

animations
pour
catéchismes
et
groupes
d'adolescents

Avant-propos

Le présent dossier contient essentiellement des animations thématiques à vivre en groupes de 10 à plus de 40 personnes. Le choix des thèmes est lié au groupe initiateur de cette approche "existentielle". Le pari qui est fait est celui de partir du vécu quotidien et des grandes expériences de la vie (confiance, avenir, famille, amour, argent...). Au travers d'une animation construite par le groupe de catéchètes ou de responsables (en général 4 à 8 personnes voire plus), les participants se centrent sur une facette de leur réalité. Ils sont ensuite invités à élaborer une réflexion sur le thème proposé. Cette manière de faire prend appui sur des aspects ludiques ainsi que sur une réalité commune à tous. La discussion ou l'apport théorique peuvent alors compléter, donner un éclairage ou soulever des questions et des débats.

Ces animations ont été élaborées dans le cadre de l'expérience intitulée [Zone B]. Forcée progressivement dès 1999, une dynamique de groupe au service d'une démarche catéchétique est née. Elle a donné lieu à la mise sur pied d'une formation complète à l'animation de groupes de catéchisme. Cette dernière a été portée par la Commission Jeunesse de l'union des Assemblées et Eglises évangéliques en Suisse romande (AESR). En collaboration avec l'animateur romand Pascal Grosjean, six modules de formation abordent les problématiques de l'adolescence et de la transmission de valeurs.

Les animations présentes ici sont les mises en oeuvre des intuitions qui ont conduit à une approche existentielle de la catéchèse. Pour rendre justice aux précurseurs, il faut ici mentionner les travaux de Maurice Baumann et Pierre-Luigi Dubied, tous deux professeurs de théologie pratique. Ils ont esquissé les fondements théologiques et pratiques de cette approche.

Jean-Christophe Emery, décembre 2005

Sommaire

Avant-propos :	2	Trois phases d'une rencontre	13-15
Un petit mot personnel et un sommaire.		Chaque animation suit plus ou moins un canevas. En voici les grandes lignes.	
Introduction	3-6	Animations thématiques	16-54
Quelques éléments constitutifs de la démarche qui a précédé l'élaboration des animations.		1 juste-injuste	16
		2 le fric c'est chic	23
		3 70 minutes pour vivre	30
		4 peur de rien ?	36
		5 une famille en or ?	42
		6 la confiance	48
Rédiger une charte	7-11	Crédits	55
Il peut être décisif de constituer un document servant de cadre à la vie du groupe. Voici comment procéder.		Bibliographie, crédits et adresses.	

Introduction

Avertissement

Les six animations réunies dans ce dossier ne représentent qu'un exemple d'une démarche ; et ce ne sont pas tant les séances que la démarche elle-même qui est porteuse d'un contenu catéchétique. Or ce dossier ne se veut pas objet de formation, mais bien d'animation, en reconnaissant que les deux choses sont intimement liées. On pourra bien entendu exploiter les animations comme des rencontres "clés en main" à la manière d'un plat précuit. L'économie d'une démarche d'appropriation des thèmes et d'élaboration des séances aura certainement des conséquences sur la dynamique du groupe concerné. La mise en œuvre de ces animations portera davantage de fruits si les animateurs et encadrants peuvent s'investir de manière à proposer des variantes, élaborer une réflexion sur les thématiques abordées, voire effectuer un "premier essai" de certaines animations de manière à se forger une expérience pilote.

Les animations présentées sont liées à des thèmes existentiels universels (vie - mort, justice - injustice, argent, peur, etc.). Elles représentent des mises en scène destinées à établir un climat de discussion et d'expérimentation. Elles ont une fonction de révélateur des différentes personnalités des jeunes catéchumènes. En tant que telles, elles ne peuvent être qu'une première étape. Les suivantes seront constituées par les échanges de points de vue, les témoignages ou les confidences. Ainsi l'énergie investie doit toujours se focaliser d'abord sur la relation et non sur une technique ou un savoir-faire.

Quelques éléments à propos de la démarche

L'objectif de ces animations tient dans un maître mot : rencontre. La situation de catéchèse représente à elle seule un terrain de rencontre privilégié. Ce qui s'y vit, s'y échange, s'y découvre est essentiel. L'humain n'est ni pur cerveau, ni spiritualité désincarnée ; le terrain de la rencontre représente un enjeu majeur accréditant ou discréditant le contenu d'un éventuel message. Aucune rencontre ne laisse neutre. Mais la rencontre dépasse largement le cadre de l'interpersonnel pour rejoindre celui du théologique. Le principe même de l'incarnation de Dieu en Jésus-Christ est un symbole suprême de rencontre. Au point de convergence, le théologique, le biblique, le spirituel, bref, en un mot le vertical touche l'horizontal du relationnel, du sociologique et du psychologique. La rencontre de catéchisme fait exister conjointement ces deux réalités sans que l'une puisse dicter le contenu ou la forme de l'autre.

Ainsi, ces animations partent-elles d'une réalité existentielle profane pour tenter de rejoindre des préoccupations spirituelles chrétiennes. Mais elles partent également de personnes engagées dans une démarche de foi qui cherchent à traduire en vécu les élans intérieurs qui les traversent. Les deux mouvements sont appelés à se lier dans la découverte, la relation, l'expérimentation et l'approfondissement.

Les conséquences de cette démarche sont nombreuses. Elles sont présentes dans les grandes orientations comme dans les détails. Ainsi

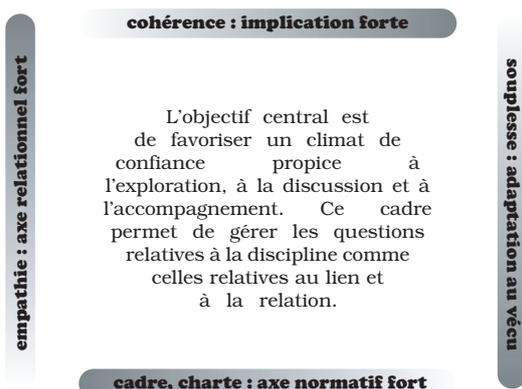
les thèmes choisis ne sont-ils pas d'abord dictés par les textes bibliques ou des éléments doctrinaux, mais par des réalités universelles. Ainsi encore, les contacts entre catéchètes et catéchumènes ne seront-ils pas d'abord soumis à un impératif de transmission d'un contenu biblique ou doctrinal, mais constitueront des occasions de témoignage et de rencontre. La cohérence entre la globalité de la démarche et chacune de ses mises en application constituera un élément de stabilité et de crédibilité.

Remarque théologique

L'approche présente permet une pluralité de discours théologiques, l'approche existentielle étant universelle. De par la discrétion avec laquelle les textes bibliques sont abordés, une grande liberté est laissée aux utilisateurs. En troisième phase de rencontre (voir ci-dessous) un sens est donné à l'expérience vécue. Celui-ci peut s'adapter à la sensibilité du milieu dans lequel la catéchèse s'exerce. Il sera donc du ressort des catéchètes d'effectuer des recherches en conséquence et de proposer leur propre tradition ou élaboration théologique. Les thèmes n'ont pas été choisis en fonction d'une construction systématique d'un ensemble dogmatique. Ils représentent les animations les mieux abouties d'une démarche existentielle et sont essentiellement là à titre d'exemples. Il est souhaitable que les utilisateurs s'en inspirent pour élaborer leur propre matériel. Chaque animation est cependant assortie d'une brève notice théologique qui invite à un approfondissement.

À propos de la charte de groupe

Cet outil est destiné, hors des animations proprement dites, à travailler sur le cadre dans lequel la rencontre catéchétique prend place. Il constitue l'un des piliers sur lesquels repose la démarche catéchétique existentielle (voir schéma ci-contre). Le groupe de catéchumènes est, en tant que réunion d'individus, un parfait terrain d'apprentissage de la vie. S'il n'existe pas d'école de vie qui offre des bases pour la vie en société, le catéchisme peut en représenter un embryon. L'élaboration d'une charte de groupe, véritable contrat de confiance, est alors un document essentiel sur lequel repose la vie du groupe. Dans ce sens, le groupe constitué est lui-même un élément d'apprentissage. Les autres composantes de ce "quadrilatère pédagogique" sont : un axe relationnel fort. C'est-à-dire que le lien entre catéchète et catéchumènes donne du poids au vécu et au contenu. La cohérence (au sommet) signifie que les catéchètes sont eux-mêmes les premiers instruments de transmission de valeurs. Leur attitude, leur comportement et leur implication personnelle en dit plus long que leurs propos. La dernière facette de cette démarche est constituée par la capacité du groupe à tirer profit de son propre vécu. Ainsi, un groupe de catéchumènes capable, par exemple, de gérer des crises relationnelles qui naissent en son sein,



en tire un grand bénéfice.

Les pages suivantes comportent une marche à suivre pour rédiger une charte de groupe.

Quelques éléments sur le cadre d'une rencontre

Les animations sont construites à partir d'une expérience sur laquelle un discours vient donner du sens. On peut le schématiser en trois phases : expérimentation, confrontation et considération. La première phase constitue l'animation proprement dite. Son côté ludique sert à la fois de pôle attractif et de mise à distance de la réalité. Les jeunes, tout en n'étant pas trop directement confrontés à leur intériorité, sont renvoyés à leur attitude ou à leur comportement. La deuxième phase se déroule en général en petits groupes. Ceux-ci doivent permettre un échange dans un climat de confiance et de proximité. Un questionnaire sert d'appui pour permettre à la discussion de démarrer. La troisième phase est plus consistante. Mot d'ordre, témoignage ou débat sont des formes possibles pour offrir un contenu biblique, spirituel ou théologique.

Ces animations sont prévues pour être vécues dans des rencontres d'une certaine durée : deux heures au minimum. Alors que ces séances peuvent facilement être allongées, il serait regrettable de diviser une animation en plusieurs rencontres ou de tenter de la réduire en une séance plus brève. Il vaut mieux alors les garder pour un week-end ou une journée complète. De plus, l'encadrement est souvent conséquent. Une seule ou deux personnes ne suffisent souvent pas pour construire l'animation. Un travail en équipe est souhaitable, même si l'équipe en question n'est formée que pour l'occasion. Les personnes qui encadrent la première phase d'une animation peuvent, en deuxième phase, gérer un petit groupe et offrir un témoignage en troisième phase.

Comment utiliser ce document

Il n'est pas possible de tout dire sur un thème ! Ainsi des choix de traitement du sujet ont-ils été effectués. Il vaut mieux que les catéchumènes retiennent un élément saillant d'un thème, plutôt qu'ils soient perdus par de savantes explications. Il ne s'agit pourtant pas de réduire des problèmes complexes en évitant les questions ardues, mais d'aborder un thème par une porte d'entrée bien choisie. La troisième phase permettra d'élargir le thème et d'offrir des passerelles avec d'autres préoccupations.

Chaque animation comporte une page de garde sur laquelle figurent des indications relatives au nombre de participants possibles, au cadre et à l'élaboration pratique de l'animation. Une introduction permet de faire connaissance avec le thème et avec la manière dont il est traité dans l'animation. Cette dernière s'accompagne d'une "fiche théologique" offrant des pistes succinctes pour approfondir le thème. Le déroulement proprement dit de l'animation (avec parfois des schémas explicatifs et des éléments à photocopier) constitue l'essentiel du dossier. Un questionnaire est généralement associé à chaque animation. Il sert de base de discussion dans le cadre de petits groupes. Un explicatif donnera quelques pistes d'exploitation possibles de ces

questionnaires (voir plus loin).

Quelques limites

Le risque inhérent à cette manière de vivre des animations de groupe est de focaliser toute son attention sur le déroulement « technique » de l'animation et de perdre de vue le contenu et la relation. Il est donc important de régulièrement vérifier que les aspects logistiques ne prennent pas le pas sur l'essentiel.

L'utilisation de ces animations nécessite un temps d'adaptation et une certaine pratique. Ainsi, la deuxième ou la troisième exploitation de l'animation sera sans doute bien mieux réussie que la première !

Il est souhaitable de faire un effort d'imagination et de créativité dans l'utilisation de ces animations. Elles laissent, en effet, beaucoup de champ libre au décor créateur d'atmosphère ou à l'adaptation. Certaines animations comportent des spécialités (ex. repas inclus dans la rencontre) pour lesquelles il s'avère utile de pouvoir faire appel à des compétences extérieures.

Les confidences échangées dans le cadre des rencontres sont des éléments forts. Témoignant d'une relation de confiance établie, elles servent de point d'accroche montrant aux jeunes l'importance d'un échange sincère. Cela dit, la situation catéchétique montre ses limites en tant qu'elle n'est pas un accompagnement thérapeutique. Il sera parfois utile de renvoyer le jeune vers d'autres compétences.

Pour aller plus loin

L'utilisation de ce dossier n'est, dans le meilleur des cas, qu'un appui ciblé ou une béquille. Mettre à profit la démarche peut conduire à bien plus. Ainsi, améliorer des animations existantes et les adapter à une configuration spécifique représente une première manière de dépasser la simple utilisation. Générer de nouvelles animations et élaborer une réflexion autour d'un thème conduit à des trésors bien plus grands. La créativité ainsi convoquée vaut bien mieux que les meilleures plats précuisinés. Puisse cet ouvrage être un marchepied sur lequel de nombreux catéchètes prendront appui pour s'élancer dans les tortueux méandres et les sommets escarpés de la transmission d'une conviction.

Ces animations sont appelées à évoluer et à s'adapter à différents contextes. Il serait stérile de les mettre en œuvre sans chercher à les améliorer et à leur donner une petite touche personnelle. L'auteur serait fortement encouragé à découvrir les usages locaux et, pourquoi pas, à faire évoluer ce présent document en fonction des idées échangées. On trouvera le moyen de le joindre en fin de document.

Rédiger une charte de groupe

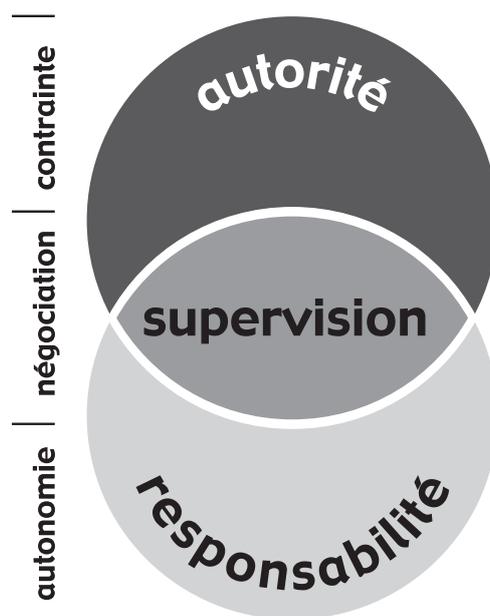
Petite partie théorique

Dans l'éducation (au sens large), on peut distinguer, selon le psychologue Gérard Vallat, trois espaces qui évoluent en fonction de la prise d'autonomie du sujet (l'adolescent, par exemple). Ces espaces sont valables aussi bien pour un individu que pour un groupe. Ils conviennent donc parfaitement à notre situation.

1/ Un **espace d'autorité** est défini par les parents ou par l'institution. Il s'agit d'un espace dans lequel les règles sont fixées par l'autorité et ne sont pas négociables. Elles servent à structurer et à définir une sécurité pour les relations. Ces règles concernent par exemple la sécurité, la loi, le respect fondamental d'autrui et du matériel. Leur transgression entraîne irrémédiablement des conséquences définies par l'autorité.

2/ Un **espace de responsabilité** est défini par les engagements personnels de l'individu. C'est un lieu de construction de l'estime de soi et des compétences personnelles, de l'autonomie. C'est la liberté laissée au sujet pour organiser librement son espace. Cet espace est celui des loisirs, du choix des amitiés, de l'organisation de la sphère privée. Il est appelé «responsabilité», parce que le sujet supporte en principe lui-même les conséquences de ses actes.

3/ Un **espace de supervision** est défini de manière conjointe par la négociation entre l'autorité et les sujets. Il s'agit de règles définies en commun et qui doivent permettre à l'individu ou au groupe de prendre de l'autonomie. C'est un espace de confiance et de respect mutuel. Une charte de groupe intervient dans cet espace. Une charte ne peut pas tout contenir (on ne négocie pas avec des règles de sécurité, de respect élémentaire ou avec la loi – ex. : cigarette et alcool pour les mineurs). Ces règles font partie du premier espace. De même, la charte ne contient rien qui empiète trop sur la vie privée des individus (l'espace de responsabilité), sinon elle devient totalitaire. Il s'agit tout simplement de se mettre d'accord sur un certain nombre de fonctionnements qui aident tous les acteurs à mieux vivre leur vie de groupe. En situation catéchétique (de même que dans l'éducation des adolescents), l'espace de supervision joue un rôle capital. La capacité des responsables à être garants du cadre convenu et leur souplesse dans la manière de le faire respecter déterminera grandement la qualité des relations au sein du groupe. Les conséquences des infractions doivent logiquement également être discutées par les protagonistes.



