

La Cour suprême du Canada

Photographies par Philippe Landreville

SIMULATION D'UN PROCÈS



INTRODUCTION GÉNÉRALE

Un procès criminel se déroule devant un juge seul, parfois assisté d'un jury composé de 12 jurés. L'avocat de la défense représente l'accusé, qui est présumé innocent, et le procureur de la Couronne représente la poursuite. Ce dernier est chargé de présenter la preuve au tribunal afin d'établir hors de tout doute raisonnable que l'accusé est coupable. Il le fait, entre autres, au moyen de témoins qui viennent expliquer ce qu'ils ont vu, entendu ou vécu. Un verdict est rendu à la fin du procès par lequel l'accusé est déclaré coupable ou non coupable. S'il est coupable, le juge doit alors déterminer la peine à lui imposer.

Veillez noter que la documentation ci-jointe sert uniquement à mieux faire comprendre le processus judiciaire aux groupes scolaires en le transposant sous forme de jeu. Ainsi, plusieurs formalités ont été omises, notamment, la prestation de serment des témoins et l'obligation pour le jury de rendre un verdict unanime.

COMMENT RÉALISER UNE SIMULATION DE PROCÈS ?

Première étape : fixer des limites précises

Avant de commencer la simulation de procès, vous devez fixer des limites précises : chaque avocat ne peut poser qu'un maximum de deux questions à chaque témoin, il leur est interdit de formuler des objections, et les témoins ne prêtent pas serment avant de témoigner. Il faut aussi rappeler aux étudiants que le procès n'est qu'une simulation ayant un but éducatif. Il est préférable que la cause porte sur le vol d'un objet, comme un livre, un appareil photo ou un article de sport.

Deuxième étape : choisir les volontaires et répartir les rôles

Choisissez cinq volontaires, préférablement des gens qui ont une voix forte et qui sont à l'aise devant un groupe ou en public. Ils joueront l'un ou l'autre des rôles suivants : victime, accusé, avocat de la défense, procureur de la Couronne et juge. La victime est le témoin du procureur de la Couronne et l'accusé celui de l'avocat de la défense. Chaque témoin est interrogé par son propre avocat et contre-interrogé par l'avocat de la partie adverse. Le reste du groupe forme le jury. Prévenez les membres du jury qu'ils devront rendre un verdict à la fin de la simulation de procès.

Troisième étape : établir le contexte

D'entrée de jeu, demandez au premier volontaire s'il pratique des sports ou s'il collectionne certains objets. Vous pourrez vous inspirer de ses réponses pour imaginer une situation fictive (élaborer un scénario) dans laquelle un objet a été volé. Une fois que c'est fait, chacun prend sa place dans la salle d'audience et la simulation de procès peut commencer. Vous pouvez adapter ce procès aux besoins des étudiants et des objectifs pédagogiques propres à votre classe.

Quatrième étape : faire un retour

À la fin de la simulation de procès, il est recommandé de passer cette dernière en revue avec les étudiants et, par la suite, de leur expliquer les caractéristiques des prochains paliers du système judiciaire canadien afin qu'ils puissent bien comprendre les étapes d'un processus d'appel éventuel, y incluant un appel à la Cour suprême du Canada.

Le rôle de l'enseignant

L'enseignant assume le rôle d'animateur pendant toute la simulation du procès et veille au respect de la procédure établie.

Afin d'alléger le texte, le masculin est employé pour désigner aussi bien les femmes que les hommes.



EXEMPLE DE SIMULATION DE PROCÈS



VOL D'UN LIVRE OU D'UN BALLON DE SOCCER

Les faits

(Le professeur présente les faits après avoir décidé avec les cinq volontaires de la nature de l'article volé.)

À sa sortie d'un magasin où elle venait d'acheter un livre ou un ballon de soccer, la victime a glissé, et sa tête a heurté le sol. Quelques secondes plus tard, elle se relève lentement, constate que l'article qu'elle venait d'acheter a disparu et voit une personne s'éloigner en courant de l'autre côté de la rue. Cette personne ressemble à l'accusé, qui a été arrêté près de la scène du crime par la police. Aujourd'hui, il faut décider si l'accusé est coupable ou non de vol.

