

Déroulement de la nuit de Pâques (expérience Erguël 2005)

Vendredi saint

Explication du contexte et du but du jeu.

Nous sommes en l'an 792 ab U.C. (40 ap. J-C.). Jésus est mort il y a 8 ans, mais plusieurs personnes pensent encore à lui et croient en lui. Ces personnes proposent de récolter des indices et des histoires sur lui pour organiser un débat dans le but de changer la date. Cette proposition est révolutionnaire car les Romains comptent les années à partir de la fondation de Rome et les Juifs à partir de la fondation du monde selon leurs calculs bibliques. Les disciples de Jésus proposent de compter les années à partir de la naissance de Jésus (752 après la fondation de Rome). Plusieurs groupes s'opposent, mais qui sait, les individus peuvent changer d'idée...

Chaque participant reçoit une fiche avec son nom d'emprunt, la description de son personnage et celle du groupe d'appartenance, avec la position officielle sur Jésus. Ils ne doivent pas la montrer aux autres, car l'identité doit rester cachée.

Les groupes sont constitués par les

- Romains
- Sadducéens
- Pharisiens
- Disciples
- Zélotes
- Laissés pour compte

Le lendemain, pour s'inscrire officiellement, ils doivent amener un pique-nique et l'offrir au jeu. Ils doivent aussi venir costumés selon leur personnage. Ainsi ils pourront s'inscrire et recevoir d'autres renseignements.

Samedi de Pâques

18h00

Lorsqu'ils donnent leur pique-nique ils reçoivent un cube. Dans les 6 faces il y a la place pour :

Nom

Puzzle (chacun a un morceau d'image qui représente son groupe)

Image transfuges (totalité de l'image d'un autre groupe)

Validation indice (Dieu valide la position du personnage envers Jésus)

Clé d'indice (si reconnue par l'adversaire, elle permet de passer par l'épée ou arrêter le personnage)

Case vide : qui est Jésus pour moi ? (position sur Jésus explicitée : ex. un prophète, un anarchiste, le messie etc...)

18h30-19h30, première journée :

Ils reçoivent leur première mission : Trouver les autres membres de leur groupe. Dans la nef de l'église seront projetés des images de la Palestine, ainsi que de la musique orientale. Chacun a le droit de demander le nom du personnage et tous doivent le montrer à travers le cube, mais ils peuvent cacher les autres faces.

La nuit (15') ils devront s'interroger sur leur groupe d'appartenance et trouver un symbole dans un catalogue que leur coach leur a apporté. Ce symbole devra être gratté dans la face en plexiglas du cube du commando décoratif, pendant toute la durée du jeu. Dans leur groupe il y a aussi deux personnages absents.

Brève description des groupes :

Romains : ont le droit de faire des contrôles d'identité dès le début. La personne contrôlée a le droit de cacher toutes les faces sauf celle avec le nom. Dès que 3 personnages ont trouvé leur indice ils ont aussi le droit d'arrêter n'importe qui et récupérer les indices non validés. Les arrestations seront valables seulement s'ils découvrent la phrase clé de l'autre. Leur but c'est, d'une part le maintien de l'ordre vis-à-vis des zélotes, d'autre part de s'assurer que l'enquête sur Jésus ne soit pas trop défavorable pour eux, car ils ne veulent pas changer de calendrier.

Zélotes ont le droit de tuer seulement si 3 indices sont validés. Ils peuvent tuer seulement s'ils connaissent la phrase clé. Ils peuvent tuer n'importe qui, s'emparer de l'indice, le revendre aux romains contre de l'argent ou le valider à leur guise. Ils peuvent voler depuis le début. Leur but c'est de manger et embêter les romains. Individuellement, ils s'intéressent à Jésus, ils font valider leur indice, selon leur mission personnelle à accomplir.

Sadducéens : individuellement, ils sont en lien avec tout le monde, ils sont neutres vis-à-vis de Jésus. Ils peuvent utiliser les romains contre les zélotes. Ils doivent chercher et valider eux aussi l'indice et choisir pro ou contre Jésus. Ils gèrent l'argent, c'est la femme de Chusa qui donne de l'argent aux disciples.

Disciples : eux doivent tout faire pour changer la date ; trouver les indices et convaincre surtout les Sadducéens, qui pourront convaincre les romains et qui sait, les pharisiens, de valider les indices pro Jésus.

Pharisiens : leur but c'est d'empêcher la réhabilitation de Jésus. Mais deux d'entre eux pourraient être en recherche et pas franchement contre Jésus. Ils peuvent utiliser les romains pour embêter les disciples et les zélotes.

Laissés pour compte. Ils cherchent avant tout à manger et à se faire une place. Vis-à-vis de Jésus ont le choix. Les autres équipes, surtout les zélotes, ont intérêt à les récupérer. Les Sadducéens peuvent faire du chantage sur leurs indices.

