



vivre les différences

SPiMER

PRÉAMBULE

Animer SPI

SPI, comme « spiritualité » ou encore « développement spirituel ».

Des mots qui font peur ? Non, des mots qui font vivre la réflexion et le choix de valeurs personnelles.

C'est à toi que revient le défi d'animer SPI, dans ta section, ton Conseil d'animation local, ton Congrès régional, ...

Dans les pages de ce « manuel du spirituel » tu trouveras beaucoup d'informations, de références et d'activités à lancer.

N'hésite pas ! Animer SPI est à la portée de chaque animateur et chaque cadre des Scouts Pluralistes.

Conception :

Muriel Van Leemput

Réalisation :

Muriel Van Leemput - Geneviève Vanden Houte - Atelier de développement SGP

Mise en page

Jo

Illustrations :

Jim

Couverture :

Magritte - La Victoire (1924)

© SGP 2004

TABLE DES MATIÈRES

Le développement spirituel _____ pages couleur saumon

- Le développement spirituel, qu'est-ce au juste ?
- Pourquoi aborder la spiritualité au sein des SGP ?
- La spiritualité, une affaire de tous les jours ...
- Mais alors, comment faire ?
- Comment utiliser cet outil ?

Fiches « mise en condition » _____ pages couleur jaune

- Quelques activités pour se préparer et se rendre disponible à la réflexion sur soi.

Fiches « activités SPI » _____ pages couleur blanche

- Voir tableau ci dessous.

Textes et citations _____ pages couleur bleue

- Quelques textes à utiliser comme point de départ pour des réflexions et des échanges.

Religions et convictions _____ pages couleur orange

- Quelques repères pour commencer...
- Qu'est-ce qu'une religion ?
- Qu'est-ce qu'une philosophie ?
- Attention aux sectes !
- Les principaux mouvements spirituels rencontrés en Belgique
- Et le Pluralisme dans tout ça ?

Bibliographie _____ pages couleur verte

Répertoire des fiches « mise en condition » et des fiches « activités SPI »						
N°	Titre	Cs	Lx	S/G	Pi	Commentaires
M01	Ici les pas	■				Jeu d'écoute
M02	Je t'écoute et je bouge	■				Jeu d'écoute
M03	Le chat et la souris		■	■	■	Jeu non-verbal
M04	Le miroir	■	■	■	■	Jeu non-verbal
M05	Le papillon sur l'épaule		■	■	■	Jeu non-verbal
M06	Les statues de pierre	■	■	■	■	Jeu non-verbal
M07	Relaxation		■	■	■	Activité calme
M08	Contraste	■				Jeu théâtral
A01	Abri antiatomique			■	■	Mise en situation
A02	Anagrammes		■	■	■	Jeu de lettres
A03	Causeuse		■	■	■	Discussion en vis-à-vis
A04	Chant de fierté	■	■			Activité musicale
A05	Choix restreint		■	■	■	Pour se positionner
A06	Concours euroblagues			■	■	Sur les stéréotypes
A07	Les Chaudoudoux	■	■			Jeu sur base d'un conte
A08	Cultionary		■	■	■	Sur les stéréotypes
A09	Écouter la nature	■	■	■	■	Activité d'écoute

