

KIFFER AVEC LA CATÉCHÈSE

"Même pas peur"

animation proposée par le Service National Catéchèse de l'EPUDF



Animations



Objectifs :

- Réfléchir à nos inquiétudes par rapport au monde dans lequel nous vivons
- réfléchir aux manières de les combattre

Cette fiche d'animation a été réalisée par le Service National Catéchèse, elle s'adresse principalement à un public de 11 – 14 ans mais peut être ajustée pour d'autres tranches d'âge. Elle propose de réfléchir à nos inquiétudes par rapport au monde dans lequel nous vivons, et de réfléchir aux manières de les combattre. Elle se décline en 2 séquences qui peuvent se vivre en une seule rencontre ou faire l'objet de différents moments.

Les animateur.rices sont invité.es à être attentif.ves aux peurs réelles que peuvent avoir certains enfants, à l'attitude des autres enfants à leur égard pour ne pas les minimiser ou les tourner en dérision. Il ne s'agit de « jouer avec la peur » mais bien de proposer un espace d'écoute et de réflexion commune ludique.



1h30



1 animateur.rice



Fiche parole de la chanson, fiche texte biblique, feuilles blanches, stylos, exemplaires de poésie, peinture, colle, ciseaux, magazines



11-14 ans

SÉQUENCE 1 : ANIMATION BIBLIQUE AUTOUR DE ESAÏE 41,10

Introduction :

Depuis la nuit des temps, hommes et femmes se battent pour survivre : ils trouvent des solutions face aux catastrophes naturelles, ils mettent des stratégies en place, ils s'organisent pour se défendre contre les animaux sauvages. Les humains ont appris de leurs expériences à être toujours en alerte face au danger. C'est pourquoi nous sommes toujours à l'affût des mauvaises nouvelles et des sources d'inquiétude : c'est une sorte de réflexe face au danger potentiel, notre cerveau recherche sans cesse à connaître et évaluer les risques. Seulement aujourd'hui, les mauvaises nouvelles et les informations sur les dangers potentiels nous arrivent de toute part ! Comment ne pas se sentir envahi ? Comment ne pas toujours imaginer le pire ? Est-il possible d'inverser les choses ? Comment transformer notre imaginaire pour faire advenir des choses positives ?

Seul, c'est difficile, on se sent petit, mais à plusieurs, on augmente nos forces et notre intelligence pour imaginer, pour créer, pour agir ! Alors essayons de mettre ensemble nos richesses pour lutter contre nos inquiétudes et agir dans le monde avec espérance !

Déroulement de l'animation biblique :

1. **Entrée en matière** : demander aux participants ce qu'évoque pour eux cette phrase : *"Ne regarde pas autour de toi avec inquiétude"* - 5mn

Poursuivre de la même manière avec cette phrase : *"N'aie pas peur car je suis avec toi. Ne regarde pas autour de toi avec inquiétude"*. - 5mn

2. **Dialogue muet** : Sur une grande nappe en papier* où est noté le mot "inquiétudes", demander aux participants d'écrire leurs inquiétudes, ils peuvent ensuite réagir aux écrits des autres en commentant, complétant, approuvant... - 15mn

3. **Appropriation du verset** : Lire le verset ci-dessous en entier, puis le distribuer sous forme écrite et le lire encore une fois - 5mn

Bon plan : utiliser des crayons woody de la marque stabilo pour écrire directement sur une table, une porte, une vitre car il s'efface très rapidement ensuite

« N'aie pas peur, je suis avec toi. Ne regarde pas autour de toi avec inquiétude. Oui, ton Dieu, c'est moi. Je te rends fort, je viens à ton secours et je te soutiens de ma main droite victorieuse. » Esaïe 41,10

4. Echange par groupe de 2 ou 3 - 15mn

a. Distribuer à chaque groupe les 7 cartes vierges suivantes : 1 "inquiétude", 2 "force", 2 "joker", 2 "agir ensemble" (vous trouverez ces cartes en annexe et pour comprendre leur sens, regardez la séquence 2)

b. Choisir une inquiétude sur la nappe de dialogue muet et la noter sur la carte "inquiétude".

c. Le Seigneur dit "je te rends fort" : quelles sont les forces que vous avez pour lutter contre ces inquiétudes ? Les noter sur les cartes "forces".

d. Le Seigneur dit "je viens à ton secours" : quelles sont les aides que vous avez autour de vous pour lutter contre ces inquiétudes ? Les noter sur les cartes "joker".

e. Le Seigneur dit "je te soutiens" : comment est-ce que vous pouvez vous soutenir les uns les autres pour lutter contre ces inquiétudes ? Noter sur les cartes "agir ensemble" des choses que vous pourriez mettre en place ensemble.

