

KIFFER AVEC LES JEUNES

animation proposée par la dynamique jeunesse de l'UEPAL

Le
Grand
KIFF

Animations



Objectifs :

- Expérimenter de manière ludique le thème "Respire Espère"
- Découvrir des versets sources d'espérance

Cette animation est proposée par la dynamique jeunesse de l'UEPAL. Elle est librement inspirée du jeu des loups-garous.



1h



1 animateur.rice



Cartes de Rôle, Cartes de Techniques de Respiration, Cartes d'Affirmations d'Espérance
Feuilles de Suivi



Adolescent.e.s

CONTEXTE ET OBJECTIF :

Dans un petit village de pêcheurs du peuple Bajau du Pacifique, la vie n'est pas si paisible. En effet, depuis quelques temps un groupe de villageois part à la pêche en apnée chaque nuit et emmène des jeunes non-initiés aux techniques de l'apnée. Or après les plongées, ces jeunes deviennent convalescents quelques temps sans pouvoir se souvenir de ce qui s'est passé durant la nuit. Les villageois veulent identifier et emprisonner ces pêcheurs apnéistes fauteurs de troubles tout en développant des techniques de respiration et des affirmations d'espérance pour renforcer leur esprit et leur communauté.

PERSONNAGES :

1. Pêcheurs apnéistes

- Objectif** : Éliminer les villageois lors de pêches nocturnes sans se faire découvrir
- Rôle** : Avec les autres pêcheurs apnéistes, chaque nuit, vous choisissez un villageois à éliminer

2. Villageois

- Objectif** : Découvrir qui sont les pêcheurs apnéistes et les emprisonner
- Rôle** : Utilisez vos capacités de déduction pour découvrir les pêcheurs apnéistes

3. Guide de Respiration

- Objectif** : protéger les villageois des pêcheurs apnéistes
- Rôle** : Chaque nuit, choisissez un joueur à protéger avec une technique de respiration (la première nuit, le maître du jeu lui donne une feuille avec des indications de technique de respiration, la feuille doit rester cachée)



4. Maître de l'Espoir

- **Objectif** : protéger les villageois des pêcheurs apnéistes et des villageois eux-mêmes
- **Rôle** : Chaque nuit, il peut choisir un joueur pour lui donner une affirmation d'espérance, augmentant sa résilience et le rendant invulnérable à une élimination lors du vote du jour (bout de papier préparés au préalable à donner par le maître du jeu au maître de l'espoir la première nuit, ces bouts de papier doivent rester cachés)

5. Sage

- **Objectif** : Découvrir qui sont les pêcheurs apnéistes
- **Rôle** : Peut poser une question en mimant au maître du jeu concernant l'identité d'un joueur chaque nuit (par exemple, "Ce joueur est-il un pêcheur apnéiste ?")

DISTRIBUTION DES CARTES :

1. **Cartes de Rôle** : Une carte par joueur, décrivant leur rôle.
2. **Cartes de Techniques de Respiration** : Pour le Guide de Respiration à utiliser.
3. **Cartes d'Affirmations d'Espérance** : Pour le Maître de l'Espérance à distribuer.
4. **Feuilles de Suivi** : Pour le maître du jeu, pour suivre les rôles et les actions

DÉROULEMENT DU JEU :

Phase de Nuit :

1. **Pêcheurs-apnéistes** :
 - Pêcheurs-apnéistes se réveillent et choisissent une personne à amener avec eux pour une pêche nocturne en apnée
2. **Guide de Respiration** :
 - Le Guide de Respiration se réveille et choisit un joueur à protéger en lui enseignant une technique de respiration
3. **Maître de l'Espoir** :
 - Le Maître de l'Espérance désigne une personne pour la protéger du vote durant la journée en demandant au maître du jeu de lui donner une affirmation d'espérance
4. **Sage** :
 - Le Sage se réveille et pose une question au maître du jeu concernant l'identité d'un joueur.

Phase de Jour :

1. **Découverte du jour** : si un joueur a été emmené par les pêcheurs-apnéistes sans avoir été protégé par le guide de respiration, il devient convalescent et il ne participe plus au jeu
2. **Discussion** : Les joueurs discutent pour essayer de découvrir l'identité des pêcheurs-apnéistes
3. **Vote** : les joueurs votent pour emprisonner un joueur qu'ils suspectent être un pêcheur-apnéiste ; le joueur emprisonné ne participe plus au jeu

GAGNER LE JEU

1. **Pêcheurs-apnéistes** : Gagnent en éliminant tous les villageois
2. **Villageois** : Gagnent en éliminant tous les pêcheurs-apnéistes

Pour en savoir plus sur l'UEPAL : <https://www.uepal.fr/>

Partagez vos initiatives et actions réalisées avec toutes celles et ceux qui cheminent vers le Grand KIFF 2025 sur le site : <https://www.legrandkiff.org/kifferensemble/>



ANNEXES :

Techniques de Respiration :

1. Respiration Profonde :

- o "Inspire profondément pendant 4 secondes, retiens ta respiration pendant 4 secondes, expire pendant 4 secondes. Répète 5 fois."

2. Respiration en Carré :

- o "Inspire pendant 4 secondes, retiens pendant 4 secondes, expire pendant 4 secondes, attends 4 secondes. Répète 5 fois."

3. Respiration du Ballon :

- o "Imagine que ton ventre est un ballon. Inspire pour le gonfler, expire pour le dégonfler. Répète 5 fois."

Affirmations d'espérance :

Car moi, je connais les pensées que je forme à ton sujet, dit Dieu, pensées de paix et non de malheur, pour te donner un avenir et une espérance (Jérémie 29, 11)

Que le Dieu de l'espérance te remplisse de toute joie et de paix dans la foi (Romains 15, 13)

Espère en Dieu, sois fort et prends courage ; espère en Dieu (Psaumes 26, 14)

Il y a un seul corps et un seul Esprit, de même que vous avez été appelés à une seule espérance par votre vocation (Éphésiens 4, 4)

Venez à moi, vous tous qui êtes accablés sous le poids d'un lourd fardeau, et je vous donnerai du repos (Matthieu 11:28)



Sage



**Maître de
l'espoir**



Villageois



**Guide de
respiration**



**Plongeur
apnéiste**



Villageois

