

Boîte à outils

Positionner le curseur sur la rubrique désirée et suivre le lien

Associer différents passages de la Bible	1	Inventer un grand jeu biblique (style rallye).....	21
Boîte à questions	4	J'aime/je n'aime pas/je me demande/c'est bizarre	23
Cartes à choisir.....	5	Jeux traditionnels.....	23
Catéchèse biblique symbolique, qu'est-ce que c'est ?	5	Je voudrais être	24
Concours de bizarreries (et/ou de questions)	5	L'araignée.....	25
Credo : panneau évolutif.	6	Lire la Bible : sept clés pour lire la bible	26
Découvrir un texte.....	7	Machine humaine	28
Expériences fondatrices.....	8	Mimer ou gestuer.....	29
Qu'est-ce que c'est ?	8	Nos images de ... Dieu, l'amour, etc.	30
La balançoire	8	Orchestre.....	31
Le mobile.....	9	Où trouver des images ?	31
La corde coupée	9	Parcours « Je fais tout seul »	32
le domino humain.....	10	Pistes pour lire une parabole :	32
La cocotte sympathique.....	12	Pour lire un livre d'image avec un groupe d'enfants	34
Le tunnel.....	13	Prier	34
Le dessin à décrire	13	Que faire avec une foire aux questions ?	36
Cadeau surprise	14	Que faire avec une/des œuvres d'art ?	37
Liés ensemble	14	Que faire avec un texte pirate ?	38
Collés l'un à l'autre	15	Qui suis-je ?.....	39
Changer de lunettes	15	Réécrire l'évangile avec l'aide du Fou du Roi	39
Faire des paquets	16	Sac à matériel	40
Lever les yeux	16	Sac surprise.....	40
Main ouverte/main fermée	16	Scrabble biblique.	41
Tenir debout	18	Signe de croix chanté.....	42
Tenir debout ou s'appuyer ?	19	Signes symboliques	45
Être guidé→ confiance, foi, écoute	19	Traitement de texte : quelques trucs utiles	46
Ma peau, c'est chez moi	19		
Ma peau qui téléphone sans fil ...	19		
Ce que je fais bien, c'est.....	20		
Être une foule/être un peuple	20		
Introduire un nouveau mot	20		

Associer différents passages de la Bible

NB : quand on travaille avec des passages bibliques ou des images à associer à un texte, il n'y a en général pas UNE bonne réponse ! Ce qui est riche, c'est la discussion.

Pourquoi susciter des associations entre des passages bibliques ?

- *Sur le plan théorique :*

C'est un travail de structuration de l'imaginaire qui met en relation les différentes anecdotes bibliques ou liturgiques. Le passage du concret vers l'abstrait, de l'anecdotique au symbolique ne se fait pas sans cette étape. Des associations deviennent possibles entre les deux Testaments. *Le Concile Vatican II rappelle cette règle d'or de la prière chrétienne transmise par nos Pères : ne jamais séparer en nous les deux Testaments bibliques^a*. Qu'est-ce que l'Evangile sinon une relecture du premier Testament par des gens qui ont vécu de Jésus ressuscité et qui le reconnaissent dans l'Écriture^b et dans la vie ? *Plusieurs éclairages ou "échos" sont parfois nécessaires pour sortir de l'impasse où peut conduire la bizarrerie, l'étrangeté, l'étonnant. C'est dans l'échange de paroles que se creuse le chemin vers l'intériorité^c*.

- ***Dans la pratique :***

C'est gai de jongler avec différents récits, un peu comme on cherche des pièces de puzzle. Cela aide à chercher et à comprendre, cela éclaire et suscite la discussion. Cela permet d'habiter petit à petit les Écritures, de s'y sentir chez soi, cela permet qu'elles nous habitent, petit à petit. Et la Parole qui aura surgi un jour au détour d'un jeu, d'une recherche autour d'un texte, pourrait bien surgir au détour d'un événement de notre vie et l'éclairer. Au rythme de chacun, dans la liberté de l'Esprit.

- ***Un mini exemple :*** quand nous lisons que Jonas reste 3 jours dans le ventre du poisson, nous pouvons en rester simplement au conte. Quand nous entendons « le 3^{ème} jour est ressuscité des morts » à propos du Christ dans le Credo, ce détail du conte résonne déjà un peu plus. Puis voilà que surgissent : la multiplication des pains^d, le temple à rebâtir^e... Jusqu'au jour, peut-être très lointain, où, au sortir d'un deuil, d'une grande difficulté, nous nous dirons : « Voilà, les trois jours sont passés... ». Trois jours qui auront peut-être duré 4 ans...

Comment s'y prendre : quelques pistes.

Quelles associations ?

- Les associations libres que peuvent faire les participants : ce passage, ce détail vous font-ils penser à un autre passage, à une autre histoire de la Bible ? Parfois, les souvenirs sont fort vagues. C'est l'occasion de chercher ensemble le passage en question. Nous n'avons pas toute la Bible en tête, mais il existe des outils pour nous aider à retrouver un passage à partir d'un mot :
 - des index bibliques comme le *Nouvel Index Biblique*, Le Bon Livre/Les Bons Semeurs (7,20€). Petite concordance analytique de mots et de sujets bibliques. Cet index systématique est un outil précieux pour trouver facilement tous les textes de la Bible qui se rapportent au même sujet.
 - des sites internet :
<http://www.annuairechretien.com/bible/index.php?rlivre=43N&mot=je%20suiscomme>
- Des associations proposées par l'animateur. Nous en donnons certaines dans les petits jeux : à chacun d'y puiser ou d'en trouver d'autres.

^a <http://catechese.free.fr/Quoi.htm>

^b *Et ayant commencé de Moïse et de tous les prophètes, il leur interpréta dans toutes les Écritures les choses au sujet de lui-même.* Luc 24, 27

^c <http://catechese.free.fr/Education.htm>

^d Matthieu 15:32 *Jésus appela ses disciples et leur dit : « J'ai pitié de cette foule, car voilà déjà trois jours qu'ils restent auprès de moi, et ils n'ont pas de quoi manger. Je ne veux pas les renvoyer à jeun : ils pourraient défaillir en chemin. »*

^e Matthieu 26:61 *Finalement il s'en présenta deux qui déclarèrent : « Cet homme a dit : Je peux détruire le sanctuaire de Dieu et le rebâtir en trois jours.*

Comment mener le travail ?

- On est obligé de bien lire le texte, d'y revenir sans cesse...
- Dire ce qui ressemble, ce qui est différent dans les deux passages mis en relation : 40 ans au désert pour les Hébreux/40 jours pour Jésus...
- Chercher ce que les passages associés font découvrir par rapport au texte qu'on est en train de travailler : ça explique, contredit, fait surgir une question. Cela donne rarement une réponse toute faite !

Quelques animations possibles :

1. Chercher le plus possible d'histoires de la Bible qui présentent une ressemblance avec le passage étudié.
2. Proposer des « cartes-parole » reprenant des extraits à associer au texte étudié. Cela peut se faire sous forme de jeu :

Matériel

- des cartes reprenant le récit
- des cartes proposant des associations avec ce texte (par exemple un autre récit biblique ou des versets provenant de différents récits bibliques)
- un plan de jeu : trois colonnes composées de cases de la dimension des cartes-textes.

Première phase. : reconstituer le texte de base. Distribuer les cartes qui reprennent ce texte.

Chacun à son tour dépose sur le plan de jeu (=grille comportant autant de cases disposées en colonne que de cartes) une de ses cartes-textes. A chacun d'estimer où se situe plus ou moins sa carte par rapport à celles qui sont déjà déposées ou par rapport au nombre de cases si c'est la première qui est déposée. Au fur et à mesure du jeu, on peut bouger des cartes déjà déposées pour retrouver peu à peu le texte dans son ensemble. Quand tous les joueurs ont déposé leurs cartes et que le texte est reconstitué à la satisfaction générale, on compare le résultat obtenu et le texte original. On opère les modifications nécessaires. S'il y a erreur dans l'ordre des cartes, on peut essayer de comprendre pourquoi. Ce pourrait être à cause d'une bizarrerie de l'Evangile ... Intéressant à souligner !

Deuxième phase : opérer des rapprochements avec d'autres textes bibliques ou liturgiques.

On distribue les cartes-textes proposant des associations. Chaque joueur à son tour opère un rapprochement entre une de ses cartes et un des versets du texte qui a été reconstitué dans la première phase du jeu. A l'animateur de l'aider à exprimer pourquoi il rapproche ces cartes. Il peut y avoir débat. Tâchons d'aller au-delà du simple rapprochement mécanique (des mots identiques par exemple). Si le groupe est d'accord, la carte est déposée sur le plan de jeu à côté du verset choisi, dans la deuxième colonne. Il peut bien entendu y avoir plusieurs cartes qui sont rapprochées du même verset. *Une bonne technique d'animation : l'adulte fait semblant de ne pas comprendre, il incite ainsi l'enfant à approfondir.*

3. Présenter le tout sous forme de carton de lotto : les enfants sont invités à relier les citations aux parties du texte. (voir dessin ci-après)

dans chaque petite case, une citation.			
	ici le texte		

4. Si le texte est un récit, une histoire, on peut en faire un jeu de parcours (style jeu de l'oie) et les cartes-parole à associer peuvent faire partie des épreuves rencontrées.
5. On peut parfois proposer certaines cartes-parole sous forme d'images, si le récit illustré est bien connu. L'avantage est de faire appel à autre chose que la lecture. On peut mixer les deux : un dessin pour faire « tilt » et le passage écrit dessous.
6. **Faire un sac à histoires : un sac contient des passages bibliques. On puise dans le sac à histoires et on en sort une qu'on essaie de rattacher à l'évangile d'aujourd'hui.**

Boîte à questions

Dans le coin où on fait le partage d'évangile avec les enfants (ou dans le « sac à matériel »), on peut avoir une boîte (classeur, carnet...) à questions. Quand on rencontre une question qui reste sans réponse pour le moment, on la stocke dans la boîte. On peut en parler quand on revient dans la grande assemblée, si c'est l'usage : « On s'est demandé pourquoi... ». Ou mettre la question écrite en grand près de la table de la Parole. Pas tellement dans l'idée que les adultes ont la réponse à tout, mais pour partager. On peut de temps en temps revenir aux questions de la

boîte, soit parce qu'on tombe sur la même, soit parce qu'il y a comme un élément de réponse qui apparaît.

NB Ne pas paniquer si des questions restent sans réponse, même pour nous ! Tant qu'on cherche, on est vivant, on avance... Sinon, c'est qu'on est mort... et la Parole aussi !

Cartes à choisir.

Confectionner des séries de cartes où sont inscrites (dessinées) différentes propositions à propos du mot, de l'idée qui va nous occuper. Ces cartes sont disposées, face visible, sur des tables. Les participants circulent, lisent les cartes et choisissent celle qui leur parle le plus, celle qui leur ressemble, qui est la plus vraie pour eux. Ensuite, on s'assied en rond. Si les participants sont très nombreux, on peut faire des petits groupes. Chacun dit la carte qu'il a choisie et, s'il le désire, explique pourquoi.

L'animateur rappelle autant de fois qu'il le faut qu'il n'y a pas de bonne ou de mauvaise carte, de bonne ou de mauvaise compréhension du mot. Ce qui est intéressant, c'est que nous nous rendions compte que quand nous disons Dieu (prier, croire, etc.), nous n'avons pas la même image, que Dieu (prier, croire, etc.), ce n'est pas exactement pareil pour chacun de nous... ou à chaque période de notre vie. Et cette image différente que nous avons de Dieu, de la prière, de la foi, aura des conséquences sur notre vie : par exemple, si nous pensons que Dieu intervient dans l'existence humaine, nous n'agissons pas de la même façon que si nous pensons le contraire. (un exemple au 27^e dimanche C : cartes « pourquoi travailler ? », 29^e dimanche C, carte « prier c'est... » <http://www.catho-bruxelles.be/Annee-A.html>)

- ➔ Ces cartes peuvent comporter des dessins au lieu de phrases. Voir un exemple de dessins à choisir à propos de Dieu au 29^e dimanche A, jeu n°2 <http://www.catho-bruxelles.be/Annee-A.html>
- ➔ Pour des grands, des ados, des adultes, on peut utiliser des citations qu'on trouvera par exemple ici : <http://www.evene.fr/citations>

Catéchèse biblique symbolique, qu'est-ce que c'est ?

Pour voir l'importance de la recherche des bizarreries, l'importance de ne pas « donner la réponse », voir par ex. le point 2.3 dans ce document-ci :

<http://www.catechese.viateurs.ca/catechese/catechese-biblique-symbolique/impression-flash.cfm>

Une autre source :

[La catéchèse biblique symbolique](#)

La **Catéchèse Biblique Symbolique** n'est donc pas réservée aux seuls enfants, ...
catechese.free.fr/GeneraliteSurCBS.doc

Concours de bizarreries (et/ou de questions)

Il faut trouver le plus de choses bizarres dans le texte de l'évangile.

Pour que tous les enfants soient actifs, le mieux est de les séparer en petites équipes.

Si le texte est long, donner des parties de texte aux équipes.

Chaque équipe cherche les choses bizarres dans sa partie de texte.

Lors de la mise en commun, les autres écoutent et disent

- s'ils ont trouvé quelque chose de semblable
- s'ils ont quelque chose qui leur permet de répondre, de comprendre

On peut décider de faire un panneau avec *toutes* les choses bizarres qu'on a trouvées OU *la chose la plus* bizarre.

On peut ramener ce panneau dans la grande assemblée.

On peut aussi tout noter au fur et à mesure dans un carnet « collection de bizarreries »

Credo : panneau évolutif.

Objectif :

S'approprier petit à petit le texte du Credo.

Faire des liens entre le Credo et les textes bibliques rencontrés.

Garder la mémoire de découvertes faites sur « qui est Dieu (Père, Fils, Esprit), qui est l'humain » au travers de ces textes

Matériel : un grand panneau à trois/cinq volets en carton qui nous accompagnera tout au long de l'année et auquel on pourra ajouter des annexes s'il est plein. Au centre, se trouve le texte du Credo. Sur les côtés, l'espace est vide et à remplir au fur et à mesure. Le panneau est communautaire, mais si la communauté est nombreuse et a l'habitude de se diviser en petits groupes, on peut faire plusieurs panneaux.

Utilisation tout au long de l'année : quand un texte biblique a été découvert grâce à diverses activités, on prend un petit temps pour compléter le panneau Credo.

Relire le texte du Credo et chercher s'il y a des choses, dans le texte exploré, qui font penser à des éléments (phrases, mots, idées) du Credo. On pourrait surligner dans le texte du jour et coller ce texte sur un des côtés du triptyque.

Chercher, dans ce texte, ce qu'on apprend sur Dieu, sur les humains. On peut écrire ce qu'on a découvert à côté du texte collé.

Utilisation en « synthèse » : en fin d'année, lors d'une retraite, d'un grand rassemblement, on pourra reprendre le panneau et se souvenir de tout ce qu'on aura découvert

NB :

Dans cette activité au long cours, il s'agirait plus d'éclairer petit à petit le Credo par les Ecritures que de « l'expliquer ». Laissons faire l'Esprit : les associations répétées, variées avec des textes bibliques pourront amener chacun, à son rythme, à se sentir chez lui (chez nous ?) dans la Profession de Foi de l'Eglise.

