

FICHE PÉDAGOGIQUE RELIGIONS

Connaissances et Perception

OBJECTIF

Enrichir et partager ses connaissances en créant des jeux et un court-métrage sur les religions qui pourront ensuite être diffusés au sein de l'établissement.

NOTION CLÉ

Comprendre les fondements de chaque religion permet de mieux appréhender les modes de vie et les pensées qui en découlent. Quelles sont les pratiques alimentaires de l'Islam ? Comment s'habillent les bouddhistes ? Sur quels textes s'appuie le Christianisme ? Qu'est-ce qu'une religion monothéiste ? Quelle est l'influence de la religion sur notre quotidien ? Autant de questions que l'on va se poser, en classe, par le biais d'ateliers créatifs.

CONTENU

Deux Ateliers-Réflexion basés sur l'étude des origines et des principes des cinq religions majoritaires : Christianisme, Islam, Hindouisme, Bouddhisme et Judaïsme. Chaque atelier est adapté au niveau de la classe.

Un Atelier-Action qui mettra en valeur l'influence des religions sur notre quotidien.

INTRODUCTION AUX ATELIERS

Chaque atelier peut débuter par la vidéo de présentation de Team Jolokia, par le directeur et co-fondateur Pierre Meisel, suivie d'une discussion rapide avec la classe, consacrée aux activités de Team Jolokia. Le professeur pourra enchaîner par un état des lieux au sein de la classe, puis ensuite proposer un travail de réflexion et de recherche pour constituer un dossier complet.

1.

Le jeu de l'oie des religions

6^e

2.

Quiz des religions

5^e, 4^e, 3^e

3.

Quelle est ta perception de la religion ?

2nde, 1^{re}, T^{le}



1.

Le jeu de l'oie des religions ATELIER-RÉFLEXION

DISCIPLINES CONCERNÉES

Français, Histoire, Arts plastiques, EPI

COMPÉTENCES MISES EN ŒUVRE

Domaines 2, 3 et 5 du socle commun de connaissances, de compétences et de cultures

NIVEAU

6^e

DURÉE DE L'ATELIER

Selon le niveau d'investigation cet atelier se tiendra sur plusieurs séances d'1h-1h30

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Pour la recherche :

- Ordinateurs
- Vidéoprojecteur
- Manuels choisis parmi les ressources proposées au dos

Pour la restitution :

- Grande feuille de papier
 - Peinture, crayons de couleurs, dé et pions
-

DESCRIPTION DE L'ATELIER

En imaginant un plateau de jeu, inspiré du Jeu de l'oie, la classe va étudier les religions, leurs fondements et leurs pratiques, puis les restituer de manière ludique.



MISE EN ŒUVRE

Pour commencer, l'enseignant va lister, avec l'aide de ses élèves, les différentes religions présentes au sein de la classe. Il complètera ensuite l'état des lieux, le cas échéant, avec les principales religions absentes de la classe.

Dans un second temps, un tour de table va permettre de noter leurs caractéristiques principales, en fonction des connaissances de chacun, sans se servir d'outils documentaires (manuels, internet).

- Nom du ou des Dieux
- Pratiques liées à chacune des religions
- Symboles
- Fêtes
- Textes de référence
- Lieux de culte et leur représentant
- Tenues vestimentaires
- Rituels alimentaires

DOCUMENTATION ET RÉFLEXION

Durant cette troisième phase, la classe va approfondir ses connaissances en réalisant un travail de recherche. L'idée est également de confronter les connaissances déjà assimilées par les élèves, avec les découvertes qu'ils vont faire en creusant le sujet. Certains préjugés peuvent par exemple être révélés et déconstruits. L'enseignant divise la classe en groupes de travail.

Deux options :

- La classe est divisée en cinq groupes et chaque équipe va s'intéresser à l'une des cinq grandes religions.
- La classe est divisée en huit groupes et chaque équipe devra étudier l'une des caractéristiques listées plus haut (symboles, fêtes, textes etc...).

Une fois le travail de documentation effectué, les élèves rédigent des fiches reprenant les informations recueillies pendant leurs recherches. Ils vont devoir imaginer des questions et réponses, qui seront reprises sur le plateau de jeu.





RESTITUTION

La dernière phase de l'atelier correspond à la création du plateau de jeu, inspiré du Jeu de l'oie. On reprend le système de parcours, en l'adaptant à la thématique des religions. Ainsi, les symboles de chaque religion sont dessinés sur les cases du plateau. Les fiches réalisées précédemment sont classées par religion et le joueur doit piocher une carte dans la pile correspondant au symbole. Il faudra aussi, comme dans le jeu original, imaginer des « obstacles » afin de rendre la partie plus amusante. Ce jeu de l'oie personnalisé pourra être diffusé dans tout l'établissement scolaire.





