



Un jeu (memory) qui vous dit tout (ou presque) sur les religions, la laïcité, l'agnosticisme et l'athéisme

*Dieu, Allah, YHWH (Yahvé),
c'est le même Dieu ?*

Quand débute le calendrier des chrétiens ?

Qui dirige la prière dans une mosquée ?

Qui est le fondateur du judaïsme ?

*Etre agnostique et être athée,
est-ce la même chose ?*

La Belgique est-elle un Etat laïque ?

*Que font les parents hindous à la naissance
de leur enfant ?*

*Comment les sikhs considèrent-ils
leur livre sacré ?*

*Que font les bouddhistes
du corps de leur défunt ?*



**Prochainement offert à toutes
les écoles primaires et ludothèques bruxelloises**

Centre d'Education à la Citoyenneté du CCLJ

Rue de l'Hôtel des Monnaies 52 – 1060 Bruxelles - Tél. : 02/543 02 97 – Fax : 02/543 02 71

hn@cclj.be – www.cclj.be – www.lahainejedison.be

Introduction

Le Centre d'Éducation à la Citoyenneté du Centre Communautaire Laïc Juif David Susskind (CCLJ) mène depuis près de quinze ans, dans toutes les écoles de la Fédération Wallonie-Bruxelles, tous réseaux confondus, un programme d'éducation à la citoyenneté intitulé « La haine, je dis NON ! ». Dans le cadre de notre travail dans l'enseignement primaire autour de la thématique du « vivre ensemble », nous tentons d'amener les élèves à mieux se connaître, pour que, valorisés dans leur(s) identité(s), ils aillent plus facilement à la rencontre de l'autre.

Dans cette optique, nous proposons une animation autour des croyances et des convictions. Chaque fois, nous avons constaté une méconnaissance du sujet mais également l'enthousiasme des élèves à parler de leurs croyances et à découvrir celles de leurs camarades. A l'école, les élèves abordent peu la question de la croyance ou de la non croyance au sein de leur classe. Celle-ci reste cantonnée au cours dits philosophiques. Il nous semblait judicieux d'amener la question du religieux DANS la classe.

De ces constats est né « Kroiroupa », un outil ludique qui permet à chacun de se retrouver dans la découverte des religions et de la laïcité. Un jeu qui rassemble au lieu de diviser.

Nous avons choisi d'aborder les religions les plus représentées en Belgique : le christianisme, l'islam et le judaïsme, mais aussi le bouddhisme, l'hindouisme et le sikhisme. Sans oublier d'expliquer la laïcité, l'athéisme et l'agnosticisme.

Le jeu est basé sur un *memory* doublé d'un *quizz*, avec des questions-réponses associées à chaque paire de cartes. « Kroiroupa » explore chaque croyance en fonction des étapes de la vie de l'être humain (la naissance, l'adolescence, le mariage et la mort), mais aussi des repères suivants : le calendrier, les livres, les interdits, les fondateurs, les lieux de culte, les fêtes, et tant d'autres. Deux paires de cartes sortent du lot : l'une propose des exemples de questions philosophiques pour encourager l'enseignant à organiser un débat philosophique au sein de sa classe, l'autre questionne les liens existant entre les religions. Avant la partie, les participants choisissent l'un des deux modules proposés : les religions monothéistes et la laïcité ou les religions d'origine indienne et la laïcité. Il s'agit d'un jeu coopératif : le groupe joue contre le corbeau « Kroiroupa » et le premier qui obtient 16 points remporte la partie.

Déjà testé auprès des classes de 5^e et 6^e primaire avec lesquelles nous travaillons, « Kroiroupa » rencontre un réel succès auprès des élèves comme des enseignants, parce qu'il autorise à parler de façon ludique d'une partie de l'identité de chacun. A notre grande

surprise, lorsque nous l'avons présenté au Salon de l'Education de Charleroi, de nombreux professeurs de l'enseignement secondaire nous ont confirmé avoir besoin de ce nouvel outil dans leurs classes. C'est pourquoi nous avons choisi de cibler un public très large, de 10 à 120 ans !

« Kroiroupa » tente d'œuvrer au dialogue interculturel car nous savons, pour le vivre au quotidien, que seuls le dialogue et l'écoute peuvent amener un peu d'apaisement dans notre société bousculée par le phénomène religieux.

