

Choix de vie



Réfléchir sur nos choix de vie, sur le regard que nous portons sur les circonstances de notre vie.

Jeu de rôle à partir d'une courte histoire...

La parabole des deux jeunes gens

Un vieillard est assis à l'entrée d'un village. Un jeune homme s'approche de lui et lui dit : « Vieillard, toi qui es de cette ville, renseigne-moi. J'arrive pour la première fois dans cette ville. Avant d'y entrer, j'aimerais bien savoir comment sont ses habitants ».

« D'où viens-tu », lui répond le vieillard. « De la ville derrière la montagne ». « Et comment étaient les gens là-bas » interroge le vieillard. « Ils étaient plutôt antipathiques, rétorque le jeune homme. Je les ai trouvés mesquins, avares, menteurs, fourbes et méchants ».

« Eh bien, lui dit le vieillard, dans cette ville-ci où tu t'apprêtes à rentrer, les gens sont comme ceux de l'autre ville : fourbes, avares et méchants ». Et le jeune homme s'en va dans la ville.

Le lendemain le même vieil homme, assis au même endroit, est accosté par un autre homme, voyageur lui aussi, qui lui pose la même question. « D'où viens-tu », demande le vieillard. « De la ville derrière la montagne » répond l'homme. « Comment étaient les gens là-bas ? » « Ah, reprend le jeune voyageur, ils étaient fantastiques. Gentils, généreux, ouverts, à tel point que j'ai eu du mal à les quitter ».

« Dans cette ville-ci, où tu vas entrer, dit le vieil homme, tu verras que les gens sont comme ceux que tu viens de quitter : gentils, généreux, ouverts ». Et le voyageur s'en va dans la ville.

Nous trouvons dans la vie ce que nous y cherchons et ce que nous y mettons.

Animation

Constitution de trois groupes. A chaque groupe un texte, un personnage, un

ensemble de questions.

Consignes : chaque groupe essaie de se mettre « dans les chaussures » de son personnage et parle en « je », essaie de comprendre de l'intérieur le pourquoi de ce qu'il dit, pour répondre aux questions. Délimitez un espace et un temps, pour la préparation et le jeu de rôle. Un « beeper » envoie un signal pour changer d'acteur dans l'une ou l'autre équipe, afin que tout le monde participe.

Consignes pour le jeu

1) Le vieillard

- Est-ce que je pense vraiment ce que je dis ?
- Les gens de la ville ont-ils changé pendant la nuit ?
- Pourquoi est-ce important pour moi que je sache d'où ils viennent et comment ils vivaient dans l'autre ville ?
- Qu'est-ce qui me fait dire une chose à l'un et une autre à l'autre ? (la cause de ces deux visions des choses ; est-ce que ce que pense, vit l'autre influence ma manière de voir, de vivre ? A cause de quoi ?)
- Pour quoi, qu'est-ce que je vise en disant à chacun ce que je lui dis ? (le faire réagir ? le conforter dans son idée ?)

2) Le premier jeune, négatif

- Pourquoi ai-je quitté ma ville ?
- Qu'est-ce que j'attends de mon voyage, de cette nouvelle ville et de ses habitants ?
- Pourquoi est-ce que j'interroge ce vieillard ? Qu'est-ce que j'attends de lui ?
- Quel effet la réponse du vieillard a-t-elle sur moi ? (par rapport au vieillard, j'apprécie sa franchise ? il est stupide, comment ose-t-il me dire ça comme ça sans précautions ?)
- Qu'est-ce qui trotte dans ma tête en entrant dans la ville après ce que j'ai entendu ? (envie de fuir, crainte d'aller à la rencontre des habitants, désinvolture, je savais bien que ce serait toujours pareil ?)
- Suis-je heureux de la manière dont les choses se passent ? De moi ? Pourquoi ?

3) Le deuxième jeune homme, positif

- Pourquoi ai-je quitté ma ville ?

- Qu'est-ce que j'attends de mon voyage, de cette nouvelle ville et de ses habitants ?
- Pourquoi est-ce que j'interroge ce vieillard ? Qu'est-ce que j'attends de lui ?
- Quel effet la réponse du vieillard a-t-elle sur moi ?
- Qu'est-ce qui trotte dans ma tête en entrant dans la ville après ce que j'ai entendu ?
- Suis-je heureux de la manière dont les choses se passent ? De moi ? Pourquoi ?

Crédits : AJEG Genève