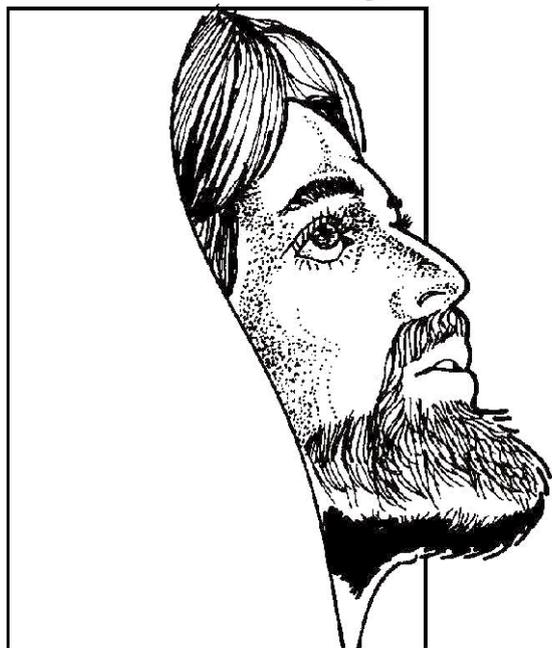




Faites-moi confiance !



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

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.

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

www.commissionjeunesse.ch

www.aesr.ch

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.

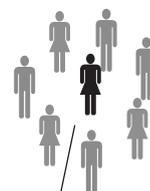
Déroulement détaillé

- 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 :

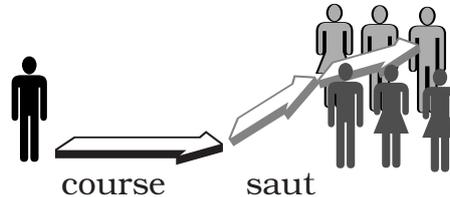


Le joueur "bûche" _____

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).

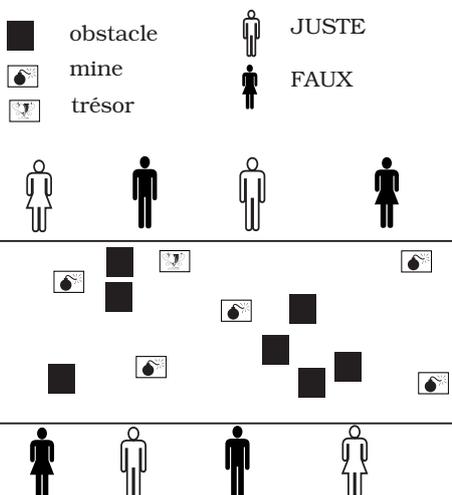
Il n'y a qu'un seul DEMINEUR qui parcourt le jeu à la fois (les autres patientent dans une autre pièce). On lui bande les yeux avant de l'amener au bord du terrain. On lui explique alors sommairement que

