

Posted on 3 juin 2025

Dans le cadre du projet CPOSSIBLE, des élèves du lycée professionnel Montaigne ont créé un jeu éducatif sur l'Union européenne et présenté leur travail à Mme Valérie DEVAUX, députée européenne, au Parlement de Bruxelles.

Ils ne sont pas de simples lycéens : ce sont des créateurs, des communicants, des citoyens en devenir. À travers le projet **CPOSSIBLE**, des élèves de la filière RPIP (Réalisation de Produits Imprimés et Plurimédia) du **Lycée Montaigne à Amiens** ont relevé un défi ambitieux : **concevoir un jeu de société pédagogique sur l'Union européenne.**

Leur objectif ? Rendre l'Europe accessible, ludique et vivante pour des jeunes de leur âge. **Inspiré du célèbre et coloré Trivial Pursuit** ce jeu propose de nombreuses questions autour de différentes thématiques : les monuments, les langues, les symboles, la gastronomie ou encore l'histoire de l'Europe. La conception a mobilisé des compétences variées : travail collaboratif, recherche documentaire, rédaction, graphisme, mise en page, impression et tests en conditions réelles.

Une pédagogie par la création

Ce projet s'inscrit pleinement dans la dynamique du programme **CPOSSIBLE** qui encourage l'innovation pédagogique en milieu scolaire. Il met en valeur **l'apprentissage par le faire**, le travail collaboratif, l'autonomie et l'engagement civique. Les élèves ont pris conscience de la richesse de l'Union européenne, mais aussi des enjeux de transmission de cette connaissance.

La ludification a permis une appropriation progressive des savoirs. Grâce à des mécaniques de jeu soigneusement élaborées, les participants apprennent sans s'en rendre compte, et surtout, avec plaisir.

Cap sur Bruxelles : une reconnaissance au sommet

Le point d'orgue du projet ? Une **visite au Parlement européen de Bruxelles**. Accueillis par la députée européenne **Valérie Devaux**, les élèves ont pu découvrir le fonctionnement de cette institution clé, et surtout... **présenter leur jeu en personne.**

Ce moment fort a permis de **valoriser leur engagement**, de **donner du sens à leurs apprentissages** et de leur offrir une expérience citoyenne concrète.

Un projet qui laisse des traces

Au-delà de la visite et du jeu, c'est une **expérience de citoyenneté active**, de **confiance en soi** et de **travail en équipe** que retiendront les élèves. Le jeu est aujourd'hui utilisé comme **support pédagogique en classe**, et une version finalisée est envisagée pour une plus large diffusion dans d'autres établissements, par exemple.

Ce jeu est visible au CDI MONTAIGNE.

Conclusion

Le projet CPOSSIBLE montre que **l'école peut être un lieu de création, d'engagement et d'ouverture sur le monde**. En mettant les élèves au centre de l'action, il leur donne les moyens de devenir **acteurs de leur apprentissage...** et **citoyens européens de demain**.

Un grand bravo aux élèves de 2MIGC qui ont su mener ce projet à son terme dans un délai très court de deux mois. Félicitations !