Quel texte du Credo prendre ? Le mieux serait de prendre celui qui est dit dans la paroisse. S'il existe une équipe liturgique et qu'elle est sensible à la catéchèse, il serait intéressant d'en discuter avec elle. Au point de vue travail du texte, découverte de sens, le « long Credo » (Nicée) est le plus riche, car le plus développé.

Découvrir un texte.

Écouter le texte^f

Quand on projette de faire lire un texte biblique pendant une animation, il est utile de se demander si ce n'est pas préférable de le faire **écouter** plutôt que lire. Les textes bibliques ne sont pas toujours simples. Si on les écoute, tout l'effort du déchiffrement n'est plus à faire, la ponctuation est déjà mise, etc. : on peut donc concentrer son attention sur le sens. On pourrait bien sûr se dire : « La lecture se perd... C'est une bonne occasion de faire lire à haute voix... Parfois les enfants sont fiers de montrer qu'ils lisent bien... ». C'est vrai, mais... ce n'est pas l'objectif poursuivi ici !

- Demander à un adulte ou un grand jeune -qui a eu l'occasion de le lire avant- de faire la lecture. Pendant la 1^{ère} audition du texte, ce n'est pas nécessaire que les participants aient le texte sous les yeux. C'est bon de faire travailler les oreilles, de permettre à ceux qui sont plus « auditifs » d'avoir leur tour.
- Faire en sorte qu'il soit nécessaire de retourner à l'écrit : proposer de chercher comment mimer, comment illustrer, demander de re-raconter... Et réagir : « Tiens, penses-tu que c'était vraiment cela ? Allons voir... » On peut aussi proposer un jeu d'enquête, une série de questions, etc. qui oblige à chercher les réponses dans le texte.
- Se confronter au texte écrit. S'il est long ou que les participants ne sont pas des fans de lecture, on peut le découper en morceaux, chacun cherchant si la réponse est dans son morceau.

Néanmoins, cela peut aussi avoir tout son sens de faire découvrir un texte par la lecture. Voici quelques pistes :

Déchiffrer par morceaux :

Pourquoi par morceaux ? Il y a moins à lire. Il y a du sens à devoir être plusieurs pour reconstituer le texte.

- Travailler en équipes de 2 ou 3 participants.
- Découper le texte en plusieurs parties et donner une partie à chaque équipe. Si le texte est court et les participants nombreux, plusieurs équipes peuvent avoir une partie identique.
- C'est toujours plus gai si chaque morceau est dans une enveloppe ou enroulé comme un parchemin avec une ficelle ou plié en 4 avec un collant ou...
- Pour donner les morceaux aux équipes, on pourrait :
 - les pêcher au hasard
 - les gagner à l'issue d'une petite épreuve
 - les recevoir au cours d'un petit jeu en rapport avec le texte. Par exemple : pour un texte sur un aveugle, sur la Parole, sur les disciples : un membre de l'équipe guide l'autre qui se déplace yeux bandés pour chercher le morceau de texte.
 - ... à inventer...
- Que faire avec les morceaux de texte ? Chaque équipe lit pour elle-même sa partie de texte. Ensuite, on pourrait :
 - les lire tout haut, dans l'ordre, s'ils sont numérotés. On peut faire faire une épreuve, un mime, un petit jeu... à chaque morceau, au fur et à mesure.
 - les lire dans le désordre et chercher à reconstituer le texte dans l'ordre, d'après le sens

^f Le texte peut être tel qu'il est écrit dans la Bible. Il peut aussi être un récit réécrit... du moins si celui-ci est le fruit d'un travail approfondi du texte et s'il ne propose pas une interprétation « fermée », une interprétation qui ne suscite pas de questions. Quelques pistes ici :

http://www.interbible.org/interBible/source/lampe/2008/lampe_081212.html <http://www.epal.fr/bible-conte/>

- ...

- Relire le texte reconstitué : ne pas hésiter à reprendre tout le texte au fur et à mesure qu'il se reconstruit : il entre dans l'oreille (et dans le cœur). On peut prévoir d'agrandir chaque fragment de texte pour les afficher au fur et à mesure.
- On peut ensuite chercher des réponses à une série de questions, chercher comment mimer, etc. Voir plus haut.

à suivre...

Expériences fondatrices

Qu'est-ce que c'est ?

Vous trouverez dans cette rubrique une série d'expériences à faire vivre aux participants, enfants et adultes. Ce sont des expériences qui devraient permettre de vivre en vrai, de l'intérieur, physiquement les événements fondateurs de l'Humain, les événements fondamentaux de la Bible. L'idée est chaque fois la même : vivre d'abord, nommer ensuite. Il ne s'agit donc pas de présenter l'activité en disant : « nous allons expérimenter ce que veut dire *être en équilibre* ».

Pensons à la croissance d'un tout petit, pensons à notre propre histoire : nous ne disons pas à notre enfant « tu vas faire une expérience de séparation » mais, au retour de la 1^{ère} journée d'école, nous parlons.

C'est la pédagogie de Dieu : il fait vivre une expérience aux individus, aux peuples, puis il met des mots dessus : les Hébreux traversent la mer, reçoivent la manne... puis il donne les 10 Paroles. Il rejoint les disciples sur le chemin d'Emmaüs... puis ceux-ci le connaissent : « notre cœur n'était-il pas tout brûlant... » Il rencontre Zachée au vu et au su de tous, puis dit : Aujourd'hui le salut est arrivé à cette maison (celle des enfants d'Abraham)...

- L'activité est présentée comme un jeu, une épreuve, un élément d'un parcours, un poste de rallye, etc., selon les situations.
- Les participants vivent l'expérience, guidés par l'animateur qui est attentif à utiliser certains mots clés.
- L'expérience est suivie ou non d'un moment d'échange : c'est le moment, pour les participants, de mettre des mots sur ce qu'ils viennent de vivre. On en parle avec des mots de tous les jours : « c'est difficile de trouver le bon équilibre, il faut s'ajuster, essayer, on y arrive quand..., etc. »
- Après l'expérience, les participants découvrent le texte biblique.
- Le rapport entre l'expérience que les participants viennent de vivre et le texte biblique se fait par différents moyens : les mots utilisés par l'animateur se retrouvent dans le texte, dans l'histoire racontée, les participants ont reçu un souvenir lors de l'épreuve et ce souvenir est en lien avec le texte...

La balance → équilibre, paix, juste distance, s'ajuster, différence, tenir compte de l'autre...



Photo prise lors du « Parcours Jacob <http://www.catho-bruxelles.be/Le-parcours-Jacob.html> »

Il faut trouver un rondin de bois assez gros et une grande planche solide, pouvant porter 2 personnes (planches de chantier).
Les participants montent sur la balançoire par le milieu, puis s'éloignent et essaient de trouver l'équilibre. Il faut y aller doucement, être très attentif à ce que fait l'autre.

Le mobile.

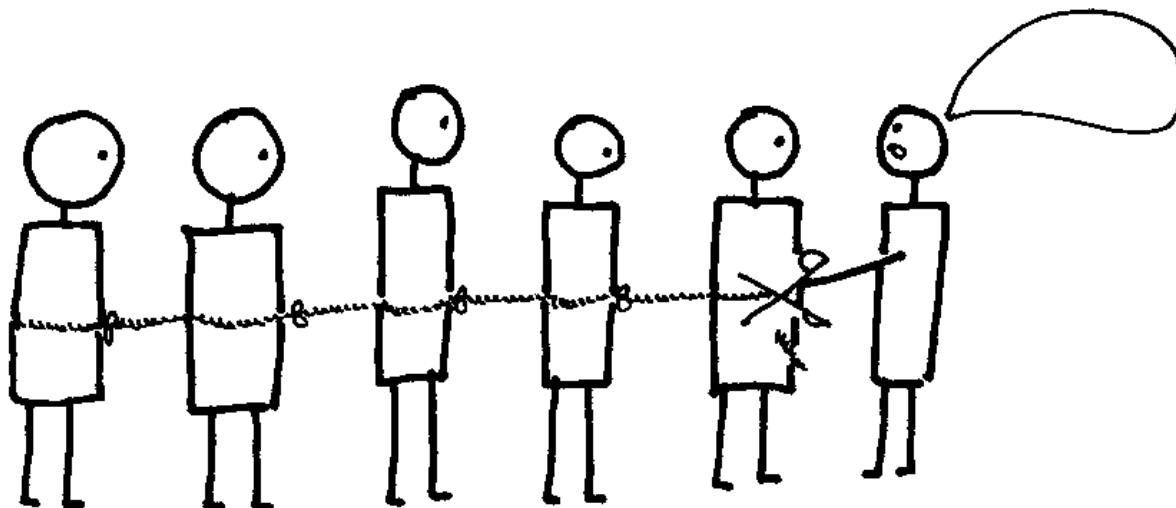


Le travail est le même que pour la balançoire, mais le matériel est plus simple à réunir.
Une baguette lisse (bambou) est suspendue par le milieu grâce à une ficelle fixe que tient l'animateur ou un membre de l'équipe. À chaque extrémité de la baguette, pend, par une ficelle, une silhouette en carton. Les 2 silhouettes sont différentes et les ficelles qui les relient à la baguette peuvent glisser sur cette dernière ce qui permet aux silhouettes de « se déplacer ».
Chacun des 2 participants fait glisser son fils pour que les silhouettes finissent par être à la juste distance, celle qui leur permet d'être en équilibre.

La corde coupée → naissance, séparation, libération, autonomie...

Prévoir de la corde (genre corde pour faire les paquets) et une paire de ciseaux. Lier les participants les uns aux autres par la taille. On peut leur faire faire quelques pas ou un petit parcours pour que chacun se rende compte de la difficulté. Ensuite, l'animateur coupe la corde

entre chaque participant. En coupant la corde, il peut dire une phrase comme « je coupe le cordon », « bienvenue chez les hommes », « Moi, aujourd'hui, je t'ai engendré ».



le domino humain : cette activité est reprise de la revue n° 110 de l'Université de Paix. Voir le site ici : <http://www.universitedepaix.org/ressources> et ci-dessous.

Nous sommes tous uniques... Nous sommes tous différents... et, pourtant, nous avons tous des points communs...

Découvrir nos ressemblances, c'est faire un pas vers l'autre, c'est découvrir sa richesse...

Les dominos



Objectifs

- Faire connaissance.
- Trouver des points communs avec les autres participants.
- Ouvrir la voie à la gestion du conflit «gagnant-gagnant» où tout le monde peut être gagnant grâce à la négociation d'une solution qui convient à tout le monde.



Public

- 10 à 30 participants
- de 5 ans et plus



Matériel

- pas de matériel



Durée

- 15 minutes



Déroulement

Les participants sont tous assis en cercle. L'animateur explique qu'ils ne sont pas placés par hasard, mais comme des dominos. Ils ont donc un point commun avec leurs voisins. Dans un premier temps, cela peut être un élément visible (par exemple, des vêtements de la même couleur), dans un second temps, un élément invisible (par exemple, un goût, un loisir commun). L'animateur laisse quelques minutes pour que chacun trouve un point commun avec son voisin de gauche et un autre avec son voisin de droite. Quand tout le monde a fini, un volontaire commence le tour de cercle en disant : «Avec (le prénom de son voisin de gauche), nous avons comme point commun...». Ensuite, tous les participants changent de place et recommencent l'exercice.



Variante : Le Domino humain (ou la Chaîne humaine)

Il s'agit de réaliser un domino avec les participants comme pièces de jeu. Un participant se place au centre du cercle. Il est ensuite demandé aux autres participants de donner la main au participant seul (ou de se placer à côté de lui) en précisant sa ressemblance avec lui. Et, ainsi de suite jusqu'à ce que tous soient placés en domino et se donnent la main.

Nous tenons à préciser que cette activité –dont l'inventeur est Joan Simpson- se trouve dans le concept «Je m'exprime» du livre **Jeux coopératifs pour bâtir la paix** de l'Université de Paix paru aux éditions Chronique sociale.

www.universitedepaix.be

Des outils pour prévenir et gérer les conflits de manière positive sont à votre disposition dans la rubrique «Ressources».



n°110 Mars 2010 - Université de Paix asbl



La cocotte sympathique : cette activité est reprise de la revue n° 107 de l'Université de Paix.
Voir le site ici : <http://www.universitedepaix.org/ressources> et ci-dessous.

La cocotte sympathique



Objectifs :

- Découvrir la personnalité des autres.
- Découvrir les aspects positifs de l'autre.
- Se découvrir des points communs ou des différences avec l'autre.



Public

- 10 à 30 participants
- de 6 ans et plus



Matériel

- Une feuille A4 découpée pour qu'elle forme un carré
- Des crayons ou des marqueurs de couleurs
- Une paire de ciseaux



Durée

30 minutes



Déroulement

1) Réaliser une cocotte

- Distribuer le modèle simple, ci-contre, de l'Université de Paix aux participants.
- À l'aide d'un exemplaire de cocotte, montrer, étape par étape comment la plier.
- Prendre une feuille carrée.
- Prendre un coin que je replie sur le centre. Faire la même chose pour les 3 autres coins.
- Retourner mon pliage. Prendre un coin pour le replier sur le centre. Faire la même chose pour les 3 autres coins.
- Dessiner un petit rond de couleur, par exemple, sur chacun des 8 triangles internes.

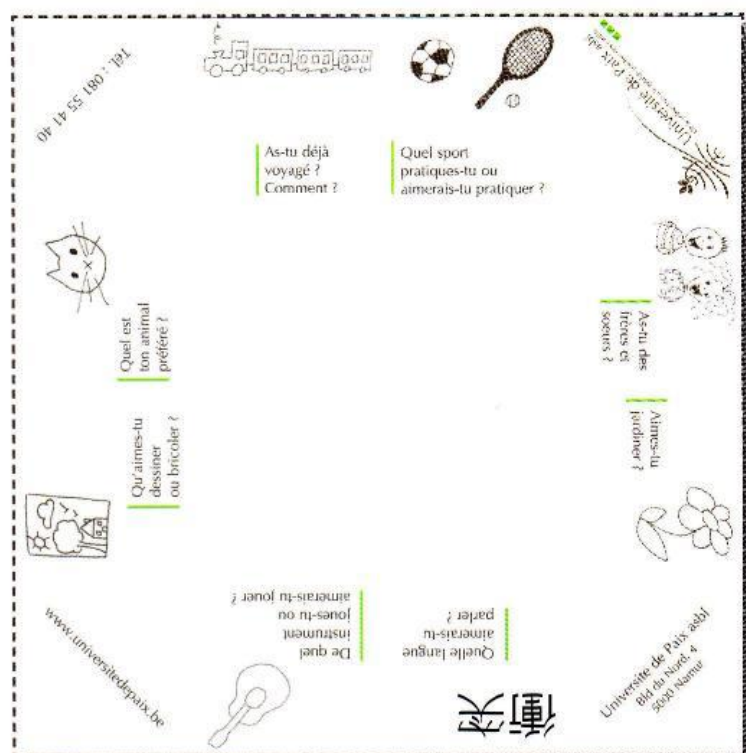
2) Stop ! Minute... Cocotte

- Se placer deux par deux.
- À tour de rôle, demander à l'autre de choisir un chiffre de 1 à 10, puis une couleur et répondre à la question.
- Répéter avec minimum 5 partenaires différents.

