

L'œuvre de ma vie



Le jeu réalise une simulation de la vie. Il dure 100 minutes, chaque minute correspond à une année de vie. Tous les adolescents ne vont pas parvenir à terminer l'œuvre de leur vie, certains vont « mourir » avant, puisqu'ils vont quitter le jeu par tirage au sort.

Matériel nécessaire pour le jeu

- **Nombre de participants** : au minimum une quinzaine.
- **Durée** : prévoir plusieurs séances ou un week-end.
- **Matériel** :
 - papier de différents formats, différentes couleurs,
 - crayons,
 - feutres,
 - ciseaux,
 - pâte à modeler,
 - bout de tissu, de laine,
 - magazines...
 - les adolescents peuvent aussi utiliser des objets environnants (tables, chaises, vaisselle, plantes...).

Ce jeu peut être fait sans autres activités, mais il est intéressant de l'intégrer dans un cheminement didactique que l'on peut séparer en trois étapes : Approche, Approfondissement - appropriation et Évaluation. Télécharger le document l'œuvre de ma vie

But et déroulement du jeu

- **But du jeu** Chaque catéchumène doit créer « l'œuvre de sa vie » sensée représenter son projet de vie. Cette œuvre aura une forme très libre :

dessins, sculptures, découpages, mélanges de tout cela. L'adolescent peut utiliser tout le matériel mis à sa disposition et les techniques les plus variées. La taille maximale de l'œuvre finale dépend des locaux et du nombre de participants, il n'y a pas de taille minimale. Mais malheureusement, tous les adolescents ne vont pas parvenir à terminer leur œuvre, puisque certains vont « mourir » avant, c'est à dire qu'ils vont quitter le jeu par tirage au sort.

Les jeunes qui « meurent virtuellement » arrêtent alors immédiatement leur œuvre et la laisse telle quelle. Le jeu réalise une simulation de la vie : même avec une assez longue espérance de vie, on ne sait quand on mourra ; et surtout, la mort frappe de manière arbitraire.

Dans le jeu toute la difficulté vient du fait que l'on ne sait pas de combien de temps on disposera pour créer son œuvre. Le dilemme est vite repéré : si la mort me surprend trop tôt, je n'aurai pas eu le temps de créer mon œuvre. Au contraire, si je fais une petite œuvre pour ne pas être pris de cours, l'ennui risque de s'installer au cas où ma vie se prolongerait.

Déroulement du jeu

La création de « l'œuvre de sa vie », dure 100 minutes. Chaque minute correspond à une année de vie, l'œuvre terminée représente donc une vie de 100 ans.

Avant de commencer, chaque participant devra écrire son nom sur un papier qui lui aura été distribué, le papier une fois replié sera placé dans un sac qui permettra de tirer au sort. Ensuite chacun peut attaquer son œuvre.

Durant le temps du jeu, un réveil sonne 4 fois de manière imprévisible. À chaque sonnerie, le travail s'interrompt, et le sort désigne ceux qui meurent.

Si le groupe est de 16, 3 participants peuvent être tirés au sort à chaque sonnerie. Les « défunts » stoppent leur œuvre, ils doivent rédiger leur épitaphe, et une présentation de leur œuvre. Ils peuvent aussi participer à des ateliers :

- rédaction de conseils aux vivants. Il faut bien insister sur le fait que les conseils aux vivants ne seront pas les mêmes si l'on meurt à 9 ans ou à 85 ans ;
- rédiger une lettre à la mort. Le travail peut être collectif ou individuel ;
- chercher un texte biblique en rapport avec le thème.

Ce texte peut être en relation avec le deuil ou la mort, mais on peut

choisir aussi un psaume de supplication ou de reconnaissance, un texte d'espérance.

Une fois les cent minutes écoulées, avant que chacun puisse présenter son œuvre, il est bien d'organiser un goûter, ou un repas.

Cette animation pour adolescents est en lien avec les deux articles sur le temps : « **Excusez-moi, je n'ai pas le temps !** » et « **De l'usage du temps** ». Elle peut aussi s'insérer dans un parcours catéchétique.

Le jeu réalise une simulation de la vie. Il dure 100 minutes, chaque minute correspond à une année de vie. Tous les adolescents ne vont pas parvenir à terminer l'œuvre de leur vie, certains vont « mourir » avant, puisqu'ils vont quitter le jeu par tirage au sort.

Cette animation est directement inspirée par un jeu pour adolescents proposé par Florence Blondon (PointKT N° 33 - Janvier-février-mars 2001 page 17) et le travail de Maurice Baumann, « Jésus à 15 ans », Labor et Fides, Genève, 1993, p. 219ss.

