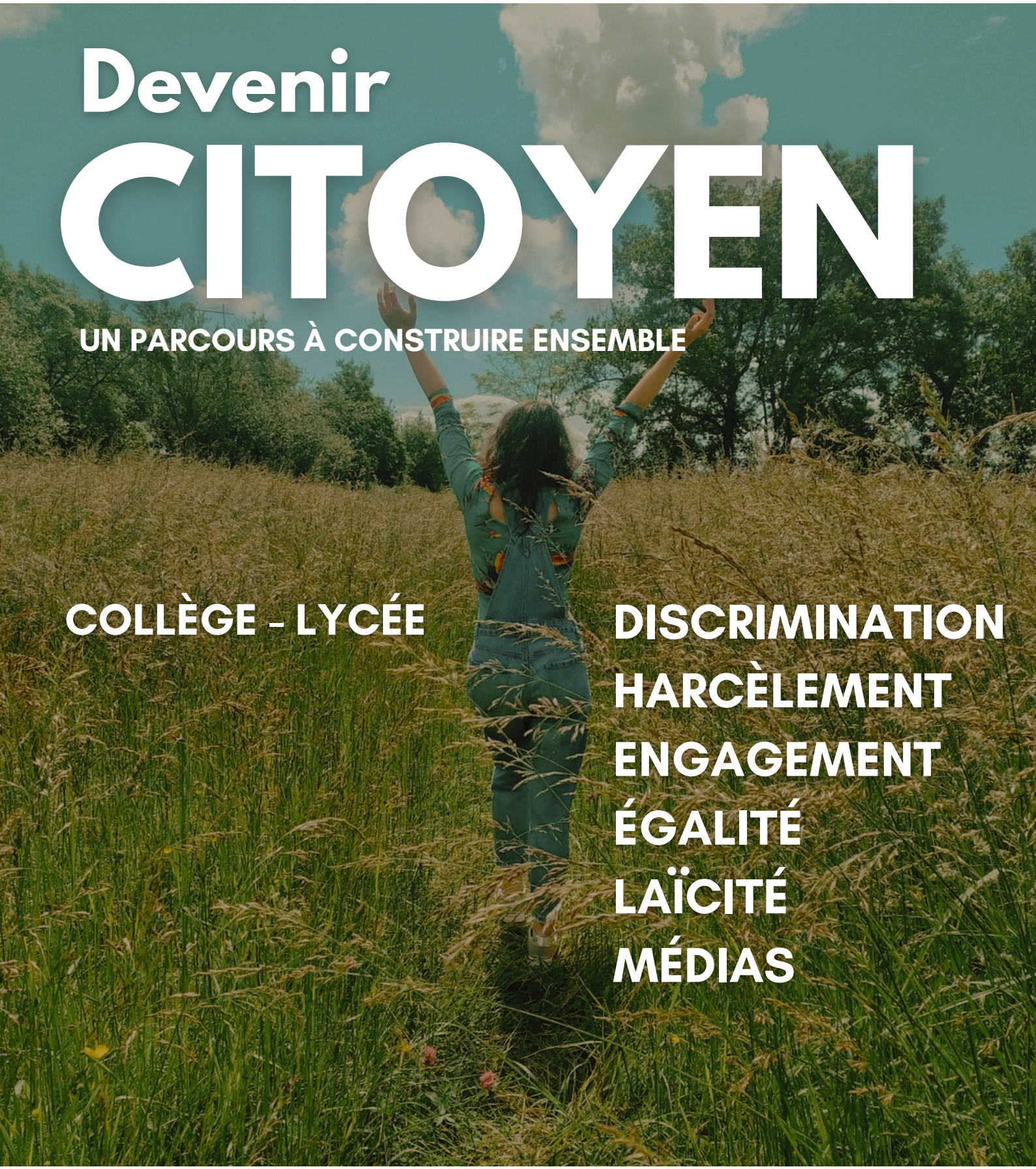
PROGRAMME DES INTERVENTIONS

FÉDÉRATION GIRONDE
la ligue de l'enseignement
un avenir par l'éducation populaire



Devenir CITOYEN

UN PARCOURS À CONSTRUIRE ENSEMBLE

COLLÈGE - LYCÉE

DISCRIMINATION
HARCÈLEMENT
ENGAGEMENT
ÉGALITÉ
LAÏCITÉ
MÉDIAS

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE LA JEUNESSE ET DES SPORTS

RÉGION Nouvelle-Aquitaine

Gironde LE DÉPARTEMENT

FÉDÉRATION GIRONDE
la ligue de l'enseignement
un avenir par l'éducation populaire

FÉDÉRATION GIRONDE

la ligue de l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

UN SERVICE DÉDIÉ AU PARCOURS CITOYEN

Afin de donner à chaque élève d'établissement scolaire la capacité de s'insérer et de se situer dans la société, de débattre et d'agir sur tout ce qui concerne la vie individuelle et collective, nous recensons dans ce catalogue l'ensemble des actions proposées en direction des collèges et lycées de Gironde.

Il y a 160 ans, la Ligue de l'enseignement a été fondée pour la généralisation de l'instruction et l'accompagnement, en tant que mouvement complémentaire, d'une Ecole publique laïque, gratuite et obligatoire : une Ecole creuset de la République.

Aujourd'hui, la Ligue de l'enseignement se mobilise encore et toujours contre les inégalités et les discriminations qui sapent le projet démocratique et social de la République. Elle agit pour la transformation et la démocratisation de l'Ecole afin qu'elle soit bien « l'Ecole de tous », pour accompagner de futurs adultes, les former tout au long de leur vie pour décider et agir en citoyens pour un monde solidaire.

La Ligue de l'enseignement réaffirme que l'Ecole laïque est une institution de la République. Ce n'est pas un service public ordinaire.

Vous trouverez dans ce catalogue l'ensemble de nos actions destinées aux élèves des collèges et lycées de Gironde. Celles-ci ont pour objectif principal de contribuer aux côtés de l'institution scolaire à l'insertion individuelle et collective des futurs citoyens dans la société, des citoyens éclairés et responsables.

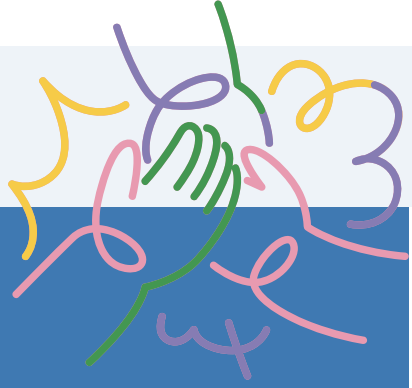
Créée en 1866 sous l'impulsion de Jean Macé, reconnue d'utilité publique, la Ligue de l'Enseignement, mouvement d'Education populaire, accompagne l'École gratuite, laïque et obligatoire dans sa lutte contre les exclusions et promeut le dessein démocratique de la République. Ainsi, depuis 160 ans et encore aujourd'hui, partenaire d'une École pour toutes et tous, elle soutient les projets éducatifs visant à éduquer, par le débat, l'engagement et l'action, les jeunes aux valeurs de la République entre autres la laïcité et la solidarité.

Les actions proposées dans notre catalogue dédié à la Gironde impliquent les élèves mais aussi les personnels et les parents ; elles visent à donner à chacune et chacun le goût de faire société.