3) Pour aller plus loin...

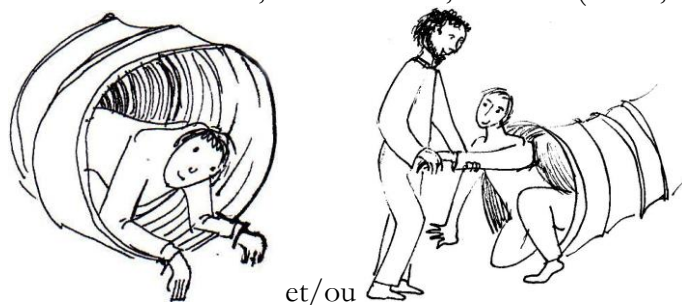
Demander à chaque participant de noter sur une feuille de papier de :

- citer le prénom des 5 participants avec qui il a joué
- inscrire les réponses qui l'ont étonné, surpris en précisant de qui celles-ci viennent.



© Université de Paix asbl

Le tunnel → naître, être ressuscité, traverser (le mal, la mer, la ténèbre, etc.)



Utiliser un tunnel en tissu genre « tunnel ikea ». Le recouvrir de tissu sombre si on trouve qu'il y fait trop clair. À défaut de tunnel, aligner des chaises ou des tables qu'on recouvre d'un grand tissu (nappe, drap, vieux rideau). Penser à prévoir 2 tunnels de hauteur différente : un pour les enfants et les adultes petits, minces et alertes, un plus haut (tables + drap) pour les autres. Le participant traverse le tunnel. Quand il arrive au bout du tunnel, l'animateur (ou ceux et celles qui ont déjà fait la traversée)-qui l'attend là- le prend par la main et le relève en disant « bienvenue... (son prénom) ». Ou, quand il sort du tunnel, il se lève et dit « Je suis (son prénom) ».

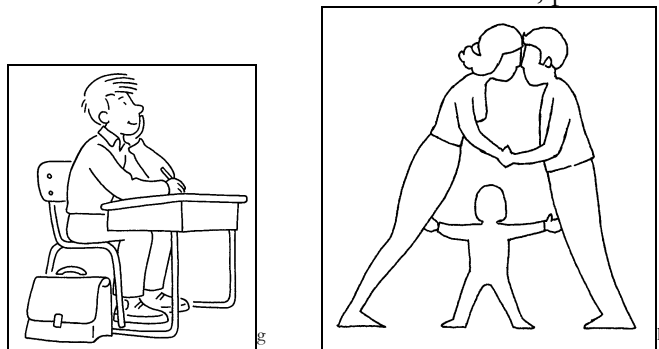
(Voir par ex 33^e dimanche ord. A, 33^e dimanche ord. B)

Le dessin à décrire → regarder, lire, voir, comprendre, interpréter...

Le but de l'activité est d'amener les participants à faire la différence entre ce qui est dessiné, ce qui est sur la feuille, les mots du texte... c'est-à-dire ce que je vois ou lis et ce que j'en dis, comment j'interprète, c'est-à-dire ce que je pense ou ressens.

C'est une activité intéressante à faire entre adultes, par exemple avant de travailler un texte biblique. C'est une activité qu'on peut avoir à l'esprit quand on travaille avec des œuvres d'art.

Déroulement : Présenter un ou des dessins, par ex ceux-ci :



Invitez les participants à décrire ce qu'ils voient sur le dessin...

Il y a beaucoup de chances que certains disent des choses comme : un garçon qui rêve, qui réfléchit, qui est distrait ; des adultes qui se disputent, etc.

^g J-F KIEFFER, *1000 images d'Église*, Les Presses d'Ile de France

^h P. ROYER, *1000 images symboliques*, Les presses d'Ile de France

C'est tout.

que..., etc.

qu'ils ressentent, l'histoire qu'ils inventent, à quoi ça les fait penser...

(Voir par exemple 15^e dim. ordinaire C)

Cadeau surprise → recevoir, faire-avec, surprise, don...

mystérieuse, etc.



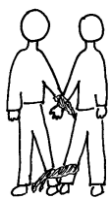
Photo prise lors du « Parcours Jacob <http://www.catho-bruxelles.be/Le-parcours-Jacob.html> »

(Exemple d'utilisation : 4^e dimanche de l'Avent A)

retour au tableau quel mot ↔ quelle expérience ?

[retour au sommaire](#)

Liés ensemble → prendre distance, autonomie, se détacher de, se séparer, s'aimer, collaborer



Préparer un parcours avec le mobilier disponible : tables, chaises, bancs... Ce parcours doit comporter quelques points impossibles à passer si on est à 2 (une chaise sous laquelle il faut passer par ex). Les participants sont liés par 2 (ou plus) au niveau des chevilles et des mains : la main/cheville droite de l'un attaché à la main/cheville gauche de l'autre grâce à des bandes de tissu, foulards, etc.

Ils sont invités à faire le parcours.

Ensuite, ils *se détachent, se séparent* les uns des autres et refont le parcours *ensemble*ⁱ, avec le coéquipier à qui ils étaient attachés auparavant. Ils peuvent s'entraider pendant le parcours pour que ce soit plus facile, pour aller plus vite. Pour corser, on peut minuter et organiser un concours entre les équipes, les paires de joueurs (pas entre les personnes individuelles).

L'idée n'est donc pas : « quand je suis tout seul, je m'en sors mieux » mais « si on n'est pas collé l'un à l'autre, on est mieux ensemble, on peut s'entraider ».

Le lien ou le foulard noué/dénoué (ou son image) pourra servir de lien avec le texte, de rappel de l'activité, de souvenir à garder.



Collés l'un à l'autre → cf ci-dessus+ être UN, se parler, je et tu,



Faire des groupes de deux ou 3. Au sein de chaque petit groupe de 2 ou 3, on se rapproche le plus possible : on est bien uni, bien serré, on ne fait plus qu'un, comme si on était des amis inséparables. Ensuite, chaque groupe est invité à réaliser quelque chose de simple : faire une tour en blocs de bois, chercher et découper 3 images, allumer une bougie, etc. Observer, écouter, faire parler, commenter : Tiens, est-ce que c'est possible de faire quelque chose quand on reste collés les uns aux autres ?

(voir 6^e Pâques C)

Changer de lunettes → conversion, se (re)tourner, lever le regard, voir autrement

Utiliser différentes paires de lunettes, des jumelles (qu'on peut tenir aussi à l'envers), une loupe... On peut aussi utiliser un miroir, un miroir abîmé, un miroir déformant... On se regarde soi-même, on regarde le monde, les autres... Comment apparaissions-nous ? Comment nous apparaissent les autres ? Si je le vois petit, loin de moi, très grand, proche, etc. comment vais-je lui parler ? → Prendre conscience que le regard qu'on porte sur l'autre, sur nous-même peut changer la relation. Avec les plus grands, les adultes, on peut aller plus loin : si je le vois comme quelqu'un

ⁱ Les mots utilisés sont importants : à première vue, *se séparer* et *être ensemble* veulent dire des choses contraires... Et pourtant...

de gentil, de méchant, est-ce que cela fait une différence dans ma façon de me comporter à son égard ? Voir quelqu'un qui est fatigué comme un paresseux, voir un mauvais élève comme un enfant qui a des difficultés, qu'est-ce que ça change ? À quel changement de regard nous invite le texte ? Quel regard va dans le sens de la vie ?

Faire des paquets → manquer, pauvreté, demander, désir

Certains participants reçoivent chacun une boîte + de la ficelle + du papier d'emballage + des ciseaux + du papier collant. D'autres reçoivent chacun une seule (ou 2) de ces choses (soit une boîte, soit de la ficelle, soit...). On donne la consigne : « il faut emballer la boîte et en faire un paquet cadeau ». Ceux qui ont tout iront sans doute assez vite. Les autres ne pourront même pas commencer et poseront la question : « Comment je fais, il me manque... ». L'animateur aidera à trouver une réponse : « Tiens, il te manque la ficelle, cherche peut-être qui en a. » Et les participants comprendront sans doute assez vite que la seule solution, c'est de se mettre ensemble. Une fois les paquets terminés, on change les rôles : ceux qui avaient tout n'ont plus qu'une partie et inversement.

Ensuite, on discute en commençant par poser la question : Qu'est-ce qui était le plus gai ? Le plus facile ? Quelle situation permettait le plus de se parler ? D'être ensemble ? De faire connaissance (pour un groupe qui n'a pas l'habitude d'être ensemble) ? Les participants discutent. On conclut en essayant de voir si c'est important de tout avoir, si c'est grave de manquer de quelque chose.

NB À l'école, par contre, il est parfois « interdit d'emprunter » à son voisin, il faut « être en ordre »... Laissons chacun s'exprimer à ce sujet. On peut remarquer qu'au quotidien, en classe, c'est plus pratique. Ou simplement admettre que c'est le règlement de l'école. On peut aussi remarquer que nous vivons dans une société où on va difficilement emprunter un marteau à son voisin, où on demande difficilement qu'il nous prenne en voiture... Une société qui préfère détruire ses récoltes excédentaires plutôt que les donner aux affamés (même si ce n'est pas si simple que ça).

Lever les yeux → conversion, se (re)tourner, lever le regard, voir autrement

Les participants sont debout, en grand cercle ou dispersés dans le local. Chacun est invité à baisser les yeux, la tête. L'animateur pose la question : « Qui voyez-vous ? » « Maintenant, levez les yeux. Qui voyez-vous ? »

Main ouverte/main fermée^j → aimer, être séparé, distance, autonomie, fidélité

Préparer une bassine pleine de sable fin et bien sec. Peut aussi se faire au bac à sable ou à la plage...

S'il y a beaucoup de participants, cela vaut la peine d'avoir plusieurs petites bassines, plats, casseroles de sable, pour que tous les participants puissent faire l'expérience en même temps. Surtout, ne rien expliquer à l'avance : c'est l'effet de surprise qui permet de vivre quelque chose. Les participants se placent autour de la bassine de sable. L'animateur les invite à plonger les 2 mains dans le sable et à prendre du sable dans chaque main.

Ils sortent les mains du sable.

^j Vu lors d'une célébration de mariage, au moment des conseils-témoignages pour les jeunes mariés.



On invite les participants à mettre les mains comme ceci :



Une main s'ouvre, l'autre est fermée, serrée... mais ne peut empêcher le sable de s'écouler (c'est pour cela qu'il doit être bien sec).

Quand le sable est écoulé, on ouvre la main et on la met à côté de l'autre : celle qui était ouverte est pleine, celle qui était serrée en essayant de retenir le sable est vide.



L'animateur dit alors, tout simplement : « Imaginons qu'à la place du sable il y ait eu un oiseau, une fleur... ou même un être humain... »

Idem, sans sable, rien qu'en imagination...

L'animateur dit : *On imagine qu'on attrape quelque chose, n'importe quoi, avec sa main.* Il fait le geste en même temps que les participants. *Hop, ça y est ! On l'a ! On le tient bien ! On le serre ! On veut le garder près de soi, on l'aime vraiment bien, on est si content,* etc. Au bout d'un moment, on ouvre les mains. On regarde ses mains... *Et si ce qu'on avait attrapé, c'était une fleur, un oiseau... ou un être humain ?*

L'image de la fleur écrasée, de l'oiseau mort, de l'humain broyé viendra toute seule...

Tenir debout → foi, confiance, solidité, amen, croire, être debout, se dresser, vertical, pieds sur terre, humus/humilité

Le groupe est dispersé librement dans le local. Si c'est possible et confortable, on peut faire l'activité chaussures enlevées.

L'animateur donne les consignes : se tenir accroupi / debout sur un pied / une jambe levée / les pieds bien à plat sur le sol, serrés l'un contre l'autre / sur la pointe des pieds / les pieds bien à plat, un peu écartés / sur les talons / les 2 jambes très écartées.

→ On cherche comment on est le plus solide, le plus stable. Quelle position est la meilleure pour se mettre en marche, pour résister à une bousculade, pour tendre la main vers un autre... ? On peut arrêter ici ou continuer.

L'animateur peut donner d'autres consignes : on garde la position solide et on sent bien le sol sous ses pieds, à travers tous les os de ses pieds, comme si on avait des racines qui vont dans la terre. On se dresse bien haut, on lève les bras comme si on était un arbre.

Ensuite, on peut imaginer la tempête. On peut aussi se pencher vers les autres, étendre les bras pour donner les mains...

Avec ceux qui savent lire, on cherche : dans cette position de solidité, si on lève les 2 bras vers le haut, écartés (comme les pieds) de la largeur du corps, quelle lettre majuscule dessine-t-on avec son corps ?... Le commencement du mot « Humain » !

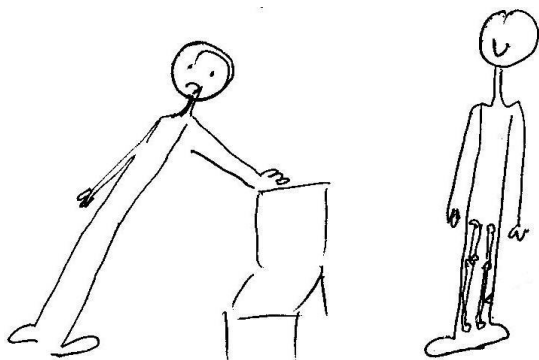
Avec les plus grands, on peut réfléchir plus loin : pour être un humain solide, il faut « avoir les pieds sur terre » : quel rapport avec la Parole qui s'accomplit, qui prend corps, s'incarne ? Quel rapport avec les mots du Credo « il descendit du ciel » ?

On peut terminer en racontant qu'il y a un mot de la messe pour dire tout ça : *Amen*. En hébreu cela veut dire : « c'est solide, je peux m'appuyer dessus ». Quand on dit *Amen*, on a les 2 pieds qui s'appuient par terre, comme sur un rocher.

Voir **Credo : mots (croire-foi)** dans la boîte à mots <http://www.catho-bruxelles.be/Bible-et-enfants,706.html>.

Tenir debout ou s'appuyer ? → idem que tenir debout + solidité intérieure, autonomie,

On s'appuie sur un dossier de chaise, puis on se tient bien vertical sur ses pieds : qu'est-ce qui est le plus sûr ?



Être guidé → confiance, foi, écoute

Un participant a les yeux bandés. Il est guidé par un autre pour effectuer un parcours. Il peut être guidé par la parole ou directement par son partenaire qui lui met la main sur l'épaule et utilise un code de gestes.

On peut faire évoluer plusieurs couples de partenaires aveugle-voyant en même temps. Il s'agira alors, en plus, de reconnaître la voix de son guide.

Au bout d'un moment, on change de rôle.

À la fin de l'activité, on prend un moment de discussion : ce qui est facile, difficile, ce qui fait un peu peur, pourquoi ça marche bien ou non. Qu'est-ce que cela a à voir avec la confiance ? Est-ce qu'il faut seulement avoir confiance en celui qui guide ? En soi ? Dans les 2 ?

Ma peau, c'est chez moi → toucher, peau, personne, lèpre, prise de conscience de soi/de l'autre, distance

Un participant a les yeux fermés. Un autre participant, en silence et très doucement, approche sa main du bras ou de la main du premier. Celui-ci dit « stop » ou « je te sens » dès qu'il sent que l'autre est près de sa peau. Idem en approchant la main du visage (on y sent beaucoup mieux la chaleur de l'autre main qui arrive).