Comment rédiger la charte

La rédaction d'une charte prend un certain temps. La formule que nous avons élaborée convient très bien à une journée ou à un week-end en début de parcours. En alternance avec des activités ludiques destinées à stimuler la formation du groupe, les différents temps de rédaction de la charte peuvent facilement se fondre avec d'autres éléments dans un programme qui touche à d'autres choses.

Il est souhaitable que tous les membres du groupe soient présents pour rédiger le document. Le fait de n'avoir pas participé à l'élaboration du texte est un handicap important pour l'appropriation personnelle.

La rédaction d'une charte implique également les encadrants. Il est important de considérer que le texte représente véritablement un pacte mutuel et non une manière déguisée d'obtenir l'assentiment des jeunes à des règles préétablies. Ainsi il est utile que les animateurs se soient consultés de manière à connaître leur "marge de manoeuvre" sur certains sujets.

La rédaction de la charte représente également une bonne occasion de présenter certaines règles non négociables en vigueur dans le cadre catéchétique: alcool et cigarette, mais aussi respect ou sécurité. Il sera important de stipuler que ces règles appartiennent à l'espace d'autorité et que l'objectif de la charte est de définir ensemble celles qui appartiennent à celui de la supervision (négociation). De même il est essentiel que les règles d'autorité ne prennent pas trop d'espace. Elles réduisent alors sensiblement la possibilité d'établir des règles communes. Sans dramatiser, il serait judicieux que l'établissement des règles d'autorité s'accompagne d'une information concernant les conséquences de la transgression (sanctions).

Premier temps : en plénière

On peut faire une petite introduction, dans le groupe concerné, sur la nécessité d'avoir des règles de vie sociale : souvent implicites, parfois explicites. Les règles de la circulation routière fournissent une bonne illustration.

Un jeu (de cartes ou de dés) dont certains membres connaissent des "règles non explicitées pour tous" peut aussi illustrer la nécessité de partager un code commun pour pouvoir jouer ensemble. On peut ensuite aborder les règles sociales : «Qui peut me citer un exemple de règle sociale implicite ? (respect des autres, distance entre les gens) et une règle explicite ? (panneaux non-fumeurs, code de la route)». Tout n'est pas réglé explicitement, beaucoup se vit dans l'implicite. Celui qui ne le sait pas peut faire des erreurs conséquentes. On peut ensuite élaborer ensemble un tableau des avantages et des inconvénients des règles implicites et explicites (exemple page suivante).

On a souvent l'impression que les règles implicites donnent plus de liberté que les règles explicites. En fait, si l'on travaille un peu la notion de liberté, c'est exactement l'inverse ! Mais dans notre société, tout fonctionne comme si l'explicite n'était que sanction et transgression. Or l'explicite définit un cadre qui assure une meilleure qualité de relation pour ceux qui respectent le contenu. De plus, l'explicite

Implicite		Explicite	
Avantages	Inconvénients	Avantages	Inconvénients
<ul style="list-style-type: none"> • plus convivial • moins formel • on ne pense pas aux sanctions 	<ul style="list-style-type: none"> • méprises possibles • jugement subjectif • sanctions imprévisibles • violence non gérée 	<ul style="list-style-type: none"> • rassurant • facile à vérifier • jugement objectif • sanctions connues • violence gérée 	<ul style="list-style-type: none"> • favorise la surveillance • rébarbatif • sanctions obligatoires

permet de parler de ce qui ne va pas bien et offre la possibilité de retrouver un meilleur rapport si besoin.

Quelques propositions pour présenter les choses :

- Nous avons au moins un but commun dans le groupe : nous voulons tous que cela se passe bien pour nous ! Mais nous n'avons pas tous la même définition du bien ! Il nous faut donc nous mettre d'accord. Ainsi voulons-nous mettre en forme quelques règles explicites.
- Petit rappel des 10 commandements dans la Bible : un exemple de règle explicite.
- Il y a trois zones dans notre vécu de groupe: 1/ Une zone sous influence de règles non négociables : ex. alcool, fumée, etc. 2/ Une zone sous influence des règles négociables (de notre charte réalisée ensemble) 3/ Une zone de liberté, non explicite (tout le reste).
- Rappel du cadre de notre groupe : lieu d'Eglise, envie de vivre quelque chose en relation avec Dieu et la foi, etc. C'est un donné qui n'est pas négociable (Zone 1) : nous ne sommes pas réunis pour apprendre les claquettes ou pour faire du jogging (même si ces activités ne sont pas proscrites...)
- Il est capital que les règles soient reconnues et acceptées par tous. Il est inutile d'établir des règles qui ne sont pas suivies !

Deuxième temps : en petits groupes

Indications à donner pour les groupes de 4-7 personnes accompagnées d'un animateur. Il s'agit de déterminer ensemble dix règles de fonctionnement pour faciliter une bonne vie de groupe. Pour que chacun se sente bien, respecté, en confiance.

Thèmes à aborder (suggérer s'ils n'ont pas d'idées) :

1. Horaires, ponctualité et absences (d'accord avec les horaires, que faire en cas d'absence).
2. Participation aux activités organisées dans le cadre des rencontres (liberté de participer ou non).
3. Partage des tâches (apporter des cakes, vaisselle, rangements, courses pour un WE...)
4. Attitude et comportement envers les autres participants (respect, confidentialité).
5. Relations « exclusives » (clans, amitiés ou relations filles-garçons).
6. Objets et distractions (natels, autres distractions amenées avec).
7. Etat d'esprit (bonne humeur, fair-play, respect des autres, du silence, etc.)
8. Attitude envers les responsables (et réciproquement des responsables envers les participants).

Autres questions possibles dans la discussion :

- Que faire en cas de non-respect d'une règle ? (sanction ?)
- Que faire en cas de désaccord sur une règle ? (négociation jusqu'à ce qu'une solution reconnue par tous soit trouvée).

Troisième temps : plénière

Chaque groupe apporte son document avec ses dix commandements. Ils sont présentés et on tente de réunir tous les documents en un seul qui contient les dix règles essentielles, avec lesquelles tout le monde est d'accord.

Une fois le document établi, on peut demander l'accord de tous pour suivre ces règles et demander à chacun de signer le document. Ceci peut être vécu dans un temps plus formel, voire solennel. Attention cependant qu'il ne devienne pas théâtral et donc que le comique l'emporte en sapant le sérieux de l'engagement.

Variante : pour offrir aux jeunes une meilleure appropriation du texte rédigé ensemble, on peut l'illustrer sous forme de clip vidéo ou de sketch, mettant en scène un élément de la charte à respecter et ses conséquences.

Quatrième temps : exploitation

Une charte est destinée à être utilisée lorsque c'est nécessaire. Elle nous donne les moyens de bien vivre notre parcours et le temps que nous passons ensemble. Pour cela, il est judicieux de la mettre en valeur.

On peut, au cours de la vie du groupe, alimenter un moment sur le thème de la charte avec une relecture et une reprise des thèmes. Il s'agit de vérifier son utilité et sa pertinence.

La discussion doit s'orienter autour de la question :

La charte nous permet-elle effectivement d'être dans un espace de confiance, de respect, d'entraide, etc. ?

Quelques exemples de questions que l'on peut se poser pour alimenter le dialogue.

- La charte est-elle utile pour notre groupe ? pourquoi ? (si non, est-ce que c'est une bonne chose ? / si oui, dans quel domaine ?)
- Faut-il rajouter des points importants qui auraient été oubliés ?
- Avez-vous le sentiment que l'un des points est difficile (impossible) à tenir ?
- Avez-vous le sentiment qu'une (ou plusieurs) personnes n'arrivent pas à respecter la charte ?
- On peut reprendre chaque point de la charte en demandant à chacun s'il a le sentiment d'être dérangé par le non-respect de l'un des points de quelqu'un d'autre.
- Faut-il mieux utiliser la charte (y faire allusion, mener une discussion, etc.) lorsqu'on a le sentiment qu'elle n'est pas respectée ? Comment ?
- Quelqu'un regrette-t-il d'avoir signé cette charte ?
- Comment mieux exploiter cette charte ?

Remarque importante

Nous avons constaté que certains jeunes qui donnent volontiers leur accord formel à la charte n'osent pas aborder les problèmes devant

tout le monde lorsque ceux-ci se présentent. Pour éviter ce travers, on peut : 1/ insister sur ce point au moment de la signature 2/ offrir une première écoute du problème dans un entretien particulier et le renvoyer ensuite devant le groupe 3/bien préciser les modalités en cas de non-respect de la charte 4/ inviter les personnes qui manifestent une difficulté à prendre leurs responsabilités devant le groupe. Une première situation résolue offre souvent un précédent permettant d'en résoudre d'autres.

Exemple de charte

Voici un exemple de charte établie dans le cadre du groupe [Zone B] de Morges, en octobre 2001 :

1. Respect des autres : pas de moquerie, de méchanceté, de blessures.
2. Solidarité : entraide dans les tâches pratiques.
3. Attentif aux plus faibles : pas de clans.
4. Absences : téléphone en cas d'absence, ponctualité.
5. Ecoute : ne pas couper la parole.
6. Attentif à ce qui se vit : pas de fumée, pas de natel allumé.
7. Pas d'hypocrisie : pas de médisance.
8. Politesse : pas de gros mots, respect des lieux.
9. Positivité : fair-play, participation.
10. Droit à l'erreur : bienveillance envers ceux qui se trompent.

En tant que <nom du groupe> nous nous engageons à respecter, dans la mesure du possible, ces règles que nous nous sommes fixées, le <date>. Elles ont pour but de nous permettre de vivre en bonne harmonie les uns avec les autres.

Signatures :

Si l'un d'entre nous ne respecte pas une règle, nous chercherons ensemble, dans la discussion, une solution au problème qui se pose. Un responsable s'approchera des personnes qui posent problème et si aucune solution ne peut être trouvée, le problème sera renvoyé à tout le groupe.

Quelques paroles en guise de conclusion

La rédaction d'une charte est destinée à gérer les questions disciplinaires qui peuvent surgir au cours des rencontres. Il ne s'agit pas de verrouiller le processus en évitant à tout prix les dérapages; il est plutôt question de se donner les moyens de mener une discussion commune qui sera une occasion d'évolution du groupe. De plus, on peut constater que le simple processus de rédaction d'une charte est efficace et contribue à abaisser les initiatives visant à perturber les rencontres.

Les questions de discipline ne sont pas automatiquement résolues par la rédaction d'une charte. Elle n'est qu'un élément d'une culture de groupe qui valorise la franchise et oriente sur la discussion. Elle montre aux jeunes que tout n'est pas déterminé. Ainsi ont-ils prise sur le contenu des «lois» et peuvent-ils comprendre la nécessité du processus (pour vivre le mieux possible dans le cadre du groupe).

La rédaction d'une charte peut être utile dans plusieurs situations :

- Constitution d'un nouveau groupe.
- Intégration de nouveaux membres dans un groupe.
- Intégration de nouveaux responsables dans un groupe.
- Situation conflictuelle difficilement gérable.
- Confusion dans les rôles, problèmes disciplinaires...

Éléments bibliques et théologiques

Ancien Testament

La rédaction d'une charte fait immédiatement penser aux dix commandements de Moïse (Ex 20). Par-delà cet épisode, il est question d'illustrer l'un des grands modes relationnels entre Dieu et l'humanité : la notion d'alliance. Au travers de cinq alliances (Adam, Noé, Abraham, Moïse et Jésus), se tissent des rapports privilégiés entre Dieu et les hommes. A la différence d'une charte établie de manière conjointe par les protagonistes, l'alliance proposée par Dieu à son peuple n'est pas négociable. Elle n'en reste pas moins un cadre de vie destiné à offrir un mode de relation permettant de gérer la violence. La loi a donc une valeur éducative (Ps 119), elle souligne le particularisme du peuple élu (Dt 7. 6-15), elle est assortie de promesses (Dt 30) et oriente l'existence (Lv).

Nouveau Testament

Les rapports complexes entre la Loi de l'Ancien Testament et l'Évangile (la gratuité offerte sous le régime du Christ) ont, depuis longtemps, fait l'objet d'innombrables écrits. Pour simplifier on peut dire que la notion d'alliance persiste, même si les modalités changent. L'Évangile apporte à la fois continuité (respect de la Loi de Moïse) et rupture (Jésus est le précurseur d'une nouvelle loi). L'ancienne Loi est disqualifiée, lorsqu'elle mène à l'autojustification. L'observance stricte de la Loi n'est pas un critère suffisant (Ro 8). La nouvelle cherche à intégrer plus profondément une notion de gratuité (la grâce). Pourtant la grâce n'annule pas la notion de Loi (Mt 5. 17).

Réflexion

De manière classique on dira que la Loi a des fonctions protectrices (de la vie), révélatrices (du péché de l'homme) et pédagogiques (de la volonté de Dieu). L'image de l'amour parental, inconditionnel et gratuit, mais pourtant soumis à des règles et à un cadre de vie, peut servir d'image simplificatrice de l'articulation de ces deux notions.

Les enjeux de la Loi sont essentiels sur trois plans au moins : la question de la liberté humaine (est-elle réelle ?), du salut (Dieu sauve par la grâce au moyen de la foi, dit la formule traditionnelle) et des fondements de l'éthique (ce qui légitime ou non les choix privés et collectifs).

Conclusions possibles

En reprenant les échecs ou les succès de la charte de groupe, on pourra mener une discussion sur :

- L'incapacité de suivre une règle, même si le sens et les enjeux sont partagés.
- La nécessité de se doter de règles pour vivre en collectivité.
- L'expérience de la liberté n'est pas opposée au fait de suivre un ensemble de règles.

Les trois phases d'une rencontre

Première phase : les animations

Les animations proposées ici durent en général entre 90 minutes et 3 heures. Elles ont pour but de constituer des «simulations de la vie», en utilisant l'analogie du laboratoire. Elles permettent d'inclure les participants dans un «univers» de règles, de conventions ou de découvertes. Confrontés à cette réalité, ils doivent réagir et sont poussés à réfléchir sur les conséquences de leurs actes. Elles servent donc à travailler sur l'existence à partir des grandes questions de la vie. L'observation du comportement des jeunes durant ces moments est essentielle. Elle est le matériau à partir duquel les groupes de discussion sont alimentés.

Le côté ludique des animations permet une mise à distance (préservant les participants d'une confrontation trop directe) et une mise en relief des comportements. Son aspect attractif joue également un rôle dans l'image que se font les jeunes de la situation catéchétique et, par delà, de l'Église.

Les animations nécessitent souvent une préparation et un peu de matériel. Si celui-ci se résume souvent à des objets d'usage courant, la préparation nécessite parfois de faire appel à des aides extérieures. Il est préférable que les personnes intervenant dans le groupe ne soient pas des parents des jeunes. Les temps de préparation peuvent être conséquents (parfois plus de 2 heures).

Les animations proposées dans ce dossier peuvent être adaptées selon la configuration des lieux, la durée à disposition et le nombre de personnes qui encadrent le groupe. Les indications qui figurent sur la page de garde de chacune de ces animations ne sont pas toujours contraignantes.

Proposition de déroulement d'une rencontre

- 15 min - accueil, bienvenue, explications
- 60-180 min - animation proprement dite (phase 1)
- 10 min - pause si nécessaire
- 30-45 min - questionnaire en petits groupes (phase 2)
- 15-20 min - conclusion, apport théologique, témoignage (phase 3)

Quelques remarques

Les temps informels ne doivent pas être négligés: ils permettent souvent des échanges de qualité entre catéchètes et catéchumènes.

La durée d'une animation est variable. Elle dépend de la taille du groupe, de la capacité de structuration des animateurs ou d'autres facteurs encore (locaux, déplacements...). Les durées données sont indicatives et souvent modulables.

Il est souvent nécessaire de conduire plusieurs fois une animation pour bien se l'approprier et en tirer un bénéfice optimal.

Les touches personnelles (décoration, lumières, idées complémentaires...) contribuent à faire de l'animation un événement.