A10	Egalité des chances		■	■	■	Mise en situation
A11	Faites-le		■	■	■	Mise en situation
A12	Forcer le cercle		■	■	■	Jeu sur majorité-minorité
A13	Fresque	■	■			Expression graphique
A14	La carte d'identité positive				■	Discussion en vis-à-vis
A15	Le cœur de l'arbre	■	■	■	■	Activité de découverte
A16	Le parcours d'obstacles	■	■	■		Jeu physique
A17	Les ballons		■	■	■	Sur la société idéale
A18	Les blasons		■	■	■	Expression graphique
A19	Les étiquettes		■	■	■	Mise en situation
A20	Les yeux dans les yeux	■	■	■	■	Jeu non-verbal
A21	Ma différence, mon point commun	■	■			Echanges en cercle
A22	Mandalas	■	■	■	■	Expression graphique
A23	Merci à toi ...		■	■	■	Jeu non-verbal
A24	Mon objet	■	■	■	■	Echanges en cercle
A25	Papier déchiré	■	■	■	■	Autour d'un problème de société
A26	Parcours émotions				■	Activité dans la nature
A27	Petit milieu personnel	■	■	■	■	Activité dans la nature
A28	Photo de groupe			■	■	Expression sur base de musiques
A29	Photolangage 1	■				Choix individuel et échanges
A30	Photolangage 2		■	■	■	Choix individuel et échanges
A31	Photolangage 3		■	■	■	Choix individuel et échanges
A32	Photolangage 4	■	■	■	■	Choix en groupe et échanges
A33	Prise de position 1				■	Sur un sujet d'actualité
A34	Prise de position 2		■	■	■	Au départ d'affirmations
A35	Réflexion à partir d'un support		■	■	■	Choix collectif et échanges
A36	Richesse	■	■			Mise en situation
A37	Si je pouvais être quelqu'un d'autre, je serais		■	■	■	Activité sur les ressemblances et les différences
A38	Simulation de catastrophe			■	■	Mise en situation
A39	Soutenir les regards				■	Jeu non-verbal
A40	S'ouvrir l'esprit		■	■	■	Au départ d'un problème graphique
A41	Texte à thème				■	Echanges au départ d'un texte
A42	Traversée dangereuse		■	■	■	Mise en situation
A43	Quelques activités pour comprendre la loi	■	■	■	■	Des idées pour aborder la Loi
A44-a	Loi et Promesse Castors	■				Découverte
A44-b	Loi et Promesse Castors	■				suite
A45-a	Loi et Promesse Louveteaux		■			Autour d'une veillée
A45-b	Loi et Promesse Louveteaux		■			Suite
A46-a	Loi et Promesse Scoutes			■	■	Autour d'une veillée
A46-b	Loi et Promesse Scoutes			■	■	Suite
A46-c	Loi et Promesse Scoutes			■	■	Fiche pour le jeune
A46-d	Loi et Promesse Scoutes			■	■	Fiche pour l'animateur

Tu trouveras également en fin d'ouvrage, trois fiches vierges à remplir toi-même

LE DÉVELOPPEMENT SPIRITUEL

INTRODUCTION

LE DÉVELOPPEMENT SPIRITUEL, QU'EST-CE AU JUSTE ?

La spiritualité d'un être humain (du latin *spiritus*, esprit), c'est tout ce qui touche à ses croyances, à son système de valeurs, à ses émotions.

Développer sa spiritualité, c'est enrichir les *relations* que l'on vit en tant qu'individu :

- La relation à soi (apprendre à se connaître soi-même),
- La relation aux autres (apprendre à accepter l'existence de l'autre et à découvrir les personnes que l'on côtoie),
- La relation au monde, à l'univers (explorer les différentes croyances, coutumes, philosophies ou religions pour se forger sa propre représentation du monde).

Favoriser le développement spirituel du jeune, en tant qu'animateur, c'est donc *lui offrir la possibilité* de se lancer à la recherche de lui-même, dans la construction d'un système personnel de valeurs, de croyances, de convictions profondes, afin qu'il se sente de plus en plus proche de sa propre vérité.

Par ailleurs, on ne peut se connaître soi-même que par la confrontation aux autres, à la différence. C'est donc pour cela que la *dimension de groupe* est essentielle dans le développement spirituel.

Cela dit, le développement spirituel est *une démarche personnelle*. Nous, animateurs, ne pouvons que guider et soutenir chaque jeune dans son propre développement. Il n'est pas de notre ressort de transmettre une philosophie, une religion ou une croyance, mais bien de permettre à chacun de vivre la vérité qu'il a choisie, de l'exprimer et de la partager¹.

¹ Partant du principe que le modèle choisi par le jeune soit lui-même respectueux des principes et fondements démocratiques de notre mouvement bien entendu.

POURQUOI ABORDER LA SPIRITUALITÉ AU SEIN DES SGP ?

En tant que membre fondateur du scoutisme et guidisme mondial, les Scouts Pluralistes appuient leur action éducative sur six piliers fondamentaux du développement de la jeunesse :

- le développement physique,
- le développement intellectuel,
- le développement émotionnel et affectif,
- le développement social,
- le développement spirituel
- le développement de la personnalité.

Depuis toujours, le développement spirituel fait donc partie intégrante de notre programme d'éducation.

Cependant, certains ont longtemps cru qu'une fédération pluraliste se devait d'être *neutre*. On nous imaginait réticent à l'idée de parler de philosophie, de spiritualité, dans le cadre de notre scoutisme... Comme si c'était un sujet tabou ! Il en a résulté que certaines personnes, pour qui cette dimension spirituelle était importante, n'ont pas trouvé leur place au sein de notre mouvement.

Aujourd'hui comme depuis toujours, aux SGP, nous visons bien plus que la coexistence passive de jeunes dans des groupes plus ou moins homogènes. C'est en effet un *pluralisme actif* que nous désirons pratiquer ensemble, où chacun d'entre nous aurait l'ambition d'aller à la rencontre de l'autre et de ses différences pour s'en enrichir, où tout individu jouirait d'un espace pour exprimer ses idées, partager ses convictions ou vivre ses coutumes.

