

# Mon Église idéale

**Durée indicative : 3 heures**

**Jeu de rôles évolutif**

**But = construction d'un temple (un espace ou « lieu de culte + choix d'un moment spi)**

Tout peut démarrer par un grand cercle où chacun se présente ; au lieu de dire son vrai prénom, son âge et son métier, on invente un personnage habitant d'un village, ça peut permettre le délire et après on se lance dans le jeu.

## Répartition des équipes : 4 villages avec 5 ou 6 personnages par village

Personnages typés avec caractères précis et imposés. Prévoir une feuille de route par personnage avec le caractère précis, les spécificités, la logique qu'il doit avoir tout au long du jeu, comment il se comporte en société ils doivent choisir un signe distinctif, de reconnaissance (ex : les cannes pour les vieilles, être élégants pour les notables ou prendre un accent bourgeois à garder tout au long du jeu) Peut-être que c'est à décider par catégories sociales pendant les réunions de syndicats ? Comme ça ils auront tous le même signe.

Chaque personne fait partie de 2 groupes : leur village et leur catégorie sociale

Trouver des noms de village ou les imposer pour former les groupes ?

## Une alternative

a/ Chaque jeune choisit son personnage, et l'organisateur du jeu impose la représentation de chaque classe par village : un village peut donc avoir plus de notables qu'un autre, mais il faut au minimum 1 personne par classe.

b/ Ou on impose un nombre équitable de classes par équipe.

Si c'est « a » il faut trouver des avantages par caractère.

Ex : 1 boulanger fait rapporter à son équipe 1 brioche pour le goûter ; s'il y a 6 boulangers = 6 brioches.

Le châtelain a l'avantage d'avoir des relations, il connaît personnellement le préfet.

## Chaque village passe par plusieurs étapes

1. élection d'un maire avec campagne électorale à organiser
2. réunion par type de métiers ; exemple :
  - les maires se retrouvent
  - les retraités
  - le syndicat des boulangers
3. étape de rapidité ; par ex. la course à l'immobilier (course de sacs), le plus bel espace, le plus beau terrain est à gagner, le village qui gagne cette épreuve, gagne ce terrain là, ordre décroissant en fonction des spécificités physiques (la vieille elle ne marche pas vite, le châtelain on le porte, etc.)
4. étape de réflexion et de construction de l'espace par village
5. étape de réflexion et de choix d'un moment spirituel, d'un petit culte qui sera proposé aux autres villages dans l'espace créée.
6. étape d'achat du matériel, idée que chaque équipe a une richesse au départ, un capital et doit troquer avec les autres. Ou idée de la Banque : tout est à disposition de tout le monde.
7. idée de l'imprévu, catastrophe naturelle (inondations) une équipe perd tout ou est ralentie par l'événement, comment réagissent les autres équipes (solidarité ou égoïsme ?)

## Propositions de caractères : il faut en choisir 5 ou 6 seulement

- le châtelain
- la vieille ou le vieux, les retraités
- le boulanger, le boulanger, le commerçant
- le troubadour (le parasite, celui qui apporte du plaisir)
- le jeune
- la mère au foyer avec enfants
- le cordonnier, le charpentier, les artisans
- le PDG
- le médecin
- la prostituée
- le pharmacien
- le buraliste
- le pasteur (ce personnage peut être le garant du sens du jeu : le rapport à la Bible, l'Église pourquoi on met en espace de cette manière ou d'une autre)
- le restaurateur
- le facteur
- le barman
- le flic
- le pompier
- le jardinier

Le jeu est fini quand les espaces de culte sont en place.

Après le repas, au lancement de la veillée, il y aura la visite de chaque espace de culte avec la proposition d'un moment de prière proposé par chaque village.