Deuxième phase : des petits groupes

Un temps privilégié en petits groupes permet des échanges plus courts dans un climat de confidentialité. Il peut être utile de laisser les jeunes choisir leur propre groupe certaines fois (espace de liberté) ou de déterminer arbitrairement ces groupes d'autres fois (contrainte). Il est parfois préférable de retrouver les mêmes groupes d'une rencontre à l'autre (la confiance devient plus grande). D'autres fois, le changement permet d'éviter un phénomène d'habitude qui parasite la discussion. Les capacités d'animation de la personne qui encadre ce temps déterminera souvent la qualité des échanges. Ainsi, le responsable veillera à faire circuler la parole en veillant au respect du cadre (confidentialité et respect d'autrui).

Selon la taille du groupe, les sous-groupes peuvent comporter 4 à 7 personnes. Ce nombre permet à la fois de bonnes discussions, tout en conservant le côté intime.

Les animations sont souvent accompagnées d'un questionnaire destiné à exploiter les expériences faites auparavant. Ils servent essentiellement à permettre aux jeunes d'exprimer leur point de vue, de se situer dans un panel de réponses possibles. Ils ne sont pas destinés à véhiculer un contenu (bien que la manière de poser les questions n'est jamais neutre), mais servent de base à des échanges, des débats et des partages. En comparant leurs réponses, les jeunes peuvent ainsi mieux se positionner et entrer dans une réflexion approfondie.

Ces questionnaires ne sont que des exemples. Ils peuvent être appliqués tels quels ou faire l'objet de modifications liées à leur contexte de mise en œuvre.

Suggestion sur l'utilisation du questionnaire

Le questionnaire, une fois rempli par chacun, est destiné à servir de catalyseur facilitant l'expression des participants. Ils peuvent comparer leurs réponses et entrer en argumentation lorsqu'elles divergent. Il suffit, en général, de 10 minutes pour remplir le questionnaire. Une fois la tâche effectuée, il est possible de comparer les réponses et d'argumenter.

Ces questionnaires ne sont pas destinés à être utilisés de manière formaliste. Ils ne sont pas étudiés pour vérifier que certaines compétences ont été acquises. Ainsi, le modérateur qui gère le groupe de discussion est invité à se détacher de la question formelle pour entrer dans une véritable discussion. Les questions sont au service de l'échange interpersonnel, et non l'inverse. Dans ce cadre, le modérateur ne doit pas hésiter à centrer l'attention sur une question qu'il estime plus importante et à négliger une autre question plus superficielle. De plus, il vaut mieux éviter pour le modérateur de donner son avis trop rapidement sur une question.

Les discussions les plus stimulantes sont souvent liées à une bonne circulation de la parole. Que chacun puisse s'exprimer et que les interactions ne se passent pas toujours entre l'animateur et un participant sont des facteurs qui y contribuent.

Troisième phase : un contenu

Chaque animation comporte un mini-dossier théologique. Il est avant tout destiné aux animateurs eux-mêmes. Les textes bibliques et les réflexions qui figurent peuvent alimenter une petite partie théorique en fin de rencontre. Celle-ci est destinée à donner un sens (une direction) à la réflexion et non à “verrouiller” les questions sous le joug d’une explication massive et incontestable.

Cette dernière partie de la rencontre devrait pouvoir répondre à la question : quel a été l’objectif poursuivi en abordant ce thème ? La manière dont la séance se termine lui donne une assise et un point d’appui.

Voici quelques propositions permettant d’animer cette troisième phase de la rencontre.

Le discours ex cathedra

Parfaitement adapté lorsqu’il s’agit de transmettre une information, d’offrir une réflexion ou de proposer une démarche, le discours ex cathedra conviendra, en tenant compte des éléments suivants : la longueur du discours doit être proportionnelle aux qualités oratoires du “prédicateur”. Il doit tenir compte de la capacité d’attention dont fait preuve le groupe. Il sera mieux suivi si son récit est ponctué d’images, s’il fait appel à son vécu personnel ou s’il a des talents de conteur.

Le témoignage

Cet exercice est également adapté à cette troisième phase. Le récit d’expériences personnelles est bien plus captivant qu’une explication théorique. Il faudra cependant tenir compte de certaines données : attention à la généralisation abusive. Un récit individuel ne peut qu’illustrer une conviction et ne peut en aucun cas servir de preuve ou de passage obligé. Une attention devrait être portée aux inévitables simplifications effectuées dans un récit. Elles conduisent souvent à des interprétations qui dépassent le cadre du discours.

Le mini-débat

Cette forme peut offrir l’avantage de ne pas clore le débat, mais de faire apparaître les lignes de force d’un thème et leurs implications. L’interactivité du mini-débat est aussi un élément servant à capter l’attention et à mettre en valeur les compétences des catéchumènes. La qualité de l’échange dépendra alors des capacités et des talents de médiateur du ou des animateurs. Attention cependant aux débats d’idées qui n’engagent pas. Les échanges d’opinion peuvent être intéressants, mais sont souvent stériles puisque les opinions s’affrontent sans réels enjeux pour les protagonistes. Il peut être utile, en fin de débat, de clore avec un résumé synthétique de l’échange.

juste injuste



Dossier d'animation

- thème : comment articuler l'injustice subie et produite
- 7 à 30 participants
- de 13 à 20 ans
- 2 à 5 accompagnants
- durée : min. 2h (repas inclus)
- matériel : questionnaires ci-joints et confection du repas

Objectif et principe

Permettre une prise de conscience à propos de l'injustice que nous commettons et celle que nous subissons. En toile de fond, la question du mal peut être abordée.

Le principe général est le suivant : bien souvent l'être humain s'indigne des injustices subies alors qu'il ignore superbement celles qu'il fait lui-même subir à d'autres. Ainsi l'idéal de justice et d'équité est-il mis à mal par la réalité. Le texte biblique de l'économe infidèle en est une magnifique illustration. (Lc 16. 1ss).

L'objectif de cette animation est de mettre en lumière la distance fondamentale entre notre idéal de justice et la réalité de notre participation à un système qui génère et entretient cette injustice.

Résumé de l'animation

L'animation fonctionne en trois étapes : 1/ Un sondage sur la perception subjective de l'injustice subie. 2/ Un repas au cours duquel une injustice flagrante est programmée. Cette injustice doit pouvoir être contrée par la solidarité des participants. 3/ Un questionnaire vise à analyser l'attitude des participants durant le repas. Ont-ils cherché à rétablir la justice ?

Matériel

- Un sondage et un questionnaire par personne.
- Un repas pour les participants comportant une version élaborée pour un petit nombre (20%) et une version simple pour les autres.

Déroulement détaillé

- 1 10 min. Prise de contact et présentation du thème (à créer sous forme de sketch, d'improvisation, de visionnement d'un extrait de série télévisée, etc). Il s'agit brièvement de décrire le sujet abordé. On choisira de mettre en valeur une situation d'injustice flagrante.
- 2 10 min. Premier questionnaire (le sondage). Celui-ci sert à mettre en lumière notre manière de fonctionner. Les questions sont conçues pour orienter les choix sur trois réactions possibles face à l'injustice subie. Les réponses se répartissent en trois catégories : majorité de A = attitude de révolte | majorité de B = attitude intermédiaire (recherche de compromis, solutions réfléchies) | majorité de C = attitude de soumission.

Les résultats du sondage peuvent être exploités de deux manières. Pris collectivement, ils déterminent une notion de tolérance collective à l'injustice. On pourra alors faire un total des différentes réponses et faire un commentaire sur l'ensemble du groupe.

Pris individuellement, les résultats de ce premier sondage sont injectés dans le second questionnaire. Ils servent de vérification pour mettre en relief le vécu de l'animation. Ceux qui sont le plus sensibles à l'injustice subie sont-ils aussi ceux qui cherchent à rétablir la justice lorsqu'ils en ont l'occasion ? Cette question représente le véritable

enjeu de la rencontre.

- 3** 40-60 min. Un repas est préparé pour le groupe. Il est présenté comme une activité de transition avant une discussion en petits groupes. La surprise vient du fait que certains jeunes ont droit à un traitement de faveur. Ils mangent beaucoup mieux et sont mieux servis que les autres. Ainsi, on peut leur offrir un apéro, un dessert, un choix de sauces, de meilleures boissons, etc. Tout le monde mange en même temps, mais il est essentiel que la discrimination soit flagrante.

Proposition d'aménagement : le groupe est assis par sous-groupes, chacun à sa table, et on choisit une table de privilégiés. Celle-ci peut être déjà décorée et fera l'objet d'une attention soutenue alors que les autres seront négligées. On peut aussi tirer au sort ceux qui siègeront à la table des privilégiés.

On peut augmenter le niveau d'injustice en demandant à ceux qui ont «mal mangé» de faire la vaisselle et de ranger les tables.

Il est très important que les jeunes aient la possibilité de rétablir eux-mêmes la justice en partageant ce qu'ils ont. Ainsi on optera plus facilement pour un repas servi dans des plats posés sur les tables qu'un service sur assiette (plus difficile à recomposer après coup).

Si les jeunes s'interrogent et demandent aux animateurs le droit de rétablir la justice et de partager, on leur répond quelque chose comme : débrouillez-vous entre vous !

Suggestion de menu : la préparation de pâtes est non seulement facile et économique, mais elle permet d'offrir à un groupe des sauces raffinées alors que les autres n'ont que des pâtes nature.

- 4** 30-45 min. Petits groupes. Les participants discutent de la manière dont ils ont vécu l'animation. Ils expriment leurs émotions et leurs pensées à propos de la justice et de l'injustice. On peut leur proposer le second questionnaire ci-joint. On peut également leur proposer de simplement échanger sur les injustices dont ils s'estiment victimes.
- 5** 10-20 min. Un temps de reprise théorique, de témoignage ou de bilan peut réunir à nouveau tous les participants. Voir ci-dessous quelques propositions.
- 6** On peut finalement rassembler tout le monde pour partager un dessert, dans l'optique de chercher à rétablir en partie la justice. Cette dernière partie peut être accompagnée d'un élément de conclusion sur l'aspiration à une équité ultime.

Éléments bibliques et théologiques

La question de la justice est non seulement présente dans l'histoire de l'humanité entière, mais elle traverse chaque individu de manière personnelle. Le nombre de manières d'envisager cette problématique la rend très complexe. Injustice imputable à l'humanité et adversité "naturelle" ; injustice structurelle (économique, politique) ou interpersonnelle (sociale, psychologique).

L'injustice représente la première objection faite à l'encontre de la bonté de Dieu. Tenter d'entrer sur le terrain de l'origine de l'injustice

renvoie à la question du mal et constitue souvent une impasse : le terrain devient philosophique et n'implique plus vraiment les individus dans leur existence concrète. La question de l'attitude individuelle face à l'expérience de l'injustice est non seulement plus impliquante, mais souvent plus concrète.

Ancien Testament

Dans l'A.T. Dieu est présenté, non pas comme un juge moderne qui cherche à établir des faits pour rendre un verdict aussi objectif que possible, mais comme un roi-juge qui détient tout pouvoir, de vie comme de mort (Ps 143. 2). L'homme ne peut que se référer à son verdict. L'idée de jugement évoque l'aquittement d'Israël avec l'idée d'une délivrance et d'une victoire (Dt 32. 36, Es 30. 18). Par voie de conséquence, la condamnation atteint les injustes (Gn 6. 5, Gn 18. 20).

La conception du jugement relève aussi de la purification. Jugé par ses mauvais choix, le peuple élu n'est jamais totalement anéanti (Es. 6.13). Les livres apocalyptiques de l'A.T. (Ez, Za, Dn) font état d'un jugement céleste définitif.

Nouveau Testament

Dans le N.T. le sens de la justice divine est repris (Ro 2). Il est imprégné de l'oeuvre du Christ et la justice devant Dieu s'obtient par la foi (Ro 1. 17). La libération de Dieu s'exerce face au péché (Ro 7) mais elle n'est qu'imparfaite puisque certains textes annoncent une véritable justice définitive (Ga 5. 5). Le N.T. reprend et développe l'idée d'un jugement dernier apocalyptique (Jn 16. 11, Ro 16. 20, 1 Co 6, Ap 12. 7-9). En attendant, Dieu exerce sa patience en proposant à l'homme une réconciliation (parabole du figuier Lc 13. 6-9, Ro 2. 4).

Le thème du jugement fait inmanquablement intervenir le problème des critères de salut. Deux écoles sont présentes dans le N. T. Le salut par la foi seule représente la principale proposition (Ro 10. 9) : celle-ci signifie l'attachement au Christ (Mt 10. 32). La seconde école souligne l'importance des oeuvres humaines (Mt 25, 2 Co 5. 10) dans l'idée qu'elles témoignent des dispositions intérieures (Mt 12. 33). Cependant plusieurs textes refusent un jugement anticipé qui mettrait à portée de l'homme une prérogative que seul Dieu peut exercer (Mt 7 1, Jn 8. 15, Jn 12. 47).

Réflexion

L'homme est paradoxal. Porté par un désir et un besoin de justice, il se dote d'instruments (le pouvoir judiciaire) destinés à assurer cette fonction dans la société. Mais il se heurte sans cesse à la pénible réalité de sa violence et de son injustice. Son ambiguïté est radicale. L'absolu de la justice de Dieu représente, en ce sens, une délivrance face aux incohérences de l'homme. Mais la justice de Dieu est souvent prise en otage par des hommes qui se l'approprient et en font leur propre instrument de jugement sur autrui. L'horizon de justice de Dieu est une bonne nouvelle ! Il délivre l'homme de sa prétention à déterminer lui-même son sort et lui révèle la réalité de sa condition. L'Évangile invite incessamment l'homme à un dépassement, aspiré par une espérance qui le surplombe, et lui enjoint de traduire son idéal de justice dans les réalités présentes : vers davantage de vérité et davantage de solidarité.

Conclusions possibles

- Sur le plan de l'injustice structurelle, on peut parler de l'injustice dans le monde (on trouve des cartes et des statistiques sur internet à présenter pour alimenter le débat). Les sujets économiques, politiques ou sociaux peuvent occuper le terrain de la discussion. Attention cependant, il sera alors question d'échanger des idées et des avis, non d'être directement confronté aux attitudes personnelles.
- On peut aussi focaliser l'attention sur la différence radicale entre l'injustice subie (qui nous pousse à la révolte ou à la soumission) et l'injustice provoquée. Cette dernière est-elle une conséquence de l'injustice subie ? La discussion peut alors prendre une tournure de confiance et de soutien face aux injustices subies par les jeunes.
- On pourra bien entendu aborder la question de la justice de Dieu. Est-elle donnée pour le monde d'aujourd'hui ou réservée à l'au-delà ? Est-elle apportée au travers de la justice des hommes ? Est-elle liée à nos actes ou à nos motivations ? etc.

Sondage juste injuste

Sondage juste injuste

Choisis la réponse la plus proche de ton comportement habituel.

1/ Tu découvres que tu reçois moins d'argent de poche que ton meilleur ami (ta meilleure amie).

- > tu essaies de trouver des petits boulots pour avoir plus d'argent B
- > tu te dis que ce que tu reçois te suffit. Tu ne fais rien C
- > tu fais tout ce que tu peux pour obtenir davantage d'argent de poche A

2/ A l'école, un gars plus âgé et plus fort que toi te surveille. Tu sais qu'il a déjà fait du racket sur des plus jeunes.

- > tu réunis tous tes amis costauds pour lui "faire la peau" A
- > tu essaies d'en parler à un adulte (parent, prof, médiateur) B
- > tu fais tout pour l'éviter en espérant ne jamais te trouver seul avec lui C

3/ Au télécabine il y a une file énorme, tu aimerais être en haut avant midi. Tu as rendez-vous avec ta famille et ton natel est en panne.

- > tu fais tout ce que tu peux pour te faufiler et passer devant les autres C
- > tu attends sagement ton tour comme les autres sans rien entreprendre A
- > tu demandes aux gens devant toi de te laisser passer en leur expliquant B

4/ Tu étais avec un groupe d'amis lorsque tu as cassé la vitre d'une fenêtre du quartier. Personne ne t'a vu. Un autre du groupe se fait accuser à ta place.

- > tu ne l'aimes pas particulièrement, sans qu'il soit ton pire ennemi. C
- > tu laisses croire que c'est lui et tu ne te déonces en aucun cas B
- > tu essaies de trouver des solutions de réparation sans te dénoncer A
- > tu vas toi-même te dénoncer pour qu'il soit innocenté

5/ Un(e) voisin(e) de ton âge assez proche, mais pas trop, se fait systématiquement critiquer en classe.

