Tout bill ayant pour but l'appropriation d'une portion quelconque du revenu public, ou la création de taxes ou d'impôts, devra originer dans la Chambre des Communes.

LOI CONSTITUTIONNELLE DE 1982

PARTIE I: CHARTE CANADIENNE DES DROITS ET LIBERTÉS

Étant donné que **CETTE NATION** est fondé sur des principes qui reconnaissent la suprématie de Dieu et la primauté du droit :

GARANTIE DES DROITS ET LIBERTÉS

1. La *Charte canadienne des droits et libertés* garantit les droits et libertés qui y sont énoncés. Ils ne peuvent être restreints que par une règle de droit, dans des limites qui soient raisonnables et dont la justification puisse se démontrer dans le cadre d'une société libre et démocratique.

LIBERTÉS FONDAMENTALES

2. Chacun a les libertés fondamentales suivantes :

a) liberté de conscience et de religion;

b) liberté de pensée, de croyance, d'opinion et d'expression, y compris la liberté de la presse et des autres moyens de communication;

c) liberté de réunion pacifique;

d) liberté d'association.

DROITS DÉMOCRATIQUES

3. Tout citoyen canadien a le droit de vote et est éligible aux élections législatives fédérales ou provinciales.

4. (1) Le mandat maximal de la Chambre des communes et des assemblées législatives est de deux ans à compter de la date fixée pour le retour des brefs relatifs aux élections générales correspondantes.

(2) Le mandat de la Chambre des communes ou celui d'une assemblée législative peut être prolongé respectivement par le Parlement ou par la législature en question au-delà de **deux** ans en cas de guerre, d'invasion ou d'insurrection, réelles ou appréhendées, pourvu que cette prolongation ne fasse pas l'objet d'une opposition exprimée par les voix de plus du tiers des députés de la Chambre des communes ou de l'assemblée législative.

5. Le Parlement et les législatures tiennent une séance au moins une fois tous les douze mois.

LIBERTÉ DE CIRCULATION ET D'ÉTABLISSEMENT

6. (1) Tout citoyen canadien a le droit de demeurer **dans cette nation**, d'y entrer ou d'en sortir **si il y a une autre nation simulée qui est d'accord et capable d'accepter des immigrants, si non, ce n'est pas possible**.

(2) Tout citoyen canadien et toute personne ayant le statut de résident permanent au Canada ont le droit :

a) de se déplacer dans tout le pays et d'établir leur résidence dans toute **hex**;

b) de gagner leur vie dans toute **hex**.

(3) Les droits mentionnés au paragraphe (2) sont subordonnés :

c) aux lois prévoyant de justes conditions de résidence en vue de l'obtention des services sociaux publics.

GARANTIES JURIDIQUES

7. Chacun a droit à la vie, à la liberté et à la sécurité de sa personne; il ne peut être porté atteinte à ce droit qu'en conformité avec les principes de justice fondamentale. Fouilles, perquisitions ou saisies

8. Chacun a droit à la protection contre les fouilles, les perquisitions ou les saisies abusives.

9. Chacun a droit à la protection contre la détention ou l'emprisonnement arbitraires.

10. Chacun a le droit, en cas d'arrestation ou de détention :

a) d'être informé dans les plus brefs délais des motifs de son arrestation ou de sa détention;

b) d'avoir recours sans délai à l'assistance d'un avocat et d'être informé de ce droit;

c) de faire contrôler, par *habeas corpus*, la légalité de sa détention et d'obtenir, le cas échéant, sa libération.

11. Tout inculpé a le droit :

a) d'être informé sans délai anormal de l'infraction précise qu'on lui reproche;

b) d'être jugé dans un délai raisonnable;

c) de ne pas être contraint de témoigner contre lui-même dans toute poursuite intentée contre lui pour l'infraction qu'on lui reproche;

d) d'être présumé innocent tant qu'il n'est pas déclaré coupable, conformément à la loi, par un tribunal indépendant et impartial à l'issue d'un procès public et équitable **si possible; par contre, étant donné la petite taille de notre nation, un meilleur effort devra suffir**.

e) de ne pas être privé sans juste cause d'une mise en liberté assortie d'un cautionnement raisonnable; **ENLEVÉ car la caution ne sera pas possible**

f) au bénéfice d'un procès par jury lorsque la punition pour l'infraction est sévère;

g) de ne pas être déclaré coupable en raison d'une action ou d'une omission qui, au moment où elle est survenue, ne constituait pas une infraction d'après le droit interne du Canada ou le droit international et n'avait pas de caractère criminel d'après les principes généraux de droit reconnus par l'ensemble des nations;

h) d'une part de ne pas être jugé de nouveau pour une infraction dont il a été définitivement acquitté, d'autre part de ne pas être jugé ni puni de nouveau pour une infraction dont il a été définitivement déclaré coupable et puni;

i) de bénéficier de la peine la moins sévère, lorsque la peine qui sanctionne l'infraction dont il est déclaré coupable est modifiée entre le moment de la perpétration de l'infraction et celui de la sentence.