Quand l'activité est terminée, on discute : j'aime, je n'aime pas, ça fait peur, je sens bien l'autre qui arrive, etc. Qu'est-ce qui permet de sentir l'autre approcher, sans le voir, sans l'entendre ?

Ma peau qui téléphone sans fil → idem + faire partie d'un groupe, être relié

Les participants sont assis en cercle. Chacun met sa main gauche sur le genou (droit) de son voisin de gauche et sa main droite sur le genou (gauche) de son voisin de droite. Tout le monde ferme les yeux. Un des participants lance un « message », comme au jeu de téléphone sans fil^k. Ce message est un message sans parole, qui passe par la peau : il « dessine », avec son doigt, un signe (rond, croix, 4 petits tapotements, etc.) sur le dos de la main de son voisin. Celui-ci transmet ce signe au voisin, et ainsi de suite. Il sera peut-être nécessaire de faire un court essai les yeux ouverts pour que les participants comprennent.

Quand l'activité est terminée, on discute : C'était gai, pas gai, pourquoi ? Est-ce qu'on sent qu'on est en groupe ? Et si l'un de nous était contagieux ?

Ce que je fais bien, c'est... → être un Je, être unique, être un humain, s'aimer, regard positif sur soi, se présenter,

Matériel : un dé géant (cube ou boîte en carton, gros dé) dont les faces sont :

Ce que j'aime, c'est ...

Ce que je n'aime pas, c'est...

Ce que je fais bien, c'est ...

Ce qui est difficile pour moi, c'est...

Une de mes qualités...

Un de mes défauts...

Déroulement : les participants sont assis. Chacun lance le dé à son tour. Il se lève pour dire la phrase sur laquelle est tombée le dé, en la continuant : « Ce que j'aime faire, c'est rouler à vélo ».

Variante : au lieu du dé, on confectionne 6 cartons qu'on peut tirer au hasard OU BIEN qu'on peut choisir.

Être une foule/être un peuple → foule, peuple, alliance, relation, parole,

Matériel : on peut utiliser des blocs de bois ou des réglettes kapla ou tout autre matériel. On pourrait aussi ne rien utiliser du tout.

Déroulement :

- Placer les participants les uns à côté des autres. Il y a un petit tas de kapla (ou de tout autre matériel) devant chaque participant. La consigne est donnée : se taire et faire ce que dit l'animateur. Celui-ci donne une série d'ordres : avancer de 3 pas, reculez de 4, attendez, restez en place, regardez devant vous, empilez 3 réglettes, enlevez-en 2, remettez-en 10, empilez tout, etc. Si aucun matériel n'est utilisé, les ordres sont seulement des déplacements, gestes, etc.

- Au bout d'un moment, on arrête. Maintenant, avec tous les kapla, vous allez construire un beau château. Pour cela, vous pouvez vous mettre ensemble et vous pouvez parler. Si aucun matériel n'est utilisé, les participants sont invités à faire, par ex., une machine humaine (voir à ce mot dans le même chapitre).

- Quand la 2^e partie de l'activité est terminée, on arrête tout, on s'assied et on parle : les différences entre les 2 activités, ce qui était gai, pas gai...

S'il y a des participants ados ou adultes dans le groupe, on pourrait leur poser la question : à quel moment aviez-vous l'impression d'être une foule ? D'être un peuple ?

Introduire un nouveau mot

^k Si nécessaire, voir *Jeux traditionnels* plus bas.

Parfois il est nécessaire de donner des explications de vocabulaire. Mais c'est intéressant de se souvenir qu'on retient mieux ce qu'on a cherché, découvert par soi-même. Donc, au lieu d'expliquer automatiquement le vocabulaire, on pourrait donner aux enfants (aux adultes) l'occasion de chercher.

Quelques exemples :

- Dans certains cas, on peut donner des définitions et, par intuition, les enfants cherchent les mots du texte auxquels elles pourraient se rapporter. Ce n'est possible que pour les mots déjà connus des enfants, dont il faut seulement préciser le sens.
- On peut imprimer des cartons de couleur : les rouges pour les mots, les bleus pour les définitions. On distribue un carton par enfant et il doit retrouver l'enfant avec qui il fait la paire : le mot/la définition.
- On peut mélanger les mots et les définitions et il s'agit de relier correctement.
- On pourrait présenter des choix multiples, parmi lesquels il est aisé de retrouver la définition juste. Mais cela peut parfois tourner à la devinette ...
- Quand c'est possible (groupe stable), on peut se faire un répertoire qu'on enrichit au fur et à mesure avec les enfants.
- Faire le jeu du dictionnaire : Plusieurs cartons comportant des définitions. Chacun vote pour la définition la plus probable et justifie son choix par une phrase ou un élément du texte dans lequel apparaît le mot. Après audition de chacun, l'ensemble du groupe choisit une des définitions proposées. L'animateur dévoile alors solennellement la réponse juste.
- L'animateur distribue ou montre des indices. Par exemple, des synonymes, des images ou des objets qui aident à construire progressivement le sens du mot ou de l'expression en question.. Par exemple, pour découvrir ce que veut dire le mot « publicain », on montre une feuille d'impôts, de l'argent, un casque de Romain...

Inventer un grand jeu biblique (style rallye)

Qu'est-ce que c'est ?

Une grande activité où des équipes passent d'un poste à l'autre pour réaliser des épreuves.

Objectifs :

- S'amuser.
- Favoriser les échanges entre tous : personnes qui ne se connaissent pas, personnes d'âges différents
- Ouvrir les oreilles et le cœur pour préparer les participants à écouter le texte en profondeur. Le jeu est vécu avant la découverte du texte. Il permet aux participants de vivre certaines expériences qui ouvrent à la compréhension intuitive des mots et idées rencontrés.

En pratique :

- Où : dehors ou dans une grande salle ou dans un ensemble de locaux ou dans l'église...
- Combien de temps : minimum une heure... mais le grand jeu du 2^e dimanche de Pâques B a été réalisé en ¾ d'heure. Il n'est pas forcément nécessaire que toutes les équipes soient passées à tous les postes : c'est ensemble qu'on découvrira le texte.
- Qui : TOUS... à condition de penser à tous quand on prépare les épreuves.

Déroulement :

Collectif :

- Constituer les équipes : le plus riche est de constituer des équipes d'âges mélangés : ils pourront s'entraider pour les épreuves.
- Raconter ou expliquer le but à atteindre : s'il y a un fil rouge, une quête (la clé du trésor), etc.
- Expliquer le fonctionnement du jeu.

En équipes :

- Les participants passent d'un poste à l'autre pour réaliser les épreuves.
- !!! Le point délicat, c'est ce passage d'un poste à l'autre. Pour éviter les embouteillages, on peut utiliser un système de plaquettes pour se rendre aux différents postes : prévoir un point de ralliement où se trouve un panier contenant une plaquette pour chaque poste. Chaque équipe prend une plaquette dans le panier, va à ce poste-là et fait l'épreuve. Quand elle a fini, elle retourne au point de ralliement, remet la plaquette du poste qu'elle vient de faire et en prend une autre.
- A chaque épreuve, les participants reçoivent ou découvrent quelque chose, en lien avec le but général du jeu : un morceau de clé, un mot, une image, etc.

Collectif : fin du jeu

La découverte du texte, en utilisant ce qui a été découvert au cours du jeu.

La « célébration » : un chant, un goûter, la messe... au choix

Comment construire l'activité ?

- Lire le ou les textes bibliques sur lesquels on veut baser le jeu : c'est le plus long travail. Dans un 1^{er} temps, ne pas trop s'inquiéter de « comment on va trouver des épreuves pour ce texte ? ». Plus on aura pris du temps pour travailler le texte en groupe, plus la suite viendra facilement.
- Repérer les idées des textes, les mots importants, les mots qui résonnent avec d'autres textes bibliques, les détails qui donnent du sens, etc.
- Trouver si possible un fil rouge : il s'agira de déchiffrer un message mystérieux en trouvant un signe à la fois, de rassembler les parties d'un parchemin disparu, de trouver les indices qui... etc. On peut aussi partir simplement à la découverte d'un personnage ou d'un lieu.
- En fonction de ce fil rouge, déterminer ce qui sera reçu à chaque poste, à l'issue de l'épreuve : un mot, un dessin, un objet... Il est pratique de fournir à chaque équipe un sac pour collecter ces souvenirs. N'importe quel sac rebaptisé « sac à souvenir, à trésor, de voyage, etc. » fera l'affaire.
- Imaginer des activités, des épreuves autour de certains mots, de certaines actions, de certaines phrases du texte. Pour la construction de ces activités, penser à des épreuves de toutes sortes : chanter, regarder des images, dessiner, mimer, danser, écouter, courir, etc. Penser aussi, si c'est le cas, que les participants n'ont pas tous le même âge (voir ex 2^e dimanche de Pâques B).
- Prévoir l'organisation de la tournante : plaquettes ? autres ?
- Construire la fin de l'activité, la « mise en commun ». Différentes possibilités : le texte ou l'histoire est raconté(e) aux participants en ayant recours aux objets, images qu'ils ont reçus au cours du jeu ; le texte est reconstitué grâce aux différents morceaux récoltés, etc. Penser à la participation des équipes : apporter quelque chose, retrouver un objet, une image dans leur sac à souvenir, raconter une partie de ce qu'elles ont fait...
- Terminer si possible par un chant, un goûter, un repas...

Comment animer ?

Le mieux est d'avoir beaucoup d'animateurs : un par poste + un au point de ralliement, à l'endroit où les équipes viennent reporter la plaquette du poste qu'elles viennent de finir et en prendre une nouvelle. Toutes les bonnes volontés sont bienvenues : beaucoup de personnes qui

n'ont jamais fait ça seront enchantées de tenir un poste... à condition qu'on ait pris le temps de bien les mettre au courant.

Si ce n'est pas possible, y songer en construisant les épreuves : certaines épreuves seront en « self-service ».

Voir des exemples : 2^e dimanche de Pâques B, baptême du Christ C, 3^e dimanche ordinaire C

J'aime/je n'aime pas/je me demande/c'est bizarre

Cette activité est possible sans aucune préparation, même si on n'a pas eu le temps ou l'occasion de travailler le texte. Elle convient à tous les textes. Elle est possible à tous les âges.

L'idée est que les participants cherchent, dans le texte, ce qu'ils aiment, ce qu'ils n'aiment pas, ce qui leur pose question, ce qu'ils trouvent bizarre. Avec les tout petits, on cherchera seulement ce qu'on aime/ ce qu'on n'aime pas.

- Après avoir entendu le texte, les participants se mettent en chasse.
- Plusieurs possibilités selon le temps disponible, le groupe, l'âge des participants. Par exemple :
 - Remplir une feuille/ un panneau, où il y a des parties : ☺ ce que j'aime / ☹ ce que je n'aime pas / !☹! ce qui m'étonne/ ? ☹ ? ce que je me demande. On y écrit ou colle les morceaux de texte choisis.
 - On peut faire le travail par équipe, chaque équipe faisant l'entièreté du travail ou bien une seule partie.
 - On peut colorier le texte : en rouge ce qu'on aime, en vert ce qui pose question, etc
 - Si le temps manque, ou avec les plus jeunes, on peut faire cette recherche oralement.
- Ensuite, on met en commun. Il est possible que des personnes ou des équipes aient choisi des choses différentes, et même contraires. Le plus important, c'est la discussion. L'animateur n'a pas à intervenir pour dire ou faire sentir ce qu'il faut trouver bien ou mal dans un texte. Par contre, c'est important que le texte soit bien lu : si en lisant l'évangile de l'Annonciation (Luc 1, 26), un participant dit : « ce que j'aime c'est l'ange avec ses belles ailes », nous avons à revenir au texte en faisant découvrir que le texte ne parle pas d'ailes. Ce qui permet de faire préciser au participant que c'est comme cela qu'il *l'imagine*.

Jeux traditionnels

Sites :

http://fr.wikipedia.org/wiki/Cat%C3%A9gorie:Jeu_par_type

Site de l'Unesco : éducation pour la non-violence :

<http://portal.unesco.org/education/fr/ev.php->

[URL_ID=2448&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/education/fr/ev.php-URL_ID=2448&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html)

Site de l'Université de Paix :

<http://www.universitedepaix.org/ressources>

Site scouts :

<http://www.toujourspret.com/techniques/jeux/>

« Petit poisson peut-on passer la mer rouge ? » (ou : « la rivière ») :

Une personne désignée représente le petit poisson. Elle se place au milieu de l'emplacement de jeu. Les autres massés d'un côté du terrain de jeu demandent au poisson : « Petit poisson, peut-on passer la mer rouge ? » (= passer vers l'autre côté) et le petit poisson répond : « Oui, à condition d'avoir du (une couleur) ». Ceux qui ont la couleur en question sur un vêtement la montrent au poisson et peuvent passer tranquillement. Les autres doivent essayer de passer en courant sans se faire attraper. Ceux qui se font attraper restent au centre et aident le petit poisson à attraper ceux qui n'ont pas la bonne couleur.

« 1, 2, 3 j'ai vu » (ou « 1, 2, 3 soleil ») :

Il faut un mur. Un des joueurs (le meneur de jeu) se tourne contre le mur. Tous les autres participants se mettent sur une ligne à une certaine distance du mur. Le meneur de jeu dit « 1, 2, 3 j'ai vu » en frappant sur le mur. Pendant ce temps là, les joueurs qui sont sur la ligne avancent le plus vite possible vers le mur, mais dès que le meneur a fini de parler, ils s'immobilisent. Quand il a fini de dire « 1, 2, 3 j'ai vu », le meneur se retourne brusquement : s'il voit bouger un des participants, celui-ci est éliminé. Le 1^{er} joueur qui atteint le mur sans avoir été surpris dans un mouvement a gagné et devient le meneur.

« Ne regardez pas le renard qui passe » / « J'ai perdu mon mouchoir.. » :

« Ne regardez pas le renard qui passe, regardez seulement quand il est passé... »

« J'ai perdu mon mouchoir, à la porte du trottoir, essayez de le rattraper, essayez de le rattraper »

Une ronde, les participants assis par terre. Un joueur à l'extérieur (le renard) qui dépose un mouchoir (ou une clé, ou ...) derrière un des participants. Ceux-ci ne peuvent se retourner que quand le renard est passé. Celui qui voit le mouchoir derrière lui se lève et essaye de rattraper le renard. Si le renard réussit à arriver à la place du joueur qui le poursuit avant ce dernier, il prend sa place et le poursuivant devient renard. S'il est rattrapé, il reste renard.

<http://bmarcore.club.fr/Tine/E933.html>

<http://www.youtube.com/watch?v=rxWC25LCmag>

<http://www.youtube.com/watch?v=abd4tj8-pQE>

Jacques a dit :

Très bien expliqué ici :

<http://portal.unesco.org/education/fr/ev.php->

[URL_ID=7351&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/education/fr/ev.php-URL_ID=7351&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html)

http://www.crdp-limousin.fr/ressources/cddp23/cddp_eile/thema/activ14.html

Téléphone sans fil :

Les participants sont en cercle ou à la queue-leu-leu. Celui qui lance le jeu dit une phrase à son voisin sans se faire entendre des autres. Le voisin le répète au suivant et ainsi de suite jusqu'au bout de la chaîne. Le dernier dit la phrase tout haut... et on compare avec la phrase du début.