- > tu te tais et ne prends pas parti C
- > tu le(la) défends et prends son parti chaque fois que c'est nécessaire A
- > tu en discutes avec lui(elle) pour chercher ensemble des solutions B

6/ Un prof t'accuse de tricherie dans un travail écrit. Tu es innocent-e.

- > tu protestes, mais ne fais rien de plus s'il ne t'entend pas C
- > tu protestes énergiquement et tu va voir le directeur s'il le faut A
- > tu demandes conseil à un adulte (médiateur, parent, autre prof) B

Fais le décompte :

nombre de A :

nombre de B :

nombre de C :

Choisis la réponse la plus proche de ton comportement habituel.

1/ Tu découvres que tu reçois moins d'argent de poche que ton meilleur ami (ta meilleure amie).

- > tu essaies de trouver des petits boulots pour avoir plus d'argent B
- > tu te dis que ce que tu reçois te suffit. Tu ne fais rien C
- > tu fais tout ce que tu peux pour obtenir davantage d'argent de poche A

2/ A l'école, un gars plus âgé et plus fort que toi te surveille. Tu sais qu'il a déjà fait du racket sur des plus jeunes.

- > tu réunis tous tes amis costauds pour lui "faire la peau" A
- > tu essaies d'en parler à un adulte (parent, prof, médiateur) B
- > tu fais tout pour l'éviter en espérant ne jamais te trouver seul avec lui C

3/ Au télécabine il y a une file énorme, tu aimerais être en haut avant midi. Tu as rendez-vous avec ta famille et ton natel est en panne.

- > tu fais tout ce que tu peux pour te faufiler et passer devant les autres C
- > tu attends sagement ton tour comme les autres sans rien entreprendre A
- > tu demandes aux gens devant toi de te laisser passer en leur expliquant B

4/ Tu étais avec un groupe d'amis lorsque tu as cassé la vitre d'une fenêtre du quartier. Personne ne t'a vu. Un autre du groupe se fait accuser à ta place.

- > tu ne l'aimes pas particulièrement, sans qu'il soit ton pire ennemi. C
- > tu laisses croire que c'est lui et tu ne te déonces en aucun cas B
- > tu essaies de trouver des solutions de réparation sans te dénoncer A
- > tu vas toi-même te dénoncer pour qu'il soit innocenté

5/ Un(e) voisin(e) de ton âge assez proche, mais pas trop, se fait systématiquement critiquer en classe.

- > tu te tais et ne prends pas parti C
- > tu le(la) défends et prends son parti chaque fois que c'est nécessaire A
- > tu en discutes avec lui(elle) pour chercher ensemble des solutions B

6/ Un prof t'accuse de tricherie dans un travail écrit. Tu es innocent-e.

- > tu protestes, mais ne fais rien de plus s'il ne t'entend pas C
- > tu protestes énergiquement et tu va voir le directeur s'il le faut A
- > tu demandes conseil à un adulte (médiateur, parent, autre prof) B

Fais le décompte :

nombre de A :

nombre de B :

nombre de C :

Le questionnaire juste injuste

? Es-tu souvent victime d'injustices ?

Est-ce que tu subis souvent des injustices (argent, horaire, privilèges des autres, moquerie...) ? Place une croix à l'endroit approprié sur le trait ci-dessous.

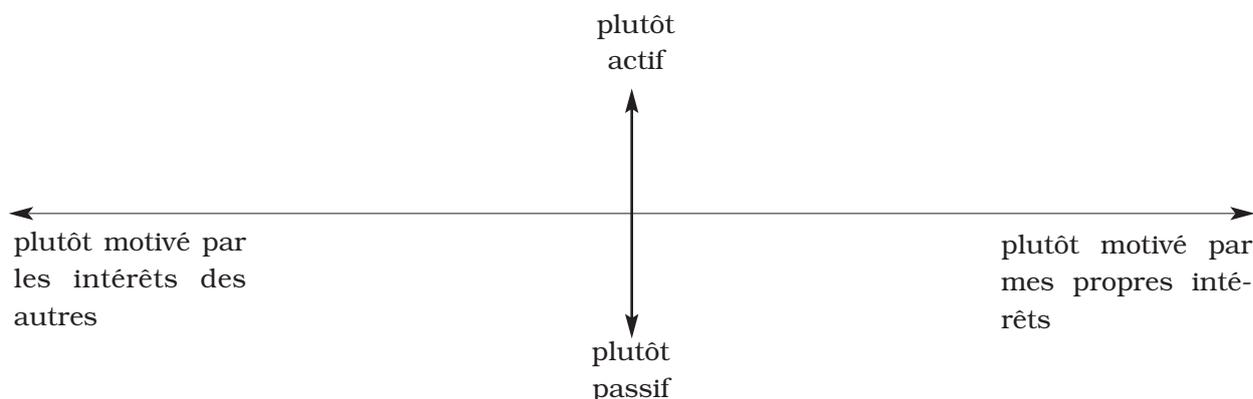
← très souvent presque jamais →

? Comment réagis-tu le plus souvent lors d'injustices ?

- Plutôt actif : revendications, défense énergique, parfois agressivité
- Plutôt passif : soumission, silence, repli sur soi...
- Plutôt entre les deux : en recherche de solutions

? Comment as-tu agi durant le repas ?

Essaie de situer ton attitude durant le repas, lorsque tu as compris qu'il y avait une grande injustice. Place une croix dans le quadrant qui te correspond le mieux.



? Comparatif : reprends le sondage du début

Si tu reprends les réponses au sondage du début, tu peux comparer avec les réponses données plus haut. Une majorité de A indique un comportement actif. Une majorité de B, un comportement mixte. Une majorité de C, un comportement passif. Ta réponse : majorité de _____

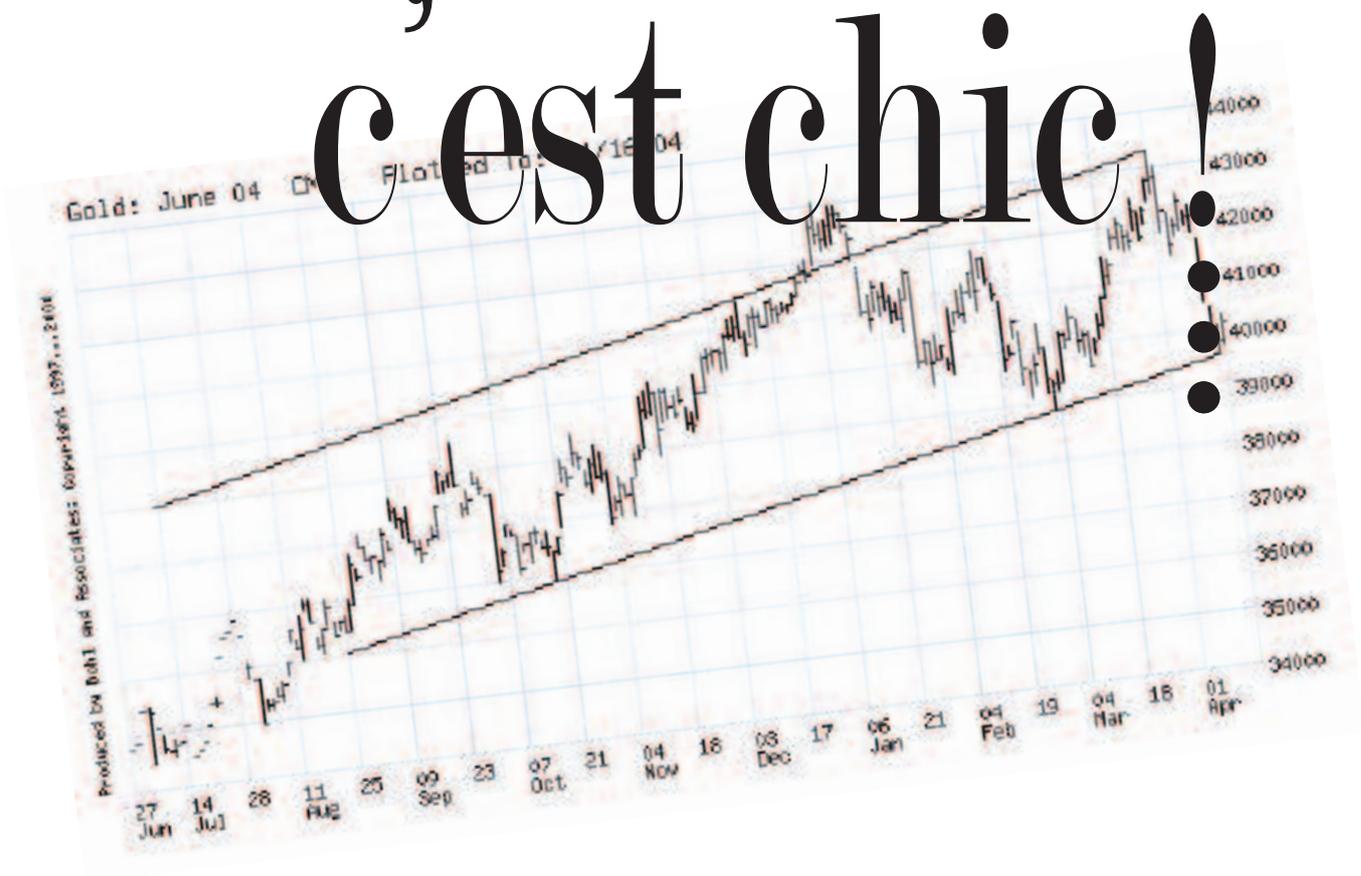
Comment réagis-tu vis-à-vis des résultats ?

? Que dit la Bible sur l'injustice ?

Coche une réponse et développe ci-dessous.

- Elle offre des solutions pour la supprimer. Si oui, en connais-tu ?
- Elle n'en parle pas vraiment. Alors, pourquoi ?
- Elle ne cherche pas à la supprimer. Pourquoi donc ?

..... Le fric, , c'est chic!



Dossier d'animation

- thème : gérer nos biens dans une société de consommation
- 15 à 30 participants
- de 13 à 20 ans
- 6 à 9 accompagnants
- durée : 2h30 à 4h (snack inclus)
- matériel : monnaie fictive, stands à réaliser, sonorisation

Objectif et principe

Le but de cette animation est de mener une réflexion sur notre rapport à l'argent et, par-delà, renvoyer aux valeurs et au sens même de la vie. Les évangiles nous présentent de nombreux discours de Jésus illustrant ses propos avec des exemples économiques. Cette animation offre un terrain de discussion sur la manière dont nous gérons nos biens. En entrant dans un jeu d'argent à dimension réelle, les jeunes s'immergent dans un supermarché qui comporte ses attraits et ses pièges. Ils seront également soumis à un impôt qui contribuera à faire monter la pression financière.

Résumé de l'animation

Le jeu, sorte de vaste "place du marché" dans laquelle les participants sont plongés, est mû par l'argent. L'engrenage pousse les joueurs à la consommation. Entre la menace de la prison (s'ils ne parviennent pas à payer l'impôt) et les offres alléchantes des stands (jeux, supermarché, bar), ils pourront offrir leurs services pour travailler en vue d'augmenter leur capital.

Matériel

- Des stands (tables) selon les indications ci-après.
- Un gong, une sonnerie ou une installation de sonorisation pour annoncer le paiement des impôts et donner d'autres informations.
- De la monnaie fictive. Compter Fr 1'000.- par joueur et 10'000.- dans les stands pour rendre la monnaie. Les coupures peuvent être de Fr 10.-, 20.- et 100.-

Déroulement détaillé

- 1 10 min. Bienvenue, explication de l'animation et règles du jeu. Il est essentiel que les explications soient succinctes et que les joueurs puissent rapidement s'immerger dans le jeu. Voici les consignes : chaque joueur reçoit une carte de jeu (pour les impôts) ainsi que la somme fictive de Fr 1'000.- Il peut dépenser à sa guise. Lorsqu'il n'a plus d'argent, il peut se rendre au bureau du travail et en gagner. S'il n'a pas de quoi payer l'impôt, il est mis en prison et peut être libéré si un autre joueur paie la somme qui lui manque.
- 2 1h30 à 2h30. Pour le jeu proprement dit, on aura préparé un certain nombre de stands (suggestions plus loin). Quelques-uns sont incontournables. La décoration peut jouer un rôle important. L'animation est divisée en 5 périodes de 15-20 min. A la fin de chaque période, une sonnerie retentit. Elle signale que tous les joueurs doivent payer l'impôt. Ils peuvent le faire auprès de n'importe quel responsable de stand. Le nombre de tranches horaires peut varier selon le déroulement du jeu ou le temps à disposition. Il est important que les jeunes ne sachent pas à quel moment le jeu va finir. Lorsqu'un jeune se présente à un stand, le responsable doit veiller à ce qu'il ait bien payé tous les impôts précédents, sinon il l'envoie en prison.
- 3 30 à 45 min. Petits groupes. Les participants discutent de la manière

dont ils ont vécu l'animation. Ils expriment leurs émotions et leurs pensées à propos de la justice et de l'injustice. On peut leur proposer le questionnaire ci-joint.

- 4 15 à 20 min. Conclusion apportée sous forme de témoignage, de réflexion ou de débat.

Stands indispensables

- **Travail.** Les jeunes ont la possibilité de travailler : vaisselle, nettoyage, balais, service au bar... Selon la disponibilité, on peut leur offrir plusieurs possibilités, mais une seule tâche par période. Pour ce travail, ils sont rémunérés de 50 Fr. à 200 Fr. suivant la difficulté et le mérite.
- **Prison.** Soumise à surveillance, la "prison" sert de lieu de détention pour les joueurs qui n'ont pas les moyens de payer l'impôt. Pour en sortir, il faut qu'un autre joueur paie tous les impôts en retard du détenu. A chaque tour les impôts s'ajoutent aux précédents impayés. N'importe quel joueur peut se présenter au guichet de la prison et faire libérer un joueur de son choix en payant pour lui. La prison peut recourir aux services d'un "gendarme" qui amène les mauvais payeurs. Le "gendarme" peut être embauché par le bureau du travail.
- **Casino.** Un stand comportant un ou deux jeux de hasard permet aux plus chanceux de gagner des sommes sans travailler. On proposera par exemple une roulette avec une mise minimale de 10 Fr., sans limites de mise. On peut la remplacer ou la compléter par une tombola.

Stands facultatifs

- **Banque.** Le participant place son argent à la banque pour la durée d'une période. A la fin de la période, il en tire un intérêt. On peut offrir des taux très attractifs (jusqu'à 200 %). Une partie du risque réside dans le fait que le joueur planifie son investissement, mais ne sait pas à quel moment le jeu se termine.
- **Bar, petite restauration.** Le bar propose différentes consommations s'échelonnant entre 50 et 100 Fr. Il peut également servir des petits snacks (jusqu'à Fr 200.-).

Stands de jeu et d'achat

- **Play-station.** On peut brancher une console de jeu sur un projecteur vidéo. On demande alors 200 Fr. pour une partie, 1 à 4 joueurs (plus attractif si divers joueurs doivent s'affronter ; on peut même ouvrir des paris).
- **Baby-foot (fléchettes, billard, etc.).** 100 Fr. par personne pour une période de 10 min (même remarque que ci-dessus). On peut imaginer des gains à ramasser en cas de victoire.
- **Supermarché.** Voici quelques idées de stands qui peuvent alimenter un espace supermarché. Echantillons de parfums et cosmétiques à demander dans une parfumerie. Achat de petites babioles à bas prix (bijoux fantaisie pour les filles et gadgets électroniques pour les garçons) ; vieux disques ou vieux jouets. Il est important que les prix de base soient relativement élevés. On peut augmenter l'attractivité en organisant des "ventes flash" avec d'importants rabais. Bien entendu, les jeunes restent propriétaires des objets qu'ils ont achetés durant le

jeu.

Impôts

Au fil de l'animation, la pression financière monte. A la fin de chaque période, en changeant d'activité, tous les jeunes doivent payer l'impôt. Au moment de la récolte de l'impôt, on peut diffuser (par haut-parleur) un message avec la même phrase qui invite chacun à payer ses impôts au responsable du stand. Le participant paie donc à ce moment son impôt et son activité... et passe au stand suivant ou en prison s'il n'a plus de quoi payer son impôt. Le tarif fixé pour les impôts augmente à chaque perception. Le premier coûte : Fr 50.- puis, chaque impôt augmente de Fr 50.- (le deuxième Fr 100.-, le troisième Fr 150.-)

Feuille de route et d'impôts

Chaque jeune a une fiche de contrôle sur laquelle figure son nom. A chaque stand le jeune doit présenter la feuille. A la fin de chaque période, lorsque l'annonce de paiement a retenti, le participant paie son impôt à la personne qui tient le stand.

