

ZeBible : Ze Grand Jeu

à l'occasion du lancement de ZeBible (éditions Bibli'O)

(une proposition de Mathieu Busch et Geoffroy Perrin-Willm)

A- Proposition

Vivre un grand jeu.

Ce jeu prend place directement après un temps d'introduction à la rencontre, et après un moment où les participants font connaissance.

La trame principale du jeu est donnée avec plusieurs variantes afin de l'adapter à votre réalité : nombre de jeunes, nombre d'animateurs, locaux disponibles et contexte. En raison de cette nécessité d'adaptation il convient de prévoir une préparation relativement importante de sa mise en place.

N'ayez pas peur du nombre de pages à parcourir : pour la plus grande partie, elles contiennent 90 % des éléments du jeu que vous n'aurez qu'à reproduire!

B- Public

Le jeu s'adresse aux adolescents, de 13 à 17 ans. Le nombre de participants peut varier de 9 à 99 et plus.

C- Objectifs pédagogiques et humains

a) Vivre un temps de détente ludique.

b) (Re-)Découvrir de manière décontextualisée neuf paroles bibliques susceptibles d'enrichir notre existence, notre réflexion et notre spiritualité.

Ces 9 paroles sont tirées des 9 textes bibliques constituant le parcours d'animation ZeBible9. Elles sont comme neuf trésors à (re)découvrir sans cesse tel le scribe-chercheur de Matthieu 13, 52 qui tire de son trésor – l'Écriture – des choses anciennes et des choses nouvelles.

Important : l'objectif pédagogique n'est pas du tout de réaliser une « étude biblique » ou même d'initier une compréhension globale des neufs textes bibliques dont sont issues les neufs paroles.

Les démarches proposées autour de ces paroles n'abordent que quelques aspects des textes bibliques correspondants. L'essentiel est d'abord de permettre aux participants « d'être mis en mouvement » par ces paroles afin qu'ils puissent se les approprier de manière libre et originale. Il appartient éventuellement aux équipes de préparation de resituer ces paroles et d'en donner, si besoin, le sens global ou détaillé, lors de la conclusion du jeu.

(Voir ci-dessous J)

Les 9 paroles :

- 1) « *Où est ton frère ? ... Suis-je le gardien de mon frère ?* » ; *Genèse 4.9*
- 2) « *Pourquoi me traites-tu avec tant de bonté et t'intéresses-tu à moi qui suis étrangère ?* » ; *Ruth 2.10*
- 3) « *Il y a un temps pour pleurer et un temps pour rire ; un temps pour gémir et un temps pour danser.* » ; *Ecclésiaste 3.4*
- 4) « *Il supportait les maladies qui auraient dû nous atteindre, il subissait la souffrance que nous méritions.* » ; *Esaïe 53.4*

5)« *L'homme ne vivra pas de pain seulement.* » ; Luc 4.4

6)« *Ne vous inquiétez pas du lendemain : le lendemain se souciera de lui-même. A chaque jour suffit sa peine.* » ; Matthieu 6.34

7) « *Je vous annoncerai des choses cachées depuis la fondation du monde* » ; Matthieu 13.35

8)« *... vous qui étiez éloignés, vous avez été rapprochés...* » ; Ephésiens 2.13

9) « *Il n'y aura plus de mort, il n'y aura plus ni deuil, ni lamentations, ni douleur. Les choses anciennes auront disparu.* » ; Apocalypse 21.4

D- Le but et le principe du jeu

Les participants sont invités à aider deux personnages dans leur découverte de 9 trésors indiqués sur une carte. Par la même occasion une « Autre Expérience », intrigante, pourra être vécue.

A partir de la carte aux trésors, les jeunes, en équipe, doivent déchiffrer un code afin de trouver le lieu d'un des neuf trésors. Une fois celui-ci atteint, une démarche est proposée à partir d'une parole biblique. Cette mission accomplie, l'équipe retourne à la carte, valide la démarche engendrée par le trésor, et s'engage dans la découverte d'un 2^{ème} trésor toujours sur le même modèle :

- Message à déchiffrer qui donne le lieu du trésor
- déplacement au lieu du trésor
- découverte du trésor et accomplissement d'une démarche / mission – « l'Autre Expérience » - qui y est lié
- retour à la carte et validation de la démarche / mission
- nouveau message codé pour partir vers un nouveau trésor

E- L'univers du jeu

Au lancement du jeu **deux personnages** caricaturaux, antithétiques mais complémentaires arrivent auprès des participants. Ils sont interprétés par deux animateurs.

Le **premier personnage** est un/une archéologue rempli d'assurance, plein d'énergie, costumé façon « Indiana Jones ». C'est ce personnage qui va interpeller les jeunes et lancer l'animation. Il peut éventuellement s'appeler « Bible Jones » (prononcer Bible à l'anglaise). Il raconte qu'il est un chercheur de trésor et qu'au cours de ses dernières aventures il a trouvé ce qui semble être une carte...aux neuf trésors. Cependant il n'est pas très sûr de la nature même de ces trésors.