Je voudrais être

Cette activité est possible sans aucune préparation, même si on n'a pas eu le temps ou l'occasion de travailler le texte. Elle convient à un texte où il y a au moins 2 personnages. Elle est possible à tous les âges.

- Lire ou raconter -si on a eu le temps de l'apprendre- le texte.
- Demander à chacun de choisir le personnage de l'histoire qu'il voudrait être.
- Relire une fois l'histoire...
- Ensuite, s'adapter au temps qu'on a et à l'âge de chacun :
 - dire pourquoi on voudrait être ce personnage
 - se dessiner en... (Jésus, Zachée, Marie, le paralytique, Bartimée, Jean Baptiste...)
 - raconter l'histoire en étant son personnage : « *Je m'appelle Bartimée. Ce matin....* ». Ici, on peut laisser inventer, mais c'est précieux de distinguer : « *tu le trouves dans ta tête ou bien c'est dans le texte ?* » Pour cela, ne pas hésiter à relire tout haut les passages du texte nécessaires.
 - discuter, par ex si un des personnages de l'histoire n'a pas été choisi...
 - dire pourquoi on ne voudrait pas être un autre personnage

L'araignée

Cette page est tirée du livre de PHILIPPE BRASSEUR, *Soyons créatifs-1001 jeux et activités pour développer l'imagination des petits et des grands*, Casterman 2002.

L'ARAIGNÉE

Organiser ses idées par un schéma

(connu aussi sous le nom de « mindmap » – carte mentale)

â g e
6 +

t e m p s
45 minutes

m a t é r i e l
Un grand papier ou tableau,
de quoi écrire

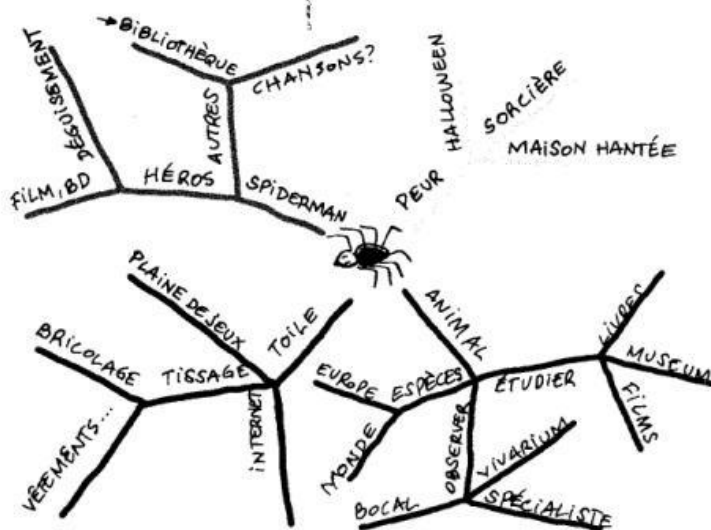
o b j e c t i f
Représenter visuellement
le cheminement et les
associations d'idées

Exemple : Explorez tout ce à quoi vous fait penser le mot « araignée ». (pour préparer une semaine sur ce thème à l'école).

Démarche

1. Posez la feuille horizontalement; écrivez et/ou dessinez le mot au centre.
2. Cherchez ensuite les thèmes principaux que vous suggère ce mot. Notez-les tout autour. Généralement, il y en a entre 4 et 6; 8 est un maximum.
3. Recueillez à présent toutes les autres idées ou associations d'idées. Les lignes que vous tracez sont comme des chemins: laissez la pensée y cheminer librement! Soyez concis: un mot ou deux par idée!
4. Pour y voir plus clair, une fois toutes les idées émises, vous pouvez mettre chaque « branche » en couleur. Ainsi, vous verrez mieux se dégager les « familles d'idées »!

... Et voilà une superbe « carte mentale » du mot « araignée »! De quoi alimenter bien des visites, lectures et activités.



Commentaire

Cette technique, c'est un peu comme un brainstorming sur papier. Elle a au moins deux avantages: les idées sont lues par tous et peuvent donner naissance à d'autres idées; et ce type de schéma permet de regrouper les idées similaires, ou d'opposer les notions contraires...

Cette technique a été imaginée et vulgarisée par Tony Buzan.

Lire la Bible : sept clés pour lire la bible

La Parole de Dieu s'offre à nous dans un langage symbolique dans lequel il nous faut entrer. On ne lit pas de la même manière un article de journal, un livre d'histoire, une lettre d'amour, un poème.

« Dans la Loi, qu'y a-t-il d'écrit ? Comment lis-tu ? » (Lc 10, 26). Cette phrase de Jésus à un légiste qui le met à l'épreuve dessine pour nous un chemin d'approche des textes bibliques : lecture attentive de ce qui nous est donné (« Qu'y a-t-il d'écrit ? »), appropriation par un sujet (« Comment lis-tu ? »). C'est assez dire qu'il y a plusieurs lectures possibles, mais qu'il y faut de la rigueur.

Certains craindront peut-être que cette analyse littéraire les écarte de la Parole de Dieu, comme si l'affectivité seule pouvait y donner accès. Une telle approche a, en tous cas, le mérite de l'humilité : il faut du temps et de la patience pour nous laisser habiter par les mots de Dieu et des hommes...

1. Avoir un regard positif .	Se mettre dans la lumière de l'Esprit. Se souvenir que Dieu parle toujours pour libérer, pour faire grandir... Les textes qui nous hérissent le plus sont ceux qui nous promettent les plus belles surprises... si nous prenons le temps de les interroger, de les écouter !
2. Ne pas rester seul, partager .	Consulter un livre, regarder une œuvre d'art, questionner un proche, partager une interrogation... Entrer dans la Parole de Dieu, c'est accepter d'entrer dans une démarche d'alliance (la Parole symbolique, celle qui dit la vérité grâce à des images et des histoires, est le contraire de la parole diabolique, celle qui divise et qui ment). Personne ne peut comprendre tout seul cette Parole : c'est pourquoi il est si important de la lire en communauté, de vivre des échanges, des partages, de lire ce que d'autres ont découvert... Pour nous aider : les commentaires de la <i>Traduction Œcuménique de la Bible</i> (TOB), des revues comme : <i>Biblia</i> (Cerf), les <i>Cahiers Evangile</i> (Cerf) ou <i>Connaître la Bible</i> (Lumen Vitae), des sites comme http://www.interbible.org/index.php ou http://www.catho-bruxelles.be/-Atelier-evangile-.html ou http://www.oratoiredulouvre.fr/bible.html ou http://www.bibliques.com/ ou http://www.catho-bruxelles.be/Bible-et-enfants,706.html
3. Situer le passage dans un ensemble plus vaste	Qu'y a-t-il avant, après ? <i>Avant les Béatitudes (Lc 6, 20-26), Luc nous raconte que Jésus est sorti vers la montagne pour prier et qu'il passe toute la nuît dans la prière de Dieu. Quand le jour arrive, il interpelle ses disciples et en choisit douze avec lesquels il descend dans la plaine (Lc 6, 12-19). Quelle tonalité, ce contexte donne-t-il aux Béatitudes ?</i> <i>Avant le récit de la guérison de Bartimée (Mc 10, 46-52), Marc nous raconte une controverse entre les disciples à propos de leur place dans le Royaume. Jésus rappelle que le Fils de l'homme n'est pas venu pour être servi mais pour servir (Mc 10, 35-45). D'autre part, ce même récit de Bartimée est situé juste avant l'entrée de Jésus à Jérusalem (Mc 11, 1-11). Compte tenu de ce contexte, pourquoi Jésus ne va-t-il pas lui-même vers l'aveugle ? Et sur quel chemin, Bartimée va-t-il suivre Jésus ?</i>
4. Faire des associations avec d'autres textes bibliques ou des éléments de la liturgie.	Lire et relire. Ne pas passer tout de suite à l'interprétation. Rester accroché aux mots. Comparer des traductions. Chercher les familles de mots (thèmes récurrents). Attention aux détails : ils ont toujours un sens, une raison d'être. <i>Si Matthieu introduit ses Béatitudes (Mt 5, 2-12) en nous montrant Jésus qui monte vers la montagne, qui s'assied entouré des disciples, c'est pour rappeler le don de la Loi à Moïse (Ex. 24, 1-2). Il nous invite ainsi à mettre ces deux textes en parallèle. Le lecteur attentif se demandera pourquoi il n'y a que neuf « Heureux » alors qu'il y a dix paroles de Dieu dans la Loi. En comparant les deux textes, on découvrira alors que, de même que dans le premier testament la première parole, c'est « Je suis le Seigneur ton Dieu qui t'a fait sortir d'Egypte, de la maison d'esclavage (Ex. 20, 1-2) », ici la première Béatitude, le premier Heureux, c'est Jésus lui-même : « ouvrant la bouche, il les enseignait en disant ». L'insistance sur la parole (la Parole) nous l'indique. De</i>

	<i>même que Dieu peut donner une Loi puisqu'il est celui qui libère, de même Jésus peut indiquer un chemin de bonheur puisqu'il est celui qui l'a pris le premier.</i> Pour nous aider : les références données en marge des textes dans la plupart des bibles ou une petite concordance comme le <i>Nouvel Index Biblique</i>, Le Bon Livre (6€)
5. Faire le plan du texte .	Comment s'organise le texte ? Comment évoluent les choses, les gens, les événements ? Qu'est-ce qui change entre le début et la fin ? <i>Bartimée, aveugle, assis, mendiant, le long du chemin et Bartimée, voyant à nouveau et suivant Jésus sur le chemin (Mc 10, 46 et 52) ; les disciples pleins d'assurance (ils le prennent avec eux comme il se trouvait. Mc 4, 36) et les disciples remplis de crainte et de questions (Qui est celui-ci que même le vent et la mer lui obéissent ? Mc 4, 41) ; la foule comparée à des brebis sans berger dans un lieu désert et la foule organisée en groupes de convives sur l'herbe verte (Mc 6, 34 et 39) ...</i> Astuce : faire une photocopie du texte pour pouvoir surligner, souligner, flécher...
6. Chercher les bizarries du texte .	Ne pas avoir peur des questions. Les affronter. Se laisser questionner. Refusons la vérité donnée une fois pour toute ! <i>Pourquoi Jésus ne va-t-il pas lui-même vers Bartimée ? Quand Marie-Madeleine va au tombeau, pourquoi y a-t-il deux anges assis à la tête et aux pieds, là où était posé le corps de Jésus ? Comment Jésus peut-il dormir dans la tempête ? Pourquoi Dieu tue-t-il les fils premiers-nés des Egyptiens ? Pourquoi le récit de Cana commence-t-il par « le troisième jour » ?</i> Astuce : lire le texte dans une autre version, si possible plus littérale. Par exemple, pour le premier testament : trad. de A. CHOURAQUI chez DDB (poche – 30€) et pour les Evangiles, trad. de Soeur Jeanne d'Arc chez DDB (poche - env. 6€). L'œil et l'oreille seront surpris...
7. Entrer dans la création .	Utiliser une technique de réexpression, un autre langage : <i>un panneau symbolique, une fresque, un conte, un jeu, une BD, une expression corporelle, un mime, une prière...</i> « Tout grand texte pense au-delà de lui-même, son « pouvoir dire » dépasse son « vouloir-dire ». On peut s'arrêter à ce que « veut dire » un texte, mais on risque alors de passer à côté de sa dimension transcendante. Tout grand texte donne lieu à une nouvelle création, il suscite sans cesse de nouveaux sens. » Marc-Alain OUAKNIN, <i>Les dix commandements</i>, Seuil, 1999, p. 87

Machine humaine



Les participants sont invités à se mettre ensemble et à inventer une « machine » imaginaire dont ils sont les rouages vivants. Cette machine doit pouvoir bouger, avancer, faire du bruit... Donc, le premier joueur prend une position quelconque tout en mimant une activité (scier, clouer, ...) avec un certain rythme. Le second joueur choisit un autre mouvement dans un autre rythme. Il doit être en contact d'une façon ou d'une autre avec le joueur précédent qui continue toujours son mouvement, dans son rythme à lui. Et ainsi de suite jusqu'à l'avant-dernier équipier. Le dernier contemple la machine humaine et lui donne un nom et une fonction.

Il est possible d'imposer des contraintes : la machine doit avoir un nombre de points d'appui (de pieds) égal au nombre de pieds des participants moins 2 (ou plus), etc. On peut faire la même chose en y ajoutant un son personnel à chaque joueur.

Si on dispose d'un appareil, prendre des photos qui seront exposées au lieu de rendez-vous ou ajoutées dans les carnets, classeurs ou autres moyens pour la récolte des souvenirs catéchétiques.

Mimer ou gestuer

Mimer ou gestuer un passage de la Bible, cela permet aux enfants/participants de bouger, cela leur permet de retenir la Parole.

Mimer, c'est reproduire l'histoire fidèlement, la jouer telle qu'elle est écrite, telle qu'on la verrait en vrai en train de se dérouler.

Le mime se fait sans parole de la part des acteurs (sinon c'est une saynète). Mais on entend le texte biblique. L'adulte/l'animateur lit donc le texte (raconte) pendant que les participants jouent. C'est souvent nécessaire de lire très lentement, un morceau de phrase à la fois, pour que le texte colle au geste. C'est plus facile que le lecteur suive les « mimeurs » que l'inverse. Quand on répète le mime, quand on le met au point, il faut répéter encore et encore le texte biblique.

Utilité :

- La mise au point du mime avec les enfants/ participants, la recherche de « comment montrer », oblige à revenir sans cesse au texte, à l'examiner en détail pour représenter l'action telle qu'elle est écrite.
- Le jeu du mime permet de mettre en évidence les attitudes des personnages, les mouvements : être couché, se lever, courir... autant d'attitudes importantes dans la Bible.
- Le mime amène également à se pencher sur tous les personnages du texte. Par ex. dans les histoires du paralytique descendu par le toit (Marc 2), de Bartimée, de Zachée (Luc 19), la foule a beaucoup d'importance : elle joue un rôle, elle s'interroge, elle progresse ...
- Cela permet aussi de faire apparaître les bizarreries du texte. Par exemple, nous voyons Bartimée bondir en rejetant son manteau et aller vers Jésus... alors qu'il est toujours aveugle (Marc 10, 46).
- On peut parfois prendre conscience d'images qui traînent dans les têtes et qui ne correspondent pas nécessairement avec ce que dit réellement le texte. Par exemple, où est-il question d'une auberge dans le texte d'Emmaüs ? Où voit-on que Jésus et Zachée mangent ensemble ?

Gestuer, c'est mettre des gestes sur un passage biblique qui ne parle pas forcément d'humains en train de faire des gestes, qui ne raconte pas une histoire qu'on pourrait filmer. C'est exprimer avec le corps des choses que le texte dit en creux ou qu'il suggère ou laisse entendre.

La gestuation peut se faire sans parole -dans ce cas c'est l'animateur qui parle (c'est souvent le cas quand on gestue avec des enfants)-, mais on peut aussi dire la phrase en faisant les gestes.