12. Chacun a droit à la protection contre tous traitements ou peines cruels et inusités.

13. Chacun a droit à ce qu'aucun témoignage incriminant qu'il donne ne soit utilisé pour l'incriminer dans d'autres procédures, sauf lors de poursuites pour parjure ou pour témoignages contradictoires.

14. La partie ou le témoin qui ne peuvent suivre les procédures, soit parce qu'ils ne comprennent pas ou ne parlent pas la langue employée, soit parce qu'ils sont atteints de surdit , ont droit   l'assistance d'un interpr te.

DROITS   L' GALIT 

15. (1) La loi ne fait exception de personne et s'applique  galement   tous, et tous ont droit   la m me protection et au m me b n fice de la loi, ind pendamment de toute discrimination, notamment des discriminations fond es sur la race, l'origine nationale ou ethnique, la couleur, la religion, le sexe, l' ge ou les d ficiences mentales ou physiques.

(2) Le paragraphe (1) n'a pas pour effet d'interdire les lois, programmes ou activit s destin s   am liorer la situation d'individus ou de groupes d favoris s, notamment du fait de leur race, de leur origine nationale ou ethnique, de leur couleur, de leur religion, de leur sexe, de leur  ge ou de leurs d ficiences mentales ou physiques.

LANGUES OFFICIELLES DU PAYS

16. (1) Le fran ais et l'anglais sont les langues officielles du Canada; ils ont un statut et des droits et privil ges  gaux quant   leur usage dans les institutions du Parlement et du gouvernement du Canada.

(2) Le fran ais et l'anglais sont les langues officielles du Nouveau-Brunswick; ils ont un statut et des droits et privil ges  gaux quant   leur usage dans les institutions de la L gislation et du gouvernement du Nouveau-Brunswick.

(3) La pr sente charte ne limite pas le pouvoir du Parlement et des l gislatives de favoriser la progression vers l' galit  de statut ou d'usage du fran ais et de l'anglais.

17. (1) Chacun a le droit d'employer le fran ais ou l'anglais dans les d bats et travaux du Parlement.

(2) Chacun a le droit d'employer le fran ais ou l'anglais dans les d bats et travaux de la L gislation du Nouveau-Brunswick.

18. (1) Les lois, les archives, les comptes rendus et les proc s-verbaux du Parlement sont imprim s et publi s en fran ais et en anglais, les deux versions des lois ayant  galement force de loi et celles des autres documents ayant m me valeur.

19. (1) Chacun a le droit d'employer le fran ais ou l'anglais dans toutes les affaires dont sont saisis les tribunaux  tablis par le Parlement et dans tous les actes de proc dure qui en d coulent.

20. (1) Le public a, au Canada, droit   l'emploi du fran ais ou de l'anglais pour communiquer avec le si ge ou l'administration centrale des institutions du Parlement ou du gouvernement, **(le restant, enlev )**

21. Les articles 16 à 20 n'ont pas pour effet, en ce qui a trait à la langue française ou anglaise ou à ces deux langues, de porter atteinte aux droits, privilèges ou obligations qui existent ou sont maintenus aux termes d'une autre disposition de la Constitution du Canada.

22. Les articles 16 à 20 n'ont pas pour effet de porter atteinte aux droits et privilèges, antérieurs ou postérieurs à l'entrée en vigueur de la présente charte et découlant de la loi ou de la coutume, des langues autres que le français ou l'anglais.

DROIT À L'INSTRUCTION DANS LA LANGUE DE LA MINORITÉ

23. (1) Les citoyens canadiens :

a) dont la première langue apprise et encore comprise est celle de la minorité francophone ou anglophone de la province où ils résident,

b) qui ont reçu leur instruction, au niveau primaire, en français ou en anglais **dans ce pays** et qui résident dans une province où la langue dans laquelle ils ont reçu cette instruction est celle de la minorité francophone ou anglophone de la province, ont, dans l'un ou l'autre cas, le droit d'y faire instruire leurs enfants, aux niveaux primaire et secondaire, dans cette langue.

(2) Les citoyens canadiens dont un enfant a reçu ou reçoit son instruction, au niveau primaire ou secondaire, en français ou en anglais **dans ce pays** ont le droit de faire instruire tous leurs enfants, aux niveaux primaire et secondaire, dans la langue de cette instruction.

(3) Le droit reconnu aux citoyens canadiens par les paragraphes (1) et (2) de faire instruire leurs enfants, aux niveaux primaire et secondaire, dans la langue de la minorité francophone ou anglophone d'une province :

a) s'exerce partout dans la province où le nombre des enfants des citoyens qui ont ce droit est suffisant pour justifier à leur endroit la prestation, sur les fonds publics, de l'instruction dans la langue de la minorité;

b) comprend, lorsque le nombre de ces enfants le justifie, le droit de les faire instruire dans des établissements d'enseignement de la minorité linguistique financés sur les fonds publics.