Pour en vérifier la validité il a besoin des jeunes qui vont former des équipes d'explorations. Seul souci la carte ne semble pas reproduire un lieu physique et les symboles qui s'y trouvent sont tout à fait étranges. Pour décrypter les secrets de la carte, « Bible Jones » a donc fait appel à un spécialiste.

Le **deuxième personnage** entre en scène : il s'agit d'un/une chercheur/seuse un peu dingo, comique, « allumé », façon « Professeur Tournesol » que l'on pourrait appeler « Professeur TourneBible » (prononcer Bible à la française). Grâce à ses recherches et à ses nouvelles théories, il prétend que la carte pourrait être le support d'une « Autre Expérience » engendrée par les 9 trésors. Ces vieux trésors, cachés dans une autre dimension, seraient capables de se matérialiser dans notre espace-temps si du moins nous sommes prêts à tout donner pour les trouver car, c'est bien connu, « qui cherche trouve » et « il suffit d'avoir la foi ».

Grâce à ses premières recherches le professeur a réussi à trouver dans sa bibliothèque des messages codés associées à chacun des neuf symboles de la carte. Il suffirait donc « d'y croire » et de décrypter ces messages pour aller chercher ces trésors. Mais attention peut-être

que ces derniers vont vous faire vivre « une Autre Expérience » : « n'ayez pas peur » et foncez !

Petit détail : pour être certains des découvertes et des expériences qui seront faites, chaque équipe doit faire le tour des 9 trésors pour pouvoir ensuite témoigner de leur expérience aux deux personnages.

Autres personnages : en fonction des besoins (nombre de participants ; réalisation de certains « trésors ») d'autres personnages peuvent être inventés pour cadrer le jeu.

Remarque : l'univers d'un jeu permet aux participants de s'intégrer à l'imaginaire d'une histoire et de trouver une motivation à y participer. Cela fonctionne d'autant mieux si les animateurs interprètent leurs personnages avec conviction et tiennent leur rôle d'un bout à l'autre (attitude, accent, posture, permanence de leur discours, costume, etc). Les jeunes deviennent les participants d'une quête et ne sont donc pas simplement réduits au fait de « jouer pour jouer ». L'animation prend ainsi du sens même si elle est fictive. Les adolescents ne sont pas réticents à ce genre de démarche si elle correspond à leur tranche d'âge, à savoir une interprétation des personnages marquée par l'exagération, la caricature, la parodie, voire le ridicule. « Bible Jones » et « TourneBible » ne doivent pas craindre d'en faire trop tout en restant dans la logique de leur personnage et sans se laisser déstabiliser par des jeunes éventuellement turbulents. En général, une fois le jeu lancé, les jeunes suivent la démarche de bon cœur. Pour ceux qui n'ont pas l'habitude, il ne faut pas non plus craindre que l'imaginaire du jeu ne décrédibilise les paroles bibliques qui vont faire l'objet de démarches actives. D'une part les jeunes font la différence entre la forme du jeu et son fond, d'autre part les paroles bibliques peuvent être reprises ultérieurement dans un autre contexte (voir J : la conclusion du jeu).

F- L'espace du jeu

* Le point central du jeu est constitué par la carte qui tiendra lieu de plateau de jeu. La carte devra être assez grande, posée sur une table. Le « Professeur TourneBible » sera à proximité pour gérer les équipes allant et revenant aux trésors, et pour leur fournir les messages codés. En fonction du nombre de participants et d'équipes, d'autres animateurs seront sans doute nécessaire pour aider le professeur TourneBible à gérer les équipes allant et venant à ce plateau de jeu.

* Les 9 lieux des 9 trésors doivent être définis en fonction des réalités de chacun. Plusieurs solutions sont possibles :

- les 9 lieux sont disposés à proximité, à l'intérieur et/ou à l'extérieur du bâtiment principal dans lequel les jeunes sont rassemblés pour vivre ZeFête. Des animateurs supplémentaires peuvent éventuellement parcourir cette zone de jeu pour vérifier que tout se passe bien et venir éventuellement remotiver ou aider certaines équipes.

- les 9 lieux sont disposés à une distance plus grande : le centre d'un village, un centre-ville. Dans ce cas des consignes supplémentaires et éventuellement une véritable carte de l'endroit doivent être données à chaque équipe (voir ci-dessus « le commencement du jeu »). Des animateurs supplémentaires seront sans doute nécessaires pour accueillir les équipes sur les lieux de ces trésors éloignés. Ces animateurs garderont les trésors et aideront éventuellement les équipes à les accomplir.

G- Le déroulement du jeu

1- Les équipes d'exploration

Une fois l'univers du jeu mis en place par les interventions de « Bible Jones » et « Tourne Bible » les équipes d'explorations sont constituées avant d'être autorisées à partir rechercher les trésors.

a) **Les équipes seront plus ou moins grandes** en fonctions du nombre de participants. En général une équipe réduite, trois ou quatre personnes, permet à chacun de mieux participer. Elles peuvent être plus grandes si besoin. Avec un nombre de participants limités il est possible d'imaginer de jouer en solo, avec par exemple 9 explorateurs autonomes.