Jean Macé : ***« Or, voilà un enfant qui sera électeur un jour ! Il deviendra un des arbitres de nos destinées ; il tiendra pour sa part notre vie à tous dans ses mains »***

citoyennete@laligue33.org
07 76 78 33 49

SOMMAIRE



- S'affilier : faire partie du réseau de la Ligue 33

- 1. Engagement dans la vie collective
- Être délégué/déléguée de classe
- Accompagnement des éco délégués
- Accompagner les CVL & CVC
- Créer une association junior

- 2. Discriminations et vivre ensemble
- Agir pour la diversité et contre les discriminations
- Harcèlement scolaire : prévenir, réagir et faire face
- Stéréotypes de genre dans les médias
- Stop à la haine anti LGBT
- Le consentement et pas que sexuel
- Jouons la carte de la fraternité
- Communiquer autrement

- 3. Laïcité et démocratie
- La Ligue Laïque, le jeu
- La Ligue laïque : kit pédagogique
- Fresque de la démocratie
- Atelier de la démocratie
- Séjours mémoriels

- 4. Éducation aux Médias et à l'Information (EMI)
- UCIA : Usages et Consciences de l'Intelligence Artificielle
- Info ou intox : combattre les fausses informations
- Décrypter les théories complotistes
- Conscience numérique durable

- 5. Éducation à l'Environnement et au Développement Durable (EEDD)
- Mesurer son empreinte écologique
- Fresque du climat
- Fresque de la biodiversité

- 6. Éducation Artistique et Culturelle (EAC)
- Parcours culture (Voir Manon)

S'AFFILIER
FAIRE PARTIE DU RÉSEAU DE LA LIGUE 33

S'affilier à la Ligue de l'enseignement c'est rejoindre un réseau de plus de 350 associations en Gironde œuvrant dans le champ sportif, socio-éducatif, loisir et culturel, avec lesquelles échanger et construire des projets communs.

Rejoindre la Ligue de l'enseignement, c'est défendre des valeurs, c'est favoriser le renouveau de la citoyenneté et militer pour une éducation populaire laïque, c'est aussi peser sur les politiques publiques locales et nationales.

Plus nous serons nombreux, plus ce que les associations préconisent dans tous les domaines de la vie quotidienne et de l'économie sociale et solidaire sera pris en compte.

Car s'associer est une force ! Appartenir au réseau de la Ligue de l'enseignement traduit cette volonté, à la fois d'appartenance, de solidarité, et d'implication sur le terrain.

La Fédération de la Gironde met à la disposition des établissements scolaires affiliés :

Les compétences des professionnels du Centre Confédéral (national) et de la fédération départementale, de la culture, de l'éducation, du sport, du développement durable, de la citoyenneté, du numérique et de la vie associative

Un accompagnement et un suivi des jeunes volontaires en service civique sur votre établissement, via la plate-forme et l'agrément de la Ligue de l'enseignement, relayé par notre fédération



Le prêt d'expositions et la mise à disposition de « personnes ressources » pour animer des débats ou rencontres

Le soutien et le conseil, à la demande, dans les démarches administratives et statutaires, dans le fonctionnement des instances citoyennes

La possibilité de bénéficier des outils de communication de la Ligue de l'enseignement de la Gironde pouvant ainsi relayer vos informations (site internet, lettre électronique, réseaux sociaux).

TARIFICATION

1 affiliation par année, par établissement scolaire ou association lycéenne
Période du 1er septembre au 31 août 2025

Affiliation structures non associatives : 111 €

Affiliation associations : 128,14 €
(incluant l'adhésion de 3 membres du bureau)

Les tarifs indiqués dans ce programme comprennent :
Un formateur professionnel pour une classe
La préparation et les outils pédagogiques
Le déplacement

Une question ?

citoyennete@laligue33.org
07 76 78 33 49

ENGAGEMENT DANS LA VIE COLLECTIVE

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE LA JEUNESSE
ET DES SPORTS
*Liberté
Égalité
Fraternité*

RÉGION Nouvelle-Aquitaine

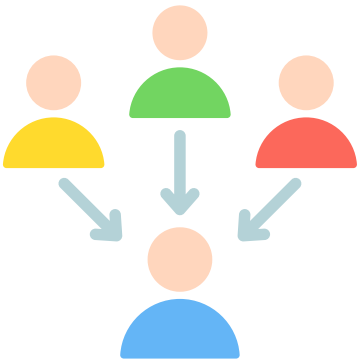
Gironde
LE DÉPARTEMENT

FÉDÉRATION GIRONDE
la ligue de l'enseignement
un avenir par l'éducation populaire

ÊTRE DÉLÉGUÉ/DÉLÉGUÉE DE CLASSE

Formation des élèves à la fonction de représentant/représentante

CONTENU DE L'INTERVENTION



6h Collège - Lycée

Ateliers de présentation et de dynamisation du groupe
Débattre autour de la fonction du délégué de classe
Information sur les instances d'un établissement scolaire
Ateliers d'études de cas que faire face à des situations concrètes ?
Simulation du conseil de classe
Exercices de prises de parole en public

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES PRINCIPALEMENT VISÉES

d'après le socle commun de connaissances, de compétences et de culture des cycles 3 et 4, de l'Éducation Nationale

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre
Organiser son travail personnel

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen
Connaître et comprendre la règle et le droit
Faire preuve de responsabilité, respecter les règles, s'engager et prendre des initiatives
Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES



Identifier le rôle, les missions, les droits et les devoirs du délégué
Mieux appréhender les instances dans lesquelles intervient le délégué
Développer la prise de parole argumentée.

A SAVOIR

Nous conseillons vivement que l'ensemble des délégués participe à la formation (suppléants et titulaires). De plus, une réunion de préparation avec l'équipe pédagogique (chef d'établissement, C.P.E et professeurs principaux) est organisée avant chaque formation afin d'adapter la formation à la réalité de l'établissement scolaire.

ACCOMPAGNEMENT DES ÉCO DÉLÉGUÉS

CONTENU DE L'INTERVENTION

3h

Collège - Lycée

5 personnes minimum
15 personnes maximum

Sensibilisation aux enjeux environnementaux et sociaux

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES PRINCIPALEMENT VISÉES

d'après le socle commun de connaissances, de compétences et de culture des cycles 3 et 4, de l'Éducation Nationale

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre
Organiser son travail personnel
Coopérer et réaliser des projets

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen
Connaître et comprendre la règle et le droit
Faire preuve de responsabilité, respecter les règles, s'engager et prendre des initiatives
Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres

Domaine 5 : Les représentations du monde et de l'activité humaine
Raisonner, imaginer, élaborer, produire

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Formation aux rôles et à la fonction des éco-délégués
Soutien à l'organisation du vote des éco-délégués
Sensibilisation aux enjeux environnementaux et sociaux



A SAVOIR

Nécessite tables, chaises et multiprises

ACCOMPAGNER LES CVL & CVC

Donner une nouvelle ambition aux instances

CONTENU DE L'INTERVENTION

6h Collège - Lycée

S'informer sur les instances et le rôle d'un élu
Comprendre les compétences du Conseil de Vie Lycéenne (CVL) ou du Conseil de Vie Collégienne (CVC)
Représenter mes camarades: mon engagement, comment y mettre des mots ?
Méthodologie de projet : construire un projet de A à Z
Se projeter et concrétiser son engagement en action

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES PRINCIPALEMENT VISÉES

d'après le socle commun de connaissances, de compétences et de culture des cycles 3 et 4, de l'Éducation Nationale

Domaine 1 : Les langues pour penser et communiquer
S'exprimer à l'oral

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre
Organiser son travail personnel

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen
Connaître et comprendre la règle et le droit
Faire preuve de responsabilité, respecter les règles, s'engager et prendre des initiatives
Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Comprendre le fonctionnement des instances lycéennes
Interroger les notions de projets, d'engagement et de représentativité
Former et accompagner à la méthodologie de projet



A SAVOIR

A la suite de la formation initiale, nous accompagnons le CVC/CVL dans la concrétisation de ses projets. Cet accompagnement prend la forme de réunions trimestrielles offrant un cadre sécurisant pour amener le groupe vers une gestion plus comprise.