Utilité :

- La gestuation est le plus souvent donnée aux participants telle quelle. Mais on peut aussi chercher certains gestes avec eux. Le passage qu'on gestue ne donne pas d'indication de mouvement, sinon ce serait un mime. Il y a donc une interprétation de la part de l'animateur qui propose les gestes. Par exemple : gestuer « O mon Dieu » en étant debout, en levant les bras, en s'ouvrant tout entier, ce n'est pas la même chose que gestuer la même phrase en s'agenouillant, en joignant les mains et en fermant les yeux...
- La gestuation permet d'associer, intuitivement, des gestes, des postures (fermé/ouvert ; debout/assis...), des énergies (force/douceur ; seul/ensemble...) à un passage biblique. Le texte parle directement à notre corps.

Pour enseigner une gestuation :

à la différence du mime qui se construit avec les participants en se basant sur le texte, ici, les gestes sont donnés. L'animateur fait les gestes en disant la phrase, lentement, et les intervenants reproduisent. Ce n'est pas nécessaire d'expliquer le geste (« ici on se lève parce que le Seigneur nous met debout ») puisqu'on est dans une autre manière d'approcher le texte : par l'intuition, pas par l'explication.

Faut-il présenter devant un public les mimes et les gestuations ? Peut-être pas si c'est dans un esprit de « représentation » (on va montrer comme on a bien travaillé). Mais s'il y a une mise en commun de différents ateliers par exemple, que chaque atelier montre comment il a représenté l'histoire (en peinture, par une page de journal, en écrivant une suite de questions...) alors, oui, on montre cette façon-là, parmi d'autres, de redire la Parole.

Nos images de ... Dieu, l'amour, etc.

Introduction :

Si nous sommes 5 autour d'une table et que nous entendons le mot « famille », il viendra à l'esprit et dans le cœur de chacun une image différente : la tendresse, l'étouffement, la bagarre, le refuge, l'ennui, l'assurance, les relations difficiles, la solidarité, etc. Pour chacun de nous, à chaque moment de notre vie, le mot famille a des couleurs différentes, changeantes. Il en va de même pour les mots Dieu, foi, amour... Il est important que chacun puisse prendre conscience de ce que ces mots chargés de sens éveillent en lui, il est essentiel que chacun prenne conscience de l'image de la famille (de Dieu, de la foi, de l'amour...) qui est la sienne. L'image que nous avons a des conséquences : nous ne rentrons pas chez nous le soir dans le même état d'esprit si la famille est pour nous un lieu d'affrontement ou de tendresse. Nous ne prions pas de la même façon si Dieu est pour nous un papa gâteau, un partenaire d'alliance ou un justicier. Prendre conscience de ces images de la famille, de Dieu, de la foi, de l'amour, permet à ces images d'évoluer : elles ne sont pas des définitions définitives et absolues, elles sont relatives et ne disent pas tout de Dieu, de la foi, de l'amour... Nous ne pouvons donc pas les imposer aux autres comme des vérités intangibles.

Quelques pistes pour faire une activité « images de... » :

- Avec des ados et des adultes, penser au portrait chinois : Si Dieu était un moyen de transport, un animal, une plante, une chanson, etc. ce serait....

- Le jeu Motus : créé par L'ASBL Le Grain. Ce jeu permet au moyen d'images à choisir de prendre connaissance de la pensée de chaque participant et de vérifier la compréhension du

contenu d'un message. Un jeu de communication créé pour mettre en lumière et dépasser les dysfonctionnements dans la communication et l'échange. <http://www.legrainasbl.org/Outils>

<http://www.sdcc.be/jeux/jeu094.html>

http://www.legrainasbl.org/article.php3?id_article=11#titre0 (pour se procurer Motus en Belgique ; on peut aussi l'emprunter à la ludothèque du séminaire à Liège ou à la Maison de la Parole à Bruxelles)

<http://www.cirdd-champagne-ardenne.fr/spip.php?article138> (pour se procurer Motus en France)

- Quelques exemples :

29^e dimanche A : une monnaie frappée à l'image de Dieu ?

6^e dimanche de Pâques B : amour toujours ? Parce qu'il y a aimer et aimer...

30^e ordinaire C : le lotto des images de Dieu (c'est une des épreuves du jeu de dé).

32^e ordinaire C : la résurrection, ce serait...

1^{er} Carême C : quelle image de Dieu suggère le diable ?

Orchestre

Utile pour : apprendre à s'écouter, à laisser une place aux autres, à se coordonner...

Matériel :

- objets de la vie courante, sifflets, bouteilles en plastique remplies de grains divers...
- le propre corps de chacun : se taper sur les joues, sur le ventre, sur le front, taper du pied, frapper dans les mains, claquer des doigts, claquer la langue...
- la bouche : faire des ch, des ssss, des ppp, etc.

Déroulement :

- Les participants reçoivent chacun un instrument (je reçois l'instrument claque-des-doigts) ou bien font partie d'un pupitre, d'un groupe où tous jouent du même instrument (le pupitre des tapeurs de ventre, le pupitre des chchch, etc.)
- Il peut y avoir un chef d'orchestre qui montre à quel moment chaque instrument ou chaque pupitre commence à jouer, arrête, joue fort, moins fort, etc.
- On peut jouer sans chef d'orchestre, avec des consignes diverses : pas plus de 4 instruments à la fois, on doit toujours entendre les autres instruments, s'arrêter de temps en temps, essayer de se répondre à l'un, puis à l'autre, regarder celui à qui on répond, etc.

Où trouver des images ?

- Dans Google, cliquer sur l'onglet « images », puis taper le mot de recherche : le système cherchera des images plutôt que du texte. On peut affiner en demandant des grandes/petites images, des dessins au trait, du noir et blanc.
- Dans Word, cliquer sur « formes automatiques » puis « autres formes ». Un petit écran apparaît où on peut taper un mot de recherche.
- Quelques liens de dessins noir et blanc : <http://www.educol.net>
<http://www.teteamodeler.com/coloriages.asp>
<http://recitpresco.qc.ca/ressources/banque/gmp/clipart/activites/index.htm>

Parcours « Je fais tout seul »

Avec des petits (de 2 à 7 ans), autour des idées de grandir, apprendre, être autonome...

Dans la pièce, on dispose des petites tables, chaises, tabourets avec, par exemple : un gobelet à remplir d'eau avec une cruche, une carotte à éplucher avec un pèle-patate, une chaussure à lacets, des Tupperware et leur couvercle à mettre et enlever, un anorak à tirette, un gilet à boutons, un tube de dentifrice (vide) et son bouchon, des chaussettes à mettre par paires, un petit coffre à fermer et ouvrir, une serviette à plier, etc. Pour les plus grands, on peut penser à une tartine à beurrer, une bougie à allumer, une porte à fermer à clé, un téléphone portable et un n° à faire, l'argent du pain à compter, etc. Les enfants font le parcours sous l'œil d'un animateur. Ensuite ils parlent de ce qu'ils savent déjà faire...

Voir le 5^e dimanche de Pâques C

Pistes pour lire une parabole :

Voir *Paraboles* dans la Boîte à mots

Paraboles multi-code

Quand les Pères de l'Église ou les moines du Moyen Age lisaient des paraboles, ils les lisaient comme des messages codés. Ils cherchaient ce qui se cachait derrière chaque personnage de l'histoire.

Transforme-toi en un moine du Moyen Age et cherche des sens cachés pour chaque personnage de l'histoire. **MAIS ATTENTION !**

- 🔑 pour chaque personnage, il faut trouver au moins 2 possibilités (3, c'est mieux)
- 🔑 il faut dire les indices qui te donnent cette idée

La brebis perdue, ça pourrait représenter	 parce que
	 parce que
	 parce que
La lampe, ça pourrait représenter	 parce que
	 parce que
	 parce que
Etc.	

Cette activité gagne à être organisée en groupe. Les participants sont alors tous les moines du monastère et ils discutent de leurs découvertes à la fin.



Je suis... et je raconte.

Les participants sont invités à raconter l'histoire en étant l'un ou l'autre personnage.

Contrôle d'identité express : Carte d'identité de la parabole

République de l'Évangile	De quoi parle la parabole* ?
	À qui est racontée la parabole ?
Carte d'identité	<i>* à dire uniquement avec les mots du texte !</i>

C'est une petite recherche rapide et simple, mais...

- Attention. Parfois le sujet de la parabole est dit : « Le Royaume de Dieu est semblable à un homme qui... » nous dit bien que le sujet de la parabole, c'est le Royaume.

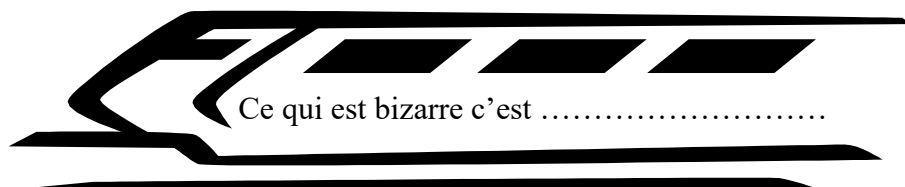
Parfois on a bien envie d'utiliser d'autres mots que ceux du texte. Par ex, on dit : la parabole du fils prodigue parle du pardon. Or, ni le mot *prodigue*, ni le mot *pardon* ne sont dans le texte.

Relisons la 1^{ère} phrase : la parabole parle d'un homme qui a 2 fils. Ce n'est pas plus compliqué que ça.

- Pour savoir à qui est racontée la parabole, il faut parfois lire ce qui précède dans l'évangile.

Lecture TGV (Très Grande Vitesse)

Répondre à une seule question : où est-ce qu'il y a quelque chose qui cloche, qui n'est pas logique, qui n'est pas comme dans la vie courante ?



Chasse au suspect (OU « Sur la piste du sujet¹ »)

Vous êtes les enquêteurs qui essaient de récolter des infos sur un suspect. Lire tout haut la 1^{ère} phrase de la parabole : voilà notre suspect ! (c'est le sujet de la parabole, c'est de ça qu'elle parle. Par ex : Un homme avait 2 fils ; Un homme riche avait un gérant ; le Royaume de Dieu est semblable à... ; Lequel d'entre vous... ?^m)

Pour l'enquête, vous devez trouver :

- 🔍 ce que le parabole dit de ce suspect,
- 🔍 quels sont ses agissements, ses actions
- 🔍 ce que la parabole ne dit pas, ce qui reste inconnu.

Soit les participants lisent directement le texte, soit ils se mettent par équipes où les uns posent les questions et les autres cherchent les renseignements dans le texte, alternativement.

¹ Version « plus sérieuse »...mais la démarche est la même.

^m Luc 15, 11 ; Luc 16 ; Matthieu 13, 31 et beaucoup d'autres ; Luc 15, 4

Pour lire un livre d'image avec un groupe d'enfants :

S'il y a très peu d'enfants, c'est comme à la maison, on se serre les uns contre les autres et on est bien.

Et s'ils sont plus nombreux ?

Ce serait dommage de s'interrompre chaque fois pour montrer : ça coupe l'histoire, ils n'ont pas le temps de voir à leur aise...

→ un truc pratique : copier les images en couleur, en scannant ou en faisant des copies couleur (les prix baissent fort). Ensuite, on prend des pochettes plastiques comme on met dans les classeurs, on glisse un carton (dos de bloc papier, carton d'emballage découpé) et une feuille blanche A4 et puis on glisse l'image, une par pochette, bien au milieu. On a donc une série d'images rigides, bien protégées. (On peut récupérer le matériel en changeant simplement les images)

Quand on a ce matériel, il y a plein de possibilités d'utilisation : aligner les images contre le mur au début ou au fur et à mesure qu'on raconte, donner toutes les images après et redire l'histoire, inviter les enfants à redire l'histoire, à remettre les images dans l'ordre du récit, enlever l'une ou l'autre image (laquelle ai-je retiré ?), choisir l'image qu'on préfère et dire pourquoi, etc.

Prier : quelques idées d'activités

Introduction

Pour nous, prier, qu'est-ce que c'est ? Quand nous devons animer une activité prière, c'est notre réponse à cette question qui nous permettra de choisir l'activité à proposer. Au sein d'un groupe d'animateurs, les réponses ne seront pas toutes les mêmes. Heureusement ! C'est ce qui fait notre richesse, la richesse de l'Église. C'est ce qui nous permettra de proposer des activités variées à un groupe de personnes où chacune est différente de son voisin. Nous présentons quelques idées d'activités autour de la prière, mais il y en a beaucoup d'autres possibles... autant que d'animateurs qui les organisent.

Recherche : prier, qu'est-ce que c'est ?

Entre animateurs ou avec un groupe de jeunes (à partir de 10 ans) et/ou d'adultes, il peut être chouette de faire une activité autour de la question « Prier, c'est quoi pour moi ? ». Pour permettre à chacun de s'exprimer, on pourrait utiliser la technique de ***l'araignée*** ou des **cartes à choisir** (à voir ci-dessus) ou le jeu **Motus** (créé par L'ASBL Le Grain, Ce jeu permet au moyen d'images à choisir de prendre connaissance de la pensée de chaque participant et de vérifier la compréhension du contenu d'un message. Un jeu de communication créé pour mettre en lumière et dépasser les dysfonctionnements dans la communication et l'échange.

<http://www.legrainasbl.org/Outils>)

Recherche : la prière dans la Bible :

Avec tous, à partir de 10 ans, on peut se demander ce qui est dit de la prière dans la Bible. Différents extraits bibliques sont proposés. On peut les classer, les illustrer, les mimer, chercher ce qui ressemble à des choses qu'on connaît, leurs points communs/différences, etc. Quelques passages possibles : Genèse 18, 22-33, Exode 24, 4-8, Zachée (Luc 19), Luc 6, 12-13, Luc 15, 11-32, Tempête apaisée (Mc 4), Jardin des oliviers, Rencontre de la Syro-phénicienne (Mc 7, Mt 15)...

Prier avec toute l'Église : la prière du Notre Père.

Rem : prier le Notre Père, ce n'est pas « l'expliquer ».

C'est la prière que tout le monde connaît. Il n'est pas nécessaire de « l'apprendre », de craindre que « les enfants ne la connaissent pas le jour de leur 1^{ère} communion ». Faisons confiance : elle s'inscrit dans le cœur et la mémoire à son rythme. N'hésitons pas à la dire et la redire avec tous, même ceux qui « ne la connaissent pas ». Si les participants ont des langues maternelles différentes, essayons de la dire suffisamment lentement pour que chacun puisse la dire dans sa langue. On peut l'écrire en grand et la couper en bandes : chacun choisit (ou pêche au hasard) un morceau et l'amène au moment voulu.

Il existe un récitatif du Notre Père dans ce livre : Pierre DAVIENNE & Marie-Dominique de LALAUZIE, *Quand la parole prend corps-Découvrir les récitatifs bibliques*, Lumen Vitae - L'Atelier .Voir ici : <http://parole-et-geste.org/>

Prier par le lâcher prise, le silence :

Avec tous, à partir de 2 ans, on peut vivre un moment de relaxation accompagnée. Cette activité n'est possible que si l'on dispose d'un local où il ne fait pas trop froid et où l'on peut se coucher par terre (sur des tapis de gym, couvertures, nattes de plage, etc.). Laisser s'installer le silence. Puis à voix lente et basse, faire prendre conscience de l'endroit où nous sommes couchés : ce que mes talons sentent, la partie de mes jambes, de mon dos, de mes bras, de ma tête qui touche le sol. Le tout bien lentement. Au bout d'un moment, demander de se rendre attentif aux sons, lointains ou proches. Fermer les yeux, prendre conscience de sa respiration, sans forcer. La sensation de fraîcheur quand l'air entre, la chaleur quand il sort... Laisser le temps à chacun de faire ces découvertes. Ne pas précipiter les consignes données. Quand le temps nécessaire est écoulé, proposer de recommencer doucement à bouger, s'étirer comme au sortir du sommeil.