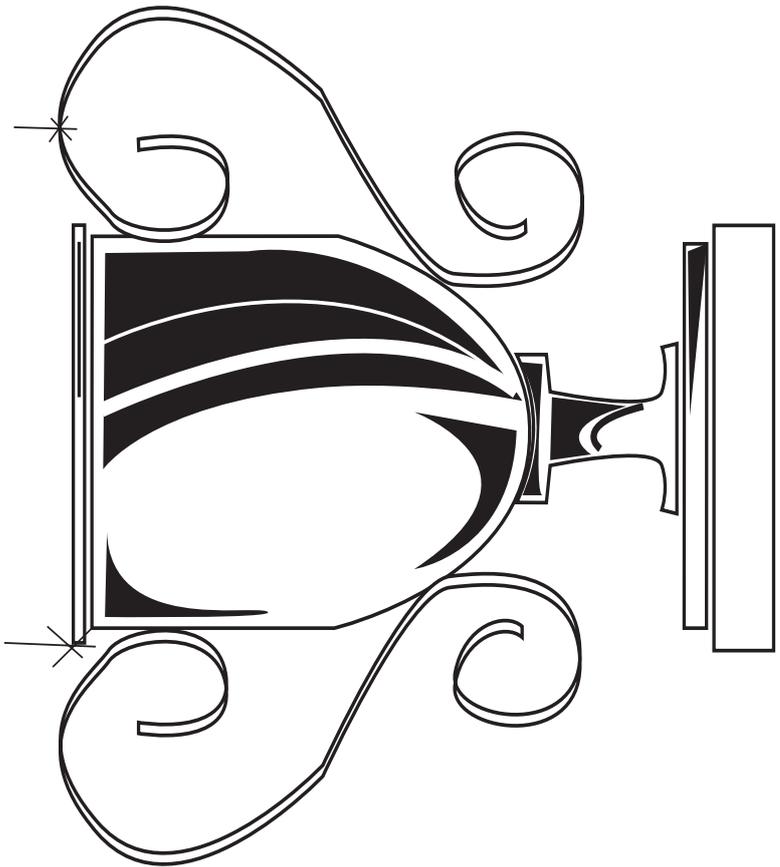
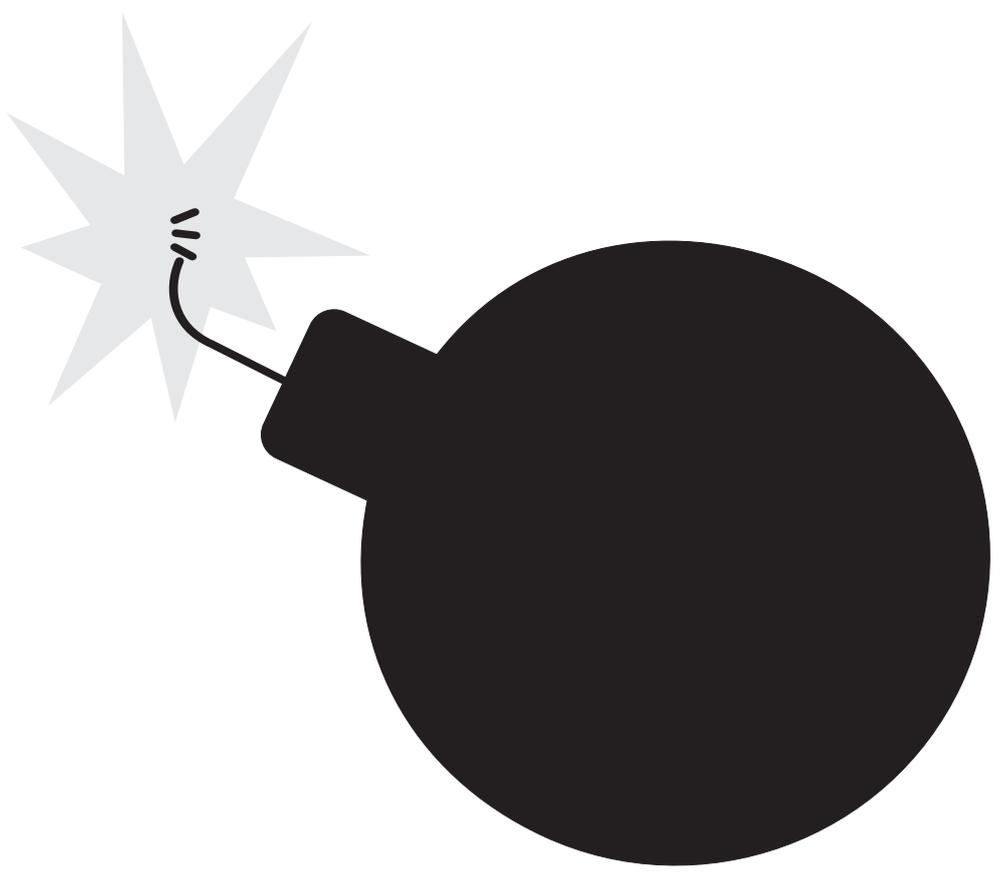
certaines personnes mentent, d'autres disent la vérité et qu'il lui appartient de découvrir lesquelles le conduiront au trésor.

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 !

