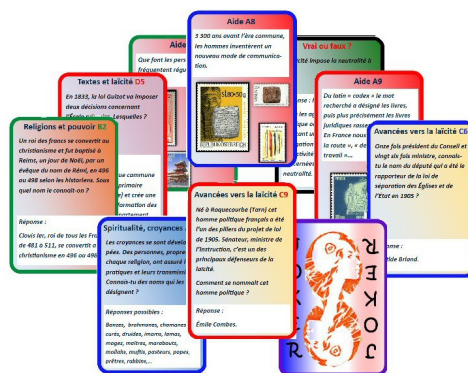


Jeu de cartes « Laïcité en jeu »

L'Union Départementale des Délégués Départementaux de l'Éducation Nationale du Tarn (UD DDEN81) a créé un outil permettant, à tout âge et pour tout public, de développer ou d'évaluer ses connaissances autour du principe de laïcité.

Sous forme d'un jeu de 252 cartes, « Laïcité en jeu » découle d'un ensemble d'outils mis au point depuis une dizaine d'années.



Il se compose de 108 cartes portant sur 7 thématiques :

Spiritualité, croyances (18 cartes). Série A (couleur bleue).

Religions et pouvoirs (18 cartes). Série B (couleur saumon).

Avancées vers la laïcité (9 cartes). Série C (couleur ocre-jaune clair).

Textes et laïcité (18 cartes). Série D (couleur mauve clair).

Laïcité et célébrités (18 cartes). Série E (couleur vert clair).

Les mots à définir (18 cartes). Série F (couleur jaune clair).

Nos symboles (9 cartes). Série G (couleur magenta clair).

Il comporte aussi 108 cartes « Aide » (couleur rouge) se rattachant à chacune des cartes ci-dessus, et 18 cartes « Joker » (tricolore), associées à 18 cartes « Vrai ou Faux » (couleur verte).

Sommaire



Un acte de soutien.



Bulletin de commande.



Historique de ce jeu de cartes.



Règles du jeu.

Un acte de soutien à l'École publique

En acquérant ce jeu, chacun d'entre vous prendra part à mieux faire connaître le principe de laïcité auprès des élèves des écoles publiques.

En effet, le coût de revient de ce jeu (252 cartes et boîte d'emballage), ajouté au port permettant de vous le délivrer, s'élève à environ 30€, son prix de vente est de 40€, port compris.

L'UD DDEN81 s'engage à consacrer les bénéfices issus de ces ventes à **offrir** aux écoles publiques du département ce jeu de cartes, et à continuer à **mettre en œuvre des opérations** vers le public scolaire, autour des valeurs de la République et du principe de laïcité.

En priorité, chaque année, le recevront les écoles prenant part à l'opération « **L'École publique, les valeurs de la République** », organisée par l'UD DDEN81, et comprenant pour certaines la plantation d'un arbre de la laïcité (à suivre sur notre site <https://www.dden81.fr/>).

Sachez aussi que le créateur du jeu, dont la propriété intellectuelle a été déposée à l'INPI, a renoncé aux droits d'auteur.

Nous remercions ici l'imprimerie Rhode de Gaillac, pour l'aide qu'elle nous a portée.

**Pour 4 jeux de cartes achetés
un jeu sera distribué gratuitement à une école publique du Tarn.**





BULLETIN DE COMMANDE
D'UN OU DE PLUSIEURS JEUX DE CARTES
« LAÏCITÉ EN JEU »

A remplir avec précision afin de vous livrer correctement les jeux de cartes et à envoyer à :

Mme Maryse BRESSOLLES 2 impasse des Braves 81800 RABASTENS ou à :
m.bressolles@laposte.net

Personne physique :

Nom : Prénom :

Adresse :
.....

Code postal : Ville :

Tél. : Email :

Personne morale :

Nom :
.....

Adresse :
.....

Code postal : Ville :

Tél. : Email :

Souhaite acquérir :

..... jeu(x) de cartes « Laïcité en jeu » au prix unitaire de **40€** (port compris)

Soit un total de :

Nbre de jeux de cartes X 40€ soit€

Je règle :

En chèque à l'ordre de **UD DDEN81** et j'envoie mon chèque à la Trésorière de l'UD DDEN du Tarn (qui ne l'encaissera qu'après expédition du jeu de cartes) :

Mme Maryse BRESSOLLES 2 impasse des Braves 81800 RABASTENS

Par virement sur le compte de l'Union Départementale des DDEN du Tarn, dont l'IBAN est le suivant :

FR76 1780 7006 0200 2190 9990 966

Appellation : **ASS UNION DELEGUES DEP.**

Si vous voulez obtenir plus d'informations vous pouvez nous contacter au 06 77 63 86 86 ou à president-ud81@dden81.fr

SOMMAIRE

Historique de ce jeu de cartes

Un jeu issu d'un besoin

Ce jeu trouve son origine dans un ensemble de documents réalisés, dans le département du Tarn, par l'UD DDEN81, en lien avec la DSDEN, et validés par cette dernière.