Prier avec tout son corps :

Avec tous, à partir de 2 ans, on peut respirer, se sentir un arbre bien solide, qui pousse droit et haut... (voir *Tenir debout* dans ***Expériences fondatrices***, ci-dessus). On peut se sentir tout petit et grandir, se sentir fermé et s'ouvrir, se sentir prisonnier et sortir...

Prier en parlant à Dieu :

Avec tous, à partir de 4 ans, on peut prier en silence collectivement, à partir de début de phrases données par l'animateur. Ces phrases sont écrites sur un dé géant ou sur des cartons qu'on tire d'un chapeau. Par exemple : *Parfois je me demande.../ Je voudrais tant.../ Aujourd'hui je suis très heureux-se parce que.../ Aujourd'hui, je suis très en colère parce que...* L'animateur ou un participant dit la phrase tout haut et chacun continue dans sa tête. L'animateur conclut tout haut, en disant par ex : *Seigneur, merci ! Tu m'aides à poser des questions ! / Seigneur, merci ! Tu me donnes la parole ! / Seigneur, merci pour ce qui me rend heureux-se ! / Seigneur, merci ! Tu m'aides à dire ma colère !*

Prier en pensant à d'autres :

Avec tous, à partir de 3 ans, de la même façon que l'activité précédente. On propose : chacun pense à quelqu'un qu'il aime/n'aime pas/ qui n'est pas là... On peut dire tout haut, dans le silence qu'on a d'abord laissé s'installer, le nom de quelqu'un (qu'on aime, qu'on n'aime pas, qui est dans la souffrance, qu'on attend...), chacun à son tour, sans hâte, sans explication. Si l'ambiance s'y prête, on peut redire tous ensemble le nom qui vient d'être prononcé.

Prier avec les Psaumes :

Avec tous, à partir de 4 ans et avec tous les psaumes, même ceux qui semblent durs, on peut écouter, chanter, dire, peindre, jouer....

Activité-jeu pour découvrir la prière

L'activité suivante peut s'étaler sur plusieurs rencontres (retraite, année de catéchèse...). On peut imaginer alors que les résultats en soient consignés peu à peu dans un carnet spécial ou sur un tableau qui reste tout le temps exposé (à l'église par exemple pour que toute la communauté en profite et –pourquoi pas– y ajoute son grain de sel)

On divise le groupe en sous-groupes qui vont circuler d'une manière autonome grâce à une feuille de route. On présente l'activité comme une enquête policière : on a perdu quelque chose – la prière – et il faut la retrouver.

On a réparti dans une salle, une maison ou un quartier^a des postes portant un nom suggestif (lieu ou symbole biblique). A chacun de ces endroits, un témoin raconte une histoire (biblique ou actuelle^o). Si on ne dispose pas de ce personnel, on peut trouver en ces endroits des petites BD ou des textes illustrés racontant ces histoires. A moins qu'on ne puisse offrir un enregistrement audio ou vidéo de ces mêmes histoires.

Il s'agit pour chaque groupe de trouver ce que l'histoire dit de la prière et de remplir à cet effet un questionnaire. Qu'est-ce que la prière ? Qui prie ? À qui s'adresse cette prière ? Comment prie-t-on ? Quand prie-t-on ? Où prie-t-on ? Le sous-groupe dispose aussi d'un stock d'images symboliques (croix, alliances, chemin, pain et vin, table, barque...) parmi lesquelles il est invité à choisir celle qui correspond le mieux au témoignage recueilli.

Grâce aux éléments rassemblés au cours de la visite des différents lieux, chaque sous-groupe devra présenter d'une manière originale (panneau, dessin, mime...) les résultats de sa recherche à tout le groupe réuni.

(Autre suggestion pour le partage des découvertes : chaque sous-groupe apporte sa contribution à une œuvre commune, un grand panneau par exemple, en veillant à se relier d'une manière ou d'une autre à la réalisation du sous-groupe qui l'a précédé).

Exemples d'histoires ou de textes bibliques

- Abraham (Gen 18, 22-33), Exode 24, 4-8 Zachée, Luc 6, 12-13, Luc 15, 11-32, tempête apaisée, jardin des oliviers, syro-phénicienne (Mc 7, Mt 15)...
- Famille sauvée au Rwanda, guérisons, chauffage réparé, soins palliatifs, témoins divers (et aussi non chrétiens) de la libération de l'Humain...

Que faire avec une foire aux questions ? → penser que le texte écrit doit être à la disposition des participants.

- Répondre aux questions ensemble, un participant tirant chaque fois une question au hasard.
- Faire 2 équipes, avoir 2 séries semblables de cartes-questions. Les 2 équipes sont en file. Les deux premiers de chaque équipe viennent tirer une question et tenter d'y répondre. S'ils ne le peuvent pas, ils vont chercher la réponse dans leur équipe et la rapportent. Ils gagnent un point, ramènent le point à l'équipe et les suivants arrivent... L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points ou qui est la 1^{re} à avoir 5 pts ou 10 pts ou...

^a Penser à demander à des gens de la communauté ou à des connaissances d'ouvrir leur porte ou leur garage pour recevoir quelques minutes quelques-uns ou tous les sous-groupes et leur remettre la question ou leur faire passer l'épreuve prévue sur leur feuille de route.

^o Attention ! Il s'agit d'histoires qui ne semblent pas à première vue parler de la prière, de manière à offrir un champ de réflexion plus vaste que la définition habituelle en catéchèse : « la prière : un cœur à cœur avec Dieu » qui en bloque plus d'un.

- Quand toutes les questions sont terminées, il reste à remarquer les détails que ce jeu nous a fait découvrir et qu'on n'avait peut-être pas vus avant. Si on a fait le jeu en équipes, on pourrait en faire un **bonus** : trouver le plus de détails remarqués grâce au jeu / trouver le plus vite possible 2 détails remarqués / retrouver la question qui nous montre que.../ ce qui était le plus surprenant / etc.
- C'est le bon moment pour se pencher sur l'un ou l'autre « détail » : qu'est-ce que ça changerait si c'était telle réponse plutôt que telle autre, quelle image de Dieu/de l'homme/du Royaume, quelle manière de faire du Christ, etc. Tout cela sans alourdir l'activité, en sachant qu'il nous reste toute une vie pour entendre le texte nous parler...

Que faire avec une/des œuvres d'art ?

Pour trouver des œuvres d'art en rapport avec les écritures :

http://www.artbible.net/pourquoi_fr.html

<http://www.biblical-art.com/biblicalsubject1.asp>

<http://catechese.free.fr/index.htm>

Plusieurs activités sont possibles, en voici quelques unes :

Se promener en équipe dans une « exposition » :

Les reproductions d'œuvres d'art sont dispersées dans le local, comme dans une exposition. Si c'est possible, en mettre 2 exemplaires, à 2 hauteurs différentes, sur le même panneau : les petits et les grands pourront tous regarder.

- Constituer des équipes pour que les gens aient l'occasion de se parler, de discuter entre eux. Si possible, mélanger les âges au sein des équipes.
- Inviter les équipes à se promener dans l'exposition quelques minutes, puis à se rassembler.
- Reconnaît-on ce qui se trouve sur les peintures ? Oui ? Non ?
- Les équipes vont se placer chacune devant l'œuvre qu'elles préfèrent. Ce n'est pas grave s'il y a plusieurs équipes devant la même œuvre, mais les équipes doivent rester unies : à elles de discuter et de se mettre d'accord si tous les membres de l'équipe ne sont pas du même avis.
- Quand les équipes sont devant leur œuvre préférée, l'animateur demande à l'une ou l'autre de dire pourquoi elle a choisi celle-là.
- idem avec la peinture qu'on aime le moins.
- On écoute l'histoire et chaque équipe va se mettre devant la peinture qui va bien avec un mot, une phrase, une idée du texte.
- On écoute le texte à nouveau et chaque équipe se met devant une œuvre qui montre quelque chose qui n'est pas dans le texte, quelque chose que le peintre a ajouté. Idem avec quelque chose du texte qui « manque » dans la peinture.
- ... et on continue, d'après l'inspiration, les discussions...

Mettre un titre à chaque œuvre :

Des titres sont proposés et les participants doivent choisir quel titre irait avec quelle œuvre.

Les titres pourraient être un verbe, un nom, un proverbe, une phrase drôle, une question, etc.

Ce qui est précieux étant plus la discussion que de trouver LE bon titre.

Reconstituer l'histoire :

Cette activité n'est possible que si l'histoire est un récit où il se passe quelque chose et qu'il y a plusieurs œuvres d'art qui reprennent chacune un « épisode » différent. Il s'agira alors de reconnaître chaque épisode et de les remettre à leur place chronologique.

Retrouver des détails :

Photocopier des détails (agrandis) des œuvres et en faire un jeu de cartes qu'on peut utiliser de plusieurs façons : concours de vitesse entre équipes pour retrouver le plus de détails possible, trouver le détail et le verset de texte qui va avec, trouver le détail dont ne parle pas le texte, le détail qui montre que..., le détail qui fait penser à..., etc.

Pour choisir les détails : prendre des détails importants pour le sens de l'histoire, des détails ajoutés par l'artiste, des détails de mains, de pieds, de lumière, des détails qui nous montrent quelque chose de bizarre, des détails qui sont très différents d'une œuvre à l'autre, etc.

Pour réaliser les cartes : scanner l'œuvre ou l'ouvrir dans un logiciel d'images (Paint, par ex), sélectionner le détail, le sauvegarder. Insérer tous ces détails (en les agrandissant si nécessaire) dans un tableau dont les cellules ont la dimension des cartes désirées.

À suivre...

Que faire avec un texte pirate ?

Un texte pirate, c'est un texte où des mots ont été changés : le traitement de texte est devenu fou, un virus s'est introduit dans le système, un parchemin ancien a été découvert ... ou le serpent s'en est mêlé !

Le but du jeu est d'être attentif au texte, puis de voir, correction par correction, ce qui change au point de vue du fond.

Si c'est le portrait des personnages qui est changé, on pourra parler d'un texte de serpent. En effet, le serpent est celui qui change très légèrement les paroles du Seigneur Dieu pour donner de lui une image toute différente :

« Le SEIGNEUR Dieu prescrivit à l'homme : « Tu pourras manger de tout arbre du jardin, mais tu ne mangeras pas de l'arbre de la connaissance de ce qui est bon ou mauvais car, du jour où tu en mangeras, tu devras mourir. » » (Genèse 2:16-17 TOB)

Dans la bouche du serpent, cela devient :

« Or le serpent était la plus astucieuse de toutes les bêtes des champs que le SEIGNEUR Dieu avait faites. Il dit à la femme : « Vraiment ! Dieu vous a dit : Vous ne mangerez pas de tout arbre du jardin... » » (Genèse 3:1 TOB)

Et dans la bouche d'Eve

La femme répondit au serpent : « Nous pouvons manger du fruit des arbres du jardin, mais du fruit de l'arbre qui est au milieu du jardin, Dieu a dit : Vous n'en mangerez pas et vous n'y toucherez pas afin de ne pas mourir. » » (Genèse 3:2-3 TOB)

Quand toutes les paroles de serpent sont débusquées, on pourra voir ensemble ce qui change dans l'image des personnages.

En pratique, on pourrait par exemple faire 2 équipes : chacune reçoit un exemplaire du texte falsifié et du texte correct. La 1^{ère} équipe qui a entouré toutes les erreurs a gagné. Ensuite on reprend ensemble, faute par faute, en prenant le temps de voir ce qui fait la différence, sur le fond, entre la faute et la version correcte.

NB : si les passages falsifiés sont surlignés dans l'animation présentée, ne pas oublier d'enlever le surlignage ! Sélectionner le texte, cliquer sur l'onglet « surlignage » (= un petit feutre avec un trait de couleur en dessous), puis sur « aucun ».

Qui suis-je ?

Comment faire ?

Rédiger une série de questions du type « Je....(fais, suis, etc)... Qui suis-je ? ».

Les questions peuvent être simples : « Je remonte de l'eau. Je suis... », pour le baptême du Christ.

Elles peuvent demander un retour attentif au texte : « On me quitte. Je suis...(le manteau, Jéricho, la cécité) », dans l'histoire de Bartimée.

Elles peuvent avoir une ou plusieurs réponses.

Un mélange de questions permettra d'utiliser cette activité dans un groupe d'âges mélangés.

Ces questions peuvent être présentées sous forme de liste. Mais on pourrait aussi les écrire sur un papier épinglé dans le dos des participants ou tenu sur leur front à l'aide d'un bandeau. Tous les participants déambulent dans la pièce et chacun salue l'autre en disant « bonjour... » quand il l'a reconnu.

À la fin de l'activité, on prévoit un moment pour reprendre ce qui était le plus difficile à trouver, le plus étrange. Si certains portraits étaient à réponses multiples et que toutes les réponses n'ont pas été trouvées, on peut chercher plus loin tous ensemble : « qu'est-ce qui est *inutile* dans l'histoire de Bartimée ? Et lui, au début, il était utile à la société ? Oui ? Non ? Comment le texte le décrit-il ? Que pense-t-on de cette situation ? Les aveugles ne peuvent-ils rien faire d'autre que mendier ? », etc.

Tout cela sans alourdir l'activité et en tenant compte de l'âge des participants (mais, dans un groupe d'âges mélangés, rien n'empêche de parler un petit instant entre adultes, le temps d'une question, d'une remarque...).

Dans quel but ?

Cette activité peut aider à préciser des mots. On dira par ex, pour un Pharisien : *je connais très bien la Bible et je respecte très bien la loi. Je suis...*

Le but principal, c'est de forcer à se pencher sur le texte. Certaines questions auront des réponses très simples : il suffit d'avoir entendu l'histoire pour savoir que celui qui est aveugle, c'est Bartimée. D'autres auront des réponses qui demandent d'avoir bien lu. C'est l'occasion de se poser des questions qui n'étaient pas apparues à la 1^{ère} lecture du texte.

Exemple : 30^e dimanche B

(inspiré par *Moi, j'apprends mieux en jouant*, éd. Bérékia, 1996 (Québec).)

Réécrire l'évangile avec l'aide du Fou du Roi



Le Fou du Roi, c'est celui qui a le droit de critiquer, de poser des questions, de se moquer du pouvoir. Il en a le droit parce qu'il est « fou »... mais ce qu'il dit n'est pas fou....

Il arrive qu'on n'ose pas trop dire ses questions, ses remarques, ses incompréhensions face à un texte de la Bible. On a peur d'être classé mauvais croyant, iconoclaste, incompetent. Même les plus jeunes sentent très vite ce qu'il « faut répondre » quand on est au caté, à l'église. Et tout le monde rentre ses questions... qui se disent ailleurs. Ou ne se disent jamais

parce qu'on laisse tomber tous ces enfantillages, toutes ces fariboles qui ne parlent pas de la vraie

vie. En utilisant le personnage du Fou du Roi, on permet que se disent les questions qu'on n'oserait peut-être pas dire en son propre nom.