Pour une bonne fluidité du jeu il est préférable d'avoir entre 4 et 8 équipes. 9 serait un maximum, chaque équipe étant alors occupée à découvrir en même temps un des 9 trésors, avec le risque que deux équipes soient ensemble sur le même trésor (en effet les réalisations demandées lors de la découverte de chaque trésor prennent en fonction plus ou moins de temps).

Une possibilité d'augmenter le nombre d'équipes serait de prévoir une carte avec non seulement les 9 symboles des 9 trésors mais d'ajouter des fausses pistes avec des faux trésors. Il faudra alors signaler par avance cette possibilité aux joueurs.

En fonction du nombre de participants et d'équipes le nombre d'animateurs encadrant pourra bien sûr varier. Il sera sans doute nécessaire de prévoir des animateurs associés à certains trésors pour gérer le matériel, vérifier que tout se passe bien, etc.

b) La **formation des équipes** est un choix à réfléchir en amont de la préparation du jeu. Elle tient forcément compte du nombre de participants prévus et du nombre d'équipes souhaités.

Voici les questions à se poser :

- Veut-on mélanger les équipes en fonction des provenances des jeunes, de leur confession religieuses, de leur âge ? Si oui, quelle sera la procédure à mettre en place ? Les équipes seront-elles faites en avance (sans aucun choix par les jeunes) ?

- Veut-on laisser les jeunes faire les équipes eux-mêmes ? Attention, cela peut prendre du temps et casser la dynamique de jeu. Que faire de ceux qui se retrouveraient seul ?

c) Il est conseillé de proposer aux **équipes de se donner un nom** : cette démarche symbolique participe à l'intégration dans le jeu et facilite l'identification des groupes. Proposition : les équipes doivent se trouver un nom avec forcément le vocable « Bible » qui s'y inclut à l'exemple des deux personnages.

d) Créé en amont **un pion** original peut être **attribué à chaque équipe** qui y inscrira son nom. Lorsqu'une équipe va sur le lieu d'un trésor le pion est placé sur le symbole correspondant, sur la carte. Cela permet de visualiser où se trouve chaque équipe.

2- Le commencement du jeu

- Une fois les équipes constituées le professeur « TourneBible » donne des **instructions générales**. Celles-ci seront également retranscrites sur la feuille de route qui sera donnée à chaque équipe.

Le professeur précisera que chaque trésor doit être laissé en place et qu'aucun d'entre eux ne doit en aucune façon être déplacé : en effet, « comme ils appartiennent à deux espace-temps différents en même temps cela pourrait se révéler dangereux. »

Si les équipes sont envoyées chercher les trésors en autonomie, loin de la salle de réunion, il faudra donner des consignes claires :

- Rester toujours en équipe
- Se déplacer en toute sécurité sur les trottoirs et passages piétons
- Avoir un numéro à appeler en cas de problème
- Avoir une carte de la zone de jeu, bien délimitée : « d'après nos sources les 9 trésors sont sans aucun doute dans ce périmètre ».

- Donner un horaire de fin de jeu où tout le monde doit se retrouver dans la salle de réunion même si le jeu n'est pas achevé

En fonction des réalités locales d'autres consignes pourront être données.

- Chaque équipe reçoit ensuite un premier message codé marqué d'un des 9 symboles se trouvant sur la carte (le pion de l'équipe y est placé) ; bien sûr chaque équipe reçoit un message renvoyant à un trésor et à un lieu **différent**. Chaque équipe reçoit également sa feuille de route, des stylos ; il est vérifié qu'au moins un téléphone portable soit disponible par équipe.
- Le jeu peut démarrer. Il est à noter que chaque équipe suivra son propre parcours : les symboles et les trésors qui y sont associés n'ont pas d'ordre. Le but est d'en faire un maximum au cours du jeu. Il faut simplement éviter que trop d'équipes se trouvent à un même trésor en même temps.

3- Le déroulement du jeu

- Au cours du jeu, le professeur « Tourne Bible », installé près de la carte, donne les messages codés à chaque équipe et valide les démarches initiées par la découverte des trésors.
- « Bible Jones », de son côté, est libre de ses mouvements et peut accompagner des équipes, vérifier si tout se passe bien, etc.
- D'autres animateurs peuvent être répartis sur l'espace de jeu en fonction des besoins (gérer le matériel d'un trésor, aider une équipe qui peine, remotiver, surveiller, etc.)

4- La durée du jeu

Le jeu peut durer facilement deux heures entre le lancement et la fin. Il n'est pas forcément nécessaire que toutes les équipes réalisent les 9 trésors : un délai peut être donné en fonction du temps dont vous disposez (« vous avez 1h30 pour en faire un maximum... » ; « rendez-vous à toutes les équipes à telle heure, où que vous en soyez ».)

