Un psaume en boîte



La lecture et l'intériorisation d'un texte biblique peut se faire à travers des activités plastiques. Nous avons proposé à des jeunes de mettre le psaume 23 en boite!

Après plusieurs lectures de celui-ci dans différentes versions, chaque jeune se saisit d'un verset et place le décor dans une boite à chaussures.

Matériel:

- une boite à chaussures avec son couvercle ;
- différents types de papiers (Canson de couleur, papier peint, papier vitrail...):
- des éléments 'naturels' (petits cailloux, feuilles, petites branches, écorces...);
- des petits morceaux de bois, des cure-dents, du coton, du tissu, etc. ;
- Des matériaux et techniques de fixation : colle, un pistolet à colle peut être précieux, des pinces à linge pour maintenir le temps de sèche ;
- de quoi écrire (feutres, stylos...) ;
- une ou plusieurs versions du psaume 23.

Déroulement:

Premier temps : lire quelques versions du psaume 23 avec l'ensemble des catéchumènes, les faire lire à tour de rôle ; chacun chacune lit un verset et on essaie de récapituler les images fortes et les thèmes retenus lors de ces lectures.

Deuxième temps : chaque jeune, texte à l'appui, choisit le verset qu'il a envie de mettre en scène.

Il l'écrit joliment sur un support de son choix (papier choisi, découpé...).

Troisième temps : préparation de la boite à chaussures

Celle-ci sert de scène. Le couvercle est la base de cette scène, il reçoit aussi le

verset écrit sur son support. On placera la boite de telle façon que le couvercle la maintienne en verticalité, on choisit son côté long ou son côté large. Cette boite sert à planter le décor en trois dimensions, prévoir un fond, avec des papiers divers puis mettre en scène ce que l'on souhaite exprimer du verset choisi.

Laisser libre cours à l'imagination des enfants. Vous trouverez ici en image deux modèles de boite, pour vous donner une idée du projet et donner des impulsions créatives à vos catéchumènes, mais il ne s'agit pas de montrer auparavant ces exemples aux jeunes.



Crédit: Point KT