## Déroulement

1. Présenter le but du jeu
2. Former les « villages », leur trouver un nom.
3. Présenter les différentes classes à choisir (personnes de plus de 18 ans)
  - les inactifs : femmes ou hommes au foyer ; chômeurs ; retraités ; étudiants ; autres
  - les travailleurs : agriculteurs ; artisans-commerçants ; fonctionnaires ; employés ; ouvriers ; autres
  - les notables : châtelain ; médecin ; avocat ; notaire ; pharmacien ; rentier ; golfeur autres

Les jeunes choisissent qui ils sont à l'intérieur des classes (toutes les idées sont bienvenues)

Il faut respecter une représentativité de chaque classes (1 ou 2 minimum par classes) par village.

Les encourager à choisir un signe distinctif, à jouer un personnage tout au long du jeu, à ne pas perdre de vue qui ils sont.

4. On propose une réunion par classes. Ils se retrouvent avec d'autres villageois de la même catégorie sociale, ils réfléchissent ensemble à une charte qui les représente dans le projet de construction du temple, les priorités pour leur catégorie par exemple pour les inactifs que ce lieu de culte soit ouvert tout le temps et accueillant pour s'y sentir chez soi à n'importe quel moment de l'année même en hiver même la nuit etc. pour les notables que ce temple soit un lieu visible et esthétique pour l'image du village, qu'on fasse des envieux à l'extérieur. Ils devront ne pas perdre de vue cette charte tout le long du jeu.

5. Par village, ils choisissent leur maire qui sera le porte parole tout le long du jeu et qui représentera le village à chaque étape. S'ils sont plusieurs à se présenter, organiser une mini-campagne électorale et un vote.

6. On réunit tous les villages pour participer à « la course au terrain »

But : gagner le meilleur terrain pour construire son Église Chaque village passe les uns après les autres, toutes les personnes de l'équipe sont attachées par les pieds les uns aux autres par de la ficelle, les notables sont portés et les inactifs ont les yeux bandés. Prévoir un mini-parcours et un chronomètre. Les espaces seront distribués en fonction des temps.

7. Le jeu commence vraiment avec une série de démarches à vivre pour chaque village (là, chaque équipe s'auto-gère, décide soit de réfléchir d'abord, soit de tout de suite enclencher les démarches, ils connaissent les papiers qu'ils doivent avoir)

Ils vont devoir rencontrer plusieurs personnes référentes et avancer concrètement leur projet . Après la course au terrain il y aura la présentation de ces personnes référentes, après elles iront se placer dans des endroits choisis mais inconnus des jeunes. Pour cela ils doivent rencontrer :

- Le préfet : c'est lui qui délivre l'autorisation de construire Église, donc il faut être convaincant, si on est assez nombreux (les référents) il peut avoir un secrétaire qui prend les rendez-vous, parce qu'on n'a pas facilement un rendez-vous avec le préfet.
- L'architecte : les villageois vont penser que c'est une aide et quelqu'un qu'il faudra bien écouter mais cet architecte est un peu fou et ambitieux et va les diriger vers des projets irréalisables. Il les induit en erreur.
- Le pasteur : cette personne par contre est une vraie aide, il est le conseiller qui va les convaincre d'avoir un vrai projet théologique profond avec un sens. C'est celui qui peut vraiment les pousser à avoir une vraie réflexion.
- Le banquier : C'est lui qui gère les choses concrètes, au départ les espaces sont vides, ils doivent demander un prêt au banquier (par exemple un village veut 10 chaises, au banquier d'accepter ou non, ou un poste CD + un CD de musique sacrée etc.) On ne négocie pas de l'argent mais des choses concrètes.
- L'inspecteur des travaux finis : le mec chiant qui va faire le tour de tout ce qui est anti-sécurité, qui peut faire ralentir une équipe en dénonçant au préfet que le projet est dangereux (il ne se base que sur l'espace même).
- Le comité anti-secte : jury avec toutes les personnes référentes qui convoque une équipe (tous les autres bureaux donc ferment le temps d'une séance) et demande à ce que l'équipe présente leur projet de culte (moment spi) et prouve qu'ils ne sont pas une secte.
- Un meneur de jeu qui essaye d'avoir un regard sur toutes les équipes et savoir qui s'en tire bien et qui a du mal pour pouvoir influencer les référents dans leur décision impartiale, genre une équipe qui est à fond dans le jeu et avance très vite, demander au préfet d'être injoignable pendant un petit moment pour eux, et le contraire pour les autres. C'est lui aussi qui gère le temps et recueille les réactions.