Pour la fin du jeu, voyez ci-dessous J

5- Le matériel nécessaire

- a) Le matériel nécessaire pour la réalisation de chaque trésor est précisé dans la description de ces neuf missions (cf. I)
- b) Le plateau de jeu / carte aux trésors, à imprimer en grand (cf. Ressource 1).
- c) Au moins un stylo par personne
- d) La feuille de route de chaque équipe. (cf. Ressource 2)
- e) un petit plus : donner à chaque équipe un support pour écrire (tablette ; pochette en carton) et pour récolter les différentes feuilles qui seront fournies lors des trésors.
- f) Ci-joint également les 9 symboles des 9 trésors à reproduire sur les enveloppes et sur tout support nécessaire. (cf. Ressource 3)

H- Les messages codés

Les messages codés renvoient aux lieux des trésors. ***Ils doivent donc nécessairement être préparés par l'équipe d'animation locale en fonction de chaque endroit où se déroulera le jeu.***

Donnés dans une enveloppe marquée du symbole concernant le trésor en question, les messages codés peuvent être réalisés de différentes manières :

- Rébus (un site pratique : www.rebus-o-matic.com)
- Message écrit à l'encre sympathique (citron)
- Message écrit à l'envers, déchiffrable grâce à un miroir
- Message écrit dans un autre alphabet

- Codes basés sur la logique (A=1 par exemple)
- Codes basés sur un texte absurde dont il ne faut retenir que les lettres situées à certains endroits (3^{ème} lettre avant toute ponctuation)
- Codes basés sur un dictionnaire mis à disposition : il faut chercher dans le dictionnaire chaque mot du texte donné et choisir le mot qui le précède dans le dictionnaire afin de trouver le bon texte
- Photo du lieu à chercher
- Texte à trous

Les messages peuvent être accompagnés d'indices pour comprendre le fonctionnement du code. Cela ne doit pas être trop difficile sous peine de bloquer le jeu. Eventuellement un personnage peut venir à l'aide d'un groupe qui peine.

Pour trouver des codes, voir : www.toujourspret.com/techniques/transmission/codes (des polices de caractères sont téléchargeables et permettent de transformer rapidement votre texte selon un code).

Il faut bien sûr prévoir 9 messages codés, dupliqués par le nombre d'équipes participantes.

Variante 1 : si le jeu se situe dans un lieu restreint (par exemple, la pièce centrale d'un bâtiment) ou si vous souhaitez accélérer le cours du jeu, il est possible de ne pas imaginer de messages à déchiffrer. En ce cas c'est chaque fois le professeur « TourneBible » qui donne directement la localisation des trésors. Cette connaissance lui viendra de ses recherches.

Variante 2 : dans le cas d'un lieu restreint (pièce unique d'un bâtiment) où les trésors se situent à proximité les uns des autres, vous pouvez imaginer que chaque équipe reçoive un seul message codé qui contienne alors donne l'ordre de passage des différents trésors. Chaque équipe aura bien sûr un ordre de passage différent afin que la circulation entre les trésors se fasse de manière fluide. L'aspect « jeu de piste » avec code à déchiffrer subsiste ainsi dans ce cas de figure même s'il est réduit.

I- Les 9 trésors

1) Trésor basé sur Genèse 4, Caïn et Abel

Arrivé au lieu indiqué par le message codé les équipes découvrent une grande enveloppe avec le symbole correspondant

- deux grandes photos positionnées en évidence
- des stylos
- des feuilles blanches avec marqué en titre « De qui vous sentez-vous responsable ? » et avec un tableau dans le corps du texte.

Le tableau indiquera les domaines suivants :

Dans ma famille	
Dans mon voisinage	
Dans ma ville / mon village	
Dans mon Eglise	
Dans la société française	
Dans le monde	
Dans l'environnement naturel	
Dans l'univers	

Ce tableau peut être présenté sous une forme plus agréable (par exemple un cercle au milieu avec la question « De qui vous sentez-vous responsable », et différents pétales autour avec les différents domaines et de la place pour écrire les réponses.

A l'intérieur de l'enveloppe, le message suivant :

** Ce trésor est une question qui s'adresse à tout Homme : « Où est ton frère ? »
Ce trésor sera la réponse que tu donneras à la question « Suis-je le gardien de mon frère ? »*

Regardez les deux photos et répondez ensemble à la question suivante: « De qui vous sentez-vous responsables ? ».

Sachez qu'être responsable de quelqu'un peut prendre bien des formes : accompagner cette personnes, ne pas l'oublier, la visiter, prier pour elle, prendre soin d'elle, faire un petit geste de temps en temps etc.

Marquez vos réponses personnelles sur une des feuilles disponibles en réfléchissant à ceux dont vous vous sentez responsables dans différents contextes. Ce sera un de vos trésors.

N'oubliez pas de remettre ce message dans l'enveloppe d'apporter vos réponses au professeur.

** Les deux photos montrent deux situations opposées :*

- Sur la première une foule anonyme
- Sur la deuxième, des personnes aux visages souriants, attablés autour de la terre. (cf. Ressources4 photo 1 et photo 2)

Au retour près de la carte les équipes montrent au professeur les réponses qu'ils ont marqué sur le feuille « De qui vous sentez-vous responsables ? » afin de valider ce trésor et de pouvoir repartir pour un autre.