Idéalisme ? Peut-être dans une certaine mesure... Mais dans notre société de plus en plus multiculturelle, n'est-ce pas une idée qui mérite que l'on s'y essaie, même un tout petit peu ?

LA SPIRITUALITÉ, UNE AFFAIRE DE TOUS LES JOURS ...

Des moments spirituels, vous en vivez certainement tous les week-ends, parfois même sans le savoir ! Les occasions sont en effet nombreuses, si l'on part du principe que le développement spirituel passe par l'expression et l'échange de valeurs, d'émotions...

« Stéphanie, je la déteste ! » : faire réfléchir un Louveteau sur ce que signifie pour lui aimer et détester, c'est déjà de la spiritualité. Discuter avec les Castors de la vie et de la mort, c'est aussi de la spiritualité.

Vous l'aurez donc compris, qui dit spiritualité ne dit pas forcément cérémonies pompeuses, palabres ennuyeuses et blabla assommant...
Et on n'est pas obligé de se limiter au grand camp !

MAIS ALORS, COMMENT FAIRE ?

Les croyances, les valeurs, les émotions intimes... Comment faire pour que nos jeunes osent s'exprimer sur des sujets parfois si personnels ? La première étape, c'est d'instaurer dans le groupe un climat de respect et d'écoute. L'apprentissage de ces qualités ne va pas de soi et il est important d'y consacrer du temps pour que chacun puisse s'exprimer en toute confiance.

Ensuite, il faut garder à l'esprit qu'un animateur scout ne doit endosser ni le rôle des parents, ni celui d'un psychologue, ni celui d'un conseiller laïque ou religieux. Il ne s'agit en effet ni d'entamer une thérapie collective ni de refaire l'éducation spirituelle de nos bambins ! Nous avons pour seul objectif que les jeunes réfléchissent sur eux-mêmes et qu'ils partagent le fruit de leurs réflexions avec les autres.

Notre rôle se limite donc à tout mettre en place pour que ces échanges aient lieu dans les meilleures conditions. Il nous appartiendra aussi d'enrichir le point de vue de chacun, en ouvrant des pistes de réflexion ou en faisant prendre conscience au jeune qui s'interroge des différentes références qui l'entourent et s'offrent à lui.

Que l'on se rassure : l'animateur ne doit pas être un professionnel de la philosophie ! Il ne doit ni tout connaître ni d'ailleurs avoir réponse à tout, car dans le cadre de la spiritualité il n'y a pas de vérité absolue.

Il est d'ailleurs bon de le préciser au groupe, car l'animateur représente souvent aux yeux des plus jeunes un modèle d'intelligence et de savoir. En tant qu'animateur, il faut donc veiller à ne pas influencer les jeunes en donnant son opinion trop vite. Mais attention, fuir les questions du groupe, ce n'est pas une solution non plus !



Accompagner, aiguïser la curiosité, encourager l'écoute et l'expression de chacun, être capable de faire émerger de temps en temps des questions qui interrogent le sens qu'on donne aux choses et à la vie : voilà des attitudes que tout animateur pourra faire siennes.

Il est donc intéressant de sortir des sentiers battus, de varier les types d'activités. Il y a mille choses amusantes à faire avec les jeunes, dans le cadre de la spiritualité. Cet outil a été conçu pour te faciliter la tâche.

N'oublie pas que le développement spirituel n'est jamais fini pour personne. N'hésite donc pas à aller à la rencontre des autres animateurs pour enrichir ta propre vie spirituelle !

COMMENT UTILISER CET OUTIL ?

Cet outil comprend des fiches d'activités favorisant le développement spirituel de l'enfant et de l'adolescent, ainsi que quelques fiches de « mise en condition », destinées à mettre en place les conditions nécessaires à l'écoute et au respect dans un groupe (on peut par exemple les utiliser juste avant une discussion sur le vécu ou les valeurs de chacun). A toi de compléter ces fiches, de les adapter, de les triturer au gré de tes envies et de tes besoins.

On tombe facilement dans le piège qui consiste à transformer le développement spirituel en un concept fourre-tout. Par exemple, discuter de la pollution ou de l'importance du recyclage, cela ne touche pas au développement spirituel, mais plutôt à l'éducation à la citoyenneté. De même, organiser des activités d'observation de la nature, cela relève d'abord du plein air, et pas de la spiritualité. Dans cet outil, nous avons précisé les objectifs principaux de chaque activité, pour bien la replacer dans son contexte de développement spirituel. Cela t'aidera également à inventer de nouvelles activités qui répondent bien à des objectifs ancrés dans ce domaine. Dans cet outil, tu trouveras d'ailleurs des fiches vierges qui t'offrent un canevas de préparation. N'hésite pas à renvoyer tes nouvelles idées au siège de la fédération : elles pourront ainsi être publiées !