RESSOURCES ET SUPPORTS

Fournis par Team Jolokia

- Vidéo de présentation « *Parlons Diversité* » : www.youtube/user/teamjolokia
- Le film « *Des marins pas comme les autres* »
- La BD « *Marins d'audace !* »
- La bibliothèque médias du site avec l'accès aux photos, interviews, articles, émissions radios...
- Le site internet : www.teamjolokia.com
- Les réseaux sociaux : @teamjolokia (Facebook, Twitter, Instagram)

Ouvrages documentaires

- *L'encyclopédie Gallimard jeunesse des religions* de Douglas Charing et Philip Wilkinson – Éditions Gallimard jeunesse, 2004
- *Les religions du monde racontées par des enfants* de Laura Buller – Éditions Gallimard jeunesse, 2011
- *Cité Babel: le grand livre des religions* de Pascale Hedelin et Gaëlle Duhaze – Les éditions des éléphants, 2015
- *La réunion des religions* de Fabienne Jonca et Hélène Moreau – Océans Jeunesse, 2011

Ouvrage de fiction

- *Il était plusieurs fois* de Monique Gilbert – Albin Michel jeunesse, 2004

Autres

- http://atheisme.free.fr/Religion/Chronologie_religions.htm
- Émission *C'est pas sorcier* sur la religion
<https://www.youtube.com/watch?v=597FFBeCs8U>

2.

Quiz des religions ATELIER-RÉFLEXION

DISCIPLINES CONCERNÉES

Français, Histoire, Arts plastiques, EPI

COMPÉTENCES MISES EN ŒUVRE

Domaines 2, 3 et 5 du socle commun de connaissances, de compétences et de cultures

NIVEAUX

5^e, 4^e, 3^e

DURÉE DE L'ATELIER

Selon le niveau d'investigation cet atelier se tiendra sur plusieurs séances d'1h-1h30

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Pour la recherche :

- Ordinateurs
- Vidéoprojecteur
- Manuels choisis parmi les ressources proposées au dos

Pour la restitution :

- Ordinateurs et imprimantes pour créer les cartes-quiz
-

DESCRIPTION DE L'ATELIER

En élaborant un quiz de culture religieuse, la classe va étudier les religions, leurs fondements et leurs pratiques, puis les restituer de manière ludique.



MISE EN ŒUVRE

Pour commencer, l'enseignant va lister, avec l'aide de ses élèves, les différentes religions présentes au sein de la classe. Il complètera ensuite l'état des lieux, le cas échéant, avec les principales religions absentes de la classe.

Dans un second temps, un tour de table va permettre de noter leurs caractéristiques principales, en fonction des connaissances de chacun, sans se servir d'outils documentaires (manuels, internet).

- Nom du ou des Dieux
- Pratiques liées à chacune des religions
- Symboles
- Fêtes
- Textes de référence
- Lieux de culte et leur représentant
- Tenues vestimentaires
- Rituels alimentaires
- Historique des conflits avec d'autres religions
- Légendes liées à l'histoire de cette religion

DOCUMENTATION ET RÉFLEXION

Durant cette troisième phase, la classe va approfondir ses connaissances en réalisant un travail de recherche. L'idée est également de confronter les connaissances déjà assimilées par les élèves, avec les découvertes qu'ils vont faire en creusant le sujet. Certains préjugés peuvent par exemple être révélés et déconstruits. L'enseignant divise la classe en groupes de travail.

Deux options :

- La classe est divisée en cinq groupes et chaque équipe va s'intéresser à l'une des cinq grandes religions.
- La classe est divisée en huit groupes et chaque équipe devra étudier l'une des caractéristiques listées plus haut (symboles, fêtes, textes etc...).

Une fois le travail de documentation effectué, les élèves vont devoir imaginer des questions et réponses, en reprenant les informations recueillies pendant leurs recherches, puis les intégrer à un quiz général sur les religions.



2.

RESTITUTION

La dernière phase de l'atelier correspond à la création du quiz. Les cartes réalisées précédemment sont classées par caractéristique (fêtes, tenues vestimentaires, symboles...). Le maître du jeu (l'enseignant) pose les questions et les élèves, réunis en équipe, doivent y répondre sur une feuille. Une suggestion de règle : cinq questions sont posées par caractéristique. À la fin de chaque session, les équipes confrontent les réponses et comptent les points. Ce quiz pourra être diffusé dans tout l'établissement scolaire.



RESSOURCES ET SUPPORTS

Fournis par Team Jolokia

- Vidéo de présentation « *Parlons Diversité* » : www.youtube.com/user/teamjolokia
- Le film « *Des marins pas comme les autres* »
- La BD « *Marins d'audace !* »
- La bibliothèque médias du site avec l'accès aux photos, interviews, articles, émissions radios...
- Le site internet : www.teamjolokia.com
- Les réseaux sociaux : @teamjolokia (Facebook, Twitter, Instagram)

Ouvrages documentaires

- *L'encyclopédie Gallimard jeunesse des religions* de Douglas Charing et Philip Wilkinson – Éditions Gallimard jeunesse, 2004
- *Les religions du monde racontées par des enfants* de Laura Buller – Éditions Gallimard jeunesse, 2011
- *La réunion des religions* de Fabienne Jonca et Hélène Moreau – Océans Jeunesse, 2011

Ouvrages de fiction

- *15 contes universels : hindouistes, chrétiens, juifs, musulmans, bouddhistes* de Johanna Marin Coles, Lydia Marin Ross et Virginie Desmoulins – Albin Michel Jeunesse, 2002
- *Petite histoire des religions* de Sylvie Baussier – Syros jeunesse, 2004

Autres

- http://atheisme.free.fr/Religion/Chronologie_religions.htm
- Émission *C'est pas sorcier* sur la religion
<https://www.youtube.com/watch?v=597FFBeCs8U>

3.