CRÉER UNE ASSOCIATION JUNIOR

Être un levier d'engagement des jeunes

LE DISPOSITIF

Coordonné en Gironde par notre fédération, le dispositif Junior Association permet à des jeunes de moins de 18 ans de s'organiser et de mettre en œuvre leurs projets. Il permet de se regrouper et de fonctionner, telle une association loi 1901.

La Junior Association offre :

- une assurance qui couvre la responsabilité civile des mineur.e.s
- la possibilité d'ouvrir un compte bancaire
- un accompagnement et l'adhésion à un réseau national

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES PRINCIPALEMENT VISÉES

d'après le socle commun de connaissances, de compétences et de culture des cycles 3 et 4, de l'Éducation Nationale

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre
Organiser son travail personnel
Coopérer et réaliser des projets

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen
Faire preuve de responsabilité, respecter les règles de la vie collective, s'engager et prendre des initiatives
Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres

Domaine 5 : Les représentations du monde et de l'activité humaine
Raisonner, imaginer, élaborer, produire

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Favoriser l'action effective des enfants et des jeunes, la prise de responsabilités
Développer la compréhension des enjeux sociaux et de la citoyenneté
Promouvoir l'action collective des jeunes à travers la vie associative
Accompagner les acteurs jeunesse à la mise en place d'espaces dédiés à l'engagement des jeunes

LES CRITÈRES

Pour créer une Junior Association, plusieurs critères sont à respecter :

- composer un groupe d'au moins deux jeunes mineurs
- s'acquitter d'une cotisation de 15 € par an, par groupe constitué
- le projet doit être porté par les jeunes
- le fonctionnement de la Junior Association doit être démocratique

DISCRIMINATIONS ET VIVRE ENSEMBLE

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE LA JEUNESSE
ET DES SPORTS
*Liberté
Égalité
Fraternité*

RÉGION
Nouvelle-
Aquitaine

Gironde
LE DÉPARTEMENT

FÉDÉRATION GIRONDE
la ligue de
l'enseignement
un avenir par l'éducation populaire

AGIR POUR LA DIVERSITÉ ET CONTRE LES DISCRIMINATIONS

Animer des débats et donner la parole aux élèves

CONTENU DE L'INTERVENTION

2h Collège - Lycée

Récolter les représentations et les définitions du thème abordé
Animation de débats mouvants autour de phrases polémiques
Visionnage de courts métrages ou de témoignages

Thèmes le plus souvent abordés : **racisme, antisémitisme, sexisme, xénophobie, migrations, différences, handicap, vivre ensemble, religion, laïcité, liberté, emploi**

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES PRINCIPALEMENT VISÉES

d'après le socle commun de connaissances, de compétences et de culture des cycles 3 et 4, de l'Éducation Nationale

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre
Organiser son travail personnel

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen
Connaître et comprendre la règle et le droit
Faire preuve de responsabilité, respecter les règles, s'engager et prendre des initiatives
Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Engager une réflexion sur la diversité, les discriminations et les représentations que l'on s'en fait
Sensibiliser à la lecture de l'image et développer l'esprit critique
Sensibiliser en confrontant idées, opinions et émotions
Apprendre à débattre et à formuler sa pensée

A SAVOIR

Notre association peut aborder les thèmes suivants : **les discriminations, les migrations et les réfugiés, l'homophobie, le racisme et l'antisémitisme**.

HARCÈLEMENT SCOLAIRE : PRÉVENIR, RÉAGIR ET FAIRE FACE

Participer à la construction d'un climat scolaire non violent

CONTENU DE L'INTERVENTION

 2h ou 4h

 Collège - Lycée



Format 2 heures

Discussion animée autour d'outils de stimulation de l'empathie

Format 4 heures

Discussion animée autour de l'outil "lettre à un ami"

+

Apprendre à s'affirmer et mettre des limites face aux attaques verbales via des exercices corporels, un entraînement verbal et des jeux d'improvisation.

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES PRINCIPALEMENT VISÉES

d'après le socle commun de connaissances, de compétences et de culture des cycles 3 et 4, de l'Éducation Nationale

Domaine 1 : Les langues pour penser et communiquer
S'exprimer à l'oral

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen
Connaître et comprendre la règle et le droit
Faire preuve de responsabilité, respecter les règles, s'engager et prendre des initiatives
Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Faire connaître aux élèves les différentes ressources à leur disposition
Comprendre le phénomène du harcèlement et ses effets
Trouver des stratégies à adopter pour réagir face aux moqueries
Faire réfléchir les élèves à l'usage des rumeurs, des insultes, etc.

A SAVOIR

Ces ateliers s'articulent autour de trois principes ***: comprendre, prévenir et réagir.*** Les jeunes peuvent être alternativement auteurs et victimes de harcèlement, le format de 4 heures permet de donner la parole aux élèves puis de vivre des expériences collectives mettant en scène des situations d'exclusion ou de harcèlement.

STÉRÉOTYPES DE GENRE DANS LES MÉDIAS

Identifier et débattre des clichés diffusés

CONTENU DE L'INTERVENTION

2h Collège - Lycée

Récolter les stéréotypes liés au genre

Analyser de manière dynamique des publicités, définir en groupe les clichés sexistes

Mettre en débat les élèves face à des situations clivantes

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES PRINCIPALEMENT VISÉES

d'après le socle commun de connaissances, de compétences et de culture des cycles 3 et 4, de l'Éducation Nationale

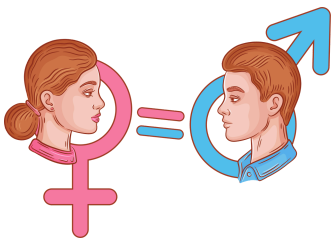
Domaine 1 : Les langues pour penser et communiquer

Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen

Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres

Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Comprendre les notions liées aux stéréotypes

Développer l'esprit critique

Faire émerger des représentations

Apprendre à identifier et à déconstruire des phénomènes de sexisme

Comprendre les conséquences de ces stéréotypes

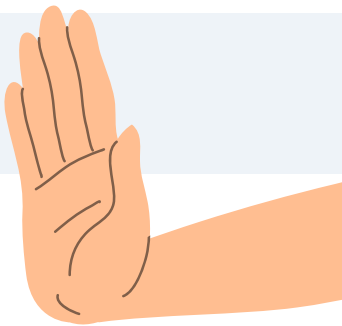


A SAVOIR

Ce module peut être poursuivi d'une séance de détournement de publicités sexistes avec les élèves en petits groupes. Les productions peuvent faire l'objet d'une exposition ou d'une diffusion autour d'un projet de classe.

