



Électeurs en herbe

**GUIDE DE PRÉPARATION À
LA SIMULATION ÉLECTORALE**



Une expérience enrichissante de démocratie.....	1
Démarche suggérée.....	2
Avant le jour du vote	4
Détermination de la date de vos élections.....	4
Choix de votre scénario d'élection.....	4
Attribution de rôles à des collègues ou à des jeunes	8
Création d'une liste électorale (facultatif)	9
Le jour du vote	10
Aménagement du lieu de vote	10
Procédure à respecter.....	11
Scellement des urnes	11
Démarche au bureau de vote	11
Après le vote	12
Dépouillement (ou comptage) des votes	12
Déclaration des résultats	13
Transmission des résultats	13
Matériel électoral réutilisable	13
Relations avec les médias et communications externes.....	14
Bilan de votre simulation.....	14

Une expérience enrichissante de démocratie

Merci de participer au programme Électeurs en herbe. En faisant vivre une simulation électorale à vos jeunes, vous leur offrez une expérience enrichissante de démocratie.

L'organisation de la simulation électorale s'adapte facilement à votre milieu. Dans votre école, vous pouvez faire vivre le projet à une classe, à un cycle d'études ou à l'ensemble de vos élèves. Dans votre organisme, vous pouvez le proposer à un groupe ou à l'ensemble de la clientèle.

Ce guide vous présente différentes façons d'organiser votre simulation électorale lors des élections générales provinciales de 2026.

Du soutien pour réaliser votre simulation électorale

N'hésitez pas à faire appel à l'équipe du programme Électeurs en herbe si vous avez des questions ou si vous avez besoin de conseils pour l'organisation de la simulation.

Équipe du programme Électeurs en herbe

Téléphone: 418 644-1090, poste 3414

Sans frais: 1 844 644-1090, poste 3414

electeursenherbe@electionsquebec.qc.ca

Pour mener à bien leur simulation, les écoles et les organismes inscrits au programme reçoivent sans frais, en plus de ce guide :

- des urnes et isoaloirs ;
- des affiches ;
- un calendrier électoral ;
- une feuille de résultats du vote.

Encouragez les jeunes ainsi que vos collègues à s'engager dans l'organisation de la simulation électorale !



Attention!

Les bulletins de vote propres à votre circonscription seront envoyés ultérieurement, après la période de dépôt des candidatures.

Démarche suggérée

Grâce à ce programme, les électrices et les électeurs en herbe sont invités à voter pour une candidate ou un candidat qui se présente dans la circonscription où se situe leur école ou leur organisme.

Voici la démarche à suivre pour réaliser l'activité.

1. Préparer les jeunes à voter

- a) Présentez le programme Électeurs en herbe aux jeunes et proposez-leur d'organiser une simulation électorale dans votre école ou organisme.
- b) Faites un remue-méninges avec eux pour trouver des solutions créatives afin d'encourager les autres jeunes à s'intéresser aux élections et à s'exercer au vote.
- c) Suivez la campagne électorale avec vos jeunes à l'aide du [calendrier électoral](#) que vous avez reçu, entre autres.

Des activités d'apprentissage sont également proposées dans le site Web d'Élections Québec : electionsquebec.qc.ca/activites.

2. Planifier la simulation électorale

- a) Choisissez le scénario que vous préférez pour la simulation électorale.
- b) Déterminez une ou plusieurs dates pour la tenue du vote.
- c) Informez vos collègues et la direction de votre établissement du projet de simulation.

3. Établir un plan d'action et un échéancier

- a) Créez un comité organisateur ou désignez un groupe qui sera responsable de l'organisation de la simulation électorale.
- b) Préparez le plan d'action de la simulation et déterminez les autres tâches que les jeunes devront effectuer, individuellement ou en équipe.
- c) Utilisez le calendrier électoral pour planifier vos activités.
- d) Invitez les médias locaux à assister à vos activités, tout particulièrement à la simulation électorale.