***Variante :** si vous disposez d'un animateur sur le lieu du trésor, il peut être intéressant de faire vivre aux participants un jeu de confiance qui permet d'expérimenter la responsabilité des uns par rapport aux autres. Ce jeu sera mis en place avant le temps de réflexion avec la feuille. Il pourra remplacer ou compléter les photos. Exemple de jeux de confiance :*

a) La « Toupie » (entre 4 et 7 personnes)

Les personnes forment un cercle étroit (mais sans se tenir les mains et sans être collés) ; une personne – la toupie - se tient au milieu du cercle. Cette dernière personne doit se tenir toute droite, très raide, les pieds joints : elle sera invitée à se laisser tomber de côté comme un bâton en direction d'une partie du cercle. Les personnes qui forment le cercle et qui reçoivent « la toupie » auront pour rôle de la retenir délicatement mais fermement puis de la repousser vers un autre point du cercle où « la toupie » se fera à nouveau recueillir puis repousser, et ainsi de suite. L'animateur doit bien surveiller que les participants prennent soin de la personne au milieu. Il est possible de changer les rôles. Bien mené le jeu peut prendre une certaine rapidité.

b) Un parcours en aveugle : une personne doit en guider une autre qui a les yeux bandés en prenant soin d'elle. (Guidage par la voix uniquement ou par le toucher uniquement).

2- Trésor basé sur Ruth

Arrivé au lieu indiqué par le message codé, les équipes découvrent une grande enveloppe avec le symbole correspondant et un texte avec un témoignage (en plusieurs exemplaires).

A l'intérieur de l'enveloppe, le message suivant :

** Ce trésor est un témoignage : « Pourquoi me traites-tu avec tant de bonté et t'intéresses-tu à moi qui suis étrangère ? »*

Découvre le témoignage suivant qui parle d'une réfugiée, Esther, et de l'accueil qu'elle a reçu. Produisez ensemble un mime qui retrace cette expérience et filmez là avec un de vos portables : ce sera un de vos trésors.

Au retour près de la carte les équipes montrent au professeur la vidéo tournée avec leur portable : cela valide leur trésor.

Le témoignage d'Esther (Iran)

En quittant le pays de mes pères, où j'allais être tuée, je savais que je ne reverrais sans doute plus jamais ma famille. Je devais laisser tout ce que j'avais. Je me sentais comme le peuple d'Israël quittant l'Égypte : derrière moi, les ennemis, et devant moi, la mer.

La première étape de ce voyage vers l'inconnu était un pays où je pouvais me rendre légalement. Après un mois, ne parvenant plus à obtenir de visa pour l'Europe, j'ai pris un vol vers un pays de transit. Mais je ne trouvais aucune des personnes dont on m'avait donné l'adresse. Finalement, une personne m'a aidée : elle m'a acheté un billet de train pour une ville proche de la frontière et m'a donné un peu d'argent.

J'ai cherché un passeur pour nous faire traverser, moi et mon fils. Il y avait aussi d'autres personnes de mon pays. J'avais laissé toutes mes affaires à l'hôtel. L'homme m'a demandé beaucoup d'argent, et aussi mon passeport.

Nous avons marché à partir de la ville située à la frontière. C'était une nuit glaciale, il neigeait même. J'ai cru que j'allais mourir à cause de mes problèmes de cœur. Bien des fois, j'ai trébuché et je suis tombée dans la boue. Allions-nous être attrapés par la police comme cet autre groupe la nuit précédente ? Mais nous étions protégés : la police n'est pas sortie à cause du froid. Après trois heures de marche, nous avons traversé la frontière. Nous étions sales, trempés et fatigués. Durant toute une journée, nous avons cherché quelqu'un pour nous aider. Nous n'avions rien mangé. Où aller ? Je ne connaissais personne et je n'avais pas d'argent.

Je n'oublierai jamais cette personne qui m'a dit : « Tu peux rester ici. Est-ce que tu as mangé ? » Et ce jeune couple qui nous a invités dans sa maison et nous a offert des vêtements. Ma question était toujours : « Que va-t-il arriver ensuite ? », mais j'avais été conduite jusqu'en Terre promise.

(Sur la route, Villiers-le-Bel, Bibli'O, 2008, p27)

3- Trésor basé sur Ecclésiaste³

Arrivé au lieu indiqué par le message codé, les équipes découvrent une grande enveloppe avec le symbole correspondant.

A l'intérieur de l'enveloppe, le message suivant :

** Ce trésor est le temps de ta vie : « Il y a un temps pour tout », « un temps pour pleurer et un temps pour rire ; un temps pour gémir et un temps pour danser. »*

Chaque temps de ta vie est important. Réalisez au moins deux photos pour illustrer les moments de soleil et de nuit que chacun traverse. Pour cela mettez-vous en scène en adoptant pour chaque photo une posture symbolique que vous imaginerez. Ce sera un de vos trésors.

Au retour près de la carte les équipes montrent au professeur les photos : cela valide leur trésor.

Pour réaliser les photos, plusieurs solutions possibles :

- Les jeunes réalisent les photos avec un de leur téléphone portable.
- Sur le lieu du trésor un animateur gère un appareil photo et certifie que les photos ont été réalisées par l'équipe qui ramène alors cette preuve au professeur
- Au départ de la mission, à la carte, les jeunes reçoivent un appareil photo qu'ils ramènent au retour de la mission. L'animateur qui joue le rôle du professeur ne devra alors pas oublier

de le leur donner. Deux ou trois appareils seraient disponibles à la table dans le cas où plusieurs équipes se suivent sur la piste de ce trésor.

