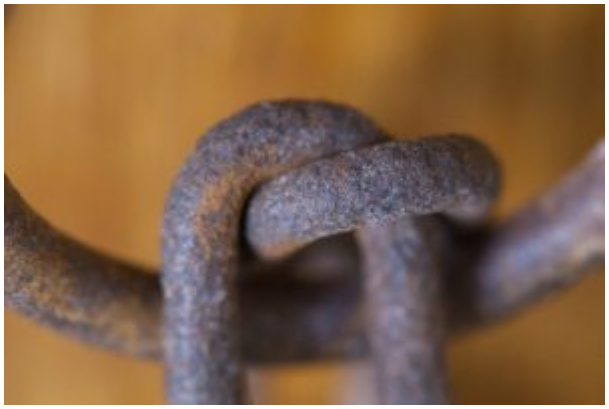
Daniel et ses compagnons déportés par Nabuchodonosor…



Vivre la catéchèse avec des adolescents est un formidable défi pour que ce temps ne soit pas « à part », loin de l'école et des préoccupations des jeunes, ne soit pas un lieu où l'on s'ennuie, où l'on ouvre un gros livre poussiéreux appelé Bible.
Pour relever ce défi, un groupe de catéchètes a tenté de vivre un jeu de rôle avec un groupe de jeunes à partir du livre de Daniel, chapitre 1.

ATTENTION : Cette animation originale est à manier avec précaution !

De nombreux adolescents sont passionnés par les « jeux de rôle ». Il s'agit d'entrer dans la peau d'un personnage (historique / mythique / fabuleux…) dont l'animateur définit les caractéristiques (qualités / défauts / origine familiale et culturelle…) et précise les moyens de chacun (armes / possessions…) pour ensuite créer à plusieurs un scénario qui peut durer plusieurs heures, voire plusieurs jours. Cette histoire se déroule pour de vrai, avec des mouvements et des déplacements ou autour d'une table. Le but du jeu est de s'identifier à un personnage, d'accomplir des prouesses, d'être confronté à des situations inhabituelles, de connaître la peur, la violence, l'horreur, le plaisir, la surprise, d'aller jusqu'au bout de ses limites et de ses possibilités…

Cette animation

. fait appel à l'imagination, à la créativité,
. désacralise le récit biblique
mais
. ne s'adapte qu'aux textes narratifs
. est peu favorable à la méditation ou à la prière

Dieu et Jésus ne peuvent jamais être des personnages à jouer, car l'identification est impossible. II faut les laisser dans l'ombre, on ne peut que parler d'eux, les invoquer…

A faire une ou deux fois au cours d'une année de catéchisme.

Mise en situation

Nous sommes en l'an 3 du règne du roi Yoyachim (597 avant JC). Nabuchodonosor, roi de Babylone, s'empare de Jérusalem. Après un long siège, la ville tombe. Le temple est profané et détruit, les trésors et les ustensiles pour le culte sont emportés à Babylone. C'est un sacrilège pour les juifs, car le Temple est signe et garantie de la présence de Dieu. Il n'y a plus moyen de célébrer Dieu. Nabuchodonosor déporte le roi et sa famille, les prêtres et une foule de gens. Il a besoin de forces vives pour son immense royaume qui s'étend de la mer Méditerranée aux frontières de l'Inde. II choisit de former l'élite aristocratique juive dans son palais pour en faire des administrateurs de ses provinces. Il ne déporte pas tout le monde, car il a aussi besoin de gens en Israël pour cultiver les champs, soigner les vignes et les oliviers, faire du vin, assurer l'économie du pays.

Les juifs très pieux sont désorientés. II y a trois réactions :

- ceux qui voient le bon côté des choses et décident de pactiser avec Nabuchodonosor, de s'enrichir grâce au commerce. Pour ceux-là, le Seigneur est plus ou moins oublié, on accueille les dieux étrangers.
- ceux et celles qui essaient de survivre et qui s'adaptent à cette nouvelle situation ; ils prient tantôt le Seigneur, tantôt les dieux babyloniens.
- ceux qui résistent à Babylone et restent fidèles au Seigneur et à la loi de Moïse, bravant toutes les difficultés pour se retrouver et faire opposition.

Pour jouer et lancer l'action

- Télécharger les fiches d'identification
- Pour lancer l'action, il suffit d'interroger les personnages : – Que faisais-tu ? – Que pensais-tu ? – Où étais-tu ? Les questions deviennent très vite inutiles, car les jeunes entrent dans le jeu en s'interpellant, en créant des situations, en inventant des histoires.

  Le rôle du catéchète est alors de vérifier que les personnages respectent leur carte d'identité et utilisent les moyens qu'ils ont à disposition. Daniel, par exemple, ne peut pas créer une émeute puisqu'il n'a pas d'armes, la jeune fille restée à Jérusalem ne peut pas prendre l'avion pour aller à Babylone, etc.

Lorsque les échanges commencent à tourner en rond, les catéchètes interviennent pour injecter des événements nouveaux, faire préciser telle ou telle situation, poser une question, interpeller un personnage, etc.

Enfin, les catéchètes reprennent le récit biblique et analyse l'écart entre l'histoire telle qu'elle est racontée dans la Bible et l'histoire telle qu'elle a été construite par le groupe.

En jouant, les adolescents s'identifient au personnage qui leur a été donné. Lorsqu'on reprend le récit biblique avec eux, ils découvrent qu'ils auraient pu agir différemment et écoutent toujours avec attention ; ils aiment particulièrement relever l'écart entre le récit biblique et l'histoire inventée par eux.

Crédit : Point KT