Kol Haolam Kulo, un chant traditionnel juif illustre notre volonté. Le texte dit : « *le monde est un pont étroit, l'essentiel est de ne pas avoir peur de le traverser* ». « Kroiroupa » est un premier pas dans cette direction.

Nous remercions les équipes du Centre Interdisciplinaire d'Étude des Religions et de la Laïcité (CIERL- ULB) et de l'Observatoire des Religions et de la Laïcité (ORELA - ULB) pour leur précieuse relecture de ce carnet ; et le CEJI (Une Contribution Juive pour une Europe Inclusive) pour le partage de son expertise.

Nos remerciements s'adressent également à la Commission Communautaire Française, à la Fédération Wallonie-Bruxelles et à la Fondation du Judaïsme de Belgique qui nous ont permis de réaliser « Kroiroupa ».

Ina Van Looy

Directrice
02/543 02 97
ina@cclj.be

Florence Caulier

Responsable écoles primaires
02/543 02 96
florence@cclj.be

Vous souhaitez vous former au jeu « Kroiroupa » ?
Appelez ou envoyez un courriel à Zora Vardaj
Informations et inscriptions : 02/543 02 79 - zora@cclj.be

Présentation

Objectifs généraux :

- Découvrir les religions les plus représentées en Belgique, mieux comprendre la laïcité, l'athéisme et l'agnosticisme
- Encourager le développement d'une pensée propre, d'un discernement éthique et le questionnement philosophique
- Eduquer au respect de la personnalité et des convictions de chacun

Objectifs particuliers :

- Déconstruire les stéréotypes et les préjugés liés aux croyances et convictions
- Promouvoir la confiance en soi et le développement de la personnalité
- Tisser du lien social
- Favoriser l'acceptation de l'autre avec ses différences
- Renforcer la curiosité de l'élève
- Accroître l'écoute et l'expression
- Stimuler l'apprentissage ludique et coopératif

Public cible :

- Public scolaire de l'enseignement primaire et secondaire de la Fédération Wallonie-Bruxelles, tous réseaux confondus
- De 10 ans à 120 ans

Contenu :

- 36 paires de cartons illustrés (7/7cm)
- Un carton représentant Kroiroupa, un corbeau (10/10cm)
- Un carton représentant le groupe de joueurs (10/10cm)
- 30 jetons (1 jeton = 1 point)
- 1 carnet (présentation, méthodologie, règles du jeu, questions/réponses et développements, bibliographie, sitographie).



Règles du jeu

But du jeu :

- Le groupe doit découvrir des paires de cartes identiques et répondre aux questions relatives aux religions et à la laïcité
- La partie est gagnée si le groupe obtient 16 points (16 jetons) avant Kroiroupa.

Etant donné le nombre de religions à aborder, le jeu se divise en deux modules :

- **un module sur les religions monothéistes et la laïcité**
(56 cartes – disposer les cartes pour former un rectangle de 7 cartes sur 8)
- **un module sur le bouddhisme, le sikhisme, l'hindouisme et la laïcité.**
(46 cartes – disposer les cartes pour former un rectangle de 5 cartes sur 8 ; et ajouter les 6 cartes restantes)

Durée d'une partie :

- Environ 1 h

Nombre de joueurs :

- 2 à 12 joueurs + le meneur du jeu

Déroulement :

- Le jeu se compose de paires de cartes. Chaque paire propose une couleur et une illustration identique. L'ensemble des cartes est mélangé, puis étalé sur la table en forme de rectangle, faces visibles. Les joueurs disposent d'une minute pour visualiser les cartes avant que le meneur de jeu ne les retourne faces contre la table.
- Chacun à leur tour, les joueurs retournent deux cartes de leur choix :

1. Si les 2 cartes sont identiques, le meneur du jeu pose la/les question(s) relative(s) à cette paire de cartes (voir carnet) :

A. S'il connaît la réponse à la question, il l'exprime

- a. Si la réponse est exacte, le groupe gagne 1 point (1 jeton)
- b. Si la réponse est inexacte, le joueur laisse les cartes au même endroit et donne 1 point à Kroiroupa

B. S'il ne connaît pas la réponse, il demande l'aide du groupe

- a. Si la réponse est exacte, le groupe gagne 1 point (1 jeton)
- b. Si la réponse est inexacte, le joueur laisse les cartes au même endroit et donne 1 point à Kroiroupa

Certaines cartes ont un rectangle noir et blanc (en bas à droite de la carte).