4- Trésor basé sur Esaïe 53, le Serviteur Souffrant

Arrivé au lieu indiqué par le message codé les équipes découvrent une grande enveloppe avec le symbole correspondant.

A l'intérieur de l'enveloppe, le message suivant :

* « *Il supportait les maladies qui auraient dû nous atteindre, il subissait la souffrance que nous méritons.* »

Ce trésor est celui des bonnes nouvelles au milieu des mauvaises. Lorsque surviennent des difficultés, des épreuves ou des catastrophes, il se trouve des hommes et des femmes qui sont prêts à tout donner pour les autres : « ils assurent » sans être eux-mêmes certains de pouvoir s'en sortir.

Sous la forme d'un sketch vous allez produire un mini journal télévisé de 1 ou 2 minutes présentant un reportage où une de ces actions d'entraide est décrite.

Cette « bonne nouvelle » du don de soi au milieu d'une épreuve sera votre trésor. Vous devrez filmer, avec l'un de vos portables, votre journal télévisé et le montrer au professeur.

Au retour près de la carte les équipes montrent au professeur la vidéo tournée avec leur portable : cela valide leur trésor.

Si un animateur se trouve près du trésor il peut fournir éventuellement le matériel pour filmer au cas où les jeunes n'en disposeraient pas ou si l'on souhaite avoir une vidéo de meilleure qualité.

5- Trésor basé sur Luc 4, les Tentations de Jésus

Arrivé au lieu indiqué par le message codé les équipes découvrent une grande enveloppe avec le symbole correspondant ainsi que des feuilles blanches avec en titre « *Mes cinq souvenirs essentiels* ». Des stylos sont également à disposition.

A l'intérieur de l'enveloppe, le message suivant :

* « *L'homme ne vivra pas de pain seulement* »

Ce trésor est celui de l'essentiel. Imaginez que vous deviez tout quitter, partir pour un exil lointain et tout laisser. Pour survivre, vous devez même tout oublier de votre ancienne vie...Mais tout oublier, est-ce possible, est-ce souhaitable ?

Si vous étiez forcés de vivre cette situation extrême, quels seraient les cinq souvenirs les plus personnels, les plus précieux, que vous voudriez à tout prix sauvegarder pour votre nouvelle vie, au loin ?

Chaque personne de votre groupe est invitée à marquer ses cinq souvenirs les plus importants sur une de ces feuilles blanches disponibles. Il gardera précieusement cette feuille sur lui : ce sera un de ses trésors. Une fois que tout le monde aura retrouvé ses souvenirs essentiels, ceux qui le souhaitent pourront en partager un ou deux avec les autres et avec le professeur.

6- Trésor basé sur le Sermon sur la Montagne, Matthieu 6.34

Arrivé au lieu indiqué par le message codé les équipes découvrent une grande enveloppe avec le symbole correspondant ainsi qu'un anti-horoscope affiché en grand et des copies de cet anti-horoscope à compléter.

A l'intérieur de l'enveloppe, le message suivant :

* « *Ne vous inquiétez pas du lendemain : le lendemain se souciera de lui-même. A chaque jour suffit sa peine* ».

Ce trésor est une parole de sagesse qui nous invite à vivre chaque jour dans la sérénité et non dans l'angoisse, sans peur de l'avenir.

Ce trésor fait partie d'un anti-horoscope où chaque parole de sagesse peut nous aider à vivre notre existence dans la confiance et la liberté. Découvrez l'anti-horoscope qui vous est proposé : choisissez en équipe celui qui vous plaît le plus puis inventez vous-mêmes un nouveau signe et une nouvelle parole de sagesse que vous montrerez au professeur. Ce sera votre trésor.

* L'**anti-horoscope** (affiché en grand et aussi en plusieurs exemplaires à compléter en taille A4, pour les équipes)

Titre : Anti-horoscope « Vivre libéré ».

Sous-titre : Choisissez le signe qui vous convient et inventez le vôtre !

