

ENQUÊTE

*Grâce au jeu et aux loisirs créatifs
l'enfant explore les religions*



*RAPPORT D'ACTIVITE SYNTHETIQUE
2010-11*



Contact : Marine Quenin, 06 22 30 07 53, marine.quenin@enquete.asso.fr
Plus d'informations : www.enquete.asso.fr

ENQUÊTE, c'est quoi ?

ENQUÊTE cherche à promouvoir le vivre-ensemble, et notamment la découverte de la laïcité, dans un environnement actuel où les questions religieuses sont extrêmement sensibles. L'association souhaite favoriser la coexistence apaisée des différentes options spirituelles, dont l'athéisme, parfois mise à mal.

ENQUÊTE développe des outils de découverte ludo-éducatifs des faits religieux à destination des enfants (7-11 ans) sous un angle laïc et non confessionnel. Il s'agit de les amener à mieux comprendre l'environnement dans lequel ils évoluent (que l'on parle de la construction du temps, de l'espace, des pratiques ou encore de symbolique) et de semer des graines pour permettre à ces enfants d'être en mesure, une fois adolescents ou adultes, d'évoquer ces questions sur un mode apaisé, dans un contexte aujourd'hui très sensible.

CHARTRE

Constat

Le déclin de la place des traditions religieuses dans la société, couplé à la disparition de certains canaux de transmission traditionnels (famille, communauté...), tendent à rendre l'environnement proche incompréhensible pour les enfants. Il leur manque des clés de lecture, un alphabet comme une grammaire. Une partie de leur environnement quotidien devient alors illisible.

Ce déclin de la place des traditions religieuses dans le quotidien laisse néanmoins la place à des tensions interreligieuses, parfois communautaires, se nourrissant d'une méconnaissance, voire d'une incompréhension de l'autre et de sa religion.

Or c'est très tôt que les enfants posent des questions au sujet de l'empreinte du religieux dans leur environnement et se montrent curieux et sensibles à ces questions. Quels parents n'ont pas entendu : 'Maman, c'est quoi la croix ? Le ramadan, c'est parce que les gens n'ont pas faim ? C'est quoi prier ?'

Vision

Enquête veut agir pour que les enfants, et plus tard les adultes qu'ils deviendront, évoluent dans un environnement dont ils décodent l'organisation et la symbolique religieuses, et soient en mesure de comprendre la laïcité et d'accepter la coexistence des religions, et s'inscrivent comme citoyens acteurs d'un vivre-ensemble éclairé.

Mission

Afin de rendre compréhensible le quotidien environnant et de promouvoir un dialogue apaisé dans un contexte actuel extrêmement sensible aux questions religieuses, proposer des outils ludo-éducatifs pour permettre aux enfants de découvrir les symboliques et cultures religieuses les plus présentes sur le territoire français et le cadre de la laïcité dans lequel elles s'inscrivent.

Objectifs

Concevoir et diffuser des outils ludo-éducatifs pour favoriser la découverte des symboliques religieuses par les enfants :

- Sous la forme d'ateliers et de sorties qui leur sont directement destinés,
- Sous forme d'outils (dessin animé, jeux...) destinés aux éducateurs.

Principes

- Une stricte neutralité vis-à-vis des religions dans un grand respect des croyances,
- Une complémentarité d'intelligence avec les enseignants et les familles,
- Le choix d'une approche par le jeu, notamment les loisirs créatifs,
- Le choix d'entrer par l'environnement proche des enfants,
- La promotion du vivre ensemble dans le cadre des lois de la République.

Bilan synthétique des Activités Opérationnelles 2010-11

La formalisation du projet et des outils

La première partie de l'année a permis de rencontrer un grand nombre d'experts et ainsi de :

- Valider l'intérêt du projet et l'inexistence d'acteurs sur le champ choisi par ENQUÊTE : une approche de découverte, non confessionnelle, à destination des enfants, à partir du jeu
- Confirmer le choix de la cible : les enfants du primaire.

Elle a aussi été l'occasion de la création des outils utilisés par ENQUÊTE pour animer ses ateliers :

- Formalisation des thèmes abordés et du corpus de connaissances visées,
- Création des outils d'animation.

Ces outils ont été soumis à la relecture critique d'un certain nombre d'experts des religions et d'enseignants pour être affinés.

Les premiers ateliers

Centre Social de Belleville : dans ce centre situé en plein Belleville (Paris 19^e), quartier extrêmement métissé de Paris, ENQUÊTE a animé une série de 13 séances hebdomadaires d'une heure, de début mars à juin 2011. Ils s'adressaient à un groupe de 8 enfants de CM1-CM2 accueillis deux fois par semaine par le centre pour du suivi de devoirs et des activités. Tous les mardis soirs, ENQUÊTE a proposé une intervention d'une heure autour du fil conducteur de la création d'un jeu l'oie (création « physique » du jeu –plateau, pions, dé...- et des questions) et abordé par ce biais de très nombreux thèmes.

Centre d'animation Hébert (Paris 18^e) : pendant les vacances de Pâques (avril 2011), ENQUÊTE a animé un atelier, pendant tout un après-midi pour un groupe de 15 enfants (9-12 ans). Celui-ci a pris la forme d'une grande enquête par petits groupes, avec diverses énigmes à résoudre.

Ecole Arborescences (école hors contrat du Val de Marne pour enfants précoces en souffrance dans le système scolaire) : en mai 2011, ENQUÊTE a animé trois ateliers consécutifs de 1 heure à destination d'un groupe de 7 enfants de 8-10 ans, à partir d'un livret de jeu.