STOP A LA HAINE ANTI LGBT

Déconstruire les phénomènes de discriminations



CONTENU DE L'INTERVENTION

2h

Collège - Lycée

Débat mouvant sur la sexualité, l'orientation sexuelle, le genre
Apport de connaissances et d'informations sur les personnes Lesbian-Gay-Bi-Trans (LGBT)
Diffusion et échanges autour de vidéos témoignages et de courts-métrages
Echanges en petits groupes sur des cas concrets de discrimination

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES PRINCIPALEMENT VISÉES

d'après le socle commun de connaissances, de compétences et de culture des cycles 3 et 4, de l'Éducation Nationale

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre
Chercher et traiter l'information et s'initier aux langages des médias
Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen
Connaître et comprendre la règle et le droit
Faire preuve de responsabilité, respecter les règles, s'engager et prendre des initiatives
Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement

Domaine 5 : Les représentations du monde et de l'activité humaine
Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Aborder les questions d'orientation sexuelle, de choix et de liberté
Connaître et comprendre les enjeux de la diffusion d'images, de sons, de textes
Comprendre ce qu'est une action diffamatoire
Connaître les démarches à suivre en cas de discrimination et de cyberviolence

A SAVOIR

Complémentaire à nos interventions de lutte contre les discriminations, notre association propose un zoom sur cette thématique. Principalement animées en lycée, ces interventions sont proposées aux établissements qui en font la demande en fonction des disponibilités.

pass Culture

LE CONSENTEMENT

Et pas que sexuel !

CONTENU DE L'INTERVENTION

2h-4h

Collège - Lycée



Récolter les représentations et les définitions du thème abordé
Animation de jeux sur l'espace de chacun
Aborder le consentement dans la vie et dans nos relations
Visionnage de courts métrages

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES PRINCIPALEMENT VISÉES

d'après le socle commun de connaissances, de compétences et de culture des cycles 3 et 4, de l'Éducation Nationale

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre

Coopérer et réaliser des projets
Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen

Connaître et comprendre la règle et le droit
Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Engager une réflexion sur le consentement, le respect et les limites de chacun
- Questionner les représentations que l'on s'en fait
- Sensibiliser à la lecture de l'image et développer l'esprit critique
- Sensibiliser en confrontant idées, opinions et émotions
- Apprendre à débattre et à formuler sa pensée

A SAVOIR

Pour de nombreux jeunes, l'adolescence est le moment de la découverte de l'autre : dans la rencontre, la séduction, puis le corps à corps, jeunes femmes et jeunes hommes rencontrent pour la première fois des situations tour à tour bouleversantes, heureuses, ou inconfortables. Pour un adulte comme pour un ado, il n'est pas simple d'aborder ces questions qui touchent à l'intime.
Il est pourtant important qu'une discussion puisse être ouverte.
Cette intervention met en avant que le consentement n'est pas que sexuel. Il est présent dans toutes les rencontres que nous faisons au cours de notre vie.

JOUONS LA CARTE DE LA FRATERNITÉ

Défendre les diversités par l'image et l'écriture

LE DISPOSITIF

"Jouons la carte de la fraternité" vise à sensibiliser les jeunes à la lutte contre les discriminations, à l'ouverture sur le monde et à l'interculturalité, en utilisant l'art et la culture comme moyens privilégiés. Les participants sont amenés à écrire une carte postale à un inconnu en y exprimant un message de solidarité et de fraternité.

Cette opération s'articule autour de 4 temps :

- La lecture d'image
- Le débat mouvant
- L'atelier d'écriture
- La réception des réponses

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES PRINCIPALEMENT VISÉES

d'après le socle commun de connaissances, de compétences et de culture des cycles 3 et 4, de l'Éducation Nationale

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre
Organiser son travail personnel

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen
Connaître et comprendre la règle et le droit
Faire preuve de responsabilité, respecter les règles de la vie collective
S'engager et prendre des initiatives
Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'écrit
Exprimer sa sensibilité, ses opinions, respecter les autres
Développer ses capacités de réflexion, d'analyse et de discernement
Rédiger un message personnel de fraternité de façon compréhensive

COMMENT PARTICIPER

Formule 1: Commander un KIT payant composé de cartes vierges, d'un livret pédagogique et d'affiches pour animer seul un atelier écriture avec sa classe.

Formule 2: Demander une séance animée par un intervenant professionnel : sensibilisation + atelier écriture (2 heures / 1 classe).

La fédération collecte les cartes composées, les affranchit et les envoie à des destinataires inconnus tirés au sort. La fédération reçoit les réponses éventuelles et transmet les cartes aux enseignants référents afin d'échanger avec la classe.

COMMUNIQUER AUTREMENT

CONTENU DE L'INTERVENTION

 2h

 Collège - Lycée



Interventions autour d'une nouvelle manière de communiquer de façon apaisée ainsi que de la gestion des conflits et des émotions.

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES PRINCIPALEMENT VISÉES

d'après le socle commun de connaissances, de compétences et de culture des cycles 3 et 4, de l'Éducation Nationale

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre
Coopérer et réaliser des projets

Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques
Mettre en pratique des comportements simples et respectueux des autres, de l'environnement et de la santé

Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine
Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Sensibiliser à la communication
- Transmettre les outils et méthodes de communication non violente : empathie, écoute active, message clair, résolution de conflit.
- Développer les habiletés sociales : techniques de protection, techniques de réparties
- Développer les compétences des participants en repérage et gestion de leurs émotions

A SAVOIR

Grâce à des mises en situation, d'un travail autour de cas pratiques fictifs ou faisant appel au vécu des participants, cette intervention sert à prendre en compte les besoins de chacun et favoriser un espace d'échange constructif qui permet de parler de ce que l'on ressent et de trouver des compromis. Il permet d'avoir des outils favorables à un échange d'idée sur la base de la bienveillance.



Communication - Expression - Ecoute - Echange

LAICITÉ ET DÉMOCRATIE

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE LA JEUNESSE ET DES SPORTS
Liberté
Égalité
Fraternité

RÉGION Nouvelle-Aquitaine

Gironde LE DÉPARTEMENT

FÉDÉRATION GIRONDE
la ligue de l'enseignement
un avenir par l'éducation populaire

LA LIGUE LAÏQUE
Kit pédagogique

SENSIBILISER AU PRINCIPE DE LAÏCITÉ VIA UN JEU D'ÉQUIPE MODULABLE ET LUDIQUE



Prix de l'observatoire de la laïcité et de la république française

Mouvement d'éducation populaire

1 MALETTE
4 MANCHES

3 HEURES
A PARTIR DE 12 ANS

OUTIL MODULABLE

CLEF USB
DOSSIER PEDAGOGIQUE
FOURNIS

Au travers d'une histoire futuriste illustrée, les joueurs organisés en équipe vont suivre un vrai parcours initiatique. Leur mission est de pouvoir ensuite expliquer aux citoyens le principe de laïcité.

ADAPTÉ POUR UNE APPROCHE DYNAMIQUE AUPRÈS D'ÉLÈVES, JEUNES, ENSEIGNANTS, VOLONTAIRES EN SERVICE CIVIQUE, BÉNÉVOLES, SALARIÉS, DIRIGEANTS ASSOCIATIFS...

