LES AVENTURIERS DES RELIGIONS OUBLIÉES

Un jeu de piste pour la visite du PDR

à l’intention des CM2

**Sujet**

Dans un souci de continuité pédagogique et de cohérence des apprentissages, le cycle 3 a pour vocation de faire la passerelle entre la fin du primaire et le début du collège.

L’activité proposée a une double finalité :

> évaluer l’acquisition de connaissances et de compétences acquises en ERE1

> faire découvrir les contenus des programmes de l’ERE2 et sa didactique qui se veut innovante

**Mots-clés**

Jeu – Expérimentation – Coopération - Autonomie – Découverte – Énigmes - Indices

**Niveau d’application**: Cycle 3

**Visées ERE1**

> Les langages des religions – Les pratiques religieuses – Les textes fondateurs – les traces patrimoniales

> La formation de la personne et du citoyen

**Compétences ERE2**

> Entrer dans la connaissance et l’estime de soi et des autres

> Aborder la pluralité des croyances et de leurs expressions de foi.

**Objectifs**

> Expérimenter par le jeu, que l’expérience du sacré a conduit les hommes à fonder des communautés religieuses et culturelles.

> Collaborer en équipe pour résoudre des énigmes.

**Format**

> Plusieurs équipes de 2/3 joueurs

> But : résoudre les 5 énigmes (dans un ordre aléatoire) pour trouver 5 mots mystère

> Durée : 40 minutes de jeu et 15 minutes d’appropriation

**Déroulement**

**Phase 1**

> Avec théâtralité, l’enseignant introduit le jeu :

*« Nous sommes en 3021*

*Les hommes de la planète terre ont tous la même religion le « Screenisme ». Leur dieu s’appelle « le grand Web », ses prophètes sont Facebook, Twitter, Snapchat, Tik-tok...*

*Toute vérité énoncée par Web ne peut être contestée.*

*Une équipe de scientifiques passionnés décide de retrouver et d’étudier la trace des religions d’autrefois. Cette équipe est composée des plus grands historiens, archéologues, spécialistes des langues anciennes et penseurs.*

*Accepterez-vous de participer à cette grande expédition ? »*

**Phase 2 :** Les équipes enquêtent et reçoivent des indices pour les y aider

**Phase 3 :** Fin du jeu, remontée des 5 mots trouvés et mise en commun

Le jeu aura permis de mettre en évident quelques dimensions des religions :

 - Croyances-dogmes-loi- symboles

 - Lieux -Rites- objets...

 - Fondateurs, prophètes...

**Matériel :**

- photocopies des 5 énigmes par nombre d’équipe, stylos

- indices placés dans contenants divers (enveloppe scellée, boite, pot en terre cuite, panier...)

**Point d’attention :** Il est intéressant de proposer au titulaire de la classe de CM2 de participer avec tous les élèves de la classe et l’IDR.

**Sources pour l’enseignant :**

<https://oumma.com/le-plus-vieux-coran-du-monde-nest-pas-celui-de-birmingham-pour-les-savants-saoudiens/>

<http://archeologiechretienne.ive.org/?p=370>

<https://fr.timesofisrael.com/un-medaillon-en-or-exceptionnel-expose-au-musee-disrael/>