RECOURS

24. (1) Toute personne, victime de violation ou de négation des droits ou libertés qui lui sont garantis par la présente charte, peut s'adresser **au tribunal national** pour obtenir la réparation que le tribunal estime convenable et juste eu égard aux circonstances.

(2) Lorsque, dans une instance visée au paragraphe (1), le tribunal a conclu que des éléments de preuve ont été obtenus dans des conditions qui portent atteinte aux droits ou libertés garantis par la présente charte, ces éléments de preuve sont écartés s'il est établi, eu égard aux circonstances, que leur utilisation est susceptible de déconsidérer l'administration de la justice.

DISPOSITIONS GÉNÉRALES

26. Le fait que la présente charte garantit certains droits et libertés ne constitue pas une négation des autres droits ou libertés qui existent **dans ce pays**.

28. Indépendamment des autres dispositions de la présente charte, les droits et libertés qui y sont mentionnés sont garantis également aux personnes des deux sexes.

31. La présente charte n'élargit pas les compétences législatives de quelque organisme ou autorité que ce soit.

APPLICATION DE LA CHARTE

32. (1) La présente charte s'applique :

a) au Parlement et au gouvernement du Canada, pour tous les domaines relevant du Parlement, y compris ceux qui concernent le territoire du Yukon et les territoires du Nord-Ouest;

33. (1) Le Parlement ou la législature d'une province peut adopter une loi où il est expressément déclaré que celle-ci ou une de ses dispositions a effet indépendamment d'une disposition donnée de l'article 2 ou des articles 7 à 15 de la présente charte.

(2) La loi ou la disposition qui fait l'objet d'une déclaration conforme au présent article et en vigueur a l'effet qu'elle aurait sauf la disposition en cause de la charte. **(Le reste est omis; ça ne s'applique pas.)**

PARTIE II: DROITS DES PEUPLES AUTOCHTONES DU CANADA

35. (1) Les droits existants — ancestraux ou issus de traités — des peuples autochtones du Canada sont reconnus et confirmés.

(2) Dans la présente loi, « peuples autochtones du Canada » s'entend notamment des Indiens, des Inuit et des Métis du Canada.

(3) Il est entendu que sont compris parmi les droits issus de traités, dont il est fait mention au paragraphe (1), les droits existants issus d'accords sur des revendications territoriales ou ceux susceptibles d'être ainsi acquis.

(4) Indépendamment de toute autre disposition de la présente loi, les droits — ancestraux ou issus de traités — visés au paragraphe (1) sont garantis également aux personnes des deux sexes. **(Le reste est omis; ça ne s'applique pas.)**

PARTIE III: PÉRÉQUATION ET INÉGALITÉS RÉGIONALES

36. (1) ... **le gouvernement est commis à**

a) promouvoir l'égalité des chances de tous **les citoyens** dans la recherche de leur bien-être;

b) favoriser le développement économique pour réduire l'inégalité des chances;

c) fournir à tous les **citoyens**, à un niveau de qualité acceptable, les services publics essentiels.

(Le reste est omis; ça ne s'applique pas.)

PARTIE V: PROCÉDURE DE MODIFICATION DE LA CONSTITUTION DU CANADA

38. (1) La Constitution du **pays** peut être modifiée par proclamation du gouverneur général sous le grand sceau du Canada, autorisée à la fois :

a) par des résolutions du Sénat et de la Chambre des communes; et **(Le reste est omis; ça ne s'applique pas.)**

39. (1) La proclamation visée au paragraphe 38(1) ne peut être prise dans l'année suivant l'adoption de la résolution à l'origine

de la procédure de modification que si l'assemblée législative de chaque province a préalablement adopté une résolution d'agrément ou de désaccord.

(2) La proclamation visée au paragraphe 38(1) ne peut être prise que dans les trois ans suivant l'adoption de la résolution à l'origine de la procédure de modification.

42. (1) Toute modification de la Constitution du **pays** portant sur les questions suivantes se fait conformément au paragraphe 38(1) :

a) le principe de la représentation proportionnelle des provinces à la Chambre des communes prévu par la Constitution du Canada;

b) les pouvoirs du Sénat et le mode de sélection des sénateurs;

c) le nombre des sénateurs par lesquels une province est habilitée à être représentée et les conditions de résidence qu'ils doivent remplir;

d) sous réserve de l'alinéa 41d), la Cour suprême du Canada;

e) le rattachement aux provinces existantes de tout ou partie des territoires;

f) par dérogation à toute autre loi ou usage, la création de provinces.

PARTIE VII: DISPOSITIONS GÉNÉRALES

52. (1) La Constitution du Canada est la loi suprême du **pays**; elle rend inopérantes les dispositions incompatibles de toute autre règle de droit. **(La prochaine section est omise; ça ne s'applique pas.)**

(3) La Constitution du Canada ne peut être modifiée que conformément aux pouvoirs conférés par elle.