Les sources du droit

Les infractions criminelles figurent dans le Code criminel canadien ou dans toute autre loi de nature criminelle adoptée par le Parlement du Canada. Pour en savoir plus, visitez le site Web du Ministère de la Justice à l'adresse suivante : www.justice.gc.ca

La procédure

Premier témoin (la victime)

1. Le procureur de la Couronne se lève et appelle son témoin (la victime) à la barre.
2. Il lui pose deux questions, puis il se rassoit.
3. L'avocat de la défense se lève et contre-interroge la victime en lui posant deux questions, puis il se rassoit.

Deuxième témoin (l'accusé)

1. L'avocat de la défense se lève et appelle son témoin (l'accusé) à la barre.
2. Il lui pose deux questions, puis il se rassoit.
3. Le procureur de la Couronne se lève et contre-interroge l'accusé en lui posant deux questions, puis il se rassoit.

Directives au jury

Le juge pose deux questions au jury, puis il fait connaître le verdict en fonction de la réponse du jury.

Fin du procès

La simulation du procès prend fin après l'annonce du verdict.

Veillez noter que la présente trousse d'information contient des exemples de questions à poser par les avocats ainsi que des exemples de directives du juge au jury.

Renseignements généraux :

Tél. : 613-995-5361
1-866-360-1522
Courriel : tour-visite@scc-csc.ca
www.scc-csc.ca

La Cour suprême du Canada

Photographies par Philippe Landreville

SIMULATION DE PROCÈS



PROCURÉUR DE LA COURONNE

1 À LA JUGE / AU JUGE :

Madame la juge / Monsieur le juge, j'aimerais appeler _____ à la barre.
(nom de la victime)



2 À LA VICTIME :

- Pourriez-vous raconter à la Cour ce qui s'est passé le jour du vol?
- Pourriez-vous montrer du doigt la personne qui a volé votre achat si elle est présente dans la salle d'audience aujourd'hui?

Madame la juge / Monsieur le juge, la Couronne a terminé sa preuve.



3 À L'ACCUSÉ(E) (CONTRE-INTERROGATOIRE) :

- Si ce n'est pas vous qui avez commis ce crime, comment expliquez-vous que la victime ait pu vous décrire à la police?
- Est-ce qu'une personne pourrait confirmer l'endroit où vous étiez le jour du vol?

Pas d'autres questions, Madame la juge / Monsieur le juge.

La Cour suprême du Canada

Photographies par Philippe Landreville

SIMULATION DE PROCÈS



AVOCAT DE LA DÉFENSE

1 À LA VICTIME (CONTRE-INTERROGATOIRE) :

- Est-ce possible que votre chute ait gêné votre vision et que vous n'ayez pas bien vu la personne qui a volé votre achat?
- Si la personne se sauvait en courant, comment avez-vous pu la voir assez bien pour en donner une description à la police?

Pas d'autres questions, Madame la juge/Monsieur le juge.



2 À LA JUGE / AU JUGE :

Madame la juge / Monsieur le juge, j'aimerais appeler _____ à la barre.
(nom de l'accusé(e))



3 À L'ACCUSÉ(E) :

- Avez-vous déjà vu la victime auparavant?
 - Où étiez-vous le jour du vol?

Madame la juge / Monsieur le juge, la défense a terminé sa preuve.

La Cour suprême du Canada

Photographies par Philippe Landreville

SIMULATION DE PROCÈS



1 PRÉSENTATION

Mesdames et Messieurs membres du jury, vous avez entendu la preuve. Vous devez décider si l'accusé(e) est coupable hors de tout doute raisonnable.



2 LA DEMANDE DU VERDICT

Je demande aux membres du jury de rendre le verdict.

- Tous ceux qui sont d'avis que l'accusé(e) est coupable, levez la main.
- Tous ceux qui sont d'avis que l'accusé(e) est non coupable, levez la main.

(Choisir le verdict pour lequel la majorité a voté.)



3 LE VERDICT



OU



Coupable

L'accusé(e) est déclaré(e) coupable. Vous êtes condamné(e) à une peine de 2 ans de prison.

Non coupable

L'accusé(e) est déclaré(e) non coupable. Vous êtes libre. Vous pouvez quitter la Cour.



4 MOT DE LA FIN

L'audience est levée.



4 MOT DE LA FIN

L'audience est levée.