Quelle est ta perception de la religion ?

ATELIER-ACTION

DISCIPLINES CONCERNÉES

Français, Histoire, Philosophie, Technologie, TPE

COMPÉTENCES MISES EN ŒUVRE

Domaines 2, 3 et 5 du socle commun de connaissances, de compétences et de cultures

NIVEAUX

2^{nde}, 1^{re}, T^{le}

DURÉE DE L'ATELIER

Selon le niveau d'investigation cet atelier se tiendra sur plusieurs séances d'1h-1h30

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Pour la recherche :

- Ordinateurs
- Vidéoprojecteur
- Manuels choisis parmi les ressources proposées au dos

Pour la restitution :

- Une caméra (les élèves pourront utiliser leurs smartphones)
 - Un ordinateur équipé d'un logiciel de montage simple (Windows Media Player par exemple)
-

DESCRIPTION DE L'ATELIER

L'atelier peut débuter par la diffusion d'une vidéo mettant en scène plusieurs équipiers Team Jolokia. Elle servira de base à leur réflexion sur l'influence et sur le rôle de la religion dans la société d'aujourd'hui. Après un état des lieux des religions actuelles, ils vont préparer trois questions, qu'ils poseront aux élèves de leur lycée. Les réponses seront filmées et les images montées, afin de réaliser un film court (3 mn). Ce court-métrage présentera la vision qu'ont les jeunes gens de la religion et de son influence au quotidien.



MISE EN ŒUVRE

Pour commencer, l'enseignant va lister, avec l'aide de ses élèves, les différentes religions présentes au sein de la classe. Il complètera ensuite l'état des lieux, le cas échéant, avec les principales religions absentes de la classe.

Dans un second temps, un tour de table va permettre de noter leurs caractéristiques principales, en fonction des connaissances de chacun, en se servant d'outils documentaires (manuels, internet).

- Nom du ou des Dieux
- Pratiques liées à chacune des religions
- Symboles
- Fêtes
- Textes de référence
- Lieux de culte et leur représentant
- Tenues vestimentaires
- Rituels alimentaires
- Historique des conflits avec d'autres religions
- Légendes liées à l'histoire de cette religion
- Implantations dans le monde : de l'origine à nos jours
- Courant de pensées

RÉFLEXION

Une fois le travail d'état des lieux effectué, l'enseignant va pousser les élèves à réfléchir sur la place des religions dans notre société, leur influence et leur rôle sur notre vie quotidienne, mais aussi sur l'évolution de cette influence au cours de l'histoire. À tout moment ils pourront interroger les équipiers et débattre avec eux sur ce questionnement.

Quelques pistes pour débiter la réflexion

- Les chrétiens ont-ils, en France, toujours été pacifiques ?
- La notion de « guerre sainte » a-t-elle existé chez les chrétiens.
- Les musulmans et les juifs ont-ils été unis durant leur histoire ?
- Existe-t-il, dans le monde, des lieux où des religions coexistent en pleine harmonie ?
- Sommes-nous en droit de juger les gens sur leurs croyances religieuses ?
- L'athéisme peut-il être considéré comme une religion ?
- Quelle est la place de la laïcité ?



3.

RESTITUTION

Une fois la phase de réflexion terminée, les élèves vont imaginer trois questions centrées sur l'influence des croyances religieuses dans leur vie, qu'ils poseront aux élèves de leur lycée. Ce questionnaire court sera filmé et monté, afin de dresser un instantané mettant en valeur les perceptions de chacun sur la religion, et le rôle qu'elle joue au quotidien. Un petit événement pourra ensuite être créé lors de sa diffusion dans l'établissement scolaire, auquel des équipiers Team Jolokia pourront être conviés.



.....

RESSOURCES ET SUPPORTS

Fournis par Team Jolokia

- Vidéo de présentation « *Parlons Diversité* » :
www.youtube/user/teamjolokia
- Vidéo « *Religion* » mettant en scène des équipiers :
www.youtube/user/teamjolokia
- Le film « *Des marins pas comme les autres* »
- La BD « *Marins d'audace !* »
- La bibliothèque médias du site avec l'accès aux photos, interviews, articles, émissions radios...
- Le site internet : www.teamjolokia.com
- Les réseaux sociaux : @teamjolokia (Facebook, Twitter, Instagram)
- Débat avec les équipiers
- Visite du bateau

Ouvrages documentaires

- *Les religions de la préhistoire à nos jours* de Marianne Boileve, Sandrine Mirza, Jean-Philippe Arles et Bernard Nantet – Milan jeunesse, 2011
- *Petit traité d'histoire des religions, essai* de Frédéric Lenoir – Plon, 2008

Autre

- <http://education.francetv.fr/matiere/cultures-et-religions/seconde>