



c'est par ici  
que l'histoire  
commence !

# PLACE <sup>DE LA</sup> RÉPUBLIQUE

Les 100 voix (es) de la laïcité

Guide pédagogique

# Sommaire

- 1 Historique du projet**  
De l'idée à la réalisation
- 2 Le kit : mode d'emploi**  
Comment utiliser le kit ?
- 4 Comment jouer ?**
- 6 Les 22 activités**
- 8 Le matériel à prévoir**
- 9 Les partenaires & remerciements**

« Place de la République, les 100 voix-es- de La Laïcité » est né pour évoluer : les témoins que vous trouverez se sont exprimés en fonction de qui ils sont aujourd'hui et peuvent évoluer « indépendamment de notre volonté » ; les situations, les personnages sont le reflet des deux années de construction de cet outil : à vous d'y ajouter, au gré de vos utilisations, de nouveaux témoignages, d'autres situations, qui en feront un outil en constante évolution.

## Historique du projet

Comme toutes les idées un peu folles au départ, celle ci nous est venue par hasard un soir de septembre 2014.

**Notre question était:**

## comment expliquer la laïcité aux enfants ?

Ou plutôt : qui est le mieux placé pour parler aux enfants de la laïcité, dans la réalité de la vie quotidienne ?

La réponse nous est venue comme une évidence, et nous a semblé alors aussi limpide qu'irréalisable : tout le monde à son niveau est concerné par cette question : les médecins, les enseignants, les élus, les citoyens, les enfants, les humoristes, les avocats, les juristes....

Nous avons donc réuni les témoignages de 100 personnes à qui nous avons posé la question suivante : **comment expliqueriez-vous la laïcité à un enfant de 8 ans ?**

Trouver 100 personnes, qui représentent la pluralité de notre société était déjà une gageure, mais pour pimenter un peu l'affaire, nous avons décidé que chaque témoin serait lui même le relais vers une autre personne de son choix : nous avons alors tissé une toile qui de fait nous échappait.

En Janvier 2015, des animateurs de la Ville de La Chapelle-sur-Erdre se sont emparés de ce projet pour transformer ces « voix » en « voies », ces paroles en outils de formation pour eux mêmes et de médiation pour les enfants.

Un partenariat avec la Ville de Saint Nazaire , via les services de la Politique de la Ville de Loire Atlantique a donné un coup de pouce à ce projet, qui devient ici réalité.

Nous n'avons utilisé ici que 23 de tous les témoignages récoltés, et pour chacun d'entre eux nous avons extrait une phrase symbolique, manuscrite. Mais avec tout ce que nous avons réuni de réflexions riches et variées nous savons déjà que des développements sont encore possibles.

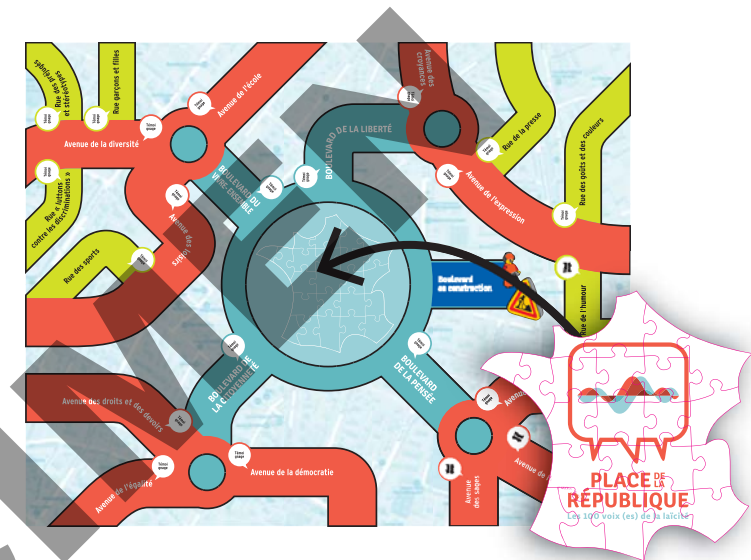
Contact : Ville de la Chapelle-Sur-Erdre,  
Projet Éducatif Local,  
15 rue Jean Jaurès, 44240 La Chapelle-Sur-Erdre.  
[pel@lachapellesurerdre.fr](mailto:pel@lachapellesurerdre.fr) / Blog: [pel.lachapellesurerdre.fr](http://pel.lachapellesurerdre.fr)