- 1) Nés sous le **signe de la sérénité** : « *Ne vous inquiétez pas du lendemain : le lendemain se souciera de lui-même. La peine qui se présente suffit pour la journée* ».
- 2) Nés sous le **signe de l'originalité** : « *Heureux sont les fêlés car ils laissent passer la lumière.* » (Michel Audiard)
- 3) Nés sous le **signe de la fraternité** : « *Apprenons à vivre ensemble comme des frères, sinon nous allons mourir tous ensemble comme des idiots.* » (Martin Luther King)
- 4) Nés sous le **signe de l'amour** : « *La mesure de l'amour, C'est d'aimer sans mesure* » (Saint Augustin)
- 5) Nés sous le **signe de la paix** : « *Si tu veux la paix, prépare la paix !* » (Théodore Monod)
- 6) Nés sous le **signe du don** : « *Il y a plus de bonheur à donner qu'à recevoir.* » (Jésus, Actes 20.35)
- 7) Nés sous le **signe du routard** : « *Il vaut mieux suivre le bon chemin en boitant que le mauvais d'un pas ferme.* » (St-Augustin).
- 8) Nés sous le **signe de l'amitié** : « *Une joie partagée est une double joie, un chagrin partagé est un demi-chagrin.* » (Jacques Duval)
- 9) Nés sous le **signe de la rencontre véritable** : « *Fends le cœur de l'homme, tu y trouveras un soleil !* » (Sœur Emmanuelle)
- 10) Nés sous le **signe de l'espérance** : « *La vie ne vaut rien, rien ne vaut la vie* » (André Malraux)
- 11) Nés sous le **signe du courage** : « *Ce n'est pas que j'aie vraiment peur de mourir, mais je préfère ne pas être là quand ça arrivera.* » (Woody Allen)
- 12) Nés sous le **signe de l'humour** : « *Si vous avez besoin de quelque chose, appelez-moi. Je vous dirai comment vous en passer* » (Coluche)

Arrivé au lieu indiqué par le message codé les équipes découvrent une grande enveloppe avec le symbole correspondant ainsi qu'une feuille contenant 3 explications codées (en plusieurs exemplaires en fonction du nombre d'équipes) et des feuilles blanches pour écrire sa propre interprétation. Des stylos sont à disposition.

A l'intérieur de l'enveloppe, le message suivant :

* « **Je vous annoncerai des choses cachées depuis la fondation du monde** »

Ce trésor est une étrange histoire qui cache bien des secrets : « cela ressemble à une graine de moutarde qu'un homme a prise et semée dans son champ. C'est la plus petite de toutes les graines, mais quand elle a poussé, c'est la plus grande de toutes les plantes : elle devient un arbre, de sorte que les oiseaux viennent faire leurs nids dans ses branches. »

Quel est le sens de cette histoire ? Y a-t-il une seule interprétation. Voici trois propositions d'explications que vous devrez les déchiffrer avant d'écrire votre propre interprétation. Vous la montrerez au professeur : ce sera votre trésor.

* Explication 1 :

Code : texte à trous

La graine de _____ représente la _____ des gens _____ qui sont arrivées, à force de _____, à devenir des gens _____ en ce _____ et qui n'ont pas oubliés d'où ils _____ : ils font _____ les gens simples de leur succès.

(travail ; venaient ; modestes ; moutarde ; monde ; profiter ; réussite ; importants)

(Solution : La graine de moutarde représente la réussite des gens modestes qui sont arrivés, à force de travail, à devenir des gens importants en ce monde et qui n'ont pas oublié d'où ils venaient : ils font profiter les gens simples de leur succès.)

* Explication 2 :

Code : rébus (cf. Ressource 4)

(Solution : La graine de moutarde représente la fragilité de la nature qui, malgré tous les obstacles, arrive toujours à se développer dans une étonnante diversité.)

* Explication 3 :

Code : basé sur les nombres des téléphones portables ou chaque nombre peut donner 3 lettres : exemple : a = a ; b = b ; de = de ; attention le rs = r et s ; la lettre q n'existe pas et a dû être marqué normalement.)

La graine de moutarde représente les petits gestes d'amitié et d'amour qui ont pourtant de grands effets dans la vie de tous les jours.

(Solution : La graine de moutarde représente les petits gestes d'amitié et d'amour qui ont pourtant de grands effets dans la vie de tous les jours.)

8- Trésor basé sur Ephésiens 2

Arrivé au lieu indiqué par le message codé les équipes découvrent une grande enveloppe avec le symbole correspondant ainsi qu'une grande pancarte blanche divisée en deux parties (une

pour ce qui éloigne, une pour ce qui rapproche ; cf le message). Il y aura autant de pancartes que d'équipes. Du matériel de dessin et de peinture sera à disposition.

A l'intérieur de l'enveloppe, le message suivant :

- * « ... vous qui étiez éloignés, vous avez été rapprochés... »
Qu'est-ce qui nous éloigne ? Qu'est-ce qui nous rapproche ?

Trouvez les mots qui parlent de ce qui nous éloigne et nous divise les uns des autres, enchaînez ces mots les uns aux autres en les dessinant sur la pancarte et en montrant, par votre œuvre, qu'ils nous emprisonnent.

Trouvez les mots qui parlent de ce qui nous rapproche et nous réunit les uns des autres, reliez ces mots les uns aux autres en les dessinant sur la pancarte et en montrant, par votre œuvre, qu'ils nous libèrent.

Cette pancarte sera un de vos trésors : allez la montrer au professeur.

9- Trésor basé sur Apocalypse 21-22

Arrivé au lieu indiqué par le message codé les équipes découvrent une grande enveloppe avec le symbole correspondant, une feuille remplie de citations sur l'espérance (en plusieurs exemplaires), un mur d'expression (grandes pancartes assemblées avec du matériel de dessin ou de peinture à disposition).

A l'intérieur de l'enveloppe, le message suivant :

- * « Il n'y aura plus de mort, il n'y aura plus ni deuil, ni lamentations, ni douleur. Les choses anciennes auront disparu. »

Ce trésor est sans doute un des plus précieux : il s'agit de l'espérance.

