

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>