La personne responsable du stand indique sur la fiche de contrôle le montant perçu et signe en guise de reçu. On peut imaginer que chaque stand soit muni d'un crayon d'une couleur distincte ce qui facilite le contrôle.

Meneur du jeu

Un meneur est bien utile (bien qu'il puisse s'occuper d'un stand en parallèle). Ses attributions comprennent :

- les explications du début du jeu
- un souci du bon fonctionnement de l'ensemble (visite des autres stands et gestion des imprévus)
- la gestion du temps déterminant les périodes
- l'annonce du paiement de l'impôt
- l'annonce de la fin du jeu

Pour élaborer l'animation

Chaque stand peut être décoré, les responsables déguisés.

Lors de l'explication du jeu, chaque responsable de stand présente son stand en donnant quelques indications et surtout, en faisant la publicité la plus attractive.

Éléments bibliques et théologiques

Ancien Testament

Dans l'A. T., l'idée de l'argent n'est pas d'abord celle de l'échange, mais celle des réalités matérielles, de la valeur symbolique des choses. Dieu est perçu comme le propriétaire suprême qui donne ses biens (Ps 24. 1) en signe de bénédiction (Dt 6. 11). Les biens et richesses sont à considérer comme une nourriture qui rassasie plus que comme des possessions à accumuler (Ex 16, 1R 12).

Nouveau Testament

Dans le N.T., cette idée est reprise et la richesse est dénoncée comme pouvant représenter un obstacle dans la relation à Dieu (Lc 12. 15-21). Ce n'est pas la possession en elle-même qui est critiquée, mais l'injustice qui en est la conséquence (Ac 2. 45, Ac 5. 2, Jc 2.1-4).

L'argent représente une menace (1 Ti 6. 10). Jésus lui-même renvoie souvent à ce danger (Mc 10. 23-25). L'argent et les soucis risquent de nous priver de la disponibilité au Royaume (le riche insensé de Lc 11. 17ss) et, en ce sens, sont considérés comme démoniaques (Mt 6. 24, Lc 16. 13). L'offre de Dieu est, par essence, gratuite (Es 55. 1-2, 2 Co 8. 9, Ac. 3. 6).

L'argent n'est cependant pas mauvais en soi (Mc 12. 41-44). Détaché de son emprise, l'individu peut le percevoir comme une bénédiction (2 Co 8. 13-14) à faire fructifier (Mt 25. 14-30).

Réflexion

Les vertus de solidarité avec les plus faibles sont parfois nettement présentées comme un critère de salut (Mt 25). Ce texte ne permet pourtant pas de faire de la richesse un critère d'exclusion pour Dieu. Si Jésus parle énormément d'argent, c'est que ce dernier constitue un puissant révélateur de nos états intérieurs de confiance ou de peur, de nos priorités et de nos limites (Jn 3). Il est également mentionné souvent comme une illustration de réalités invisibles (Mc 10. 25). Ainsi, sans constituer un thème biblique en soi, la gestion de l'argent représente une porte d'entrée vers des réalités intimes souvent masquées.

Conclusions possibles

Piste théologique

L'économie occupe un espace considérable dans notre société, alors que Dieu offre gratuitement son amour. Bien des illustrations peuvent servir d'exemple manifestant l'inattendu de ce cadeau exceptionnel. Ainsi ce que Dieu fait peut avoir des conséquences très profondes sur notre rapport aux autres et à nous-mêmes :

- mes rapports aux autres sont-ils faussés par des marchandages ?
- mes rapports à moi-même sont-ils pervertis par l'idée de ne jamais être assez méritant ?
- mes rapports à Dieu sont-ils biaisés par la croyance que son amour se mérite d'une manière ou d'une autre ?
- mes rapports au monde sont-ils marqués par un attachement démesuré aux objets et aux valeurs qu'ils représentent ?

Piste psychologique

Notre gestion de l'argent est souvent révélatrice de réalités intérieures profondes : peurs cachées, désirs inassouvis, manques... Selon le degré de confiance du groupe et le savoir-faire des animateurs, on peut envisager une discussion visant à permettre aux participants une prise de consciences de leurs mécanismes intérieurs.

Instructions

- 1/ Tu reçois la somme de Fr 1'000.- pour vivre et t'amuser.
- 2/ Tu peux faire ce que tu veux durant tout le jeu en respectant les règles.
- 3/ Chaque fois qu'une période est finie (sonnerie), il y a un impôt à payer au stand le plus proche.
- 4/ Attention, le montant des impôts grimpe durant le jeu.
- 5/ Pour gagner plus d'argent, tu peux :
A/ Travailler
B/ Jouer au casino
C/ Investir à la banque.
- 6/ Si tu ne peux pas payer l'impôt, tu vas en prison. Si un autre joueur paie tes impôts, tu es libre. Tu peux aussi payer pour faire sortir un joueur de ton choix de prison.
- 7/ Amuse-toi bien !!!

Nom, prénom : _____

Feuille de route

	Montant payé	Visa
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		

Somme finale : _____

Instructions

- 1/ Tu reçois la somme de Fr 1'000.- pour vivre et t'amuser.
- 2/ Tu peux faire ce que tu veux durant tout le jeu en respectant les règles.
- 3/ Chaque fois qu'une période est finie (sonnerie), il y a un impôt à payer au stand le plus proche.
- 4/ Attention, le montant des impôts grimpe durant le jeu.
- 5/ Pour gagner plus d'argent, tu peux :
A/ Travailler
B/ Jouer au casino
C/ Investir à la banque.
- 6/ Si tu ne peux pas payer l'impôt, tu vas en prison. Si un autre joueur paie tes impôts, tu es libre. Tu peux aussi payer pour faire sortir un joueur de ton choix de prison.
- 7/ Amuse-toi bien !!!

Nom, prénom : _____

Feuille de route

	Montant payé	Visa
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		

Somme finale : _____

70 minutes pour vivre



Dossier d'animation

- thème : comment bien vivre sa vie pour bien vivre sa mort
- 7 à 30 participants
- de 13 à 20 ans
- 3 à 6 accompagnants
- durée : min. 2h
- matériel : matériel de bricolage, petite collation

D'après une idée originale de Maurice Baumann
«Jésus à 15 ans», Genève, 1993, p. 219 - 220

Objectif et principe

L'animation est destinée à ouvrir la discussion sur la mort et, partant, sur le sens de la vie. La mort est l'une des seules expériences que chaque être humain doit affronter ! L'aspect inconnu et irréversible représente souvent un facteur d'angoisse. Toutes les religions tiennent un discours au sujet de la mort et de ses suites.

En simulant la vie sur une durée réduite (une minute correspond à une année de vie), l'animation invite à effectuer un bilan de vie dont les répercussions peuvent largement dépasser le cadre du jeu.

Mises en garde

Si certains participants ont vécu un deuil récent ou marquant, il serait bon de les informer au préalable du sujet traité et de leur demander s'ils désirent tout de même prendre part au jeu.

Différentes perspectives théologiques s'affrontent sur la question cruciale du "paradis". La réflexion ci-après cherche à donner quelques pistes pour traiter de cette question. Pour rendre compte de cette réflexion, nous avons appelé ce lieu l'"antichambre du paradis".

Résumé de l'animation

Les participants sont réunis dans une pièce, sorte de huis-clos, dans lequel ils "vivent leur vie" et s'occupent selon leur libre arbitre. A certains moments, une sonnerie résonne et l'appel d'un joueur retentit. Il "meurt" sur-le-champ et rejoint un second endroit l'"antichambre du paradis" dans lequel il est accueilli pour effectuer le bilan de son existence.

Matériel

- Du matériel de bricolage (papier, crayons, colle, ciseaux, carton, pâte à modeler, légos, jeux de construction, puzzle, etc.).
- Un gong, une sonnerie ou un claxon.
- Un chapeau pour tirer au sort ceux qui meurent (avec un billet par personne).
- Un questionnaire (ci-joint) pour le bilan personnel.

Déroulement détaillé

- 1 3 min. Donner les consignes suivantes aussi brièvement que possible.
 - Votre vie se déroule maintenant, dans ce temps, chaque minute vaut un an de votre vie.
 - Vous devez réaliser l'œuvre de votre vie avec le matériel à disposition. Vous avez tous les droits : ne rien faire, participer ensemble à une oeuvre collective, etc. C'est votre vie, cela ne regarde que vous.
 - Les seules limites à respecter impérativement : 1/ personne ne sort du lieu avant sa mort 2/ le jeu se vit en silence (gestes autorisés) 3/ lorsque votre nom est prononcé, vous mourrez immédiatement et quittez la pièce pour vous rendre dans l'"antichambre du paradis".

- 2 70 min. L'animation. Le meneur place tout le monde dans une même pièce (si possible assez grande). Il donne les consignes. A certains moments précis, il fait résonner le gong et déclare qu'une personne est morte. Il tire alors un billet du chapeau et nomme la personne décédée. Les décès peuvent être tirés au sort selon les statistiques : le 1^{er} mort : 6-7 ans, 2-3 morts : 7-20 ans, 5-6 morts : 21-35 ans, 10 morts : 36-45, les autres 45-70, régulièrement

Dans une pièce annexe, un (ou plusieurs) animateur accueille les "morts" dans l'"antichambre du paradis". On peut y prévoir des rafraîchissements et des gâteaux en signe de bienvenue. Dans cette seconde pièce, il y a des crayons et du papier à disposition.

L'objectif de ce second lieu est d'offrir un espace d'écoute permettant de faire un bilan de vie. Dans ce dossier, un questionnaire est dédié à cette partie.

Le responsable de l'"antichambre du paradis" demande aux "morts" comment ils ont vécu. S'ils ont le désir de rédiger un faire-part de décès. Ils peuvent également dire s'ils ont des désirs particuliers pour leur service funèbre. Enfin ils ont la possibilité de rédiger leur épitaphe.

Ils peuvent ensuite s'occuper à leur guise, en restant dans l'"antichambre du paradis" en attendant la fin du jeu et la mise en commun.

• Fin du jeu

Le meneur de jeu doit, pendant toute la durée du jeu, observer (et noter) les attitudes et les activités des joueurs. Il sera attentif aux choses suivantes :

- Quelle collaboration (ou refus de collaboration) y a-t-il eu entre les joueurs ?
- Que devient l'œuvre d'une personne décédée ?
- Quelles sont les personnes actives - inactives ?
- Comment les joueurs ont-ils géré leur temps ?

Il pourra utiliser ces éléments pour alimenter la discussion finale et interroger les participants sur les raisons de leur comportement.

- 3 15-20 min. Discussion finale. Après la mort du dernier joueur (à la 70e minute) et la fin de son bilan personnel, tout le monde revient dans la pièce principale et forme un cercle de discussion. Le meneur peut alors ouvrir la discussion en généralisant sur la base du questionnaire personnel.

Une fin sous forme de mot d'ordre ou de témoignage peut servir de conclusion (voir plus loin).

Variante, améliorations

On peut commencer le jeu avec des inégalités dans le matériel distribué aux joueurs. Ceci symbolisant les inégalités de la vie. Chacun trouvera sa place désignée par un carton portant son nom. Alors que l'un aura un matériel abondant, son voisin n'aura même pas de siège pour s'asseoir.

Sur terre, on peut également faire intervenir deux personnages muets. Un ange (en blanc) qui vient apporter des petites attentions (biscuits, bougie allumée...) et aide les joueurs à réaliser leurs rêves. Le second, un démon (en noir) qui vient détruire les œuvres des participants ou leur mettre des embûches.

On peut encore annoncer non seulement les décès, mais encore des

maladies graves qui surviennent à certains joueurs (et peuvent avoir des conséquences sur leur comportement). De même, certains malades peuvent également guérir...

Bilan personnel : dans l'“antichambre du paradis”

Objectif : permettre au participant de tirer des enseignements de la manière dont il a géré sa "vie". Il s'agit d'un bilan individuel. Il est important de ne pas rester collé à la réalité du jeu, mais de faire des liens avec la vie quotidienne et la conception de la vie (et de la mort) que la personne développe.

On peut mettre l'accent sur :

- la gestion du temps (activité, ennui, lassitude...)
- la gestion des ressources (matériel à disposition, matériel des autres...)
- les sentiments et les émotions vécues (au début du jeu, lorsque la mort est arrivée...)

Déroulement pratique :

- 10 min. La personne nouvellement décédée effectue un bilan personnel selon le questionnaire ci-joint.
- 10-15 min. Un “ange” prend le temps de discuter avec la personne sur la base de son questionnaire personnel. L'objectif est de tirer des parallèles entre la vie fictive jouée et l'existence réelle de la personne. Ainsi on demandera au jeune quels sont les parallèles à tirer entre son comportement durant le jeu (activité - passivité, tranquillité - angoisse, etc.) et son comportement au quotidien.

Ce temps est souvent de grande qualité. Dans cette optique, une équipe de “conseillers” est mieux à même d'accueillir les personnes qui décèdent afin de prendre plus de temps avec elles.

Éléments bibliques et théologiques

L'un des critères servant à distinguer l'homme de l'animal est la disposition à pratiquer des rites funéraires. La conscience de la mort est un élément capital dans la perception qu'a l'homme de son identité. D'un point de vue biblique, il s'agit de distinguer la mort elle-même de ses suites. Par son aspect définitif, la mort pose, en amont, la question du sens de la vie et, en aval, celle du salut.

Ancien Testament

L'A. T. est plutôt discret sur la mort elle-même, comme si l'événement doit s'effacer devant le sens donné à la vie. Les morts sont recueillis auprès de leurs pères (Gn 15. 15), ils descendent dans le *séjour des morts* (Gn 37. 35, Dt 32. 22) dont on ne sait pas grand-chose, si ce n'est qu'il est éloigné de Dieu (Es 38. 18). La mort prend parfois un sens de châtement (Gn 3. 3). Raison qui explique peut-être que Dieu a soustrait certains de ses serviteurs à la mort (Gn 5. 24). Les espoirs liés à la fin des temps comportent une dimension liée à la mort qui rend ses prisonniers (Es 26. 9, 1 Sa 2. 6).

Nouveau Testament

Le N.T. reprend parfois l'idée d'un *séjour des morts* (Mt 16. 18) dont le Christ détient les clés (Ap 1. 18). Mais le grand message du N.T. est

la victoire du Christ sur la mort (2 Ti 1. 10). La résurrection marque un tournant dans l'histoire et devient un élément essentiel de l'identité chrétienne (1 Co 15). La dimension de cette mort est double. Elle est, d'une part, offre de justification pour les hommes (Ro 8), d'autre part, anticipation du Royaume à venir (1 Co 15. 20-26). Dans la doctrine de la justification défendue par Paul, Jésus se charge de la mort destinée à l'homme, en signe du châtement divin lié à son péché (Ro 6, Col 2. 11ss).

Dans l'Apocalypse, il est fait mention d'une promesse de délivrance liée à la souffrance et à la mort (Ap 21. 4). Ainsi la mort du Christ est-elle une bonne nouvelle : celle d'un triomphe sur le désespoir absolu que représente la fatalité de la mort.

L'au-delà

La notion de *salut* et celle de *réprobation* sont, toutes deux, présentes dans de nombreux textes du N. T. Elles ont donné lieu à des développements sur l'enfer (du latin *inférieur*). Ce mot traduit parfois la notion de *séjour des morts*. Il désigne l'absence de Dieu (Ps 86. 13) mais non son incapacité à en être maître (Jb 26. 6). Dans le N. T. l'expression est très peu usitée. Le mot *paradis* est encore moins fréquent (Lc 23. 43) et renvoie à la notion de l'Eden, le jardin originel. La présence de Dieu y est associée (2 Co 12. 4). La thématique du jugement fait l'objet du développement d'une autre animation (juste, injuste).

Réflexion

La grande nouveauté de l'espérance chrétienne est celle d'une promesse qui dépasse la mort. Alors qu'elle représente un passage obligé, chargé d'une angoisse liée à son aspect définitif, la mort trouve un sens nouveau. Elle n'est pas niée comme dans les religions qui prêchent différentes formes de réincarnation, mais donne une densité au vécu.