Bilan des ateliers

Ces différentes expériences ont permis de tester différents types de formats (animation ponctuelle sur un après-midi, ateliers récurrents pendant une semaine, interventions réparties sur l'année scolaire), de cadres (centre d'animation Paris 18^e, centre social de Belleville Paris 19^e, école hors contrat Arborescences) et de groupes d'enfants (taille).

Plusieurs enseignements :

- Un réel intérêt des enfants et une réticence moindre des parents que celle envisagée initialement,
- La pertinence de l'organisation de séances sur la durée pour favoriser l'éveil d'une « curiosité éclairée et bienveillante »,
- La pertinence des centres sociaux et des écoles comme lieu d'animation des ateliers.



Le jeu

Cette première année a permis de valider auprès de divers acteurs (Institut Européen en Sciences des Religions, enseignants du public, conseillères pédagogiques, secrétariat général de l'enseignement catholique...) :

- la pertinence de la création d'un outil ludo-éducatif à destination des éducateurs, et particulièrement des enseignants pour aborder la découverte des symboliques et pratiques religieuses, du cadre de la laïcité et favoriser la déconstruction des préjugés.
- l'intérêt de canaux pour sa diffusion : conseillères pédagogiques, écoles privées, secrétariat général de l'enseignement catholique, Office centrale de la Coopération à l'Ecole.

Vie de l'Association et partenariats

Fondatrices

Marine Quenin, Présidente
37 ans



Diplômée de l'Institut d'Études Politiques de Paris et titulaire d'un Master of Arts en Relations Internationales de Sussex University. Après un an chez Arthur Andersen, en charge de l'animation de la fondation d'entreprise tout juste créée, elle a participé au développement de l'association Samusocial International, dont elle a assuré la direction pendant 8 ans. Elle a rejoint en 2008 la Chaire ESSEC Entrepreneuriat Social, pour prendre la responsabilité d'Antropia, son Incubateur Social. Elle est aujourd'hui en charge, au sein de l'Institut de l'Innovation et de l'Entrepreneuriat Social de l'ESSEC, de la conception pédagogique et de la supervision d'une préparation aux concours d'admission sur titre à l'ESSEC pour étudiants d'origine modeste.

Marie-Anne Cantin, Trésorière
45 ans,



Après une formation en gestion à Paris Dauphine, elle a exercé des fonctions de contrôle de gestion pendant douze ans dans une filiale de la SNCF. Bénévole, puis salariée du Samusocial International, elle y a développé les missions de formation universitaire et l'animation de la fédération nationale des Samusociaux. Passionnée par les questions de religion, elle a suivi et suit de nombreuses formations sur le sujet. Elle a par ailleurs animé pendant de nombreuses années des groupes scouts.

Toutes deux se sentent extrêmement concernées par la question de la citoyenneté et l'apprentissage du vivre ensemble. Intéressées par le thème de la transmission et des innovations pédagogiques, elles ont créé **ENQUÊTE** le 16 septembre 2010.

Partenariats

ENQUÊTE s'est rapprochée cette année de deux partenaires essentiels :

- **Antropia** : l'incubateur social de l'Institut de l'Innovation et de l'Entrepreneuriat Social de l'ESSEC
 - ⇒ Des experts de l'incubateur accompagnent la formalisation du projet afin de maximiser l'impact social et réfléchir à la pérennité du modèle, notamment en termes de modèle économique.
- **Institut Européen en Sciences de Religions** : Institut de formation, centre de ressources et observatoire européen du religieux adossé à la section des Sciences Religieuses de l'Ecole Pratique des Hautes Etudes, l'IESR a pour but de constituer un lieu laïque d'expertise et de conseil sur l'histoire et l'actualité des questions religieuses
 - ⇒ Des chercheurs de l'IESR ont relu les ateliers
 - ⇒ L'Institut s'est montré très intéressé par la création du jeu et prêt à s'y associer, notamment grâce à son expertise sur le fond

Bilan Financier

L'association a fonctionné cette année grâce au bénévolat de ses deux fondatrices et de divers soutiens en nature (mise à disposition de bureau, appui logistique...).

ENQUÊTE - compte de résultats 2010-11					
N° de compte	CHARGES	2010-11	N° de compte	PRODUITS	2010-11
861	Bureau	3 000	870	Bénévolat	33 000
	Communication	600	871	Prestations	1 000
	Fournitures	600	872	Dons en nature	4 800
	Impression	600			
862	Site internet	1 000			
864	Personnel bénévole	33 000			
	TOTAL	38 800	TOTAL		38 800

Perspectives

Opérationnelles

Trois pistes de développement sont envisagées pour l'année à venir

- **Les ateliers**
 - o animation prévue d'une dizaine d'ateliers à Paris et en région parisienne, dans des centres sociaux et des écoles hors contrat. Des animateurs seront recrutés grâce au partenariat avec l'IESR et l'association Coexister.
- **Le Jeu :**
 - o développement d'un prototype pendant l'année afin de permettre une diffusion plus large à l'automne 2012.
- **Le Dessin animé :**
 - o identification des canaux de transmission les plus adaptés pour un tel support et de partenaires pour le projet, rédaction d'une première version du cahier des charges
- **Financement**

il s'agira de s'appuyer à terme sur un modèle économique mixte, qui allie ressources propres issues de la commercialisation des outils créés et subventions.

Gouvernance

Aujourd'hui composée de ses deux membres fondatrices, ENQUÊTE a vocation à élargir et asseoir sa gouvernance afin de favoriser la pérennisation du projet. Une réflexion est engagée, notamment pour la constitution :

- d'un conseil d'administration aux compétences complémentaires et utiles au projet et,
- d'un comité scientifique pour l'accompagnement de la création du jeu.



ENQUÊTE

*Grâce au jeu et aux loisirs créatifs
l'enfant explore les religions*