Plus d'informations sur le kit page 20



Commandez votre KIT
via la plateforme partenaire
helloasso

LA LIGUE LAÏQUE

KIT PÉDAGOGIQUE

S'approprier et débattre autour du principe de laïcité

CONTENU DE L'INTERVENTION



2h à 4h

Collège - Lycée

ETAPE 1 : informer sur le principe de laïcité via un vidéo-quizz

ETAPE 2 : sensibiliser aux croyances et aux religions via un puzzle

ETAPE 3 : questionner la laïcité par le biais d'études de cas

ETAPE 4 : synthétiser par la production ou par le débat



COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES PRINCIPALEMENT VISÉES

d'après le socle commun de connaissances, de compétences et de culture des cycles 3 et 4, de l'Éducation Nationale



Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre

Coopérer et réaliser des projets

Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen

Connaître et comprendre la règle et le droit

Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES



Développer une citoyenneté critique et la construction du libre-arbitre

Développer des connaissances en se basant sur des repères légaux et historiques

Favoriser l'esprit d'équipe

A SAVOIR

Cet outil pédagogique invite les joueurs dans une histoire futuriste ! Il a déjà été testé par 600 jeunes depuis 2017. Ce jeu est **lauréat du Prix de la Laïcité de la République française** remis par Jean-Louis Bianco, Président de l'Observatoire de la laïcité pour la mention "Mouvement d'éducation populaire".

Ce jeu d'équipe permet d'aborder le principe de laïcité dès 12 ans, sans prérequis. Embarqués dans un scénario, les élèves répartis en équipes doivent franchir les étapes qui leur permettront d'intégrer la "Ligue laïque".

Observatoire de la laïcité

TARIF

+ Animation et formation du kit

Le kit est disponible à la vente

200 euros par kit (hors frais d'envoi)

pass Culture



Commandez votre KIT
via la plateforme partenaire
helloasso

FRESQUE DE LA DÉMOCRATIE

CONTENU DE L'INTERVENTION

3h-4h

Lycée



Explorez et interrogez le système démocratique français au travers d'un atelier ludique et collaboratif : positionnez ses institutions, représentez son fonctionnement, échangez sur ce qu'elle permet, comprenez ses intentions, imaginez ses évolutions, ses alternatives.

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES PRINCIPALEMENT VISÉES

d'après le socle commun de connaissances, de compétences et de culture des cycles 3 et 4, de l'Éducation Nationale

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre
Coopérer et réaliser des projets

Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques
Mettre en pratique des comportements simples et respectueux des autres, de l'environnement et de la santé

Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine
Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Mieux comprendre la démocratie : explorer le fonctionnement de notre système politique.
Promouvoir le dialogue : L'outil encourage le dialogue et le débat constructif sur des questions politiques, ce qui est essentiel pour renforcer la démocratie. Partager des idées : réfléchir ensemble aux défis démocratiques et de proposer des solutions.

A SAVOIR

Nécessite un espace assez large et dégagé, tables et chaises

ATELIER DE LA DÉMOCRATIE

CONTENU DE L'INTERVENTION

2h Collège - Lycée

Découvrez au travers d'un atelier ludique et collaboratif notre démocratie : ce qu'elle est, ce qu'elle permet et comment elle peut évoluer

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES PRINCIPALEMENT VISÉES

d'après le socle commun de connaissances, de compétences et de culture des cycles 3 et 4, de l'Éducation Nationale

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre
Coopérer et réaliser des projets

Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques
Mettre en pratique des comportements simples et respectueux des autres, de l'environnement et de la santé

Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine
Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Mieux comprendre la démocratie : explorer le fonctionnement de notre système politique.
Promouvoir le dialogue : L'outil encourage le dialogue et le débat constructif sur des questions politiques, ce qui est essentiel pour renforcer la démocratie. Partager des idées : réfléchir ensemble aux défis démocratiques et de proposer des solutions.

A SAVOIR

Nécessite un espace assez large et dégagé, tables et chaises



SÉJOUR MÉMORIEL CRACOVIE

Aborder le travail de mémoire par la visite du lieu historique



Dès 3 jours (2 nuits) | Collège - Lycée | 30 élèves

CONTENU DU SÉJOUR

La Ligue de l'Enseignement encourage l'ouverture de l'école sur le monde extérieur en organisant des classes de découverte et des séjours éducatifs.

- Visite des camps de Auschwitz-Birkenau.
- Visite du quartier juif de Kazimierz, de la synagogue de Cracovie et du cimetière Remuh.

Hébergement en auberge de jeunesse en pension complète à Cracovie.
Transport avion + autocar sur place

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Apprendre à exprimer sa sensibilité et ses opinions tout en respectant celles des autres.
- Analyser et comprendre les structures humaines et les représentations du monde.

A SAVOIR

Il est possible de réadapter le séjour mémoriel en fonction d'un projet de classe (nombre de jours, visites, etc.)
Devis à la demande.

Séjours éducatifs
la LIGUE de l'enseignement

SÉJOUR MÉMORIEL PARIS

Aborder le travail de mémoire par la visite du lieu historique



2 jours (1 nuits) | Collège - Lycée | 30 élèves

CONTENU DU SÉJOUR

La Ligue de l'Enseignement encourage l'ouverture de l'école sur le monde extérieur en organisant des classes de découverte et des séjours éducatifs.

- Camp de Drancy - visite guidée avec un conférencier du site (Plaque tournante de la politique de déportation antisémite en France d'août 1941 à août 1944.)
- Mémorial de la Shoah - visite guidée avec un conférencier du site, ainsi que la visite du Musée consacré à l'histoire juive durant la Seconde Guerre mondiale.
- Musée de l'Armée / Invalides - visite guidée avec un guide de la Ligue de l'Enseignement.

Hébergement en hôtel/résidence dans Paris

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Situer des événements dans le temps et dans l'espace et donner une dimension concrète et humaine à l'histoire de la déportation.
- Analyser et interpréter des documents historiques.
- Exercer sa citoyenneté à travers la compréhension des valeurs de liberté, d'égalité, de fraternité et de respect de la dignité humaine.

A SAVOIR

Il est possible de réadapter le séjour mémoriel en fonction d'un projet de classe (nombre de jours, visites, etc.)
Devis à la demande.

Séjours éducatifs
la LIGUE de l'enseignement

ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION

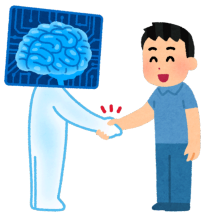
MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE LA JEUNESSE ET DES SPORTS
Liberté
Égalité
Fraternité

RÉGION Nouvelle-Aquitaine

Gironde LE DÉPARTEMENT

FÉDÉRATION GIRONDE
la ligue de l'enseignement
un avenir par l'éducation populaire

UCIA - Usages et Consciences de l'Intelligence Artificielle



CONTENU DE L'INTERVENTION

2h Collège - Lycée

Parcours d'une dizaine de séances à la carte sur la compréhension citoyenne de l'Intelligence Artificielle grâce à la robotique développée par la Ligue de l'Enseignement de Gironde avec INRIA et Poppy Station.
Plusieurs ateliers pédagogiques au choix :

- Les bases des IA : photolangage, chronocartes, jeu d'associations
- Education aux médias et IA : journal et IA, images générées par IA
- Citoyenneté et IA : débat mouvant, escape game et environnement
- Robotique et IA : Prêt d'un robot OpenSource et OpenHardware : détection d'objets en 3D

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES PRINCIPALEMENT VISÉES

d'après le socle commun de connaissances, de compétences et de culture des cycles 3 et 4, de l'Éducation Nationale

Domaine 1 : Les langues pour penser et communiquer

Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen

Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres
Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement

Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques

Mettre en pratique des comportements simples et respectueux des autres, de l'environnement et de la santé

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES



Mieux comprendre ce que sont les Intelligences Artificielles
Connaître des exemples d'IA
Développer un esprit critique sur son utilisation
Développer des compétences en robotique et IA
Développer un usage citoyen des IA (opportun, licite et digne de confiance).

POUR EN SAVOIR + :

https://laligue33.org/pole-numerique-ucia/

INFO OU INTOX ?

