

* Embarquez pour
l'aventure du
Synode

Une chasse aux trésors

pour dire ce que nous pensons de l'Eglise

et ce que nous aimerions qu'elle soit.

* Matériel

Des dessins de bateaux.

Du papier. Des crayons.

Des ciseaux et autres matériel de bricolage.

Du papier crépon.

Des symboles : drapeaux, barre de voilier, boussole (cf. déroulement)

Une grande carte avec les îles.

Un coffre ou une malle ou une valise.

Pour le décor : une corde, un filet,

des draps pour faire des voiles....

Pour la chasse au trésor : voir dans chaque fiche « île ».

* Durée

Un temps fort. Une journée.

Ou plusieurs rencontres.

* Public

Collégiens et lycéens

Quelques chants pour mettre l'ambiance : Santiano, Vent frais...

* 1er temps : pour lancer le thème : (45')

- On se met deux par deux dos à dos, l'un a un dessin de bateau et l'autre a un papier et un crayon.
- Celui qui a le dessin décrit et l'autre dessine. A la fin on affiche les dessins et les modèles côte à côte. (On choisit des modèles de bateaux différents.)

Nous embarquons donc sur un bateau.

Le capitaine arrive et appelle les jeunes à embarquer mais pour cela il nous faut une tenue.

Le capitaine présente les officiers (les animateurs) et leur demande d'organiser l'équipage en remettant un signe distinctif à chacun (foulard de couleur par ex): distribution à chacun de différentes couleurs selon notre fonction sur le bateau :

Mousses : les sixièmes / Matelots : 5ème, 4ème, 3ème

Aspirants : lycéens / Officiers : animateurs / Capitaine

Il nous faut un béret que nous allons fabriquer avec du papier crépon.

Le capitaine va commencer à former son équipage, certains visiblement ne connaissent pas grand-chose aux bateaux...

Connaissance du langage des marins : faire ses classes : petit jeu collectif

- Tous en cercle, assis très serrés, le capitaine donne les ordres, à bâbord (on se penche à gauche), à tribord (on se penche à droite), récurvez le pont (on s'agite), tempête (tout le monde change de place)

* 2ème temps : (1h15)

Notre capitaine est dépressif, il n'a le goût à rien et n'a pas envie d'embarquer, pour aller où...pour vivre quoi...

Les officiers décident de rassembler les membres d'équipages dont ils sont responsables, mousses/matelots/aspirants, et de chercher avec eux ce qui pourrait remotiver le capitaine et donner envie de se lancer dans l'aventure. Pour cela ils vont répondre à 3 questions :

- Qu'est-ce qui me rend heureux ?
- Qu'est-ce qui me fait vivre ?
- Qu'est-ce qui est difficile à vivre ?

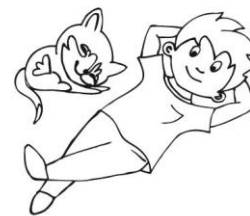
Les officiers prennent des notes.

Mise en commun sur des symboles :

- drapeaux, fanions, pour les mousses
- barre pour les matelots
- boussole pour les aspirants

Puis ils reviennent tous voir le capitaine et lui remettent le fruit de leur réflexion.

(Prévoir une pause détente à ce moment-là)



* 3ème temps : Chasse au trésor

Notre capitaine va mieux, grâce à son équipage il a retrouvé l'envie de partir et fait embarquer tout son équipage (faire entrer dans une pièce avec décor pour planter l'ambiance, chanter...).

Il annonce qu'il a tracé une route qui conduit à un groupe d'îles qui contiennent chacune un trésor.

Il faut constituer des équipes d'explorateurs avec au moins un mousse, un matelot, un aspirant (4 jeunes) et un officier. Ces îles portent de drôles de noms : Eoue, Eée, ooe, iaoue, Aie, eoiie., Aoe.

Chaque officier a une fiche (cf. annexe) pour permettre à son équipage de trouver le trésor. Lorsque celui-ci sera complètement découvert, il faudra trouver le moyen de le présenter à tous au retour de l'expédition (sketch, chanson, mime, dessin...)

(Prévoir une pause ou repas)

* 4ème temps : Tous ensemble, sur notre bateau (l'Eglise),
voguons vers notre cap (Dieu)

Chaque équipe présente au capitaine le trésor trouvé pour tenir le cap.
Entre chaque remise de trésor, prendre un chant ou un refrain. (« le vent souffle où il veut » par ex)

Le capitaine explique que notre cap c'est le Christ et le chemin qu'il nous a montré pour aller à la rencontre de Dieu et de ce fait aussi des autres. Il nous a donné un moyen pour avancer ensemble c'est l'Eglise, qui est notre bateau.

Pour avancer ensemble on peut aussi choisir de réfléchir ensemble, ce que nous propose le synode dans notre diocèse (vérifier que les jeunes savent ce qu'est un diocèse et donner le sens du mot synode)

Puis échange tous ensemble autour des questions sur l'Eglise

- Qu'est-ce que j'attends de l'église ?
- Qu'est-ce que je voudrais dire à l'église ?

* 5ème temps : Terminer par un temps de prière

avec par exemple :

L'hymne à la charité de St Paul (1 Co 13, 1-13)

Notre Père

Le chant « Actes d'apôtres ».