SÉQUENCE 2 : JOUER ENSEMBLE

Préparation du jeu :

- Imprimer, découper les cartes en annexe et y ajouter éventuellement les cartes réalisées durant la séquence 1
- Mélanger le jeu de cartes en distinguant 2 tas :
 - les cartes « inquiétudes »
 - les cartes « force », « joker », « agir ensemble »,
 - « inquiétude supplémentaire » : elles constituent la pioche.
- Le jeu est bien adapté pour 3 à 8 participants, au-delà, nous vous invitons à constituer des petites équipes de 2 à 4 personnes qui jouent ensemble
- Positionner des cartes « inquiétudes » face cachée devant chaque joueur (ou groupe de joueurs) selon le nombre suivant :
 - 7 ou 8 joueurs → 2 cartes « inquiétudes »
 - 5 ou 6 joueurs → 3 cartes « inquiétudes »
 - 3 ou 4 joueurs → 4 cartes « inquiétudes »
- Distribuer 4 cartes de la pioche à chaque joueur

Conseil : Vous pouvez faire une sélection de cartes en fonction des thématiques qui vous semblent les plus pertinentes pour votre groupe, et du nombre de participants, vous pouvez aussi créer des cartes vous-mêmes en utilisant les cartes vierges qui sont proposées.

Astuce : vous pouvez ajuster le nombre de cartes « inquiétude » selon le temps dont vous disposez : plus vous donnez de cartes au départ, plus le jeu sera long

Disposition du jeu au départ (exemple avec 6 personnes) :



Objectif :

- Lutter ensemble contre les inquiétudes de tous les joueurs grâce aux cartes « forces », « joker » et « agir ensemble » de la pioche
- Gagner collaborativement en supprimant toutes les cartes « inquiétudes » en jeu

Explication des règles :

- A tour de rôle, chaque joueur peut effectuer 2 des actions suivantes :
 - Dévoiler à soi-même une carte « inquiétude » positionnée devant soi
 - Dévoiler pour un autre joueur une carte « inquiétude » positionnée devant lui
 - Dévoiler aux autres joueurs l'une de ses cartes « inquiétude » déjà dévoilées à soi-même en la retournant sur la table face visible pour que d'autres joueur puisse la contrer
 - Piocher une carte dans la pioche
 - Piocher une carte dans le jeu d'un autre joueur
 - Se défausser d'une carte
 - Associer une carte de la pioche pour supprimer une carte « inquiétude » en réalisant le cas échéant les indications de la carte

Contraintes :

- Les joueurs ne peuvent pas dire les cartes qu'ils ont en main aux autres joueurs
- Chaque joueur doit avoir au minimum 3 cartes en main et au maximum 4 cartes. S'il en a plus ou moins, il doit automatiquement se défausser ou en piocher une, cela compte comme une action. On ne peut pas piocher dans le jeu d'un joueur n'ayant que 3 cartes en main.
- Si une carte « inquiétude supplémentaire » est piochée, le joueur doit automatiquement la jouer en retournant face visible une carte inquiétude du tas des cartes « inquiétude supplémentaire », cela ne compte pas comme une action.

- **Comment lutter contre une carte « inquiétude » ?**

- Principe général : une carte « force », « joker » ou « agir ensemble » ne correspond pas à une carte « inquiétude » en particulier
- En jouant une carte, le joueur doit argumenter et se mettre d'accord avec les autres joueurs pour préciser ce en quoi cette carte « bonne nouvelle » permet de lutter contre cette inquiétude. Si ça ne correspond pas, la carte « inquiétude » reste en jeu et la carte jouée est défaussée.
- Seules les cartes « inquiétude » dévoilées à soi-même ou dévoilées aux autres joueurs peuvent être contrées
- Une carte « inquiétude » dévoilées à soi-même ne peut être supprimées que par le joueur l'ayant devant lui
- Une carte « inquiétude » dévoilées aux autres joueurs peut être supprimées par tous les joueurs
- Une carte « force » peut être jouée pour lutter contre n'importe quelle carte « inquiétude » dévoilée
- En associant 2 cartes « joker », il est possible de lutter contre une carte « inquiétude »
- Une carte « agir ensemble » permet de lutter contre 1 carte « inquiétude » par joueur. Une fois le jeu réalisé, chaque joueur peut supprimer une de ses cartes « inquiétude » dévoilées

- **Fin du jeu**

- Le jeu se termine quand toutes les cartes « inquiétude » en jeu ont été contrées, vous avez alors gagné
- Le jeu se termine quand la pioche est épuisée, vous avez alors perdu

Pour en savoir plus sur l'EPUDF : <https://epudf.org/>

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/>