# Le kit : mode d'emploi

## Résumé du jeu :

Le jeu se joue sur un plateau géant, représentant une ville avec une place centrale, la « Place de la République », point de départ du jeu. C'est un jeu coopératif.

De cette place s'ouvrent des boulevards, puis des avenues et enfin des rues : chacune de ces voies représente une thématique. Des activités ludiques et participatives y sont associées. Elles sont menées par un animateur.



Enfin, un « témoignage » apparaît à l'entrée de chaque voie, élément venant enrichir la réflexion du groupe d'enfants (un travail de recueil de 100 témoignages a été effectué auprès 100 personnes agissant dans différents domaines où la laïcité est en jeu: domaine associatif, médical, politique, artistique, ...). Le but du jeu est que les enfants explorent le plus de voies possible dans l'objectif de comprendre la notion de laïcité et tous les principes qui permettent sa mise en application.



L'animateur dispose de **fiches animation** pour la menée des activités et des débats grâce à l'apport de définitions des concepts clés permettant la compréhension du principe de laïcité.

**BOULEVARD DE LA PENSÉE**

PLACE REPUBLIQUE

Thème  
« La pensée, les origines de la pensée »

**Objectif**  
Comprendre que l'être humain a la capacité de réflexion et de théorisation et que la pensée permet de se questionner sur sa vie, de tenter de comprendre les choses qui l'entourent, d'avoir des idées et de les transformer en actions.

**Animation**

**1 Lecture de la phrase sténographe**  
(suggestion : Elise Jauret)

**2 Cartouche « Je pense donc je suis »**  
L'animateur donne une affirmation sur les 6 ci-dessous. Il invite les enfants à se positionner en levant une main :

- Cart vert = je suis d'accord »
- Cart rouge = je ne suis pas d'accord »
- et sans lever les mains :
- = je ne sais pas vraiment, je me pose la question ».

**Les 6 affirmations :**

- « La laïcité me permet de penser ce que veux »
- « Tout ce que je vois à la télévision, c'est la vérité »
- « Comme je suis un enfant, je dois penser comme mes parents »
- « Je peux avoir des amis qui ne pensent pas comme moi »
- « Je peux avoir des amis qui ne pensent pas comme moi »
- « Je peux avoir des amis qui ne pensent pas comme moi »

**Matériel**

- 1 sténographe
- 6 Cartes vertes « d'accord »
- 6 Cartes rouges « pas d'accord »

**Objectifs éducatifs :**  
Sensibiliser les enfants à la notion de laïcité et aux valeurs de la République Française.  
Favoriser l'expression des enfants et jeunes.

## Descriptif :

- Nombre de joueurs : 5 à 20 joueurs (idéalement : 15 joueurs - 8 ans minimum).
- 1 plateau de jeu géant représentant les voies thématiques (boulevards, avenues, rues) et avec une case centrale, représentant la place de la République.
- Jeu animé par 1 animateur minimum.
- 23 fiches animation
- 2 cheminements possibles dans le jeu selon le nombre de joueurs.
- Les différents éléments nécessaires à l'animation du jeu

**But du jeu :**  
Explorer le maximum de voies possibles pour comprendre le principe de laïcité et obtenir le plus de pièce de puzzle pour reconstituer la place centrale.

# Comment jouer ?

## Avant de jouer !

Installer le plateau de jeu sur le sol afin de suivre l'évolution du groupe dans le jeu.

Installer la boîte sur une table, rainures en haut, l'ouvrir pour former un angle, puis disposer le décor (voir visuel page 8). Enrouler les témoignages dans les présentoirs (pour chaque voie, un témoin est conseillé).