Depuis déjà quelques années, notre association s'est engagée dans une opération au service de l'École publique. Ainsi sont repérées et compilées, dans un recueil annuel, des actions menées dans des classes d'écoles publiques, portant sur les valeurs de la République et sur le principe de laïcité.

Dans le cadre de cette action des constats ont été établis : les enseignants de l'école primaire rencontrés sont très souvent demandeurs d'aide ou d'outils permettant d'aborder en classe ces valeurs et ce principe.

Il a donc été décidé de leur porter une réponse complémentaire à celle fournie par l'Éducation nationale. Cela s'est traduit par la mise à disposition de documents utilisables en classe par des enfants de la fin du cycle III.

Pour s'assurer que les outils fournis répondent pleinement aux besoins de l'Institution, l'UD DDEN81 a souhaité qu'ils soient validés par les services de la DASEN.

L'ensemble de ces outils sont consultables à l'adresse suivante :

<https://digipad.app/p/754200/9f8a4ac52b7f>

Un code d'accès peut être demandé : **1905**.

Des outils pour la construction citoyenne

Les modules produits ont pour objectif d'approcher la notion de laïcité.

Le point de départ s'appuie sur le constat suivant : les recherches les plus récentes laissent à penser que, très tôt, Homo Sapiens a ressenti le besoin de pratiquer et d'exprimer sa spiritualité.

En cohérence avec le thème de la laïcité, seule la spiritualité religieuse a été retenue.

Ces pratiques spirituelles furent très souvent liées à des questions auxquelles l'être humain n'a pu apporter de réponses autres que celles qui se sont appuyées sur des croyances.

Des représentations graphiques, des productions d'artefacts (sculptures, modelages...), des constructions mégalithiques, sont venues en complément de transmissions orales de contes, de légendes dans lesquels des êtres extraordinaires ont été imaginés partout où l'homme a vécu.

Certains d'entre eux, dans de nombreuses cultures, ont acquis le statut de divinités auxquelles furent dédiés des cultes.

Qu'il s'agisse de cosmogonie ou de toute autre interrogation d'origine métaphysique, des civilisations, aussi diverses qu'éloignées, ont produit des mythes. Parmi eux, certains sont nés de la rencontre, dans ces récits, d'humains et de divinités.

L'invention de l'écriture a accru ce phénomène, et les hommes ont accordé de plus en plus d'importance aux mythes et aux croyances associées.

Des cultes se sont développés par l'intermédiaire d'officiants, dont la fonction a été la mise en

place de rituels, et leur transmission au sein des diverses communautés.

Ces « clergés » se sont peu à peu imposés dans la vie des premières cités. Dès lors, les religions, par leurs représentants, ont été proches du pouvoir et le sont encore dans de très nombreux pays.

En France, à plusieurs reprises, des crises ont vu le jour entre structures religieuses et pouvoirs ; la dernière, en 1905, verra la séparation réalisée entre les Églises et l'État.

La démarche suivie a amené à différencier le « croire » du « savoir », ce qui est de l'ordre du dogme, de ce qui appartient au savoir académiquement reconnu et vérifiable.

Enfin, un éclairage particulier a été porté sur la loi de 1905 à partir de son 1er article.

L'utilisateur pourra être surpris par l'utilisation de timbres dans les documents produits. La philatélie n'a été ici qu'un prétexte d'illustration afin de rendre ce document plus agréable pour un public de jeunes élèves.

Pourtant, le groupe de travail qui a validé cet outil a souhaité qu'un module soit consacré à l'étude de quelques timbres au travers de l'histoire chronologique des Mariannes, de la présentation de quelques personnalités (Jules Ferry, Aristide Briand, Jean-Jaurès, Victor Hugo) et de curiosités émises par l'Intelligent Service durant la 2nd guerre mondiale, au service des Résistants.

Les timbres seront aussi des facteurs d'illustration du jeu de cartes.

Enfin, un autre module est destiné à la fois au sens à porter à l'Arbre de la Laïcité et à la diffusion des témoignages de trois élèves d'origine étrangère ; ces derniers présentant, avec leurs mots, leur perception de la richesse de la laïcité, inconnue dans leurs pays d'origine.

