



Un jeu 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 ?*



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

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

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
- Voir en annexe les socles de compétences en EPC abordés lors de l'utilisation du jeu

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 :

- 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

Règle du jeu n°1 - Memory

- 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)

N.B. : Le jeu est modulable : vous pouvez sélectionner les cartes que vous désirez aborder ou combiner des cartes des deux modules.

Durée d'une partie :

- Environ 1 h / 1h30

Nombre de joueurs :

- 2 à 12 joueurs + le meneur du jeu

Déroulement :

- Le jeu se compose de paires de cartes identiques. 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 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 peut poser, au choix, une ou plusieurs questions au groupe
qui pourra remporter un ou 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.

Avantages de cette méthode :

- L'animateur peut se baser sur les textes du carnet pour alimenter la discussion.
- Idéal comme introduction à un cours sur les religions et la laïcité, l'animateur peut évaluer le niveau de connaissances des participants.
- Idéal comme clôture d'un cours sur les religions et la laïcité, le jeu peut faire office d'une révision des connaissances apprises.
- Cette méthode encourage la coopération et valorise les connaissances et expériences de tous les joueurs.

Limites de cette méthode :

- Le jeu perd de sa fluidité si l'animateur ou les participants s'appesantissent trop sur les questions de savoir.

Règles du jeu n°2 - Domino

- Le groupe doit réaliser une mosaïque logique à l'aide des cartes. Dans cette méthode de jeu, pas de gagnant, c'est la discussion générée par la méthode qui est gagnante.

Pour cette méthode de jeu, seule une carte de chaque paire est retenue. Ces 38 cartes sont distribuées aux participants (3 cartes par personne, l'excédent pouvant être distribué au cours de la partie). Les 34 autres cartes, les grandes cartes "groupe-classe" et "Kroiroupa" et les jetons ne sont pas utilisées.

Durée d'une partie :

- Environ 1 h – 1h30

Nombre de joueurs :

- 2 à 12 joueurs + le meneur du jeu

Déroulement :

- Une première personne (pourquoi pas l'animateur/trice ?) dépose une carte au centre de la table et explique pourquoi il l'a choisie et ce qu'il pense qu'elle représente.
- L'animateur pose une ou plusieurs questions sur la carte. Les participants peuvent faire de même. Le but est de s'interroger sur ce qu'évoque le dessin.

Remarque : Ces questions peuvent être d'ordre théorique, philosophique ou faire référence à des expériences personnelles.

- L'animateur demande si quelqu'un possède une carte qui aurait un lien avec la première. Le participant qui pose la carte à côté de la première, comme dans un jeu de domino, doit expliquer le lien qu'il établit entre ces deux cartes. La conversation se poursuit. |
- A tour de rôle, les joueurs ajoutent des cartes, la mosaïque grandit.

Remarque : La mosaïque représente les liens que les participants établissent entre les cartes. Notez, qu'elle peut être réorganisée en permanence, selon les envies et réflexions. Les cartes peuvent être déplacées et se rencontrer dans de nouvelles mises en relation. Pourquoi ne pas demander à un participant de prendre des notes (synthèse, carte mentale, dessins...) de la conversation ?

- La partie s'achève lorsque toutes les cartes ont été posées ou lorsque le temps réservé à la partie est écoulé.

Avantages de cette méthode :

- Les joueurs sont actifs en permanence car ils peuvent intervenir dès qu'ils trouvent un lien entre une de leurs cartes et celles qui ont déjà été posées.
- Cette méthode encourage la discussion philosophique et la créativité.
- Les joueurs donnent un sens aux illustrations, ce sont donc leurs idées qui alimentent la discussion.

Limites de cette méthode :

- Elle exige une grande souplesse dans le chef du meneur de jeu, il doit pouvoir rebondir sur des sujets imprévus ou déstabilisants.
- La dynamique de jeu est alimentée par le dialogue entre les participants, nous nous éloignons de la transmission des connaissances stricto sensu.