En effet, aucun de nous ne vit pour lui-même, et aucun ne meurt pour lui-même. Car si nous vivons, nous vivons pour le Seigneur; et si nous mourons, nous mourons pour le Seigneur. Soit que nous vivions, soit que nous mourions, nous appartenons donc au Seigneur. (Ro 14. 7-8)

Conclusions possibles

En guise de discussion conclusive, voici quelques pistes :

- Aborder le thème de l'espérance face à l'au-delà. La question centrale étant : comment cette espérance peut influencer notre vie présente ?
- Parler de la peur de la mort et des angoisses liées à la perte de personnes proches.
- Aborder la question du sens de la vie. Si la mort est inéluctable, la vie qui précède peut offrir des orientations très variées. Ainsi on pourra s'interroger sur les grands choix de vie et leurs conséquences.
- Envisager la question du jugement dernier, des craintes ou des espoirs qu'il soulève. La difficulté de cette question a trait au fait que la société contemporaine se préoccupe avant tout d'un jugement terrestre et très peu des réalités de l'au-delà.

Le questionnaire

70 minutes
pour vivre

? Comment s'est passée ta vie ?

Ecris brièvement une courte biographie de ton existence.

? Comment as-tu vécu la mort ?

Qu'as-tu ressenti au moment où ton nom a été prononcé ?

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> grosse frustration | <input type="checkbox"/> délivrance, soulagement |
| <input type="checkbox"/> gêne, petite frustration | <input type="checkbox"/> je ne sais pas |
| <input type="checkbox"/> rien de particulier | <input type="checkbox"/> autre : _____ |

Pourquoi ? _____

? Si tu avais vécu plus longtemps

Quelles sont les choses que tu aurais aimé faire mais que tu n'as pas pu faire.

? Si tu devais évaluer ta vie ... dans le jeu dans la réalité

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> <input type="radio"/> parfaitement réussie | <input type="checkbox"/> <input type="radio"/> pas terrible |
| <input type="checkbox"/> <input type="radio"/> plutôt réussie | <input type="checkbox"/> <input type="radio"/> plutôt ratée |
| <input type="checkbox"/> <input type="radio"/> correcte | <input type="checkbox"/> <input type="radio"/> franchement catastrophique |

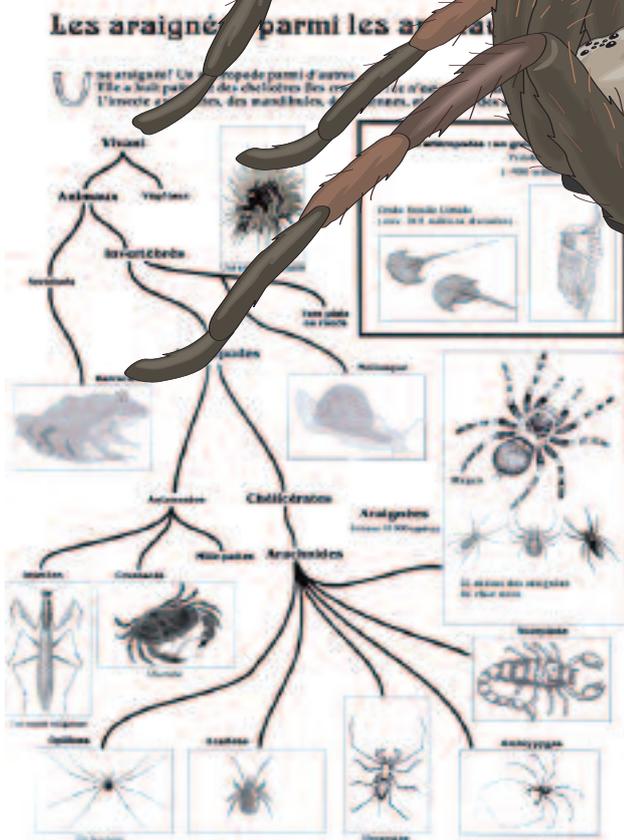
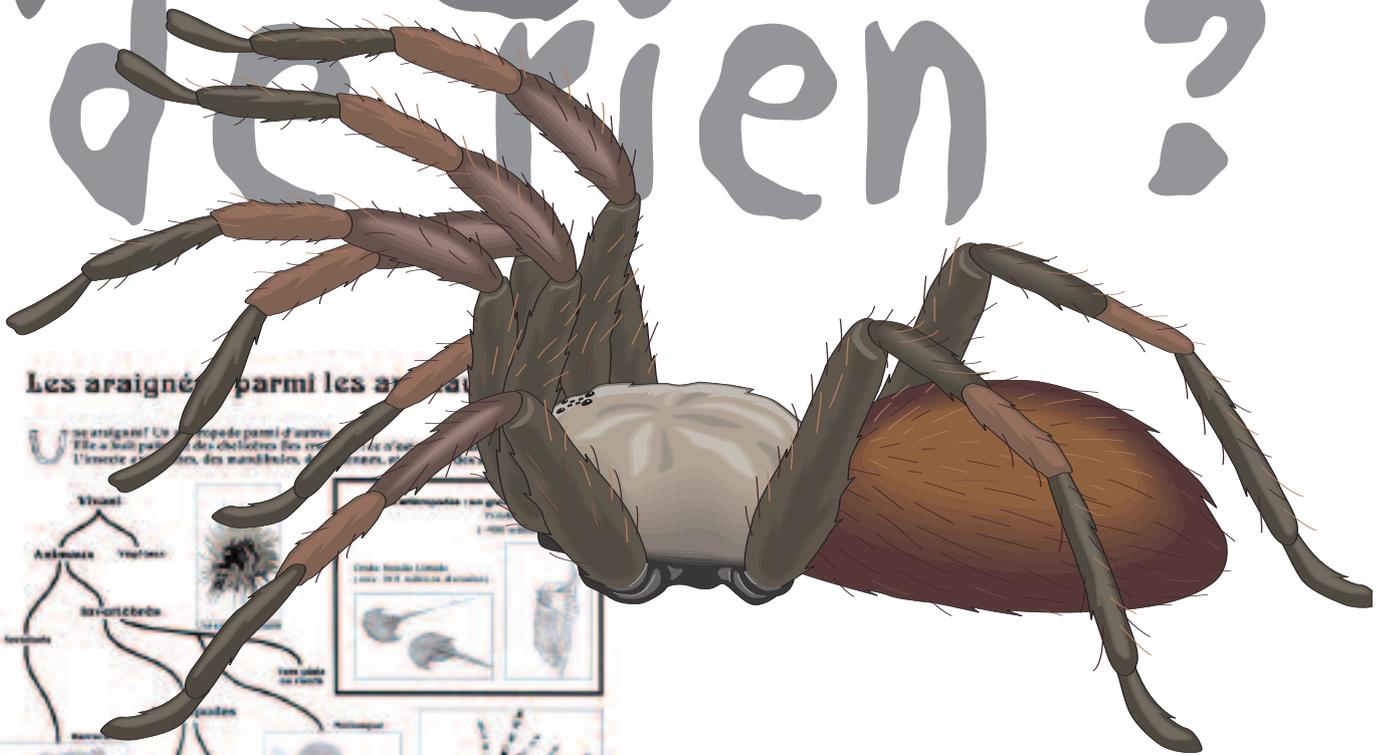
? Satisfaction ?

Y a-t-il une chose que tu aimerais changer dans ta vie actuelle ?

? Des choix qui changent

As-tu déjà fait des choix qui ont eu des conséquences importantes dans ta vie ?
Lesquels ?

Peur d'araignée ?



Dossier d'animation

- thème : nos peurs et nos craintes
- 5 à 15 participants
- de 13 à 17 ans
- 4 à 8 accompagnants
- durée : 1h30 à 2h
- matériel : locaux appropriés, accessoires "halloween"

Objectif et principe

Expérimenter une situation de peur non menaçante, permettant de parler d'autres peurs que nous pouvons expérimenter. Le thème de la peur et celui de l'angoisse interviennent dans chaque existence. Chacun gère à sa manière les éléments qui génèrent de l'angoisse. Sur le plan théologique, la peur renvoie à la dimension de la condition humaine séparée de Dieu. On distingue la crainte de Dieu (peur sacrée qui inspire le respect de Dieu) de la peur issue de cette distance angoissante liée à la condition humaine.

Résumé de l'animation

Les participants sont invités, à tour de rôle, à traverser un "train fantôme" pour allumer une bougie. On s'assure d'une ambiance propice au frisson et du concours d'un certain nombre de collaborateurs qui augmentent l'effet de surprise et de peur.

Matériel

Lieux adéquats et matériel de décoration (voir les suggestions ci-dessous).

Préparation

Cette animation consiste à faire passer les participants dans un lieu configuré en «train fantôme». A l'intérieur, les locaux doivent être complètement obscurcis et décorés. Plusieurs manipulateurs peuvent être cachés dans les locaux afin d'effrayer les participants avec des masques, en essayant de saisir leurs pieds, etc.

Comme les participants sont plongés dans le noir et qu'ils n'avancent pas vite (ils risquent de se cogner contre des objets), la durée du parcours est souvent beaucoup plus longue que prévu. La difficulté de cette animation consiste à occuper les jeunes avant le passage dans le «train».

Il est important de prévoir trois lieux distincts : le premier pour ceux qui n'ont pas encore vécu l'animation, le deuxième dans lequel l'animation se déroule, le dernier dans lequel les participants qui ont vécu l'animation se retrouvent.

Déroulement détaillé

- 1** 5 min. Les participants sont accueillis et rassemblés dans un lieu hors de vue du parcours. La mise en condition (surprise, inconnue, fantôme...) joue un rôle primordial dans cette première partie. Un responsable peut déjà engager la discussion, avec les jeunes présents, sur le thème de la peur.
- 2** 60 min. Un à un (par deux pour les plus impressionnables), les jeunes sont conduits hors de ce premier local et amenés à l'entrée du parcours. Ils disposent d'une boîte d'allumettes contenant trois allumettes. Leur objectif est d'allumer une bougie qui se trouve à l'extré-

mité du parcours et de ressortir des locaux. Ils ont donc la possibilité de s'éclairer brièvement durant le parcours. On leur donne un minimum d'indications (si le parcours est complexe) de manière à ce qu'ils trouvent leur objectif. Ils ne reviennent qu'une fois la bougie allumée.

La durée effective du parcours devrait être de 5 à 7 minutes, selon le nombre de participants. La durée totale de cette partie ne devrait pas dépasser 60 min.

- 3 A leur retour, les participants qui ont vécu le parcours sont mis à part. Il faut éviter qu'ils renseignent ceux qui n'ont pas encore commencé. Ils peuvent alors remplir le questionnaire ci-joint et discuter entre eux. Il peut s'avérer utile qu'un responsable soit présent pour les accompagner dans la rédaction des réponses aux questions.
- 4 20-30 min. Lorsque tous les participants ont traversé le parcours et rempli leur questionnaire, ils sont répartis en petits groupes et invités à analyser leurs peurs en fonction de leurs réponses.
- 5 15 min. On peut, en guise de conclusion, réunir le groupe et apporter une parole (mot d'ordre, éléments bibliques, témoignage) qui vient éclairer la problématique.

Suggestions de décoration

- Bruitages (chaînes glissées sur le sol, portes qui claquent, bruits de pas, bruitages enregistrés...)
- Personnage effrayant (masqué)
- Obstacles (escaliers, couvertures, fil nylon)
- Humidité (pistolet à eau, particules gluantes...)
- Fils qui pendent du plafond
- Objets qui changent de place (tirés par des fils invisibles), qui roulent ou qui tombent
- Lumières qui s'allument (stroboscope), flash d'appareil photo
- Mannequin (salopette accrochée à un cintre et ballon de baudruche pour la tête)

Éléments bibliques et théologiques

La peur n'est pas un thème théologique en soi développé dans la Bible. La première mention remonte à l'attitude d'Adam et Eve lorsqu'ils sont pris en flagrant délit. Ils se cachent. Le rôle de la peur est celui de révélateur : il montre la distance qui s'est installée entre Dieu et l'homme. Cette distance, en lien avec la notion de péché (=rater la cible), est celle de la condition humaine. L'une des conséquences en est la peur de Dieu lui-même, de sa perfection, de sa sainteté.

Ancien Testament

La "crainte de Dieu", dans l'Ancien Testament, révèle l'attitude de l'homme face à la sainteté de Dieu (le sacré, ce qui dépasse l'homme et lui inspire du respect). Ainsi on peut être dans la crainte dans un lieu lié à la présence de Dieu (ex. Gn 28. 17), dans un pays étranger (Gn 46. 3), face à un événement redoutable (Jér 10. 2) ou au jugement de Dieu lui-même (Gn 31. 42).

La crainte est liée au besoin de sécurité de l'homme, ainsi la manifestation de Dieu est souvent liée à la déclaration : "Ne crains pas !" (ex. Gn 26. 24). L'originalité de l'A.T. est de ne focaliser la crainte que vis-à-vis de Dieu seul et non d'autres divinités ou d'autres ennemis (Pr 29. 25). Cette crainte devient une base pour la morale (Ex 18. 21).

Nouveau Testament

Dans le N.T. la crainte manifeste l'incrédulité des hommes (Mt 28. 4) ou le doute des disciples (Mt 14. 26). Les miracles et l'irruption de Dieu suscitent la crainte (Mc 4. 41) à tel point que les croyants sont parfois appelés les "craignant Dieu" (Ap 11. 18). Et l'Eglise naissante grandit "dans cette crainte" (Ac 9. 31).

Réflexion

Comme mentionné plus haut, la crainte est liée à la distance qui sépare l'homme (pécheur, mortel et imparfait) de Dieu (infini, parfait et saint). Dans cette perspective, la crainte ne doit pas être vue comme un rappel culpabilisant de cette condition limitée, mais bien comme une invitation à lever les yeux. Un tremplin qui pousse l'homme à aspirer à un dépassement, tout en prenant en considération, de manière forte, son incapacité radicale à s'élever par ses propres forces. La promesse de chasser toute crainte (Ro 8. 15) est liée à celle du don de l'amour (1 Jn 4. 18).

Conclusions possibles

Un cheminement psychologique

La peur est une émotion universelle. Elle est particulièrement présente à l'adolescence. Derrière ce sentiment, on trouve, de près ou de loin, l'angoisse de la mort - frontière ultime du connu. Il y a une "bonne crainte" : celle qui nous permet de sentir le danger et de faire face. Il existe également une "mauvaise crainte", celle qui n'est pas liée à un danger, mais plutôt à la conscience de notre fragilité (peur de l'avenir, des autres, de la souffrance...). Sans entrer dans une explication théologique, on peut simplement travailler avec le groupe sur les bonnes et mauvaises peurs. Souvent l'expression des peurs intérieures (peur des autres, peurs liées à des menaces, peurs nocturnes, phobies...) produit un espace de confiance qui trouve sa place dans un accompagnement catéchétique.

Un cheminement sociologique

L'adolescence est aussi un temps particulièrement angoissant parce qu'il consiste en une période charnière de l'existence. C'est l'âge où le jeune quitte la sécurité de son cocon familial et scolaire pour se lancer dans les grands choix de la vie. On peut orienter la discussion sur les éléments angoissants de ces décisions dont la portée est souvent importante.

Un cheminement théologique

Nous vivons dans un monde séparé de Dieu et donc soumis à l'expérience de la crainte (de la mort, de notre fragilité).

Or, nous avons besoin d'un capital de confiance pour vivre. La crainte et l'angoisse produisent de l'anxiété et nous étouffent.

Il y a deux attitudes opposées desquelles les textes bibliques nous invitent à nous distancier : A) Une crainte de Dieu perçu comme vengeur qui ne cherche pas vraiment notre bien. B) Une banalisation de Dieu qui manque de respect et qui ne comprend pas à quel point Dieu est digne de reconnaissance et d'honneur.

Dieu nous invite à vivre dans la confiance à son égard, c'est-à-dire dans sa dépendance et dans sa juste crainte : en reconnaissant qu'il est là, plus grand que nous et bienveillant à notre égard.

L'amour de Dieu et le respect pour lui doivent nous permettre d'envisager différemment toutes les autres craintes. Rien ne peut plus nous séparer de son amour : *Car j'ai l'assurance que ni la mort ni la vie, ni les anges ni les dominations, ni les choses présentes ni les choses à venir, ni les puissances, ni la hauteur, ni la profondeur, ni aucune autre créature ne pourra nous séparer de l'amour de Dieu manifesté en Jésus-Christ notre Seigneur. (Ro 8. 38-39)*

Le questionnaire Peur de rien ?



? Quelle a été ton attitude durant le parcours ?

