

Exploration d'un concept : à partir d'un jeu

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 en lien avec 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 suivantes :

Le jeu se déroule en deux tours. Il s'agit de découvrir tous les mots qui sont sur les cartons et de les retenir.

Lors du premier tour, les mots seront définis, lors du second tour les mêmes mots seront mimés.

- Un joueur tire un des mots et le définit pour que les autres joueurs le découvrent. Il ne peut pas utiliser le verbe associé ou un mot composé, par exemple "chant" ne peut pas être défini à partir de "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 joueur suivant 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.
Un joueur fera découvrir le mot en le mimant en 40 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.

Pendant le jeu, 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.

Une fois tous les mots trouvés, l'animateur lance une réflexion à partir de ce qu'il a relevé. 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 noyé, raconte... Et Dieu dans cette expérience ?...

