

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

# Introduction

## *Avertissement*

L'animation contenue dans ce dossier ne représente qu'un exemple d'une démarche plus complète. Ce n'est pas tant ce support 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 cette animation comme une rencontre "clé en main" à la manière d'un plat précuit. Sa mise en œuvre portera davantage de fruits si les animateurs et encadrants peuvent s'investir de manière à proposer des variantes, élaborer une réflexion sur la thématique abordée, voire effectuer un "premier essai" de certaines animations de manière à se forger une expérience pilote.

Cette animation représente une mise en scène destinée à établir, par le biais d'une expérience, un climat de discussion. Elle a une fonction révélatrice des différentes personnalités des jeunes catéchumènes. En tant que telle, elle ne peut 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 sur le cadre d'une rencontre*

Cette animation est construite à partir d'une expérience sur laquelle un discours vient se greffer pour lui donner du sens. On peut le schématiser en trois phases : expérimentation, confrontation et élucidation. 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, la confrontation, 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, dite d'élucidation, est plus consistante. Mot d'ordre, témoignage ou débat sont des formes possibles pour offrir un contenu biblique, spirituel ou théologique.

Il n'est, bien entendu, 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 aussi d'élargir le thème et d'offrir des passerelles avec d'autres préoccupations.

## *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 vérifier régulièrement que les aspects logistiques ne prennent pas le pas sur l'essentiel.

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*

Cette animation est tirée d'un dossier comprenant six animations précédées d'une introduction théorique ainsi que d'un module permettant à un groupe de rédiger sa charte de fonctionnement. Ces documents peuvent être téléchargés sur le site [www.aesr.ch](http://www.aesr.ch).

Il est recommandé de consulter les éléments introductifs de ce dossier de manière à mieux saisir la démarche complète dans laquelle cette animation prend place.

## *Remerciements*

Cette animation est le fruit d'un travail collectif avec plusieurs équipes de catéchètes. 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](mailto:jeunesse.aesr@bluewin.ch)

[www.commissionjeunesse.ch](http://www.commissionjeunesse.ch)

[www.aesr.ch](http://www.aesr.ch)

## 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<sup>er</sup> 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 épithèque.

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 70<sup>e</sup> 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 ?