- Téméraire (tu aimes avoir peur)
- Prudent (tu as eu un peu peur tout le long)
- Courageux (pas grand-chose ne t'impressionne)
- Craintif (tu as eu peur tout le long)
- Serain (tu n'avais pas vraiment peur)
- Terrorisé (c'était l'horreur)
- Instable (tu as eu parfois un peu peur)

? Dans la vie, en général...

Ta réaction dans le parcours ressemble-t-elle à la manière dont tu réagis dans la vie de tous les jours lorsqu'une chose t'impressionne ? (place une croix sur la ligne)

tout à fait _____ pas du tout

? De quoi as-tu peur ?

	jamais	parfois	souvent	très souvent
◆ De la maladie ou de la souffrance	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
◆ De mourir	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
◆ Du diable ou des démons	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
◆ De la mort d'une personne que tu aimes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
◆ De ton avenir professionnel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
◆ De ne pas être heureux	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
◆ De rester célibataire	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
◆ De la violence autour de toi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
◆ Du jugement de Dieu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
◆ De la moquerie des autres	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
◆ De la guerre, du terrorisme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

? Comment réagis-tu lorsque tu as très peur ?

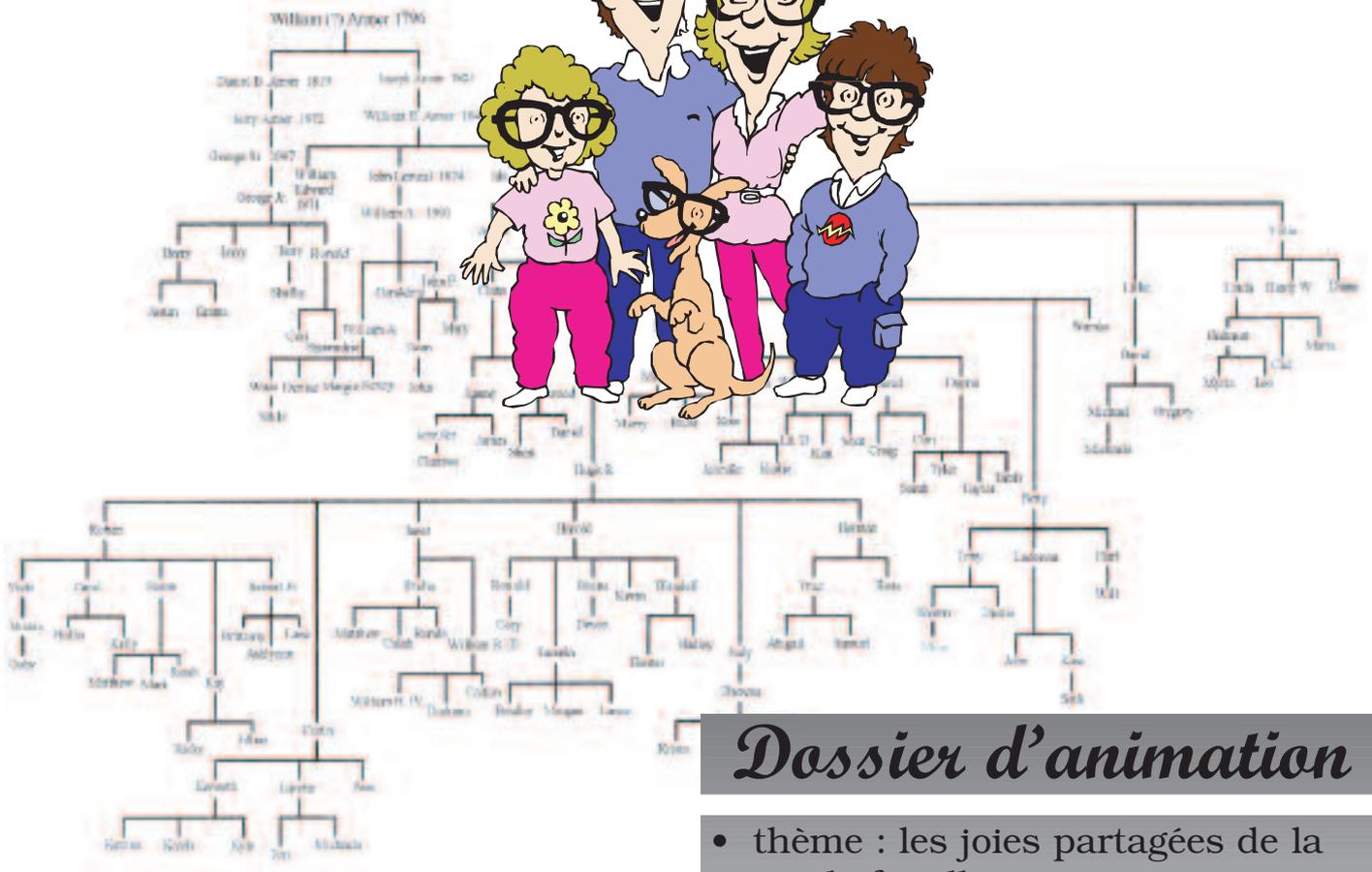
- Tu en parles avec une personne de confiance
- Tu t'occupes l'esprit pour ne plus y penser
- Tu pries
- Tu te réfugies dans un endroit agréable
- Tu attends que ça passe
- Autre : _____
- Tu n'as jamais très peur

? Dieu et tes peurs

Plusieurs réponses possibles

- Dieu ne s'intéresse pas à tes peurs
- Dieu t'envoie des personnes pour te reconforter
- Dieu te fait peur
- Dieu désire t'enlever toutes tes peurs
- Dieu te laisse avoir peur pour développer ta foi
- Tu as peur de l'enfer

une famille en Or?



Dossier d'animation

- thème : les joies partagées de la vie de famille...
- 5 à 25 participants
- de 13 à 16 ans
- 1 à 2 accompagnants et 2 couples invités
- durée : 1h30 à 2h
- matériel : aucun

Objectif et principe

Les jeunes ont souvent de nombreux points de contestation vis-à-vis de leurs parents, pourtant, s'ils sont sincères, ils ont encore bien souvent un attachement très fort à la famille qui leur a offert un cadre sécurisant pour grandir et se développer. Ainsi les relations sont souvent ambiguës : tensions fréquentes mais tout de même souvent famille refuge en cas de problème. Mettre en lumière certains gros désaccords permet d'accompagner les jeunes en situation de difficulté.

Cette animation, par les inversions et dialogues qu'elle propose, vise à offrir aux jeunes la possibilité de comprendre les faiblesses et les limites de leurs parents. Le bénéfice attendu est une plus grande tolérance à leur égard, peut-être un encouragement à aborder avec eux un thème brûlant lié à la cohabitation. Sur le plan biblique et théologique deux pistes se présentent : celle des "histoires de famille" et celle des textes qui évoquent les relations humaines.

Résumé de l'animation

Tour à tour des adultes et des adolescents se posent des questions liées à la vie familiale. On leur suggère d'aborder des points chauds afin de chercher à comprendre le fonctionnement de l'autre, sa culture, ses limites et ses besoins.

Matériel

Papier et crayons sont les seuls objets nécessaires avec les questionnaires. Bien entendu, le choix des invités donnera à cette rencontre toute sa saveur.

Préparation

Avant la séance, il convient de s'assurer de la collaboration de deux ou trois couples qui ne sont pas les parents des jeunes présents à la séance, mais qui ont des enfants du même âge à la maison. Il est souhaitable d'inviter des personnes qui ont le contact facile avec les jeunes.

Déroulement détaillé

La séance est divisée en trois parties : 1/ une introduction permettant de créer un climat de confiance avec les couples invités 2/ l'animation consistant en un échange de questions 3/ le temps en petits groupes avec le questionnaire.

- 1 10-15 min. Après quelques paroles de bienvenue, on peut proposer aux couples invités de se présenter brièvement. Pour faciliter les échanges, on peut suggérer une première mise en situation. Celle-ci se passe de manière théâtrale. On demande à deux adultes de jouer le rôle des enfants et à deux participants de jouer les adultes. Un animateur lit la description de la situation (ci-joint) et les acteurs sont invités à improviser les dialogues issus de cette situation durant 4 à

6 minutes. Ils décident eux-mêmes de la fin de la pièce.

On peut répéter une fois ou deux l'exercice avec d'autres acteurs, en imaginant d'autres situations.

Il peut être très utile d'exploiter les situations mises en scène en posant, après le jeu, quelques questions ciblées : 1/ aux acteurs : est-il facile d'être parent/ado ? est-il agréable d'être parent/ado ? quels sont les problèmes que vous rencontrez ? qu'avez-vous ressenti durant le jeu ?

2/ aux autres (public) : comment auriez-vous réagi dans la situation ? ces situations vous rappellent-elles un vécu personnel ? quelles sont les difficultés rencontrées par un parent ? etc.

- 2** 40-60 min. L'animation proprement dite est constituée d'un échange de questions et de réponses.

Une première phase (env. 10 min) est consacrée à réunir les jeunes d'un côté (en petits groupes suivant leur nombre) et tous les couples de l'autre. Chaque groupe ayant pour consigne de rédiger 5 à 10 questions qu'il se pose à propos de la vie familiale, mais qu'il n'arrive pas à aborder dans sa propre famille (suggestion de thèmes : les relations en famille, les sorties, la gestion de l'argent, les vacances, la musique, les copains-copines, les interdictions, l'école...)

Une fois les questions écrites, les deux groupes (adultes et ados) se retrouvent face à face et commencent l'échange. Un jeune se fait le porte-parole des jeunes pour poser la première question aux adultes. Ceux-ci répondent de la manière la plus sincère possible. Un animateur peut ensuite ouvrir la discussion aux jeunes : y a-t-il beaucoup d'entre vous qui se posent cette question ? comment vivez-vous dans votre famille ? si vous étiez à la place de vos parents, comment réagiriez-vous ? etc.

Après avoir épuisé le sujet, on demande aux adultes de poser la deuxième question et aux jeunes de répondre. On peut également élargir la discussion.

Tour à tour, chaque groupe reprend la main pour poser une question à l'autre et construire le débat.

- 3** 15-20 min. A la fin de l'exercice, on invite les jeunes à se répartir dans les petits groupes. En s'aidant de la feuille de discussion (ci-joint), ils pourront faire le point sur leur situation personnelle.
- 4** 10-15 min. On peut terminer la rencontre avec quelques témoignages personnels ou une réflexion théologique.

Éléments bibliques et théologiques

L'Ancien Testament fourmille d'exemples de familles dont les fonctionnements et, plus souvent, les dysfonctionnements sont porteurs de nombreux enseignements. Parmi tant d'autres, on relira et résumera avec bonheur les récits de Jacob et Esaü (Gn 25 ss), de Joseph et ses frères (Gn 37 ss) ou l'histoire de Ruth et Naomi (Rt).

Ancien Testament

La famille n'est pas simplement un élément accidentel, mais elle est

perçue, d'un point de vue biblique, comme un fruit de la volonté du Créateur (Gn 1). Ainsi l'homme et la femme découvrent leur différence, leur similitude et leur complémentarité.

Les relations familiales ne sont que rarement un thème en soi, bien que le respect des parents soit l'un des dix commandements (Ex 20. 12).

Nouveau Testament

Dans le N.T. la famille terrestre est parfois reléguée au second plan derrière la famille céleste. Ainsi Dieu est-il souvent appelé "Père" (Mt 23. 9). L'Eglise est également qualifiée de famille spirituelle ou de maisonnée (Ep 2. 19). Cependant la famille terrestre n'est pas contestée en tant que telle, elle fait partie des nombreuses relations à soigner dans l'idée de grandir spirituellement et moralement (Ep 6. 1, Col 3. 21).

L'union d'un couple est un contrat, une alliance, symbole fragile de l'alliance que Dieu propose à l'humanité (Ep 5. 22).

Réflexion

La thématique de la famille offre un terrain de méditation et d'approfondissement très fort : les personnes avec lesquelles nous cohabitons nous connaissent si bien que notre vie est souvent transparente pour elles. Ainsi les mécanismes de défense usuels sont-ils moins évidents. Nous sommes confrontés, bien plus qu'en présence des amis, à nos limites et à nos fragilités. Cette réalité peut nous conduire à des changements positifs comme à des replis de survie ou à des réactions violentes. La famille est un puissant révélateur. Mais elle peut aussi être un espace de conditionnement et de normalisation.

Conclusions possibles

- A l'adolescence, l'acquisition de la liberté et de la responsabilité qui l'accompagne est un enjeu majeur. La conclusion peut être axée sur les éléments difficiles de ce passage. Elle peut prendre la forme d'un témoignage ou d'une discussion ouverte.
- De la part d'un adulte, un témoignage sur les difficultés familiales traversées à sa propre adolescence peut aussi constituer un encouragement à persévérer, sachant que d'autres ont déjà survécu à cette période délicate.
- On peut encore encourager les jeunes à aborder avec leurs parents un sujet délicat lié à la cohabitation. Un bilan pourra être effectué une prochaine fois avec ceux qui ont osé discuter avec leurs parents.
- Comme avec d'autres animations, il est toujours utile d'offrir aux jeunes la possibilité de partager entre quatre yeux une difficulté personnelle sur le thème abordé.

Proposition de jeux de rôles

Situation 1

Personnages : un couple, deux adolescents (Bernadette et Roger).

Roger et Bernadette (les enfants de la famille) sont invités samedi soir chez Boris (le gars le plus cool du collège). C'est la soirée du siècle avec une ambiance garantie (les parents ne sont pas là) et tous les copains seront présents sans exception. Jusque-là tout va bien. Lundi matin, catastrophe ! Roger reçoit un 2 en math. Il sait que, s'il le dit à son père, il ne pourra pas aller à la soirée. Cependant, s'il ne dit rien, il est quasiment sûr que son prof, un ami de papa, va en parler samedi matin puisqu'ils ont prévu de se voir.

Mercredi après-midi rebelotte. Bernadette a promis de rentrer à 16h pour faire ses leçons. Une copine super sympa l'a invitée chez elle. Elles ont complètement oublié l'heure. Le téléphone portable n'avait plus de batterie. Bernadette rentre à 20h. Sa mère est folle d'inquiétude.

Nous sommes jeudi soir et demain, vendredi, Roger et Bernadette vont devoir dire à Boris s'ils participent à la fête. Il faut donc demander l'autorisation aux parents.

Situation 2

Personnages : un couple, deux adolescents (Sébastien et Cathy).

Sébastien est fou de sport. Il fait du basket à haute dose et l'hiver du snowboard avec des copains. Cet hiver, il a prévu d'aller dans un excellent camp de ski avec des amis. Malheureusement, il lui manque 500.- entre le prix du camp et celui du pantalon qu'il doit se racheter. Il a encore 2 jours pour renvoyer son bulletin d'inscription pour le camp.

Cathy aime surtout sortir avec des copines. Pour ça, il faut qu'elle soit habillée comme tout le monde, c'est normal. Malheureusement, il lui manque 200.- pour acheter une superbe paire de souliers qu'elle regarde avec envie depuis 3 semaines dans la vitrine en bas de la rue. Samedi, elle sort avec les copines. C'est l'occasion rêvée pour les épater.

Papa vient de recevoir la facture des impôts et doit faire réparer la voiture. Maman a décidé que le lave-vaisselle était considéré comme irréparable depuis trop longtemps. Elle a donc, ce matin, commandé un nouveau modèle ; celui dont elle a vu la publicité incroyable à la télévision il y a dix jours.

Le vendredi soir arrive. C'est d'habitude le moment où papa donne son argent de poche à Sébastien et à Cathy...

animations
et groupes pour catéchismes
d'adolescents



Faites-moi confiance !



Dossier d'animation

- thème : les liens de confiance
- 10 à 20 participants
- de 13 à 16 ans
- au moins 1 à 2 accompagnants
- durée : 1h30 à 2h
- matériel : ci-joint

Objectif et principe

Le jeu du champ de mines place les jeunes en situation d'incertitude. Ne sachant pas à quel autre joueur ils peuvent accorder leur confiance, ils doivent trouver des stratégies leur permettant d'établir des indices de fiabilité. Au travers du questionnaire, ils analysent et généralisent la problématique. Sur le plan biblique et théologique la confiance fait référence à la foi. Les analogies entre la confiance en soi, en l'autre et en Dieu sont souvent éclairantes.

Mise en garde

Certains jeunes ont une peine énorme à accorder leur confiance aux autres. C'est souvent un indice révélant qu'ils manquent de confiance en eux-mêmes. Cette réalité, bien que très fréquente à l'adolescence, peut être vécue de manière très problématique par les intéressés. Il faudra donc veiller à ne pas entrer dans un discours qui pointe trop directement sur leurs limites et leurs craintes.