Combattre les fausses informations

CONTENU DE L'INTERVENTION



2h Collège - Lycée

Découverte et compréhension de la vidéo/image
Sondage et émergence des représentations
Décryptage de la vidéo : la décrypthèque
Sondage post-décrytage

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES PRINCIPALEMENT VISÉES

d'après le socle commun de connaissances, de compétences et de culture des cycles 3 et 4, de l'Éducation Nationale

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre
Chercher et traiter l'information et s'initier aux langages des médiasCoopérer et réaliser des projets
Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen
Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement

Domaine 5 : Les représentations du monde et de l'activité humaine
Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Comprendre le processus journalistique
Apprendre à vérifier et croiser les sources d'information pour comprendre et s'approprier la démarche journalistique
Identifier des sources fiables d'information sur Internet
Savoir analyser une page web
Comprendre les codes du reportage vidéo



A SAVOIR

En lien avec les parcours pédagogiques INFOHUNTER qui ont pour mission d'aider les jeunes à mieux comprendre la fabrique de l'information et de développer leur esprit critique.
Ce module peut nécessiter une connexion internet, un vidéoprojecteur/tableau numérique et plusieurs ordinateurs/tablettes.

pass Culture

Décrypter les théories complotistes

Comprendre la construction et les enjeux de ces fausses informations

CONTENU DE L'INTERVENTION

 2h  Collège - Lycée



Faire vivre l'expérience d'une théorie complotiste
Décrypter et décoder une vidéo complotiste
Comprendre le fonctionnement du raisonnement
Définir les notions proches du concept de "complotisme"
Recréer une conspiration de toute pièce pour mieux comprendre

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES PRINCIPALEMENT VISÉES

d'après le socle commun de connaissances, de compétences et de culture des cycles 3 et 4, de l'Éducation Nationale

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre

Chercher et traiter l'information et s'initier aux langages des médias
Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen

Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement

Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine

Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Identifier la source de l'information pour vérifier sa légitimité
Savoir mobiliser ses connaissances et s'appuyer sur des ressources encyclopédiques
S'interroger sur le fait de croire ou non à une information
Identifier la rhétorique et les thèmes récurrents aux théories du complot
Comprendre que les complots constituent des outils de manipulation et d'intolérance

A SAVOIR

Découvrir, débattre et décrypter : ce module permet aux élèves de découvrir le métier de journaliste et en quoi consiste l'édition d'informations fiables, sourcées et vérifiées. L'occasion pour eux de se questionner sur les réactions diverses que nous pouvons avoir selon les informations que nous lisons au quotidien. Certaines animations nécessitent l'accès à une salle informatique et une connexion Internet.

CONSCIENCE NUMÉRIQUE DURABLE

CONTENU DE L'INTERVENTION

2h

Collège - Lycée

5 personnes minimum
35 personnes maximum

Parcours de 6 séquences sur la compréhension de l'aspect matériel du numérique et de ses répercussions environnementales (validé par l'ADEME).

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES PRINCIPALEMENT VISÉES

d'après le socle commun de connaissances, de compétences et de culture des cycles 3 et 4, de l'Éducation Nationale

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre
Coopérer et réaliser des projets
Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen
Connaître et comprendre la règle et le droit
Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres

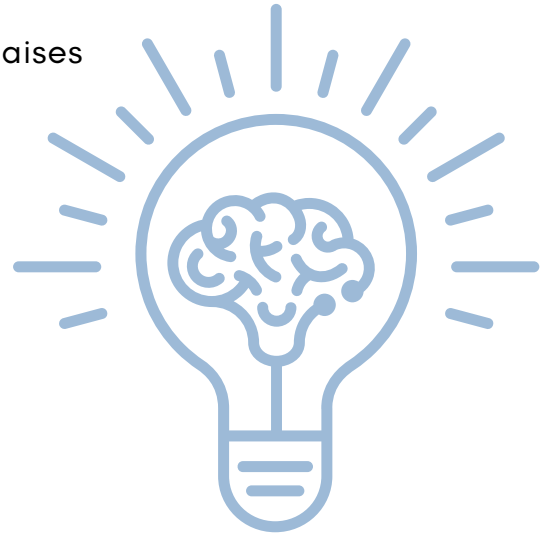
Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques
Mettre en pratique des comportements simples et respectueux des autres, de l'environnement et de la santé

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Prendre conscience de l'omniprésence et du développement numérique
- Comprendre que derrière le côté immatériel du numérique se cachent des matières premières, de l'énergie et des êtres humains

A SAVOIR

Nécessite un espace assez large et dégagé, tables et chaises



POUR EN SAVOIR + :

https://fra.conscience-numerique-durable.org/

ÉDUCATION À L'ENVIRONNEMENT ET AU DÉVELOPPEMENT DURABLE

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE LA JEUNESSE ET DES SPORTS
Liberté
Égalité
Fraternité

RÉGION Nouvelle-Aquitaine

Gironde LE DÉPARTEMENT

FÉDÉRATION GIRONDE
la ligue de l'enseignement
un avenir par l'éducation populaire

MESURER SON EMPREINTE ÉCOLOGIQUE

Prendre conscience de l'impact de notre présence sur la planète

CONTENU DE L'INTERVENTION

2h

Collège - Lycée



Débat mouvant sur le développement durable et l'écologie
Animation d'un quizz dynamique sur le calcul de son empreinte écologique
Application du calcul sur le plateau et discussion quant aux améliorations possibles

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES PRINCIPALEMENT VISÉES

d'après le socle commun de connaissances, de compétences et de culture des cycles 3 et 4, de l'Éducation Nationale

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre
Chercher et traiter l'information et s'initier aux langages des médiasCoopérer et réaliser des projets
Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer

Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques
Mettre en pratique des comportements simples et respectueux des autres, de l'environnement et de la santé

Domaine 5 : Les représentations du monde et de l'activité humaine
Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Sensibiliser les jeunes à leur impact sur la planète
Le mesurer grâce au calcul de l'empreinte écologique -personnelle, de leur classe...)
Débattre des enjeux environnementaux
Responsabiliser les élèves en développant l'envie d'agir, pour devenir de futurs citoyens solidaires

A SAVOIR

Notre fédération accompagne des communes et accueils de loisirs dans des démarches globales autour du développement durable. Nous pouvons accompagner également des établissements scolaires qui souhaitent construire un projet global autour de cette thématique.

FRESQUE DU CLIMAT

CONTENU DE L'INTERVENTION

3h

Collège - Lycée

6 personnes minimum
15 personnes maximum

Un atelier, s'appuyant sur des données scientifiques, pour comprendre les causes et conséquences du changement climatique de manière ludique et collaboratif.

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES PRINCIPALEMENT VISÉES

d'après le socle commun de connaissances, de compétences et de culture des cycles 3 et 4, de l'Éducation Nationale

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre
Coopérer et réaliser des projets

Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques
Mettre en pratique des comportements simples et respectueux des autres, de l'environnement et de la santé



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Sensibiliser sans culpabiliser
S'approprier le défi du changement climatique (avec des données scientifiques solidement établies)
Mobiliser l'intelligence collective du groupe

A SAVOIR

Nécessite un espace assez large et dégagé, tables et chaises



PRÉVENTION DES RISQUES MAJEURS

CONTENU DE L'INTERVENTION

2h

Collège - Lycée

6 personnes minimum
15 personnes maximum

Un atelier d'éducation à la sécurité pour renforcer la résilience de la population face aux événements majeurs..