Comment faire ?

- En fonction du groupe, de l'âge des participants, choisir le personnage qu'on va utiliser. Avec un groupe d'adultes, le Fou du Roi convient assez bien. Avec des ados, on pourrait choisir le Moustique, celui qui pique là où il faut. Avec des plus jeunes, pourquoi pas le Petit Renard : celui qui fouine, qui est malin, qui cherche à comprendre comment les choses fonctionnent... On peut encore trouver d'autres personnages : le Ravi des santons (mais il s'émerveille sans beaucoup questionner), le Simplet des 7 nains (mais il ne parle pas)... A chaque animateur de chercher. Dans les régions où il en existe, on peut prendre un personnage de carnaval : celui qui a le droit de se moquer, de faire des farces...
- Quand le personnage est choisi, s'y tenir. À chaque fois qu'on fera cette activité avec un texte, le Fou revient. Les participants habitués finiront pas dire, même dans d'autres circonstances : « Tiens, le Fou du Roi (le Petit Renard, le Moustique...) dirait ceci... »
- On peut trouver un attribut (le chapeau ou le bâton du fou, une marionnette ou un masque pour le renard, une aiguille à tricoter pour le moustique...) que chaque participant prend quand il dit l'idée, la question, la remarque qu'il a trouvée.
- On lit le texte, puis on va chercher le chapeau du Fou du Roi (le masque du Petit renard, l'aiguille du Moustique...) qu'on pose sur la table et chacun cherche une question, une bizarrerie, un étonnement... Le participant qui veut prendre la parole prend l'objet et dit son idée.
- Quand toutes les idées sont dites, on réécrit le texte ou on se souvient des paroles du Fou et on lit l'évangile lentement en laissant le Fou intervenir au fur et à mesure.

Sac à matériel

On ne dispose pas toujours d'un coin où on peut laisser du matériel. Il est donc intéressant de se faire, en équipe d'animateurs, un « sac à matériel » où on range tout et qui s'enrichit au fur et à mesure. Dans ce sac à matériel, on peut prévoir : des crayons, du papier, une bougie, des foulards pour bander les yeux, des dés et des pions, une bible, etc.

C'est comme un sac de voyage : pour aller à la plage, on emporte des seaux et des pelles, pour partir à la découverte de la Parole de Dieu, on emporte aussi son matériel.

Sac surprise

Qu'est-ce que c'est ?

Dans un sac mystérieux, placer des objets qui évoquent le texte biblique. Ce peuvent être des objets réellement présents dans le texte (un morceau de fourrure pour évoquer l'habit en poil de chameau de Jean Baptiste) ou des objets à portée plus symbolique (un micro, haut-parleur pour évoquer le prophète ; une couronne en bonshommes îles de paix pour évoquer le Royaume ; une table pour évoquer un groupe de convives, une barque pour évoquer l'Église, des lunettes pour évoquer un changement de regard ou la guérison d'un aveugle...) → s'il y a des étonnements (tiens, pourquoi une barque pour l'Église ?), en profiter pour chercher ensemble.

Comment l'utiliser ? → plusieurs possibilités :

- Avant la lecture du texte, chaque enfant à son tour vient pêcher un objet et on range tous les objets les uns à côté des autres. Ensuite on lit le texte et petit à petit les objets prennent sens, sans rien dire, pendant la lecture.
- Idem, mais celui ou celle qui raconte ou lit prend les objets en main ou les utilise pendant le récit.
- Après la lecture, on pêche les objets et on se souvient ensemble du texte.
OU, on met les enfants en 2 équipes (on peut prévoir 2 sacs semblables s'ils sont nombreux) : un enfant de chaque équipe pêche un objet, dit où on en parle dans le texte. S'il ne sait pas, il retourne dans son équipe et ils cherchent ensemble. Quand c'est ok, un autre enfant de l'équipe vient... et ainsi de suite. La 1^{ère} équipe qui a vidé son sac ou dont tous les enfants sont passés a gagné.
- Penser à la discussion pour les objets mystérieux dont on ne voit pas tout de suite le rapport avec le texte : « Mais pourquoi y a-t-il une table dans le texte de la multiplication des pains puisqu'on dit bien qu'ils s'installent sur l'herbe ? (les disciples les installent, par 50, comme des convives, des invités...) »

Scrabble biblique.

			D		
	A	V	E	N	T
			B		
P	A	R	O	L	E
			U		
			T		

Matériel : un jeu de scrabble ou une feuille quadrillée^p, de quoi écrire, textes à disposition des participants.

Durée : rapide : entre 5 et 20 minutes selon le ou les textes.

Age : pour tous ceux qui savent lire

Utile pour :

- faire attention aux mots du texte
- mettre un mot, une idée en évidence
- trouver les mots communs à plusieurs textes

Comment faire ?

Utiliser un jeu de scrabble ou une feuille à grands carreaux.

Écrire un mot de départ. Ce peut être un mot du texte ou non.

Il s'agit d'y accrocher d'autres mots trouvés dans le texte comme au jeu de scrabble.

Par contre, les points ne sont pas comptés en fonction de la valeur des lettres : compter un point par mot ajouté.

^p Voir ci-dessous : ***Traitement de texte : quelques trucs utiles***

Il est possible d'inventer des règles : si c'est un mot qui revient plusieurs fois dans le texte, il vaut 3 points (où le nombre de fois qu'il est dans le texte) ; si c'est un mot qui dit comment sont les personnes, il vaut... ; un mot qui donne un détail de temps, il vaut..., etc. Ces règles peuvent varier selon le texte lu. On gagnera à préciser que les mots à utiliser doivent être des mots autres que les « petits mots » (articles...)

Quand plusieurs textes sont travaillés en même temps (voir ***Associer des passages de la Bible***), si on réussit à placer un mot qui appartient aux 2 (ou plus) textes lus, il vaut 10 points.

Signe de croix chanté

Voir dessin et partition page suivante

Signe de la Croix

source inconnue

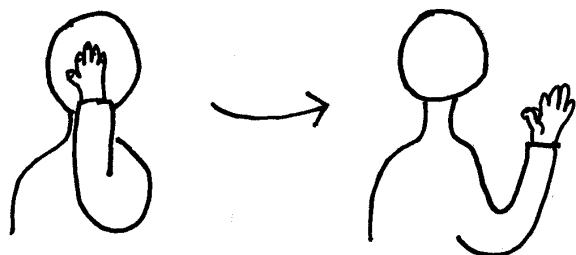
Au nom de Dieu, no - tre Pè - re,

Au nom du Fils, no - tre Frè - re,

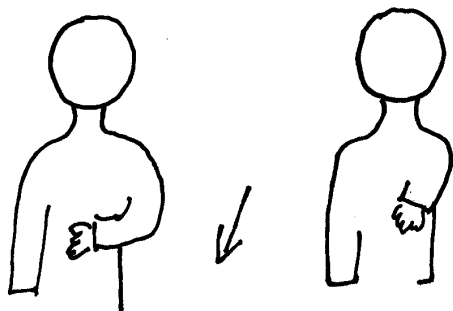
Au nom de l'Es - prit qui nous

ai - me, Sois lou - é, sois a - do -

ré, Sei - gneur !

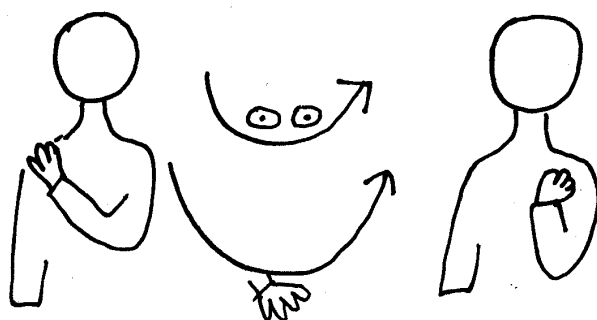


au nom de Dieu ... notre Père



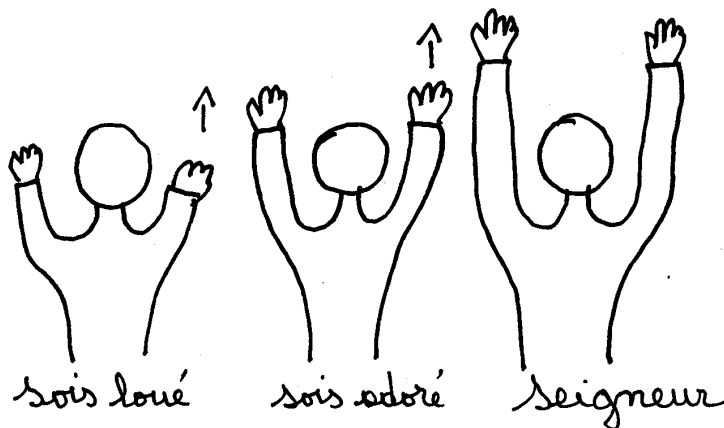
au nom du Fils notre Frère

(le bras et la main montent
le bras et la main montent
le bras et la main montent)



au nom
de l'Esprit ... qui nous ai ... me

(le bras, la main et les yeux font
le tour de l'ensemble en passant
d'une épau à l'autre)



sois loué

sois adoré

seigneur

Signes symboliques

Les signes symboliques et les couleurs sont inspirés d'une « méthode » de représentation symbolique des textes bibliques mise au point par le Père Charlier, o.p. et une équipe de catéchistes. Pour plus de renseignements, nous contacter kikayone@bxl.catho.be.

Pour colorier les dessins :

Dans cette « méthode », les couleurs sont importantes. Il n'est pas nécessaire de les « expliquer » : le simple fait de les utiliser, de les voir revenir à travers des signes différents met les participants sur la piste.

Chacun des signes symboliques peut avoir plusieurs significations ; celles qui sont données ici le sont à titre indicatif. C'est dans la Bible qu'on en découvre peu à peu toute la richesse. Rappelons-nous que, dans la Bible, aucun détail n'est anodin ou simplement décoratif : tout a un sens symbolique et nous conduit loin d'une lecture fondamentaliste ou littérale.

Les couleurs :

Rouge : sang, soir, prophètes (quand on est prophète, on est plein du feu de Dieu et on doit toujours s'attendre à y laisser sa peau)

Bleu : eau, nuit, femme

Brun : austérité, difficulté

Gris : pierre

Jaune : soleil de midi, désert, soif

Orange : couleur du soleil du petit matin de Pâques, indique toujours une relation avec Dieu, avec la résurrection (par ex. un bonhomme blanc cerné d'orange=quelqu'un qui est rempli de



l'Esprit de Dieu)

Vert maussade : maladie, mort

Vert : ouverture, espérance

Les éléments matériels, la nature :

Alliances : Alliance

Autel : sacrifice

Chemin : espérance, cheminement

Corbeille : vide ou plein

Croix : difficulté, passion

Désert : temps de maturation, de traversée

Eau jaillissante : vie, soif

Eau - mer : mal, mort

Grilles ouvertes : libération, délivrance

Grilles fermées : mal, emprisonnement, souffrance

Jarre : manque et/ou fait d'être comblé

Jérusalem : lieu de la mort et de la résurrection (croix et soleil levant)

Lune et étoile : nuit, ténèbres

Maison fermée : celle qui n'a pas encore été visitée par le Christ (ou les apôtres), qui n'est pas habitée par des disciples, enfermement

Maison ouverte : église, lieu de rencontre, d'écoute de la Parole, d'accueil du Christ et des autres, maison du disciple

Montagne : difficulté, rencontre de Dieu

Oiseau ou livre ouvert : Parole

Pain et vin : eucharistie, nourriture venant de Dieu

Rocher : celui dont jaillit l'eau vive dans le désert (le Christ dans la première lettre aux Corinthiens, 10, 1-4)

Rouleau : premier Testament (*tanakh en hébreu*)

Soleil orange : petit matin de Pâques

Soleil jaune : midi, quand on a soif

Soleil rouge : soir, quand on est fatigué, qu'on n'y voit plus très clair

Table : la communion

Table avec une croix comme mât : barque de Pierre, Eglise

Tables de la Loi : la Loi qui libère

Les personnages:

Jésus : en orange, dans 7 attitudes fondamentales : marcher, prier (demander), proclamer (acclamer), ordonner, discuter, servir (guérir, s'intéresser à quelqu'un), être assis (attitude de la permanence, de l'enseignement).

Les disciples et les apôtres : en blanc, dans les mêmes attitudes que Jésus.

Les prophètes (les "officiels" et les autres : tous ceux qui parlent de la part de Dieu) : en rouge, dans les mêmes attitudes que Jésus.

La communauté : les Douze assis autour d'une table.

La foule : dans l'attitude "neutre" (bras le long du corps).

Les malades :

- Dans l'attitude "neutre" avec du vert maussade pour signaler le mal dont ils sont atteints (yeux vert maussade pour les aveugles, taches vert maussade sur tout le corps pour les lépreux, etc.)

- Couchés sur un brancard avec du vert maussade qui signale le mal qui les atteint (bras et jambes pour les paralytiques, tout le corps pour les morts).

- Dans une attitude "suffisante" (ventre en avant) : par exemple, les scribes et les pharisiens parfois.

Voir 1^{er} Avent C, 2^e ordinaire C

Traitement de texte : quelques trucs utiles

Pour agrandir ou diminuer la taille d'une image :

- Cliquer sur l'image avec le bouton gauche de la souris : un cadre apparaît autour de l'image avec de petits carrés noirs aux 4 coins et au milieu des côtés.
- Placer le curseur sur **un des coins**.
- Cliquer avec le bouton gauche et, en maintenant le bouton enfoncé, tirer pour agrandir (ou diminuer) l'image.
- Relâcher quand c'est à la bonne taille.

Pour faire une feuille quadrillée (pour le scrabble par exemple) :

Insérer un tableau composé de une case et une colonne.

Cliquer sur ce tableau et aller à « propriétés du tableau » : dans « colonne », largeur de colonne = 1cm (par ex), puis « ligne », hauteur de ligne = idem.

Se positionner dans cette petite case et, sur la barre des tâches, à « tableau », sélectionner « insérer » puis « colonne à droite »

Ensuite faire ctrlY autant de fois qu'on veut de cases.

Quand on a la ligne désirée, sélectionner « insérer », puis « ligne en dessous » et faire la même manœuvre.

Pour faire une grille de mots croisés :

Procéder comme pour le tableau ci-dessus.

Écrire les mots croisés pour être certain que tout va bien.

Pour enlever les lignes et colonnes non utilisées, les sélectionner, faire un clic droit, puis « supprimer » lignes ou colonnes

Pour noircir les cases : sélectionner un groupe de cases à noircir, aller dans « format », « bordure et trame », « trame de fond ». « Style » = pleine ; « appliquer à » = cellule.

Pour effacer les lettres, sélectionner et effacer les mots.

Pour enlever le surlignage :

Sélectionner la partie du texte surlignée en passant dessus avec le bouton gauche de la souris

enfoncé. Dans la barre d'outils, chercher ce petit bouton , ouvrez-le et choisissez « aucun ».