Résumé de l'animation

Au travers du jeu du "champ de mines" et d'exercices d'improvisation, les participants testent leur degré de confiance les uns envers les autres.

Matériel

Scotch de carrossier, photocopies des "bombes" et du "trophée", bandeau pour les yeux, questionnaires.

Préparation

Pour le jeu, la surface "minée" est à délimiter et à configurer au préalable.

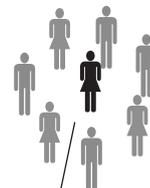
Déroulement détaillé

- 1 20-40 min. Le jeu du champ de mines est proposé rapidement à l'arrivée des participants. Son fonctionnement est décrit plus loin.
- 2 20 min. Les exercices d'improvisation peuvent être réalisés dans un second temps, une fois que les obstacles du terrain miné ont été mis de côté. Ils sont à présenter comme facultatifs.

La bûche :

Tout le monde est debout. Une personne (la bûche) est au centre d'un cercle formé par les autres. Elle doit rester rigide et se laisser tomber de-ci, de-là sur les autres qui la retiennent et la repoussent doucement. On peut discuter sur la méfiance qui risque de s'installer au moment où certains joueurs repoussent la personne-bûche trop fortement.

Schéma :

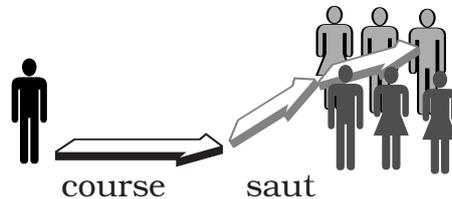


Le joueur "bûche"

Le saut de l'ange :

Un joueur (le sauteur) est placé à 4 m. dans l'axe de deux rangées de joueurs qui se font face. Il a pour mission de courir et de sauter bras en avant (saut de l'ange) dans l'espace qui sépare les autres joueurs. Au moment où il est en l'air, les autres joueurs tendent les bras (auparavant le long du corps) pour le recevoir en douceur. Tout se joue dans la capacité d'oser sauter.

Schéma :



On trouvera d'autres exercices du même style dans des documents relatifs à l'improvisation théâtrale.

- 3 20 min. Le questionnaire ci-joint devrait permettre de revenir sur les expériences faites précédemment en exploitant et en généralisant les résultats.
- 4 15 min. Un dernier temps en commun permet de vivre plusieurs choses :
 - Un témoignage des responsables sur leur propre capacité de faire confiance.
 - Une mise en relation de la confiance et de la foi (même racine linguistique).
 - Une présentation de textes bibliques sur la confiance (paroles de Jésus, par exemple).

Éléments bibliques et théologiques

Confiance et foi ont la même racine latine. La confiance en soi, en l'autre et en Dieu sont trois facettes de la même réalité. Les définitions que l'on trouve dans les dictionnaires évoquent une espérance ferme, un sentiment de sécurité individuel ou collectif.

Ancien Testament

Dans l'Ancien Testament, cette sécurité se fonde sur l'alliance conclue avec Dieu (en particulier au Sinaï Ex 20). Les promesses de Dieu assorties à ce contrat sont autant d'éléments qui invitent à une espérance.

La foi personnelle se manifeste particulièrement dans les moments de trouble (Job, Psaumes). Elle affirme l'indéfectibilité de Dieu malgré les circonstances contraires à sa démonstration. Les figures exemplaires d'Abraham ou de Moïse invitent à envisager des logiques à long terme plutôt que des succès rapides (ex. épisode du Veau d'Or Ex 32). Ainsi en est-il de la confiance qui se tisse petit à petit.

Nouveau Testament

Dans le Nouveau Testament, un seul texte ressemble à une définition de la foi (Hé 11. 1). Il reprend les notions évoquées ci-dessus ainsi que les grandes figures bibliques.

Dans le N.T. l'objet de la foi est Jésus-Christ. Ainsi se développe petit-à-petit la notion de "confession de foi". On en trouve des traces dans les Evangiles (Mc 8. 29), dans les Actes (Ac 16. 31) et dans les écrits de Paul (Ro 10. 10).

Par ces confessions de foi, le N.T. invite à articuler les commandements de l'ancienne alliance à la relation de la nouvelle alliance. Il s'agit de croire "en Jésus" ou "en Christ". Ces déclarations ne sont pas simplement des propositions intellectuelles, mais des confessions dont la portée concerne la personne dans sa globalité. La foi a une portée considérable puisqu'elle dessine une nouvelle vision du monde, de l'humanité et de l'individu. Ainsi, Paul dira que le croyant devient une nouvelle personne (Ro 6).

Réflexion

Les implications de la foi travaillent dans les trois directions évoquées plus haut : la confiance en Dieu produit une sérénité face aux angoisses de l'existence. Ainsi la confiance en soi peut se développer sous la certitude de l'acceptation inconditionnelle de la part du Créateur bienveillant. L'intégration dans une communauté religieuse offre de travailler la notion de confiance en l'autre, puisqu'une unité de destin se superpose à la diversité des individus.

La confiance est un élément essentiel à la vie, à l'épanouissement de l'homme et à son développement. Non comme un but en soi, mais comme un mode de relation qui exprime la force de l'amour et de l'attachement.

Conclusions possibles

- La confiance peut s'illustrer de nombreuses manières. Ses forces et ses faiblesses nous sont bien connues, chaque relation interpersonnelle fourmille d'exemples. La confiance en Dieu est cependant plus abstraite et difficile à concevoir. Elle n'est pas de même nature que les preuves scientifiques qu'on pourrait faire valoir en guise d'appui à une conception du monde. L'interprétation des événements et des émotions joue un rôle important. Le témoignage, s'il peut souligner les effets concrets de la confiance en Dieu dans un itinéraire de vie, porte les limites de la subjectivité. La confiance en Dieu est parfois considérée comme folie (1 Co 1. 18) en regard de la rationalité.
- Les trois axes déjà mentionnés sont autant de pistes possibles pour orienter une conclusion. On pourra ainsi mettre l'accent sur la confiance en Dieu face aux incertitudes de la vie, la confiance en soi malgré les doutes ou la confiance en l'autre malgré les différences.
- La confiance représente aussi, comme objet d'étude, un intérêt important. Quels en sont les critères de construction ou de fragilité ? Quels en sont les objets ? Quelle est sa nature ? Autant de thèmes qui représentent des sujets de discussion ou de mot d'ordre.

Le jeu du champ de mines

Généralités :

Il s'agit de vérifier la qualité de la confiance que l'on peut placer dans les indications fournies par les autres joueurs, le long d'un parcours à l'aveugle.

Préparation :

Délimiter (avec du scotch de carrossier sur le sol) un terrain miné d'environ 5m sur 10m, dans lequel le joueur devra évoluer pour trouver le trésor.

Placer un certain nombre d'obstacles sur le terrain ainsi délimité (chaises, coussins, etc).

Disposer sur le sol 3 à 6 feuilles BOMBE et une feuille TRESOR (ci-joint).

Répartition des joueurs :

Il y a quatre catégories de personnes :

1. Ceux qui vont faire le parcours (= les DEMINEURS aveugles) : 5 à 10 personnes (selon le temps à disposition, compter 4 à 7 min par personne).
2. Ceux qui vont guider les aveugles fidèlement (= les guides JUSTES) : 3 à 5 personnes (selon la taille du terrain miné).
3. Ceux qui vont guider les aveugles pour les perdre (= les guides FAUX) : 3 à 5 personnes.
4. Ceux qui observent en silence - tous les autres.

Règles :

Les JUSTES et les FAUX se disposent régulièrement autour du terrain miné (alternance un JUSTE un FAUX). Ils n'ont pas le droit de bouger de leur place. Ils doivent donner des indications verbales au DEMINEUR qui se déplace. Les FAUX ont pour mission de l'entraîner sur une mine. S'ils y parviennent, tout le monde crie BOUM ! et le DEMINEUR a perdu le jeu. Les JUSTES ont pour mission de l'entraîner sur la case TRESOR, auquel cas tout le monde applaudit et le DEMINEUR gagne (une plaque de chocolat).

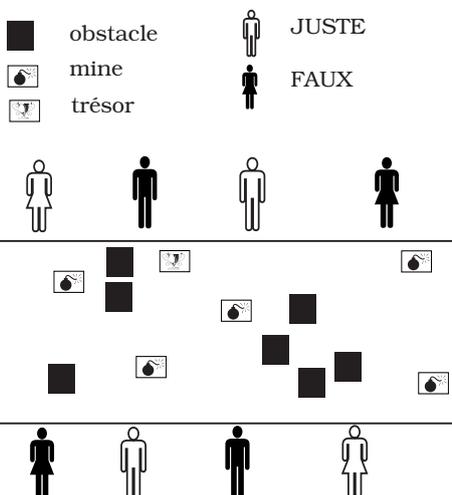
Il n'y a qu'un seul DEMINEUR qui parcourt le jeu à la fois (les autres patientent dans une autre pièce). On lui bande les yeux avant de l'amener au bord du terrain. On lui explique alors sommairement que

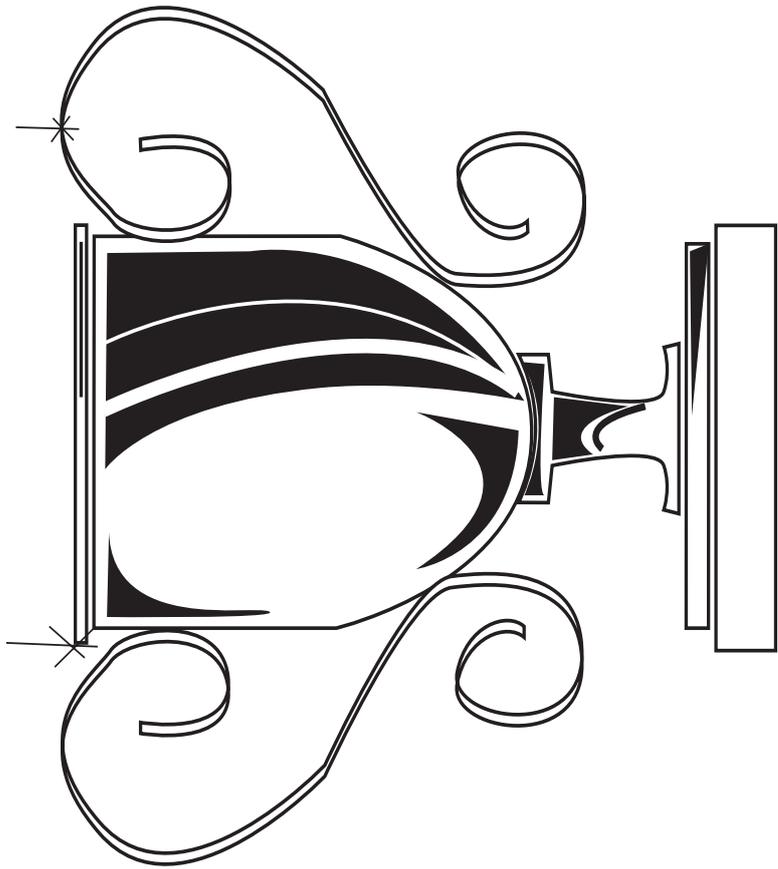
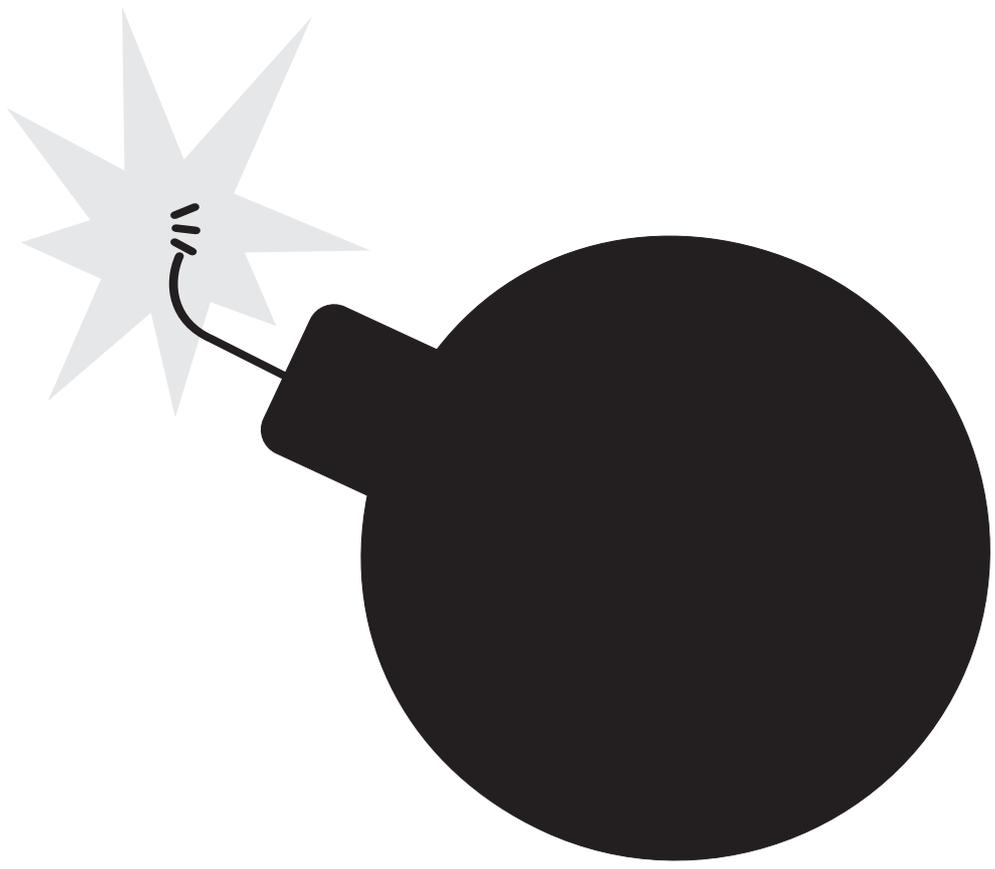
certaines personnes mentent, d'autres disent la vérité et qu'il lui appartient de découvrir lesquelles le conduiront au trésor.

Exploitation :

A la fin du jeu, on demande à chaque aveugle pourquoi il a fait confiance à l'un ou l'autre des guides.

On peut alors analyser les éléments qui interviennent dans l'établissement d'une relation de confiance.





BINGO ! BOUM !

Crédits

La matière constituant les jeux et les animations a été essentiellement développée dans le cadre de l'Animation Jeunesse de l'Eglise évangélique de l'Oasis (Morges). Une expérience de catéchisme existentiel a donné naissance à la plupart de ces animations. Certaines ont également été empruntées à d'autres groupes de catéchisme, parfois remaniées et améliorées au fil des années.

Les passages bibliques sont tirés de la version Louis Second (1910).

Les notices théologiques sont inspirées des ouvrages suivants :

- Coll. J.-J. von Allmen (dir.), **Vocabulaire biblique**, Lausanne, 1956.
- Xavier Léon-Dufour, **Dictionnaire du Nouveau Testament**, Paris, 1975.

Bibliographie, liens

Deux références en matière de jeux et d'animations :

Le classeur édité par la Fédération de la Jeunesse Catholique et Protestante de Suisse Romande.

- Coll. **L'animation en «Enjeux ?» jeux**, Repères et outils pour cheminer en groupe, Neuchâtel, 1993.
- Le **classeur d'animation JV**, Projet Voilà, Vaud. Disponible auprès du GLAJ-VD, Beaulieu 9, 1004 Lausanne, 021/624 30 31

Quelques sites d'intérêt :

www.cidoc.ch

www.pointkt.org

Remerciements

Ces jeux et ces animations sont le résultat d'un travail collectif avec plusieurs équipes de catéchètes. L'élaboration et les expérimentations se sont déroulées sur une période de 4 à 5 ans durant laquelle l'expérience a grandi et de nouvelles idées ont germé. Merci à toutes celles et ceux qui ont contribué d'une manière ou d'une autre à l'élaboration de ce contenu.

Merci à la Fondation la Prévoyante qui a rendu possible l'édition de ce document.

Jean-Christophe Emery - mai 2006.

Copyright

©2006 Commission Jeunesse AESR. Tous droits réservés.

Contact :

Commission Jeunesse AESR, ZI En Glapin, 1162 St-Prex, Suisse
Tél : +41 21/823 23 23, mail : jeunesse.aesr@bluewin.ch

www.commissionjeunesse.ch

www.aesr.ch