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES PRINCIPALEMENT VISÉES

d'après le socle commun de connaissances, de compétences et de culture des cycles 3 et 4, de l'Éducation Nationale

Domaine : Sciences et technologie

Domaine : Histoire et géographie

Domaine : Engagement moral et civique



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

L'éducation aux risques majeurs se décline en deux volets complémentaires : d'une part l'acquisition de savoirs sur les risques qui environnent les élèves à travers les enseignements disciplinaires et des activités pédagogiques spécifiques, et, d'autre part, l'incorporation des comportements à adopter en cas de crise par la participation aux exercices de mise en œuvre du plan particulier de mise en sûreté (PPMS). La préparation et la mise en œuvre revêtent une dimension éducative complémentaire aux activités menées en classe en mobilisant l'ensemble de la communauté scolaire.

A SAVOIR

Atelier très interactif avec de nombreux outils pédagogiques qui permettent de découvrir les différents aléas, comment se protéger et comment se préparer en cas de danger.



POUR EN SAVOIR + :

https://laligue33.org/transitions-ecologiques-culture-du-risque/

pass Culture

FRESQUE DE LA BIODIVERSITÉ

CONTENU DE L'INTERVENTION

3h

Collège - Lycée

6 personnes minimum
15 personnes maximum

Découvrez au travers d'un atelier ludique et collaboratif l'aspect systémique des grandes causes d'érosion de la biodiversité : ce qu'elle est, ce qu'elle permet et ce qui la dégrade.



COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES PRINCIPALEMENT VISÉES

d'après le socle commun de connaissances, de compétences et de culture des cycles 3 et 4, de l'Éducation Nationale

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre
Coopérer et réaliser des projets

Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques
Mettre en pratique des comportements simples et respectueux des autres, de l'environnement et de la santé

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Sensibiliser sans culpabiliser
S'approprier le défi d'érosion de la biodiversité (avec des données scientifiques solidement établies)
Mobiliser l'intelligence collective du groupe

A SAVOIR

Nécessite un espace assez large et dégagé, tables et chaises

pass Culture

ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE LA JEUNESSE ET DES SPORTS
Liberté
Égalité
Fraternité

RÉGION Nouvelle-Aquitaine

Gironde LE DÉPARTEMENT

FÉDÉRATION GIRONDE
la ligue de l'enseignement
un avenir par l'éducation populaire

CINÉ DÉBAT

CONTENU DE L'INTERVENTION

2h

Collège - Lycée

L'intervention se compose d'une sensibilisation à une thématique choisie avec l'établissement, du visionnage du court métrage puis d'un débat animé autour de la thématique et d'apports cinématographiques.

Banlieue / Corps / Médias / Adolescence / Amitié / Conflit / Ecole / Relation homme-femme / Révolte / Sexualité / Solidarité / Travail...
Un cocktail de thématiques abordées dans une sélection de courts métrages !

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES PRINCIPALEMENT VISÉES

d'après le socle commun de connaissances, de compétences et de culture des cycles 3 et 4, de l'Éducation Nationale

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre

Coopérer et réaliser des projets
Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen

Connaître et comprendre la règle et le droit
Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Leurs objectifs ? Débattre, échanger, décrypter, découvrir...
- Chaque film ou documentaire porte sur une thématique de société et d'actualité que ce soit : la santé, l'environnement, les luttes sociales, les discriminations, etc.
- Découvrir des artistes, des films
- Pour échanger et débattre après les projections

A SAVOIR

Les ciné-débats sont d'excellentes occasions pour sensibiliser le public sur une thématique et faire naître des échanges entre citoyens. Ils permettent d'éveiller l'esprit critique et de découvrir différents types de court-métrage.
Cette expérience participative et constructive permet aux jeunes de s'informer et réfléchir sur des sujets de société à travers des échanges de points de vue, des discussions et des débats afin de mieux vivre ensemble.

SPECTACLE - QUAND J'ÉTAIS PETITE JE VOTERAI

CONTENU DE L'INTERVENTION

2h - 4h Collège - Lycée

Anard a décidé de devenir délégué pour redonner le pouvoir aux élèves. Aidé par Lune, son amoureuse, il mène campagne contre Cachot qui, lui, souhaite rétablir l'ordre public avec un programme autoritaire...

Ce spectacle plein d'humour et de tendresse pose des questions fondamentales sur la démocratie. Autour de sa représentation par la Cie Jusqu'à l'Aube, la Ligue de l'Enseignement propose un atelier pour approfondir les sujets abordés.

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES PRINCIPALEMENT VISÉES

d'après le socle commun de connaissances, de compétences et de culture des cycles 3 et 4, de l'Éducation Nationale

Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer
Langage des arts et des corps

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen
Apprentissage de la vie en société, de l'action collective et de la citoyenneté
Formation morale et civique

Domaine 4 : Les représentations du monde et de l'activité humaine
Interprétations des productions culturelles humaines
Connaissance du monde social contemporain

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir l'art et le spectacle vivant
- Développer les capacités de compréhension et d'empathie
- S'approprier des connaissances autour de la citoyenneté et la démocratie
- Echanger, débattre

A SAVOIR

Selon les contraintes de temps, l'intervention peut prendre plusieurs formats :

Format 2h : Représentation du spectacle suivie d'un temps d'échange avec les comédiennes et metteurs en scène animé et complété par l'intervenante citoyenneté.

Format 3h ou 4h : Atelier autour de la démocratie (1 à 2 heures / 1 classe) et représentation du spectacle suivie d'un temps d'échange avec les comédiennes et metteurs en scène animé et complété par l'intervenante citoyenneté.

pass Culture

SPECTACLE - LA FÉE DU BOIS DORMANT

CONTENU DE L'INTERVENTION

2h - 4h Collège - Lycée

Un château entouré de ronces. Un valeureux prince y pénètre. Dans la plus haute tour du château, une princesse endormie. Touché par sa grâce, le prince se penche sur elle. Quand soudain, une fée l'interrompt ! Cela fait des millénaires qu'elle entend raconter l'histoire de la Belle au bois dormant. Elle ne supporte plus ces images poussiéreuses.

Ce spectacle plein d'humour pose des questions fondamentales sur le consentement et les relations hommes/femmes. Autour de sa représentation par la Cie La Malice, la Ligue de l'Enseignement propose un atelier pour approfondir les sujets abordés.

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES PRINCIPALEMENT VISÉES

d'après le socle commun de connaissances, de compétences et de culture des cycles 3 et 4, de l'Éducation Nationale

Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer
Langage des arts et des corps

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen
Apprentissage de la vie en société, de l'action collective et de la citoyenneté
Respect des choix personnels et des responsabilités individuelles

Domaine 4 : Les représentations du monde et de l'activité humaine
Interprétations des productions culturelles humaines
Connaissance du monde social contemporain

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir l'art et le spectacle vivant
- Développer les capacités de compréhension et d'empathie
- S'approprier les notions de vivre-ensemble, respect et consentement
- Echanger, débattre

A SAVOIR

Selon les contraintes de temps, l'intervention peut prendre plusieurs formats :

Format 2h : Représentation du spectacle suivie d'un temps d'échange avec les comédiennes et metteurs en scène animé et complété par l'intervenante citoyenneté.

Format 3h ou 4h : Atelier autour de la démocratie (1 à 2 heures / 1 classe) et représentation du spectacle suivie d'un temps d'échange avec les comédiennes et metteurs en scène animé et complété par l'intervenante citoyenneté.