4. Organiser le ou les jours de vote

- a) Distribuez les rôles aux personnes qui collaborent à l'organisation de la simulation et préparez une liste électorale, au besoin.
- b) Assurez-vous que vous avez tout le matériel nécessaire.
- c) Organisez la simulation électorale en aménageant les lieux de vote de façon appropriée et en respectant la procédure proposée.
- d) Comptez les votes des électrices et des électeurs en herbe à l'aide de la feuille de résultats fournie dans le présent guide.

5. Transmettre les résultats et les annoncer

- a) Transmettez les résultats de votre simulation à l'équipe du programme Électeurs en herbe à l'aide du lien Web qui vous sera envoyé vers la fin septembre.
- b) Annoncez les résultats de la simulation dans votre établissement, mais ne les communiquez à l'extérieur de l'école ou de l'organisme qu'après le **5 octobre**.
- c) Le lendemain du jour des vraies élections, demandez aux jeunes de trouver les [résultats du vote](#) dans leur circonscription afin de les comparer avec ceux de votre établissement. Pourquoi ne pas informer les médias locaux et, s'il y a lieu, votre centre de services scolaire du bilan de votre simulation ?

Avant le jour du vote

DÉTERMINATION DE LA DATE DE VOS ÉLECTIONS

Utilisez le [calendrier](#) pour choisir la date de la simulation électorale dans votre établissement. Elle doit avoir lieu entre le 28 septembre et le 4 octobre. Vous pouvez tenir le vote sur plusieurs jours afin de permettre au plus grand nombre de jeunes de voter.

CHOIX DE VOTRE SCÉNARIO D'ÉLECTION

La simulation électorale peut être organisée de différentes façons. Prenez connaissance des différents scénarios proposés et faites un choix en fonction de vos besoins. N'hésitez pas à les adapter à votre contexte.

SCÉNARIOS PROPOSÉS AUX ÉCOLES

Vote en classe

- Avant le jour du vote, les urnes, les isoloirs et les bulletins de vote sont distribués à l'ensemble des enseignantes et des enseignants des classes qui participent à la simulation électorale.
- Chaque enseignant installe l'urne et l'isoloir dans sa classe.
- Quand le moment du vote est arrivé, l'enseignant remet les bulletins de vote aux élèves.
- À tour de rôle, les élèves se rendent derrière l'isoloir installé dans la classe pour marquer leur bulletin de vote.
- Lorsqu'ils ont voté, les élèves déposent leur bulletin de vote marqué et plié dans l'urne.

SCÉNARIOS PROPOSÉS AUX ÉCOLES (suite)

Vote par classe

- Chaque enseignante ou enseignant accompagne les élèves de sa classe aux bureaux de vote à un moment déterminé à l'avance.
- Une scrutatrice ou un scrutateur ainsi qu'une ou un secrétaire peuvent faire voter les élèves.
- Le vote se déroule par niveau afin que les élèves puissent voter une seule fois pendant la journée (par exemple, la première période peut être réservée au vote des classes de troisième secondaire, la deuxième période aux classes de quatrième secondaire, et ainsi de suite).
- Le vote peut aussi se dérouler sur plusieurs jours, chaque classe et chaque niveau votant pendant la journée qui lui est réservée.

Vote itinérant

- Des équipes de scrutateurs et de secrétaires se déplacent d'une classe à l'autre en transportant l'urne et l'isoloir.
- Dans chaque classe, elles remettent les bulletins de vote aux élèves et les font voter.
- Une équipe peut se rendre dans un maximum de quatre ou cinq classes par heure.
- Il faut prévoir suffisamment de bureaux de vote itinérant pour que tous les élèves puissent participer.