8. En plein dans le déroulement du jeu, à un moment où chaque village a bien avancé son projet (l'espace est déjà en partie en place), une catastrophe naturelle arrive et touche un village désigné de façon impartiale par le meneur du jeu et les référents, les bureaux ferment et les référents vont tous annoncer à l'équipe qu'ils sont victimes d'un tsunami et que dans l'instant même ils perdent tout. Leur espace ne peut plus être utilisé. On leur propose simplement de leur organiser une conférence de presse où l'on réunit tous les villages pour leur annoncer cela. Il peut même y avoir des discours du préfet, du pasteur, des victimes etc. Ce sont les villages entre eux qui vont soit proposer une solidarité, soit un égoïsme terrifiant, on verra ! On les laisse gérer l'événement.

9. Le jeu est déclaré fini, on se réunit tous et on propose un débriefing.

10. Au début de la veillée, on va tous visiter chaque lieu et participer à un moment spi proposé par le village du lieu.

## **Le préfet**

---

C'est lui qui délivre l'autorisation de construire l'Église  
(papier essentiel pour gagner le jeu)

Les villages vont d'abord prendre rendez-vous avec lui et lui présenter de façon officielle leur projet, si le préfet est séduit, il délivre l'autorisation, s'il est heurté ou trouve que le projet n'a pas de sens, il refusera de donner l'autorisation, dans ce cas là l'équipe devra repasser à nouveau devant lui, plus tard dans le jeu.

C'est un personnage important, imposant, impressionnant. Il impose le respect et comme toute personnalité il est difficile à atteindre. S'il a une secrétaire c'est elle qui prend les rendez-vous, fait patienter les équipes, les introduit officiellement auprès du préfet etc.

Il faut trouver plein d'idées de mise en espace, d'organisation de la pièce dans laquelle il se tient, par exemple avoir une forte présence auprès des jeunes, comme serrer les mains en regardant droit dans les yeux pour après s'installer dans un beau fauteuil derrière un bureau en laissant les jeunes à distance debout.

**Le préfet fait parti du comité anti-secte qui se réunira au milieu du jeu avec les autres personnages.**

C'est le meneur du jeu qui décide quand et où, c'est un jury devant lequel les jeunes passent par équipe pour répondre à toute une série de questions suspicieuses sur leur Église.  
Ce comité anti-secte doit décerner par équipe un certificat anti-secte qui affirme que ce village n'a pas pour projet de construire une secte mais bien une Église.

## **L'architecte**

---

Il est présenté comme un conseiller, une aide pour guider les jeunes à construire leur projet en fonction de leur espace.

Les villages doivent avoir sa signature officielle sur ce projet pour gagner le jeu.

Mais c'est un artiste, un personnage fantasque qui part dans des projets très ambitieux, fous et limites irréalisables.

Il n'a pas d'emplacement précis, il court partout et passe de terrains en terrains, il faut déjà que les jeunes le cherchent et arrivent à le concentrer. Il a des papiers partout, des plans et des idées géniales, séduisantes mais complètement folles !

Attention pour jouer ce personnage il faut être subtil, ne pas en faire trop tout de suite pour laisser croire aux jeunes qu'il est un vrai conseiller et une aide, mais les induire en erreur, les pousser dans le surréaliste pour qu'au bout du compte ils finissent par comprendre que cet architecte est fou et beaucoup trop ambitieux, ce qui va à l'encontre de leur projet modeste.

**L'architecte fait parti du comité anti-secte qui se réunira au milieu du jeu avec les autres personnages.**

C'est le meneur du jeu qui décide quand et où, c'est un jury devant lequel les jeunes passent par équipe pour répondre à toute une série de questions suspicieuses sur leur Église.

