

BAPTEME ET VIE CHRETIENNE

FICHES I/4/B.2

AGE:	dès 15 ans	NOMBRE:	2 groupes de 5-6 catéchumènes au minimum
DUREE:	3 heures minimum		
ACTIVITE:	Rallye		
DEMARCHE:	Aborder le baptême à travers la symbolique de l'eau		
MATERIEL:	Le texte photocopié et présenté en morceaux (texte-puzzle), stylos, bloc-notes (pour les "reprises" dans chaque poste), affaires de piscine		
EXIGENCES:	Plusieurs animateurs et un maître nageur		
TEXTE BIBLIQUE:	Jean 13: 1-17		
FICHES:	"CATECHETES": II/4/B.3 "L'eau: rites et symboles", II/4/B.4 "La symbolique de l'eau"		

Cette expérience catéchétique a été réalisée par une équipe de 3 pasteurs (dont un maître nageur) et 3 catéchètes, de l'Eglise Réformée de France (St-Amans, Tarn) en 1996. Elle se situe 2 semaines avant Pentecôte, date à laquelle certains catéchumènes seront baptisés. Pour le texte et l'animation, contacter : Pasteur Philippe Perrenoud, 13, rue de Rhôny, F - 30310 Vergèze

Déroulement de la journée :

- 10h30 : Culte des 3 secteurs
12h15 : Pique-nique devant la piscine "L'Archipel" (à Lardailé en cas de pluie)
13h : Entrée à l'Archipel.
Temps libre (on laisse les jeunes batifoler un moment)
Puis, pour amorcer le temps catéchétique à proprement parler, on rassemble tout le monde dans le vestiaire.
14h : Lavement des pieds dans le vestiaire (sans faire de commentaire au préalable) : les catéchètes aux pieds des catéchumènes.
Il s'agit de mettre en pratique le principe du renversement auquel nous convie le message de l'Evangile.
Vient ensuite la discussion autour de ce geste.
14h30 : Début du rallye (5-6 catéchumènes par équipe et 2 animateurs à chaque poste)
A chaque étape, les jeunes reçoivent un morceau de texte (puzzle).
16h : Reconstitution du texte et conclusion.
16h15: Fin

LE JEU

Première étape : L'EAU

Poste 1/1 : MORT

Apnée la plus longue. Décrire ses sensations.

NB. Cet exercice peut se faire dans n'importe quelle profondeur d'eau, ou en se tenant au bord.
Lister les idées négatives par rapport à l'eau (1 point par mot valable).

© SED1998
copies autorisées pour les abonnés

Thème n° 4
LE BAPTEME

Classeur I
PLANS

Poste 2/1 : VIE

Faire la planche (chronométré : 30 secondes). Décrire ses sensations.

N.B. En général, on coule quand-même un peu; rien n'est totalement positif et facile...

Lister les idées positives par rapport à l'eau.

Poste 3/1 : PEUR

Plongeur

- peur avouée, manifeste = 4 points
- simple saut = 3 points
- simple plongeur = 2 points
- plongeur avec figure = 1

Objectif : mettre en pratique le message évangélique selon lequel les "premiers seront les derniers".

En effet, les plus incertains sont ceux qui reçoivent le plus de points. mis en avant tandis que les plus performants (plongeur avec figure) en récoltent le moins.

Les catéchumènes entendront qu'ils ont le droit d'avoir peur, l'essentiel étant de se jeter à l'eau - comme dans la vie !

Poste 4/1 : FORCE DE L'EAU

Dans la "rivière" de la piscine, faire un barrage pour faire monter le niveau d'eau (chronométré) + sensations.

Mise en commun : sortis de l'eau, les catéchumènes discutent avec le catéchète responsable du poste (partage des sensations éprouvées etc).

But : permettre aux catéchumènes d'exprimer et d'intégrer la signification des éléments symboliques de l'eau, du baptême etc.

Le catéchète note les réactions des différentes équipes.

Deuxième étape : LE BAPTEME

Poste 1/2 : CONFIANCE, FOI

Immersion en arrière + sensations... (confiance faite à l'autre ...)

Ce poste reprend la gestuelle du baptême par immersion, ici "répété" par un catéchète, les catéchumènes passant l'un après l'autre, dans un bassin peu profond.

Poste 2/2 : ENTREE, ETAPE, PASSAGE

Toboggan : faire le plus de roulés-boulés en un temps limité.

N.B. Certes, toutes les piscines n'ont pas de toboggan, mais si c'est le cas, l'utiliser à profit ! Sinon, sauter cette étape (ce n'est pas la plus importante).

Poste 3/2 : SIGNIFICATION, SIGNE

Récapitulation des étapes précédentes : redonner le sens des différentes étapes, faire une synthèse.

Poste 4/2 : RECEPTION

Remorquage : répartir les membres de l'équipe de part et d'autre de la piscine.

L'un remorque l'autre (= une largeur), puis le remorqué remorque un autre...

Tout le monde est une fois remorqué et une fois remorqueur.

N.B. On peut effectuer cet exercice à un endroit de la piscine où les jeunes ont pied, si ceux-ci ne sont pas très sûrs d'eux en natation.

Mise en commun (voir mise en commun sous poste 4/1)

Troisième étape : LE SERVICE

Ici, pas de mise en commun ou de reprise "théorique" : les épreuves physiques suffisent et constituent la phase d'appropriation.

Poste 1/3 : ENDURANCE

Nager le plus vite possible pendant 3 minutes

Toute l'équipe nage ensemble, on totalise les longueurs.

N.B. De la lassitude peut apparaître, mais c'est le but ! Un peu d'effort si on veut arriver à quelque chose...

Poste 2/3 : SERVICE

Course de relais avec un ballon et des mots.

Objectif : Recevoir/donner/recevoir/redonner etc. : un exercice qui traduit dans les gestes le mouvement de la grâce : Dieu donne et l'homme rend grâces, en réponse au baptême.

Poste 3/3 : ENTRAINEMENT

Chacun apprend quelque chose aux autres (un mouvement, un geste)

Durée : une minute chacun.

Objectif : exercer le partage des compétences.

L'arbitre vérifie si tous les membres de l'équipe refont correctement le mouvement

FIN :

Reconstituer le puzzle

Lire le texte

Donner un titre au passage

Expliquer les raisons et les conséquences de ce choix

Mise en commun des titres.

Remarques :

- attention au changement de température lorsque les catéchumènes sortent de l'eau pour effectuer les "reprises" avec les animateurs !
- Si vous ne disposez pas de 3 heures consécutives, vous pouvez fractionner le parcours par étapes (2 ou 3 séances).
- Encadrement : il n'est pas obligatoire d'avoir un maître-nageur dans l'équipe des adultes : un "surveillant de baignade" suffit. De plus, il y a toujours un maître-nageur dans les piscines.
- Pour ne pas pénaliser les jeunes non sportifs (qui, la plupart du temps, n'osent pas l'avouer) : cibler les postes en fonction de ces jeunes-là aussi.
Sinon, tirer avantage du jeu d'équipe : tous les membres d'une équipe ne sont pas obligés de jouer tous les postes.