« Il n'y aura plus de nuits, et ils n'auront besoin ni de la lumière, ni de celle du soleil, parce que le Seigneur Dieu répondra sur eux sa lumière, et ils régneront pour toujours. »

L'espérance nous fait lever la tête pour nous tirer vers la Vie. Comme un phare situé au loin, elle nous éclaire pour nous aider à agir au quotidien et pour nous aider à avancer vers la Lumière.

Tu trouveras ici pleins de citations qui parlent de l'importance de l'espérance. Sur le mur d'expression, « taguez », « graffez » ou dessinez celle qui vous plaît. Prenez aussi le temps d'exprimer sur le mur ce en quoi vous espérez. N'oubliez pas de reproduire la citation de votre choix sur votre feuille de route et de la montrer au professeur. Ce sera un de vos trésors.

Variante : *Tu trouveras ici pleins de citations qui parlent de l'importance de l'espérance. En choisissant une de ces citations et en ajoutant des paroles composez une chanson sur un air connu de votre choix. Vous irez chanter cet air d'espérance au professeur. Ce sera un de vos trésors.*

Citations sur l'espérance (sur une feuille A4, en plusieurs exemplaires).

+ Ce qui distingue l'homme de la bête, ce n'est pas l'intelligence, c'est la faculté d'espérer.
[André Kédros]

- + Avant d'être une espérance pour l'avenir, la vie éternelle est, pour le présent, une exigence. [Henri de Lubac]
- + Le monde moderne n'a pas le temps d'espérer, ni d'aimer, ni de rêver. [Georges Bernanos]
- + Tant que sur la terre il restera un homme pour chanter, il nous sera encore permis d'espérer. [Gabriel Celaya]
- + Il y a une chose plus triste à perdre que la vie, c'est la raison de vivre, plus triste que de perdre ses biens, c'est de perdre son espérance. [Paul Claudel]
- + Il suffit d'un très petit degré d'espérance pour causer la naissance de l'amour. [Stendhal]
- + L'espérance est un risque à courir. [Georges Bernanos]
- + Un jour, tout sera bien, voilà notre espérance. Tout est bien aujourd'hui, voilà l'illusion. [Voltaire]
- + Foi : vingt-quatre heures de doute... mais une minute d'espérance. [Georges Bernanos]
- + L'espérance est la plus grande et la plus difficile victoire qu'un homme puisse remporter sur son âme. [Georges Bernanos]
- + Aimer quelqu'un, c'est espérer en lui pour toujours. [Gabriel Marcel]
- + Ce n'est pas la nature, c'est l'espérance qui a horreur du vide. [Frédéric Beigbeder]
- + L'espérance engendre l'action. [René Ouvrard]
- + L'espérance n'est-elle pas une forme sublime de l'audace ? [Jean-Paul Pinsonneault]
- + La foi... une aveugle qui donne des yeux à l'espérance. [Roger Judrin]
- + Avoir la foi, c'est être sûr de ce que l'on espère, c'est être convaincu de la réalité de ce que l'on ne voit pas. (Lettre aux Hébreux 11, 1 ; la Bible).
- + Le monde conserve encore assez de beauté pour en garder l'espérance. [André Langevin]
- + L'espérance : un rêve qui veille. [Carlo Dossi]
- + Il faut sauver l'espérance. C'est le grand problème de ce siècle. [Julien Green]
- + L'espérance est un acte de foi. [Marcel Proust]
- + Les déceptions ne tuent pas et les espérances font vivre. [George Sand]

J- La conclusion du jeu

- La conclusion du jeu peut intervenir directement après que les équipes aient réalisées toutes les épreuves ou après le délai fixé pour le jeu écoulé. Elle peut aussi intervenir après un goûter : cela peut avoir l'avantage d'opérer ainsi une transition pour la suite de l'animation.
- Les jeunes sont tous rassemblés. Les réalisations des jeunes que l'on peut montrer (œuvre artistiques, photos téléchargées puis projetés si cela est possible...) sont disposées dans le lieu de réunion.
- « Professeur TourneBible » et « IndianaBible » s'adressent aux jeunes pour
 - Les féliciter
 - Souligner qu'ils ont trouvés 9 trésors inattendus : « 9 paroles « vivantes » qui les ont amené à s'engager dans 9 démarches originales. « Nous avons remarqué que vous avez fait ainsi une drôle d'Expérience, une Autre Expérience, oui mais de quoi ? » Grâce à ses recherches le professeur TourneBible peut affirmer que ces paroles proviennent d'un vieux livre aux propriétés extraordinaires : « malgré son ancienneté son texte peut se révéler tout à fait actuel et peut même bouleverser notre vie : ce vieux livre peut devenir une parole vivante, une parole porteuse de vie, d'amour, de sens, d'espérance, etc. ». Connaissez-vous le nom de ce livre ?
A vous d'affiner le message que vous souhaitez délivrer au sujet de la Bible ou des 9 textes dont sont issues les 9 paroles des 9 trésors !

- Transition vers le temps spirituel ou vers l'activité avec les cartes postales comportant les 9 paroles.