

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 DE LA RÉPUBLIQUE

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 idées ci-dessous. Il invite les enfants à se positionner en levant une main :

Carte verte « Je suis d'accord »
Carte rouge « Je ne suis pas d'accord »
et sans lever les mains :
« Je ne suis pas vraiment, je me pose la question ».

Les 4 affirmations

- « Ça te rend pas 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 »
- « Ça peut avoir des amis qui ne pensent pas comme moi »

Inciter les enfants à trouver d'autres exemples.

Matériel

- 1 Sténographe
- 4 Cartes vertes « d'accord »
- 4 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 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

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

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