CULTURE ET INTERCULTURALITÉ



CONTENU DE L'INTERVENTION

2h

Collège - Lycée

Autour d'ateliers favorisant la discussion, les participants sont amenés à découvrir et échanger au sujet de différentes pratiques culturelles et représentations ainsi qu'à développer une réflexion autour de la richesse de la diversité.

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES PRINCIPALEMENT VISÉES

d'après le socle commun de connaissances, de compétences et de culture des cycles 3 et 4, de l'Éducation Nationale

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen

Apprentissage de la vie en société, de l'action collective et de la citoyenneté
Respect des choix personnes et des responsabilités indiiduelles

Domaine 5 : Les représentations du monde et de l'activité humaine

Compréhension des sociétés dans le temps et dans l'espaces
Interprétation des productions culturelle humaines
Connaissance du monde social contemporain

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Engager une réflexion sur l'interculturalité, la diversité et le partage
- Questionner les représentations que l'on s'en fait
- Valoriser la culture et les pratiques de chacun
- Développer la compréhension mutuelle et le vivre ensemble à travers l'échange
- Travailler la curiosité et l'ouverture sur le monde

A SAVOIR

Intervention modulable composée d'ateliers et d'outils variés qui permettent de s'adapter au groupe.



Ouverture culturelle - Respect - Rapport à l'autre

L'ART ET DE LA CULTURE DANS LA SOCIÉTÉ



CONTENU DE L'INTERVENTION

2h

Collège - Lycée

Au travers de temps d'échange et d'expérimentation, les jeunes explorent le monde de l'art en France et les notions de démocratie culturelle et de droits culturels, questionnent le statut de l'artiste et découvrent les moyens d'accès à l'art et à la pratique artistique.

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES PRINCIPALEMENT VISÉES

d'après le socle commun de connaissances, de compétences et de culture des cycles 3 et 4, de l'Éducation Nationale

Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer
Langages des arts et du corps

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre
Accès à l'information et à la documentation
Organisation des apprentissages

Domaine 5 : Les représentations du monde et de l'activité humaine
Compréhension des sociétés dans le temps et dans l'espace
Interprétation des productions culturelles humaines
Connaissance du monde social contemporain

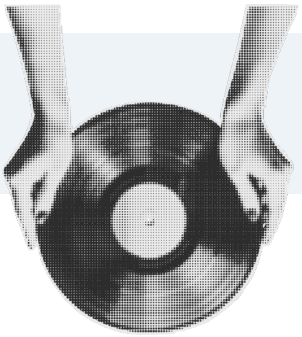
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Engager une réflexion autour des cultures et de l'interculturalité
- Acquérir des connaissances sur le milieu de l'art en France et son fonctionnement
- Découvrir des offres et dispositifs culturels à destination des jeunes
- Valoriser la culture et les pratiques de chacun

A SAVOIR

Intervention modulable composée d'ateliers et d'outils variés qui permettent de s'adapter au groupe.

CRÉE TON PROPRE SON



CONTENU DE L'INTERVENTION

2h - 4h | Collège - Lycée | 15 participants max par atelier

Cet atelier a pour but d'initier les participants aux bases de la MAO via la plateforme de travail audio numérique : SOUNDTRAP. Chaque participant a sa part de création. L'atelier vise à permettre aux participants de repartir avec des notions sur l'utilisation des logiciels MAO, ainsi que de créer une musique individuellement, tout en restant dans une dynamique de groupe.

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES PRINCIPALEMENT VISÉES

d'après le socle commun de connaissances, de compétences et de culture des cycles 3 et 4, de l'Éducation Nationale



Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer
Langages des arts et du corps

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre
Outils numérique

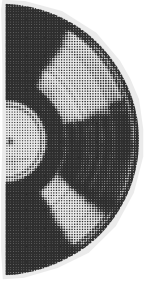
Domaine 5 : Les représentations du monde et de l'activité humaine
Interprétation des productions culturelles humaines

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir une nouvelle culture liée au numérique et à la musique assistée par ordinateur
- Développer l'écoute, la créativité et l'expression artistique
- Manipuler et créer des sons et des mélodies par ordinateur

A SAVOIR

Format 2h : découverte du logiciel, initiation musicale et expérimentation
Format 4h : découverte du logiciel, initiation musicale, création d'unrythme et d'une bande sonore



ESCALES EN SCÈNE

Carnet d'expression du jeune spectateur

Ce carnet est un outil innovant d'accompagnement du jeune public à la rencontre du spectacle vivant. Il propose à la fois des conseils, des repères, des clefs de lecture d'une représentation de spectacle vivant et des espaces d'expression personnelle pour les jeunes. Il permet ainsi d'inscrire les rencontres artistiques des enfants et des jeunes dans la globalité d'un parcours accompagné.

Il est possible d'envisager une sortie culturelle et de construire un parcours autour du spectacle en lien avec l'équipe du Pôle culture de la Ligue de l'enseignement de la Gironde.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir les arts du spectalce à travers un carnet de bord individuel et ludique
- Suivre le parcours culturels de l'élève au fil des années
- Vivre un parcours d'éducation artistique et culturelle

A SAVOIR

Le carnet est en vente aux prix d'1€ l'exemplaire.
Une formation est dispensée d'une sensibilisation sur l'éducation artistique et culturelle.
Il est possible de financer les sorties culturelles via le Pass culture.

Atelier à la demande



Une intervention construite avec vous, pour répondre à vos besoins.

Vous souhaitez aborder une thématique qui ne figure pas dans notre catalogue ? Vous faites face à une situation particulière au sein de votre classe ?
Notre équipe peut construire avec vous une intervention adaptée à partir de votre demande, nous élaborons un projet pédagogique personnalisé en définissant ensemble :

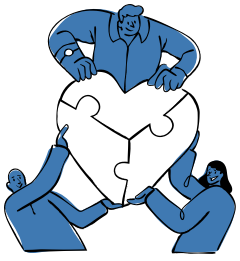
- les objectifs éducatifs
- le public concerné
- les méthodes d'animation les plus pertinentes
- les ressources pédagogiques mobilisées

Notre démarche privilégie les pédagogies participatives, les échanges et la co-construction afin de favoriser l'implication des participants quelque soit la thématique en lien avec les valeurs de l'Éducation populaire et de la République.

Contactez nous par mail ou par téléphone afin de construire ou d'afiner votre demande !



citoyennete@laligue33.org
07 76 78 33 49



TARIFICATION

Le coût des interventions, de **250 €** à **550 €**, est conditionné à la disponibilité des fonds dédiés et des thématiques abordées

citoyennete@laligue33.org
07 76 78 33 49

CONTACTEZ NOUS POUR AFFINER VOTRE DEMANDE !

Certaines de nos actions sont financées grâce à des subventions ou appels à projets.

Elles sont indiquées par le symbole suivant :

Pour les actions à retrouver sur le Pass Culture : pass Culture



Nos partenaires financiers :

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE LA JEUNESSE ET DES SPORTS
Liberté Égalité Fraternité

PRÉFET DE LA RÉGION NOUVELLE-AQUITAINE
Liberté Égalité Fraternité

pass Culture

RÉGION Nouvelle-Aquitaine

Gironde LE DÉPARTEMENT

Erasmus+

Nos partenaires :

Inria

Fresque de la Biodiversité

LA FRESQUE DU CLIMAT

la ligue de l'enseignement FOL Loire

poppy STATION

ADEME
AGENCE DE LA TRANSITION ÉCOLOGIQUE

