

Fiche d'animation

Exploration d'un mot : avec un smartphone

Objectif de l'animation :

Explorer ce qui habite la tête et le cœur des adolescents au sujet d'un mot ou d'une thématique que nous aimerions creuser avec eux.

Méthodologie et consignes :

Mettre les jeunes en cercle et les mettre au défi d'explorer tout ce qu'ils pensent au sujet d'un mot, par exemple "le sacré".

Le premier jeune du cercle reçoit un smartphone qui enregistrera tout ce qu'il aura à dire au sujet du mot choisi. Puis quand il aura parlé, il le passera à son voisin qui complétera avec ses idées, en essayant de ne pas répéter ce qui a été déjà dit, puis il passera à son voisin, etc jusqu'à ce que tout le monde ait pu parler.

Si besoin est, l'animateur peut arrêter les jeunes en invitant à la concentration si on se répète trop, ou s'il y a un souci, en relançant les consignes et le challenge.

Après ce premier tour, on peut écouter tout ce qui a été dit et lancer un débat ou poser des questions pour les aider à aller plus loin, ... rebondir avec des expériences de foi vécues auparavant, ou avec un texte biblique, ...



Exploration d'un concept : jeu time's up

Objectif de l'animation :

Explorer ce qui habite la tête et le cœur des adolescents au sujet d'un mot ou d'une thématique que nous aimerions creuser avec eux.

Méthodologie et consignes :

Avoir préparé un jeu de cartes avec différents mots qui concernent le thème à explorer (selon le temps dont on dispose, il en faut plus ou moins.)

Prévoir un minuteur

Mettre le groupe en cercle et expliquer les règles:

Le jeu se déroulera en deux tours, il s'agit de découvrir tous les mots qui sont les cartons et aussi de les retenir. Lors du premier tour, le mot sera défini, lors du second tour les mêmes mots seront mimés.

- Un jeune volontaire ou désigné tire un des cartons et devra en faire une définition pour que les autres du groupe puissent découvrir le mot. Il ne peut pas utiliser le verbe associé ou un mot composé, par exemple "chant" ne peut pas être défini à partir du chanter ou à partir de "contre-chant". Il aura 30 secondes pour faire découvrir le mot. S'il ne réussit pas, on remet le carton en bas de la pile et on passe les cartons au voisin.
- Le second jeune fait la même chose, ainsi de suite jusqu'à ce que tous les mots soient découverts.
- Une fois tous les mots découverts, on passe au 2ème tour. Le jeune désigné fera découvrir le mot en le mimant en 30 secondes. Les autres ne peuvent donner qu'une seule réponse. S'ils se trompent, on passe le tas au joueur suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les mots aient été mimés.

L'animateur recueille précieusement les expressions des jeunes, les mimes qu'ils font pour pouvoir rebondir à partir de leurs expressions et faire le lien avec la vie de foi, par exemple, tu as défini l'eau comme ce qui fait mourir! Pourquoi utilise-t-on de l'eau dans le baptême? quels textes bibliques parlent d'eau? quels sont les liens entre eux? et dans ta vie personnelle, as-tu fait une expérience de te sentir , raconte, ... et Dieu dans cette expérience?



Expérience spirituelle : Balade contemplative en forêt



Objectif de l'animation :

Faire vivre une expérience de contemplation en silence

Méthodologie et consignes :

Aller jusqu'à un point déterminé avec le groupe et le rassembler.

Les mettre au défi de vivre ½ heure de marche en silence à l'écoute de ce qui les entoure.

Pour cela, ils devront partir seul et se déconnecter de leur téléphone. Pour cela, on leur demande de déposer leur smartphone dans un grand sac en leur disant qu'ils les récupéreront après l'expérience.

Laisser passer les hurlements et les récriminations, puis mettre la pression du défi!

Donner les consignes pour le temps de silence :

- écouter sa respiration, écouter le bruit de ses pas, le chant des oiseaux
- sentir les odeurs de la forêt, le parfum des fleurs, ...
- ressentir la chaleur du soleil sur sa peau, le passage du vent, la pluie qui mouille, ...
- regarder tout autour de soi, percevoir les différences entre les arbres, les feuilles,
- une fois qu'ils entendront un sifflement, ou une fois qu'ils seront arrivés à tel endroit, ou le défi sera terminé

Après l'expérience, les mettre en groupe et les laisser s'exprimer sur ce qu'ils ont vécu sans leur couper la parole, ce qui a été facile, difficile, ce qu'ils ont vu, goûté, ressenti,

L'animateur recueille les expériences en étant attentif particulièrement à ce qui est expérience d'intériorité vécue afin de pouvoir mettre des mots sur ces expériences. Par exemple, tu vois quand Mathys dit que le silence lui a fait du bien et qu'il a senti une grande paix, un grand calme, l'animateur peut souligner cela en posant des questions comme : et vous les autres, avez-vous déjà vécu des moments pareils ? qui veut partager? qu'est-ce qui provoque cette paix d'après vous? est-ce en lien avec Dieu, ... Puis souligner que la paix, dans l'expérience spirituelle est souvent un fruit du passage de l'Esprit Saint dans sa vie.