Vote toute la journée

- Les bureaux de vote sont ouverts toute la journée dans un lieu précis.
- Les élèves peuvent s’y rendre pour voter au moment de la journée qui leur convient, en dehors des heures de classe.
- Cette méthode reproduit sensiblement le processus réel des élections québécoises et engage davantage les élèves dans l’exercice du vote, puisque c’est leur responsabilité de se présenter au bureau de vote. Toutefois, le taux de participation risque d’être plus faible.
- Il faut aussi prévoir suffisamment de bureaux de vote, pour éviter les longues files d’attente, et une liste électorale, pour éviter les votes multiples.

SCÉNARIOS PROPOSÉS AUX ORGANISMES

Vote sur place

- Un bureau de vote est aménagé sur les lieux de l'organisme pendant une période déterminée à l'avance (par exemple, pendant une journée complète ou en fonction d'un horaire réparti sur plusieurs jours).
- Une scrutatrice ou un scrutateur et une ou un secrétaire sont sur place pour faire voter les jeunes.
- Pendant la durée des élections, les jeunes qui fréquentent l'organisme sont encouragés à exercer leur vote.

Vote libre

- Le jour du vote, l'urne et l'isoloir sont installés sur une table dans un endroit fréquenté de l'organisme. Des bulletins de vote sont déposés à proximité.
- Au moyen d'une affiche, par exemple, les jeunes sont encouragés à venir exercer leur droit de vote.
- Ils déposent leur bulletin de vote marqué et plié dans l'urne.

Vote à l'extérieur de l'établissement

- Pendant une journée ou selon un horaire établi, un bureau de vote est aménagé à l'extérieur de l'établissement, dans un centre communautaire ou dans une école, par exemple.
- Un scrutateur et un secrétaire sont sur place pour faire voter les jeunes.
- Les jeunes peuvent venir y exercer leur droit de vote au moment de leur choix.
- Ce scénario peut permettre de joindre des jeunes de la collectivité qui ne fréquentent pas l'organisme.

ATTRIBUTION DE RÔLES À DES COLLÈGUES OU À DES JEUNES

Pour l'organisation de votre journée de vote, vous pouvez attribuer les rôles suivants à des collègues ou à des jeunes, en fonction de vos besoins.

Les jeunes qui jouent l'un de ces rôles doivent agir en toute neutralité et ne peuvent pas soutenir ni critiquer les candidates et candidats.

<p>Directrice ou directeur du scutin</p>	<p>Responsable de l'ensemble des opérations électorales et des communications avec l'équipe d'Électeurs en herbe. Généralement, il s'agit de la personne chargée du projet. Elle peut désigner un ou plusieurs des jeunes comme assistantes ou assistants.</p>
<p>Préposée ou préposé à l'information et au maintien de l'ordre (PRIMO)</p>	<p>Responsable du bon déroulement du vote, de la circulation des électrices et des électeurs ainsi que du respect de l'horaire sur les lieux de vote.</p> <p><i>Vous n'avez pas besoin de PRIMO si vous optez pour le scénario du vote en classe ou celui du vote itinérant.</i></p>
<p>Scrutatrices ou scrutateurs</p>	<p>Personnes qui veillent au bon déroulement des élections et au comptage des votes. Elles donnent les instructions aux électrices et aux électeurs. Ces personnes sont responsables de l'urne.</p>
<p>Secrétaires</p>	<p>Personnes qui distribuent les bulletins de vote et qui sont responsables des listes électorales, si vous en utilisez. Lorsque le processus du vote est terminé, les secrétaires aident les scrutatrices et les scrutateurs à compter les bulletins de vote.</p>
<p>Responsables des communications</p>	<p>Personnes qui font la promotion du vote auprès des jeunes de l'école ou de l'organisme et qui font annoncer l'événement dans les médias. Elles peuvent apposer des affiches, diffuser des annonces à la radio étudiante ou à l'interphone, distribuer des documents et organiser une tournée des classes les jours ou semaines précédant la journée du vote.</p>

CRÉATION D'UNE LISTE ÉLECTORALE (FACULTATIF)