Prévoir un ordinateur avec le son et un vidéoprojecteur.

## Déroulement :

Le jeu est coopératif. Il n'y a pas d'équipe gagnante ou perdante. Le but est de parcourir les différents boulevards/avenues/rues et ceci dans l'ordre. (Les joueurs ne peuvent pas se rendre dans une rue (jaune) si elle n'a pas exploré l'avenue la précédant (orange). Il en est de même pour les avenues. Il faut être entré sur un boulevard (bleu) pour accéder à une avenue (orange).

Cette règle étant établie, l'animateur peut utiliser le jeu comme il le souhaite, en fonction du nombre de joueurs, de leur âge et de l'environnement.

### Par exemple :

- Former 3 sous-groupes : Chaque groupe aura pour mission d'explorer une partie de la ville (1ère équipe : le boulevard de la liberté, 2ème équipe : le boulevard du vivre-ensemble, 3ème équipe, le boulevard de la pensée et le boulevard de la citoyenneté).
- Rester en grand groupe : les joueurs décident au fur et à mesure de leur itinéraire et jouent ensemble.

A chaque entrée dans une case (voie), le groupe vit une animation sur la thématique de la case (lecture d'un témoignage, jeu et débat conduits par l'animateur). L'animateur utilise la pancarte « Parlons-en ! » pour lancer le débat. Chaque animation dure de 5 à 10 min. A chaque voie explorée, le groupe reçoit une partie d'un puzzle à reconstituer sur la Place de la République.

L'objectif est de réunir l'ensemble des pièces du puzzle et le constituer (puzzle au centre de la place de la République (22 pièces).

## Comment commencer ?

(cf carte animation « Place de la république »)

Selon le choix de l'animateur, possibilité de théâtraliser l'entrée dans le jeu. Par exemple, l'animateur, vêtu de l'écharpe tricolore accueille les enfants et leur annonce qu'ils participent à l'inauguration de la Place de La République :

**L'animateur inaugure le jeu en coupant un ruban tricolore et invite les enfants à commencer le jeu** « Place de la République, les 100 voies(x) de la laïcité ». Libre choix à l'animateur de proposer une autre théâtralisation.

## Comment finir ?

Selon le temps consacré au jeu, le groupe aura récupéré un nombre de pièces de puzzle. Pour finir le jeu, les joueurs mettent en commun les pièces de puzzle pour le reconstituer sur la case « Place de la République » (en forme d'hexagone).

## Piste pour continuer la réflexion :

Agrémenter le boulevard en construction des productions des enfants sur la thématique (dessin, photos, témoignages ?)

## Parce que c'est un support de médiation :

L'écoute, l'échange, la mise en débat, le non jugement sont des conditions nécessaires au bon déroulement du jeu. L'animateur a un rôle de médiateur tout au long du jeu.

## Parce que c'est un jeu :

Au delà de l'aspect éducatif de cet outil, son caractère ludique est primordial pour une meilleure implication des participants.

## Parce que c'est un outil de formation :

dans l'idéal, l'animateur du jeu aura suivi une formation sur les fondamentaux de la laïcité et sur l'animation du jeu « Place de la République, les 100 voix (es) de la laïcité » en amont de la menée de celui-ci auprès des enfants.

# Les 22 activités

<b>BOULEVARD DE LA LIBERTÉ</b>	Liberté, je crie ton nom	Porteur de parole
<b>Avenue de l'expression</b>	Expression libre	Débat sur vidéo
<b>Rue de la presse</b>	Info à la une	Création de Unes de journaux contradictoires
<b>Rue des goûts et des couleurs</b>	Des goûts et des couleurs	Échange d'arguments en mode battle
<b>Rue de l'humour</b>	Ca vous fait rire	Jeu de devinettes/mimes
<b>Avenue des croyances</b>	Croire ou ne pas croire	Visionnage de vidéo
<b>BOULEVARD DU VIVRE ENSEMBLE</b>	La recette du vivre ensemble	Jeux de cartes ; paires à associer
<b>Avenue de l'école</b>	Charte en jeu !	Animation théâtrale autour de la Charte de la laïcité
<b>Avenue des loisirs</b>	Photos-Loisirs	Photo langage
<b>Rue des sports</b>	Sport and co	Jeu sportif coopératif
<b>Avenue de la diversité</b>	Il faut de tout pour faire un monde	Jeu de positionnement en fonction de critères communs



