

# SALLE VIVRE

Dans cette salle, nous vous invitons à **retomber en enfance**. Dans la foi, comme dans de nombreux domaines, la maturité ne vient pas de l'âge, mais de l'expérience. « Devenez comme des petits enfants ».

Au **Service Jeunes**, nous sommes convaincus par le pouvoir du jeu. Le jeu invite à une expérimentation. Il peut devenir un outil de fortification de la foi pour petits et grands. Nous adultes, **jouons-nous assez** ?



TEMPS DE  
PROJECTION  
**14 min**



Le pouvoir du jeu,  
Arte

## QUE FAIRE ?

1. regardez la vidéo
2. en sortant, prenez une feuille de consignes par groupe et rendez-vous au lieu d'expérimentation
3. échangez succinctement
4. réalisez l'expérience
5. passez à la salle suivante

# LA VIDÉO

# EN 6 POINTS



- le **jeu** concerne tout le règne animal
- important de pouvoir **changer les rôles**
- le jeu développe la **résilience**
- il est nécessaire pour **l'optimisme**
- comment intégrer le jeu aussi dans l'Église
- créatif, novateur, persévérant (et espérant ?)

## FAIRE LE POINT



### Pourquoi vous avoir montré cela ?

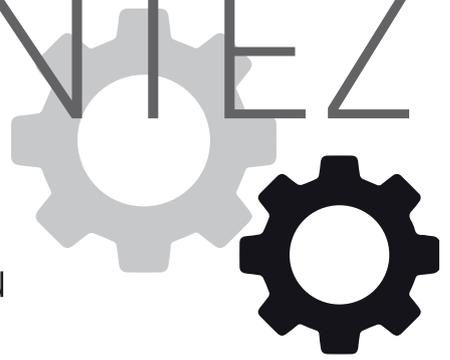
Cela vaut sans doute la peine de prendre **un temps personnel** pour y réfléchir.

Voici une question d'introspection avant de commencer l'expérience.

La personne qui le souhaite peut partager, en une phrase, un élément de sa réflexion.

Le jeu est important pour le développement des enfants, l'accomplissement des personnes, les relations sociales épanouies... N'y a-t-il pas plus de liens à construire entre l'attitude de foi et celle du jeu?

# EXPÉRIMENTEZ



## Objectif

(Re)découvrir l'apprentissage par le jeu  
Se mettre à la place de l'autre

## Matériel

- trois grandes feuilles
- un marqueur collaboratif (cf. vidéo DIY #sacrésJeunes)
- une ficelle par personne

## Consignes

Personne ne peut tenir directement le marqueur, il ne peut être bougé qu'à l'aide de ficelles accrochées. Ce qui se vit ici, reste dans le groupe.

## Expérience

1. Sur la 1<sup>re</sup> feuille, pour s'exercer, dessiner une église.
2. En respectant toujours les consignes, dessiner sur la 2<sup>e</sup> feuille, ce qu'est l'Église pour votre groupe. Cependant, chacun·e s'implique de la façon dont il/elle perçoit sa propre implication au sein de l'Église. Qui sera leader, suiveur, créatif... autoritaire ?

À titre d'exemple, quelqu'un qui se ne sentirait pas faire partir de l'Église peut s'abstenir de participer à la réalisation du dessin ou faire des commentaires extérieurs.

3. Sur la 3<sup>e</sup> feuille de la même manière, dessiner votre représentation commune de Dieu. Cette fois, tenter de partager les rôles comme dans votre Église idéale.

Cela ne signifie pas forcément que tout le monde doit faire la même chose.

Vous n'êtes pas obligé de jouer votre propre rôle.

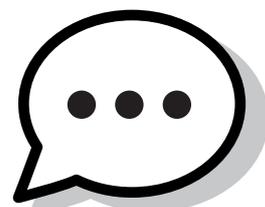
Il peut être bon de jouer un rôle qui n'est pas représenté dans votre groupe.

Il peut aussi être intéressant que le rôle du prêtre soit pris par un ou une laïque.

# ET APRÈS

**En groupe**, dirigez-vous directement vers une **autre salle** ou prenez une **courte pause** en prolongeant la conversation.

## UNE CITATION POUR LA ROUTE



« Je n'aurais pas confiance en un enfant qui ne jouerait pas, passerait-il des heures en prière à la chapelle ».

Jean Joseph Allemand,  
fondateur du Patro,

## REVOIR LA VIDÉO

Le pouvoir du jeu, Arte