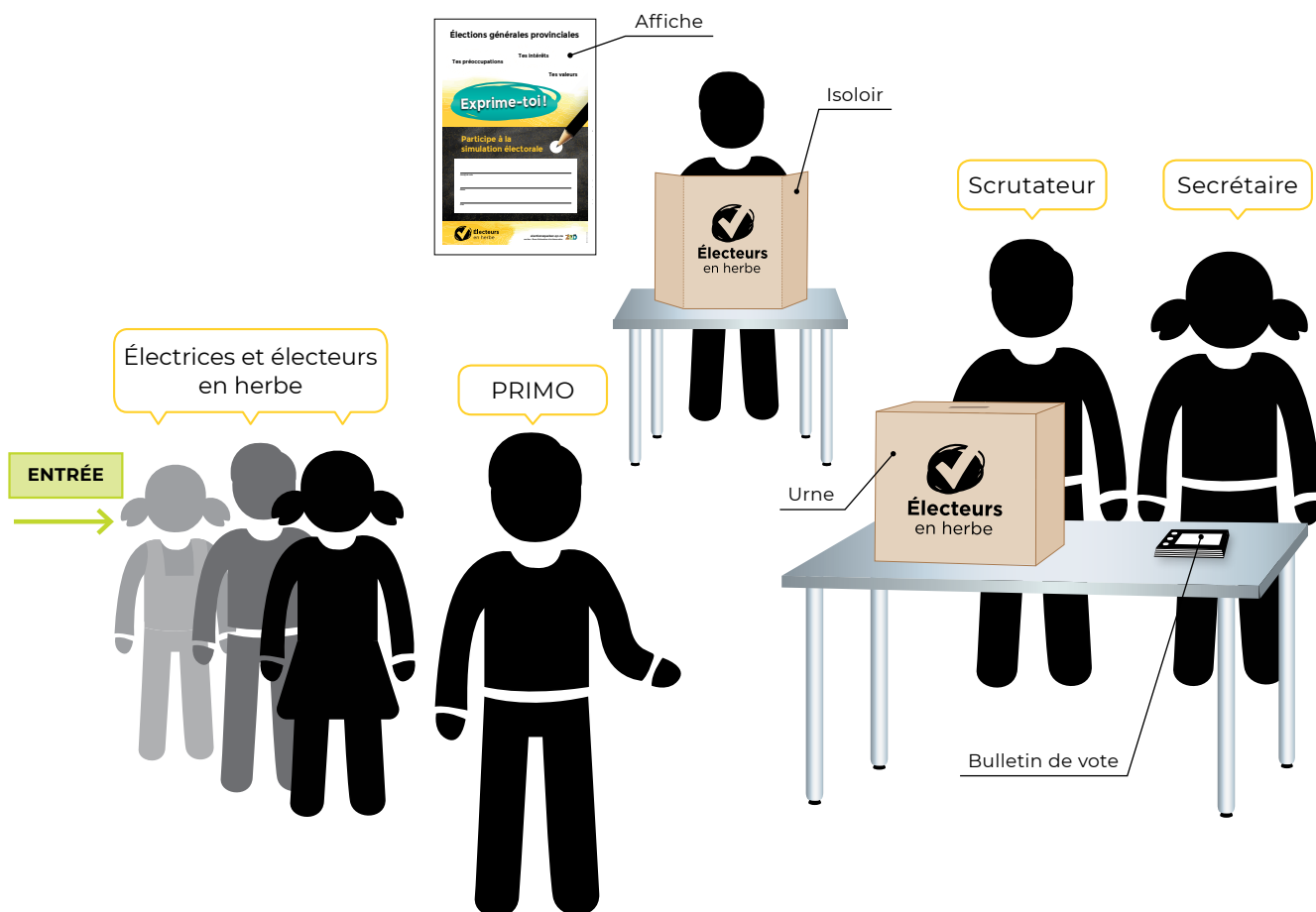
Les écoles et les organismes qui choisissent un scénario d'élection permettant d'identifier les électrices et les électeurs peuvent créer une liste électorale. Cette liste doit comprendre le nom de tous les jeunes participant au vote. Le jour des élections, elle est distribuée aux secrétaires. Les écoles peuvent en créer une facilement en préparant une copie de la liste de présence des jeunes.