## BOULEVARD DU VIVRE ENSEMBLE (suite)

Rue des garçons et des filles

Garçons = filles

Rue « Luttons contre les discriminations »

Total respect

Rue des préjugés et stéréotypes

Dessinez sans juger

## BOULEVARD DE LA PENSÉE

Avenue de la philosophie

Expresso philo

Avenue des sages

Historico Memory

Avenue de l'engagement

Engagez Vous !

## BOULEVARD DE LA CITOYENNETÉ

Avenue de l'égalité

Tous égaux

Avenue de la démocratie

Démocraquiz

Avenue des droits et des devoirs

Des droits et des devoirs

Brain storming

Jeu d'association sur des critères de discrimination

Devinettes par dessins

Jeu de positionnement d'accord // pas d'accord

Débat philosophique sur croire//savoir

Mémory avec les grands noms de l'histoire de la Laïcité

Reformer les trios personnalités/causes/associations

Jeu du « pendu » sur 4 symboles de la république

Débat autour d'une vidéo

Quiz sur les institutions de la république

Jeu de positionnement en levant la main (gant de couleur)

## Le matériel à prévoir

- le kit
- un ordinateur avec le son
- un vidéoprojecteur

Votre kit n'est pas équipé d'un rollu'up intégré, vous devez prévoir les éléments suivants :

- un paper board

visuel du kit

Reproduction interdite sous peine de poursuites.  
Code de la propriété intellectuelle.  
La location de ce kit est interdite sauf accord de l'éditeur.  
Informations : [pel@lachapellesurordre.fr](mailto:pel@lachapellesurordre.fr)

## Les partenaires & remerciements



LA CHAPELLE  
SUR ERDRE



SN  
Saint-Nazaire  
port d'attache(s)



PRÉFÈTE DE LA  
LOIRE-ATLANTIQUE

Design & réalisation  
ēredejeux

### Derrière ce projet il y a :

Les nombreuses idées et créations pédagogiques des animatrices Enora Nedelec, Mathilde Coquelin, Emilie Choffat ( DGT- Concept) et Soumia Barteau.

Le graphisme de l'Agence Katra ;

La contribution de 100 témoins, dont 22 sont présents dans ce jeu ;

La pertinence des services de l'état : Valérie Bibard et Christelle Guégan pour avoir permis la rencontre de deux villes permettant de finaliser le jeu ;

L'engagement de la Ville de Saint-Nazaire, de son adjoint à l'éducation, Xavier Perrin.

L'efficacité de Oriane Ardeois, les convictions de Bernard Rochereau et la persévérance de Véronique Josse au service du Projet Éducatif Local.

La volonté et la patience de l'Équipe municipale de la Ville de la Chapelle-Sur-Erdre, particulièrement Nathalie Leblanc en sa qualité d'adjointe à l'Éducation ;

Remerciements à tous ces co-équipiers !



## Mémona Hintermann

Grand reporter  
et membre du Conseil Supérieur de l'Audiovisuel



“

La laïcité ?  
C'est la liberté de  
vivre, en restant  
soi-même, tout en  
respectant les  
autres !

”

Un brin d'audace a suffi pour réussir à contacter cette journaliste de renom, membre actuelle du Conseil Supérieur de l'Audiovisuel. Saisissant, son témoignage s'adresse aux enfants et leur dit : « *Retiens bien ce mot laïcité : c'est un cadeau royal, de la France, qui est une République. En grandissant, tu découvriras ce trésor... à protéger* » .

LA CHAPELLE  
SUR ÉRDRE