Chemin de Carême

Visée

Avec ce jeu, qui se peut se vivre en groupes intergénérationnels, les participants sont invités à vivre un chemin de prière, de pardon, de partage et de jeune pour marcher vers la joie de Pâques.

Objectifs

Revisiter les moyens que donne l'Eglise pour vivre le carême : le jeûne, la prière, le partage
Chercher des moyens concrets pour es vivre

Utilisation possible

Pendant une rencontre de catéchèse de carême, avec des enfants, des jeunes…
Lors d'une journée ou demi-journée intergénérationnelle pendant le remps du carême

Matériel

- Les cartes arc en ciel
- Le plateau de jeu (à plastifier si possible)
- Des gommettes de couleur, rouge, verte, jaune, bleue, orange et violette
- Un pion pour chaque joueur ou équipe de joueurs
- Un dé
- Une croix dessinée sur une feuille format A 4

Avant le jeu

Inviter les participants à décrire le plateau de jeu : que voient-ils ? A quoi cela peut-il faire penser ?
Pourquoi le parcours a-t-il cette forme ? Quelles couleurs sont utilisées ?

Repères pour animateurs

Il ne s'agit pas de tout dire aux participants mais de les aider à affiner leurs regards.
On voit un chemin violet ponctué de 40 cases de couleurs différentes, qui fait passer d'un désert à un jardin.
Le désert montre un paysage aride, austère, sans vie : une étendue de sable, quelques cailloux, des arbres secs, qui ramènent à l'essentiel.
Ce paysage peut suggérer l'entrée en carême avec l'évangile des tentations de Jésus au désert, entendu le 1er dimanche de carême.
Le jardin est luxuriant, une prairie d'herbe verte parsemée de fleurs, illuminée par un soleil radieux. Au loin, on aperçoit un tombeau ouvert.
Ce jardin fait penser au jardin du paradis dans la Genèse, au jardin de la résurrection du Christ. C'est un nouveau commencement, une nouvelle création qui s'inaugure avec la résurrection. La mort est morte. Un avenir nous est ouvert.
Du désert au jardin, c'est tout un chemin que chacun de nous est invité à parcourir, pour passer de la mort à la vie. Les 40 cases représentent les 40 jours du carême qui nous permettent de nous mettre en chemin, de nous convertir.

Règles du jeu

Ce jeu est un jeu de coopération : les joueurs doivent donner vie à la croix en la colorant au maximum pour la rendre lumineuse à la fin du parcours. Pour cela, ils récoltent des gommettes de couleurs en fonction des cases sur lesquelles ils tombent.

Le jeu se déroule avec un dé. Les joueurs avancent du nombre de cases indiquées par le dé et tombent sur une case ou bien un rocher. Deux équipes peuvent tomber sur une même case ou un même rocher.
Chaque équipe joue à tour de rôle, et en fonction de la couleur de la case sur laquelle elle tombe, réalise l'action demandée.

- Pas arc en ciel : Dieu renouvelle son Alliance

L'équipe reçoit une carte arc en ciel qui permettra à une autre équipe de repartir si elle tombe sur une case rocher.

- Case rouge : Tendre la main

Un membre de l'équipe raconte un moment de sa vie où il a pris la main de l'autre, l'a aidé. Il peut aussi rechercher comment il va tendre la main pendant le carême. L'équipe reçoit une gommette rouge à coller sur la croix.

- Case verte : lâcher la main

Un membre de l'équipe raconte une situation où il a laissé tomber la main de Dieu, un moment où il n'a pas aimé et explique comment il peut aimer mieux. L'équipe reçoit une gommette verte à coller sur la croix.

- Case jaune : prier

L'équipe compose une brève intention de prière, éventuellement à partir des mots « merci… », « pardon… », « s'il te plait… », et la partage aux autres équipes. L'équipe reçoit une gommette jaune à coller sur la croix.

- Case bleue : partager

L'équipe donne une carte arc en ciel à l'équipe voisine de droite. Si elle n'en a pas, elle en gagne une en demandant à un de ses membres de partager aux autres une joie, ce qui l'a rendu heureux, comment quelqu'un lui a fait plaisir depuis le début du carême. L'équipe reçoit une gommette bleue à coller sur la croix.

- Case orange ; jeûner

Grâce à cette équipe, toutes les autres avancent d'une case. Si l'une d'entre elles tombe sur un rocher, elle avance sur la case suivante. La première équipe reçoit une gommette orange à coller sur la croix.

- Case rocher :

L'équipe est stoppée dans sa marche. Elle repartira au prochain tour si une autre équipe lui donne une carte arc en ciel. Elle pourra alors mettre une gommette violette sur la croix.

Après le jeu

Inviter les participants à un temps de relecture de ce qui a été vécu.
Voici quelques questions, à titre d'exemple, pour susciter un temps de débat, d'échange. L'essentiel est de partir de ce que les joueurs expriment.

- Qu'avez-vous (re)découvert grâce à ce jeu ?
- Qu'avez-vous apprécié ?
- Qu'est ce qui a été difficile ?
- Qui était gagnant dans ce jeu ?
- Qu'y avait-il à gagner ?
- Pourquoi y avait-il 40 cases dans le parcours ?
- Quel sens cela avait-il de colorier la croix ?
- Pourquoi passait-on d'un désert à un jardin ?
- Comment vivez-vous le carême ?
- Que représente il pour vous ?

Proposer ensuite un temps de prière
On se place dans un cadre qui invite au silence, au recueillement, en allumant une bougie, auprès d'une bible ouverte.

Inviter les participants à tracer sur eux le signe de la croix
Chant : Seigneur, avec toi, nous irons au désert – G 229

Parole de Dieu :
Lecture du livre du prophète Joël
Maintenant – oracle du Seigneur –
revenez à moi de tout votre cœur ! (…)
Déchirez vos cœurs et non pas vos vêtements,
et revenez au Seigneur votre Dieu,
car il est tendre et miséricordieux,
lent à la colère et plein d'amour,
renonçant au châtiment.
Partage des intentions de prière écrites pendant le jeu
Notre Père
Oraison
Accorde-nous, Dieu tout-puissant, tout au long de ce Carême, de progresser dans la connaissance de Jésus Christ et de nous ouvrir à sa lumière par une vie de plus en plus fidèle à son Evangile, pour parvenir aux joies de la résurrection.

D'après une proposition de la revue « Points de Repère : Jouer au caté, c'est sérieux »
CRER – BAYARD