Le jour du vote

AMÉNAGEMENT DU LIEU DE VOTE

Si le scénario que vous avez choisi nécessite l'installation d'un lieu de vote commun, choisissez un emplacement spacieux et visible, comme la bibliothèque, une salle inoccupée ou la cafétéria. Privilégiez un emplacement bien connu et informez-en les jeunes avant le jour des élections. Annoncez à l'avance le jour de la tenue du vote à l'aide de messages à l'interphone ou d'affiches, par exemple.

Voici l'aménagement que nous vous recommandons pour le lieu de vote. Pour chaque urne, placez des tables en deux « stations » : une première (le bureau de vote) où les électeurs recevront un bulletin de vote et où sera placée l'urne ; et une deuxième où sera installé l'isoloir. Nous vous conseillons d'assurer le sérieux du processus pour souligner toute l'importance de la liberté d'expression et du droit de vote !



Procédure à respecter

1. Scellement des urnes

- Dès que l'urne est assemblée, les personnes présentes au bureau de vote l'inspectent pour s'assurer qu'elle est vide avant qu'elle soit fermée.
- Ensuite, elles scellent l'urne.
- La scrutatrice ou le scrutateur y inscrit son nom et ses initiales pour montrer qu'il autorise l'utilisation de cette urne.

2. Démarche au bureau de vote

- Les électrices et les électeurs en herbe se présentent un par un devant la table de vote et ils s'identifient.
- La scrutatrice ou le scrutateur plie le bulletin de vote en trois pour cacher les noms des candidats et le remet plié à l'électrice ou à l'électeur.
- Le scrutateur invite le jeune à se rendre derrière l'isoloir, à inscrire son vote sur le bulletin, à le replier et à revenir à la table de vote.
- L'électeur en herbe revient à la table et dépose lui-même le bulletin dans l'urne.

Si l'électrice ou l'électeur en herbe fait une erreur sur son bulletin, il peut le redonner au scrutateur et demander un nouveau bulletin. Le premier bulletin de vote est mis de côté pour être compté, plus tard, parmi les bulletins rejetés.

Après le vote

1. Dépouillement (ou comptage) des votes

- Les bureaux de vote doivent fermer à l'heure prévue.
- La scrutatrice ou le scrutateur vérifie que les urnes sont encore scellées.
- Le scrutateur ouvre les urnes et compte les bulletins avec la ou le secrétaire.
- Les bulletins doivent d'abord être déclarés valides ou rejetés.
- Chaque bulletin de vote valide est compté et compilé en fonction de la candidate ou du candidat en faveur duquel il a été marqué.
- La **feuille de résultats du vote** peut vous aider dans le décompte des bulletins de vote.



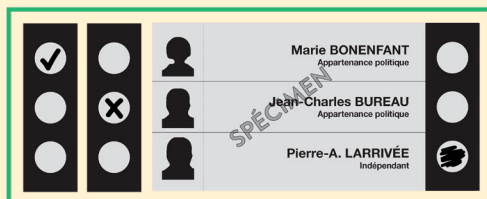
Le bulletin de vote est **valide** s'il :

- est marqué avec le crayon remis par la scrutatrice ou le scrutateur ;
- est marqué avec un stylo ou un crayon de plomb ;
- est marqué en faveur d'une seule candidate ou d'un seul candidat.



Le bulletin de vote est **rejeté** s'il :

- n'est pas fourni par la scrutatrice ou le scrutateur ;
- est marqué en faveur de plus d'un candidat ;
- est marqué pour une autre personne que la candidate ou le candidat ;
- porte une inscription fantaisiste ou injurieuse ;
- n'est pas marqué ;
- est marqué ailleurs que dans un cercle ;
- porte une marque permettant d'identifier l'électrice ou l'électeur.