Ce comité anti-secte doit décerner par équipe un certificat anti-secte qui affirme que ce village n'a pas pour projet de construire une secte mais bien une Église.

## **Le pasteur**

---

C'est un personnage essentiel pour le déroulement du jeu.

Il est une vraie aide pour les participants.

Il va les conseiller d'un point de vue théologique en les faisant réfléchir sur le fond de leur décision.

Sur ce thème de la « construction d'une Église », partir sur des idées très concrètes sur l'accueil, la prière pour une communauté, la chaleur et le témoignage de leur Église etc.

Il peut être un vrai conseiller au moment de la préparation du temps de culte par village. Leur donner des idées de chants, de prières, de textes bibliques.

Il doit aussi être à l'écoute de leurs envies et de leurs idées, pour que chaque village est sa spécificité.

C'est lui le garant du fond du jeu. On ne décide pas n'importe quoi sans une réflexion théologique tout en laissant les idées créatrices s'exprimer.

### **Le pasteur fait parti du comité anti-secte qui se réunira au milieu du jeu avec les autres personnages.**

C'est le meneur du jeu qui décide quand et où, c'est un jury devant lequel les jeunes passent par équipe pour répondre à toute une série de questions suspicieuses sur leur Église.

Ce comité anti-secte doit décerner par équipe un certificat anti-secte qui affirme que ce village n'a pas pour projet de construire une secte mais bien une Église.

## **Le banquier**

---

Il tient la banque du matériel pour le jeu.

Chaises, tables, tissus, lecteur CD, CD de musique, bougies, bible, carnets de chants, matériel de papeterie, du scotch au stylo, tout est négociable.

Il faut donc demander un prêt de ce matériel en argumentant sur son projet.

Le banquier va plus être concentré sur l'aspect matériel et concret de l'installation de leur espace.

Est-ce que c'est possible, avez-vous la place, pourquoi vous vous voulez installer comme ça ? Combien de personnes peuvent entrer ? D'un point de vue sécurité l'espace est-il aux normes ?

En fonction de sa confiance en l'équipe il prête le matériel, parfois pour un temps donné car ça doit servir aux autres équipes.

La banque a des heures d'ouverture et de fermeture.

Comme dans une banque on a un ordre de passage et on fait la queue. C'est l'administration avec tous ces aléas.

### **Le banquier fait parti du comité anti-secte qui se réunira au milieu du jeu avec les autres personnages.**

C'est le meneur du jeu qui décide quand et où, c'est un jury devant lequel les jeunes passent par équipe pour répondre à toute une série de questions suspicieuses sur leur Église.

Ce comité anti-secte doit décerner par équipe un certificat anti-secte qui affirme que ce village n'a pas pour projet de construire une secte mais bien une Église.

## **L'inspecteur des travaux finis**

---

C'est le personnage le moins sympathique du jeu. Celui dont les jeunes devraient avoir peur.

Il intervient quand il veut pour inspecter l'espace et contrôler toutes les normes de sécurité.

Il ne se préoccupe que de cela, puisque c'est un espace public il faut penser à la sécurité des personnes. Peu importe le fond.

Au début du jeu il peut intervenir juste comme un conseiller puis après inspecter le lieu et avoir le pouvoir de leur interdire l'accès pendant quelques minutes (parce que ce n'est pas aux normes) ce qui les retardera.

Attention à être subtil, féroce mais pas trop, jouer le rôle du pénible mais ne pas trop s'acharner sur une équipe et ne pas trop freiner son évolution dans le jeu.

Il ne va pas intervenir tout de suite mais laisser les équipes avancer sur leur projet.

### **L'inspecteur des travaux finis fait parti du comité anti-secte qui se réunira au milieu du jeu avec les autres personnages.**

C'est le meneur du jeu qui décide quand et où, c'est un jury devant lequel les jeunes passent par équipe pour répondre à toute une série de questions suspicieuses sur leur Église.

Ce comité anti-secte doit décerner par équipe un certificat anti-secte qui affirme que ce village n'a pas pour projet de construire une secte mais bien une Église