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 par le Centre d'éducation à la citoyenneté du CCLJ. Celles-ci sont annoncées sur le site www.lahainejedison.be
- Développement de chaque réponse : informations historiques, symboliques, rituelles
- Bibliographie et sitographie dans le carnet.

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 les deux méthodes :

- sont participatives, elles mobilisent l'expérience et le vécu des participants
- sont collaboratives, elles invitent le joueur à s'appuyer sur l'expérience, la connaissance des autres joueurs
- stimulent 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...
- peuvent susciter de la gêne, voire un malaise. C'est pourquoi nous suggérons de mettre en place avant le début de l'animation un cadre clair permettant le dialogue : parler en "je", attendre d'avoir la parole pour s'exprimer, ne pas se moquer, droit au "stop".
- laissent une place aux contradictions, aux incertitudes.

Le meneur de jeu doit adopter la triple posture suivante :

- Facilitateur : il veille à la dynamique et au bon déroulement du jeu, il s'assure qu'un maximum d'informations et de réflexions proviennent des joueurs, 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 au cours du 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
- Ateliers philosophiques (par exemple via le pôle philo <https://www.calbw.be/pole-philos>)
- Ateliers artistiques
- Mise en projet

Socles de compétences EPC

Le jeu Kroiroupa est un outil qui s'inscrit parfaitement dans le programme du cours d'Education à la Philosophie et à la Citoyenneté. Nous avons tenté de déterminer quelles sont les compétences principales développées avec les deux méthodes de jeu, Memory et Domino. Le professeur pourra bien sûr adapter son utilisation du jeu en fonction des compétences qu'il souhaite développer grâce à l'outil.

	Memory	Domino
Elaborer un questionnement philosophique		
1.1. À partir de l'étonnement, formuler des questions à portée philosophique	xxx	xxx
1.3. Recourir à l'imagination pour élargir le questionnement		xxx

Assurer la cohérence de sa pensée		
2.1. Reconstruire des concepts liés à la philosophie et la citoyenneté		x
2.2. Construire un raisonnement logique	x	xxx
2.3. Évaluer la validité d'un énoncé, d'un jugement, d'un principe...	x	x

Prendre position de manière argumentée		
3.1. Se donner des critères pour prendre position	xxx	xxx
3.2. Se positionner (formuler une prise de position, notamment sur le plan éthique)	xxx	xxx
Développer son autonomie affective	x	x
4.2. Renforcer son estime de soi, ainsi que celle des autres		

Se décentrer par la discussion		
5.1. Ecouter l'autre pour le comprendre	xxx	xxx
5.2. Elargir sa perspective	xxx	xxx

S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions		
6.1. Reconnaître la pluralité des valeurs	x	x
6.2. Reconnaître le rôle et la pluralité des normes	x	x
6.3. Reconnaître la diversité des cultures et des convictions	xxx	xxx

Comprendre les principes de la démocratie		
7.1. Reconnaître tout citoyen comme auteur et bénéficiaire de la loi	x	x
7.2. Expliquer l'égalité devant la loi	x	x
7.3. Distinguer les différents pouvoirs, leur champ d'application et leurs rôles respectifs (Comprendre les raisons de la séparation des pouvoirs politique et religieux)	xxx	xxx

Se reconnaître, soi et tous les autres, comme sujets de droits		
8.1. Exercer ses droits et ses devoirs dans le respect des autres	x	x

Participer au processus démocratique		
9.2. Débattre collectivement	xxx	x
9.3. Décider collectivement	xxx	x

Contribuer à la vie sociale et politique		
10.2. Coopérer	xxx	xxx

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

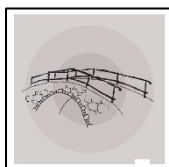
Cartes cerclées

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 évoquer les 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



Observatoire
des Religions
et de la Laïcité



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