2. Déclaration des résultats

- La directrice ou le directeur du scrutin remplit la **feuille de résultats du vote**. Elle permet de compiler tous les bulletins de vote: les bulletins valides comptabilisés pour chaque candidat, les bulletins rejetés, le nombre total de jeunes pouvant participer à la simulation et tous les bulletins non utilisés, peu importe la raison.
- La feuille contient maintenant les résultats officiels de votre simulation électorale. Elle sera nécessaire lorsque vous transmettez vos résultats à l'équipe du programme Électeurs en herbe.

3. Transmission des résultats

- Pour transmettre vos résultats, utilisez le lien Web et le code envoyés par courriel par l'équipe du programme Électeurs en herbe.
- Vous pouvez transmettre vos résultats à **partir du lundi 28 septembre et au plus tard le mardi 6 octobre 2026**.
- Vous n'avez qu'à inscrire vos résultats en suivant les instructions à l'écran. Ces résultats seront ensuite comptabilisés avec ceux de tous les établissements participants de votre circonscription et du Québec.
- Si vous envoyez vos résultats à Élections Québec avant le **6 octobre à 23 h 59**, vous êtes automatiquement inscrit au concours « Relevez le défi Électeurs en herbe ».

<https://www.electionsquebec.qc.ca/education-a-la-democratie/electeurs-en-herbe/concours-relevez-le-defi-electeurs-en-herbe/>

Matériel électoral réutilisable

- Les urnes et les isoloirs peuvent être réutilisés tout au long de l'année pour d'autres activités de vote (pour choisir une activité ou pour déterminer le thème d'un événement, par exemple).
- La démocratie ne s'arrête pas au jour du vote. Encouragez les jeunes à s'exprimer et à participer de manière démocratique dans divers contextes pour renforcer leur engagement citoyen.



RELATIONS AVEC LES MÉDIAS ET COMMUNICATIONS EXTERNES

Pendant la campagne électorale, vous pouvez informer les médias locaux des différentes étapes liées à la mise en oeuvre de votre simulation électorale.

Vous pouvez également communiquer avec la ou le responsable des communications de votre établissement pour connaître les règles à respecter en matière de relations avec les médias. Il vous donnera certainement de judicieux conseils pour inviter des journalistes à votre simulation. Plus la couverture médiatique sera importante, plus l'intérêt de la collectivité et des jeunes sera grand.

Résultats confidentiels

Quelle que soit la relation que vous entretenez avec les médias locaux, **il ne faut surtout pas leur divulguer les résultats de votre simulation électorale** avant le dévoilement des résultats des élections officielles! Seule Élections Québec est autorisée à dévoiler les résultats aux médias. C'est très important : **les résultats de votre simulation électorale doivent demeurer confidentiels jusqu'à la fermeture des lieux de vote, le lundi 5 octobre, pour qu'ils n'interfèrent pas avec ceux des élections officielles.**

BILAN DE VOTRE SIMULATION

À la suite de l'annonce des résultats réels et simulés des élections, nous vous recommandons de faire un bilan avec vos électrices et électeurs en herbe. Demandez-leur de dire ce qu'ils retiennent de cette expérience, de commenter les résultats, d'expliquer ce que cela signifie pour eux, de se prononcer sur la place qu'ils occupent et qu'ils vont occuper, à l'avenir, dans notre système démocratique.



Parlez-nous de votre expérience!

Faites-nous part des témoignages des jeunes ayant vécu l'expérience ainsi que des activités et des projets que vous avez réalisés.

Envoyez-nous vos photos et vos vidéos par courriel à l'adresse electeursenherbe@electionsquebec.qc.ca.

NOUS JOINDRE

Équipe du programme Électeurs en herbe

Téléphone: 418 644-1090, poste 3414

Sans frais: 1 844 644-1090, poste 3414

electeursenherbe@electionsquebec.qc.ca



DGE-6668-VF (26-01)



Électeurs
en herbe



élections
Québec