Un jeu adaptable au niveau des utilisateurs

Compte tenu du nombre de cartes « Question » (108), il sera possible de choisir les cartes en fonction du niveau des Joueurs.

Un code couleur présent sur chaque carte aidera dans un tri (**vert** : de 9 à 12 ans, **bleu** : de 12 à 14 ans, **rouge** : au-delà de 14 ans).

Il est à noter que pour chacune des 108 cartes « Question » correspond une carte « Aide » offrant la possibilité, avec un peu d'attention, d'accéder à la réponse.

Religions et pouvoir B3	Avancées vers la laïcité C2	Spiritualité, croyances A1
<p>Quelle est cette religion qui a ses origines à la Mecque (actuelle Arabie Saoudite), dont le prophète se nomme Mahomet (Muhammad) et son livre sacré « Le Coran » ?</p>	<p>Du 18 mars au 28 mai 1871, à Paris, une importante insurrection décrète la séparation des Églises et de l'État.</p> <p>Quel est le nom de cette insurrection ?</p>	<p>Les pratiques funéraires semblent être les premières formes de spiritualité pratiquées par homo sapiens connues à ce jour.</p> <p>Peux-tu dire à quand remontent -elles (à 20 000 ans près) ?</p>
<p>Réponse :</p> <p>L'Islam. Ses pratiquants se nomment « musulmans ».</p>	<p>Réponse :</p> <p>La Commune de Paris.</p>	<p>Réponse :</p> <p>Dans la région du mont Karkoum, dans l'actuel Israël, ont été trouvées les tombes les plus anciennes. Elles ont été datées à 100 000 ans.</p>

Règles du jeu

Ce jeu peut se pratiquer **individuellement** ou **par équipe**. Le mot « Joueur » sera ici utilisé pour qualifier les deux possibilités.

Il est souhaitable de désigner un « **Meneur de jeu** » qui, après les avoir mélangées, dispose, en un tas, les 108 cartes « Questions » (de 7 types A, B, C, D, E, F et G, selon les thèmes abordés, et de 7 couleurs différentes côté recto). Il est possible, en fonction des connaissances des joueurs de ne garder que certaines cartes. Les 18 cartes « Jokers » (ou moins), seront mélangées aux cartes « questions ».

Les cartes « Aides » (fond rouge), auront été séparées des autres et classées, par tas, selon l'ordre (A1, A2... B1, B2... jusqu'à G1, G2...), visibles uniquement par le « Meneur de jeu »..

Les cartes « Vrai ou faux » seront mélangées et formeront un tas à part.

Le « Meneur de jeu » et les « Joueurs » déterminent ensemble le nombre de points à atteindre pour gagner la partie (entre 20 et 50 selon le temps disponible et le nombre de « Joueurs »).

L'ordre du jeu et le sens de rotation sont établis selon les critères choisis par le groupe.

Le « Meneur de jeu » prend la première carte sur le dessus du tas, lit la question au « Joueur » désigné. Au bout de quelques secondes ce dernier doit dire :

- s'il veut répondre. Si oui, il joue et en cas de réussite, il marque **5** points, sinon **0**.
- ou s'il souhaite bénéficier de la carte « Aide ». En cas de réussite il marque **1** point, sinon **0**.

Le « Meneur de jeu » juge de la qualité de la réponse proposée par rapport à la réponse proposée sur le recto de la carte « Question ». Puis il donne la solution. Pour valider la réponse du « joueur », s'il le souhaite, il peut faire participer les autres « Joueurs ».

Le « Joueur » qui tire une carte « Joker » peut l'utiliser ou pas.

Dans le premier cas, le « Meneur de jeu » tirera une carte « Vrai ou faux », sans possibilité d'utiliser d'aide : le « Joueur » pourra marquer **10** points en cas de réponse juste.

Le « Joueur » peut refuser d'utiliser son « Joker » et le garder pour plus tard ou jamais. Il tire alors une autre carte et une seule (même si c'est encore un « Joker ») et jouera.

Le « Joueur » suivant joue à son tour.

Le « Meneur de jeu » affecte les points aux participants (0, 1, 5 ou 10 points), et, il tient et communique, à la demande, le compte des points acquis.

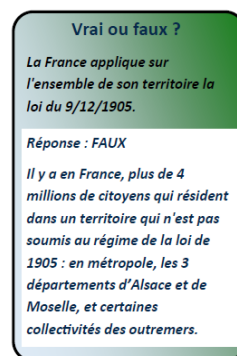
Le premier « Joueur » qui parvient au nombre de points déterminé en début de partie gagne.



Carte « Aide »



Carte « Joker »



Carte « Vrai ou Faux »