Autres personnages qui interviennent en ce moment :

Coachs :

Estafette impériale : pour les Romains

Scribe Sage : pour les pharisiens

Tenancier : pour les sadducéens

Berger : pour les Zélotes

Ermite : pour les disciples

Fou : pour les laissés pour compte

Ces coachs leur apporteront aussi leur deuxième mission, qui devront accomplir les deux jours d'après (19h30-20h30 et 20h30-21h30) : Ils reçoivent un indice qui ne leur

est pas destiné et doivent chercher le leur chez la personne décrite dans la lettre. Ils recevront d'autres missions personnelles annexes. La phrase clé se trouvera dans l'indice qui leur est destiné. Une fois trouvé l'indice ils doivent chercher Dieu et le faire valider par lui. Les Zélotes et les Romains ont le droit d'ôter la vie ou la liberté, mais seulement après que 3 personnes aient validé leur indice. Après cela ils peuvent tuer ou arrêter la personne dont ils découvrent le nom et la phrase clé et ceci devant le Geôlier. Les autres groupes, sauf les disciples, ont le droit de dénoncer n'importe qui aux Romains ou de commanditer un meurtre aux Zélotes, en vendant la phrase clé. S'ils se font tuer par les Zélotes ou arrêter par les Romains, ils perdent leur vie, ainsi que l'indice s'il n'est pas validé. Une fois l'indice volé, ils peuvent aller les faire valider à leur guise. Si l'indice est validé pro ou contre Jésus, et qu'ils se font tuer ou arrêter, l'indice est perdu. Au cours du jeu ils peuvent à tout moment chercher Dieu et faire changer la valeur de l'indice.

Les personnages décédés ou emprisonnés reçoivent la fiche d'un personnage absent. Les indices des personnages absents sont affichés aux murs.

Autres personnages qui interviennent :

Dieu : il permet aux personnages de prendre conscience si Jésus est pour lui favorable ou pas. Il l'aide à prendre position sur Jésus.

Œil de Dieu : c'est le cameraman, il suit Dieu et il film comme s'il était Dieu.

Ange : il suit l'œil de Dieu et pose les questions aux personnages interrogés pendant le jeu.

Geôlier : il suit le jeu, il arbitre les passages par l'épée et les arrestations, il aide en cas de non compréhension d'une règle.

Argent : ils reçoivent de l'argent au début du jeu par les coachs. Avec l'argent ils peuvent manger et boire, ainsi que marchander des indices ou faire chanter d'autres personnages.

Les Romains, les Sadducéens et les Pharisiens reçoivent beaucoup d'argent, les disciples reçoivent de l'argent de la part de la femme de Chusa. Les autres devront travailler ou voler. Le travail sera géré par le Scribe : il s'agira de copier des indices dans le refuge des pharisiens.

21h30-21h45 (ou nuit du troisième jour 21h15-21h30) :

Explication de la quatrième journée : jeu poursuite :

Les Romains sont pris à part et partent déjà pour Jérusalem (village voisin ou lieu à proximité) les autres restent dans l'espace de jeu. Explication du contexte

Tous les groupes juifs sont d'accord de monter à Jérusalem pour la Pâque et discuter sur la possibilité de changer de calendrier. Ils doivent arriver dans l'esplanade du Temple (Eglise du village voisin) et entrer dans le Temple et déposer leurs cubes sur la balance pour voir si le changement de datation a gagné ou pas.

Mais les Romains ont peur des désordres et ne sont pas d'accord. Ils doivent empêcher les Juifs d'entrer dans le Temple. Jeu poursuite avec les bracelets, style jeu des Dragons. Les Romains seront positionnés sur le chemin qui mène de l'espace de jeu au lieu de Jérusalem. Une fois arrivé au Temple ils seront sauvés et ils pourront voir qui entre le pro Jésus ou le contre Jésus aura gagné.

23h00 : Culte (ouvert aux paroissiens) : Qui dites que je suis ? Le commando décoratif est positionné en forme de croix. Les catéchumènes restent habillés en coutume de jeu.

A la fin du culte les catéchumènes devront interviewer les paroissiens pour leur demander : et vous, qui dites qu'il est ?

01h00 Les catéchumènes enlèvent leur habit de jeu de rôle. Animation choix ; en lien avec le travail de la balance dans le jeu les catéchumènes sont invités à se placer sur une balance géante (poutre), en fonction de questions posées par les animateurs.

Exemple : d'un côté ceux qui sont convaincus par le message de Jésus, de l'autre ceux qui ne le sont pas, plus près du centre s'ils ont des doutes etc...

La balance permet aussi de jouer à la placer en équilibre, seul, avec l'ensemble du groupe.

Vérifier si tel ou tel, 15 ans à notre époque, aurait aimé voir Jésus casser le temps en deux : avant ou après sa naissance.

01h30 Temps libre dans le Temple (jeux, sommeil, discussions)

06h00 Marche aux flambeaux vers un autre lieu.

08h00 Petit déjeuner dans une Maison de Paroisse.

09h00 Construction et installation du commando

09h30 Conclusion liturgique de la nuit. Variante A : > Bon repos à toutes et à tous !!!

10h00 Variante B : Participation au culte pascal !!!