Ces paires de cartes proposent plusieurs questions (une par religion envisagée).

Le meneur de jeu posera donc plusieurs questions au groupe qui pourra remporter plusieurs points.

2. Si les 2 cartes sont différentes, le joueur laisse les cartes au même endroit, essaye de mémoriser leur emplacement et les retourne face cachée.

- La partie est gagnée par le groupe si celui-ci atteint 16 points (16 jetons) avant Kroiroupa.

Processus pédagogique

Avant :

Pour utiliser le jeu, des prérequis sont indispensables.

Afin de faciliter l'acquisition de ceux-ci par le meneur de jeu, divers outils sont mis à sa disposition :

- Matinées de formation au CCLJ (mercredi 23 mars, 20 avril et 25 mai 2016 de 14h à 16h)
- Développement de chaque réponse : informations historiques, symboliques, rituelles
- Bibliographie et sitographie détaillées

Il est impératif que le meneur de jeu lise l'entièreté du carnet avant d'animer un jeu.

Pendant :

Le meneur de jeu doit être vigilant au fait que la méthode :

- est participative, elle mobilise l'expérience et le vécu des participants
- est collaborative, elle invite le joueur à s'appuyer sur l'expérience, la connaissance des autres joueurs
- stimule l'esprit critique. Laissez-vous surprendre par la créativité des joueurs dans leurs réponses aux questions, par la diversité de leurs points de vue, etc...
- peut susciter de la gêne, voire un malaise
- laisse une place aux contradictions, aux incertitudes

Le meneur de jeu devra adopter la triple posture suivante :

- Facilitateur : il veille à la dynamique et au bon déroulement du jeu, il amène les joueurs à échanger autour de leurs traditions, à confronter les points de vue, etc...
- Expert : il connaît les thèmes abordés, il est garant des réponses apportées
- Arbitre : il veille au respect des règles du jeu, il valide ou pas les réponses, il attribue les points

L'animateur propose, en fin de partie, un débriefing qui permet :

- de revenir sur des notions abordées durant le jeu
- de récolter les impressions/ le ressenti des joueurs
- d'évaluer les apprentissages

Après :

- Cours d'histoire des religions et de la laïcité
- Visite de lieux de cultes et d'un lieu symbolique de la laïcité (la Maison d'Erasmus)
- Ateliers philosophiques

3. Liste des mots illustrés dans Kroiroupa

Christianisme, Islam, Judaïsme

Christianisme

Eglise
Eglise orthodoxe
Temple protestant

Islam

Hijab
Mosquée

Judaïsme

Kippa
Synagogue

Cartes communes aux deux modules

Adolescence
Calendriers
Cheveux/poils
Fêtes
Fondateurs
Guides
Interdits
Jeûne
Livres
Mariage
Mort
Naissance

Bouddhisme, Hindouisme, Sikhisme

Bouddhisme

Stupa

Hindouisme

Mandir/temple hindou

Sikhisme

Dastar
Gurdwara
5 K

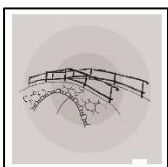
Cartes cerclées

Athéisme/Agnosticisme
Laïcité
Monothéisme
Polythéisme

+ 2 paires de cartes cerclées « extraordinaires » :



visée à encourager des discussions à caractère philosophique au sein du groupe



visée à parler des liens existant entre les religions monothéistes.

**Un jeu créé par le Centre d'Education à la Citoyenneté du CCLJ
avec la participation du CIERL, de ORELA et du CEJI**

CIERL Centre interdisciplinaire d'étude
des religions et de la laïcité

ORELA Observatoire
des Religions
et de la Laïcité

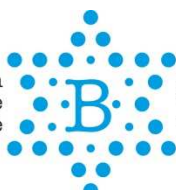


**Avec le soutien de la Commission Communautaire Française
de la Fédération Wallonie-Bruxelles
et de la Fondation du Judaïsme de Belgique**



WB
FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

Fondation
du Judaïsme
de Belgique



Stichting
van het Jodendom
van België