Cet outil te propose en outre des citations, et quelques extraits de textes issus de différents courants philosophiques ou religieux. Nous espérons que tu y découvriras de nouveaux thèmes de réflexion et qu'ils enrichiront l'ouverture de ton groupe. Quelques pages consacrées aux principaux mouvements spirituels rencontrés en Belgique t'aideront également à mieux appréhender le thème.

Enfin, les plus férus de spiritualité trouveront dans cet ouvrage une bibliographie et des liens Internet qui les renseigneront sur les livres et documents les plus sympathiques à consulter.

Bonne lecture à tous !

MISE EN CONDITION

Quelques activités pour se préparer et se rendre
disponible à la réflexion sur soi.

Mise en condition	ICI LES PAS	Fiche - M01
-------------------	--------------------	-------------

Objectifs de développement spirituel :

- faire comprendre aux jeunes enfants la valeur du silence,
- favoriser le contrôle et la maîtrise de soi.

Branche :	Castors
Durée :	10 à 15 minutes
Nombre :	de 6 à 16 participants
Matériel :	-
Type :	intérieur et extérieur

Déroulement

Les castors sont sur l'aire de jeu.

L'un d'entre eux a les yeux bandés. Les autres se promènent autour de lui et tentent de l'approcher le plus silencieusement possible pour le toucher.

Dès qu'il entend des pas, l'enfant aux yeux bandés dit : « Ici les pas », en indiquant du doigt la direction.

Celui qui a été désigné se transforme immédiatement en statue.

A tour de rôle, les castors auront les yeux bandés.

Commentaires

L'animateur doit bien contrôler le jeu pour que les statues se mettent en place immédiatement et restent statues sans faire aucun bruit.

Il n'est pas nécessaire de changer les rôles si le castor aux yeux bandés se fait toucher. Continuer l'activité en silence.

Mise en condition	JE T'ÉCOUTE ET JE BOUGE	Fiche - M02
-------------------	------------------------------------	-------------

Objectifs de développement spirituel :

- favoriser l'écoute de l'autre et la concentration.

Branche :	Castors
Durée :	5 à 10 minutes
Nombre :	indifférent
Matériel :	-
Type :	intérieur et extérieur

Déroulement

Deux castors sont sur l'aire de jeu. L'un fait face au groupe des spectateurs, l'autre est de dos, concentré et à l'écoute de son partenaire.

Le castor qui est de face va émettre pendant environ trente secondes une série de bruits ou de sons pouvant ou non raconter une histoire.

Quand il a fini, il précise « j'ai fini ».

Le castor qui est de dos se retourne alors immédiatement et produit, pendant trente secondes environ, les gestes que lui ont inspirés les bruits.

Commentaires

L'enfant n'est pas obligé de traduire en gestes tous les bruits qu'il a entendus : il peut n'en avoir retenu qu'un seul, celui qui aura été le plus parlant pour lui.

Il faut laisser libre cours à l'imagination des enfants : si le premier dit « toc-toc », il n'est pas obligatoire que le second fasse le geste de frapper à la porte !



Objectifs de développement spirituel :

- reconnaître sa place dans le groupe,
- se situer par rapport à chaque membre du groupe.

Branche : Louveteaux, Scouts/Guides, Pionniers**Durée :** 15 à 20 minutes**Nombre :** de 10 à 20 participants**Matériel :** -**Type :** intérieur et extérieur**Déroulement**

Tous les participants évoluent en marchant, sur l'aire de jeu.

Chacun va choisir mentalement, sans l'énoncer, une personne qu'il va défendre et une personne qu'il craint. Tout en continuant de marcher, il va se rapprocher de la personne qu'il veut défendre et fuir celle qu'il craint. Cela se fera en grande concentration, sincèrement et sans aucune parole. Evidemment, nombreuses seront les possibilités.

L'important est que l'écoute se fasse entre chaque membre du groupe.

On ne peut pas changer en cours de route les personnes que l'on a choisies au début du jeu.

L'œil extérieur du meneur (animateur ou participant) doit capter qui est craint et qui est protégé par qui.

A l'issue des 5 premières minutes, le meneur émet ses hypothèses et se rend compte de ses réussites ou de ses erreurs. On reprend ensuite une nouvelle partie.

Objectif de développement spirituel :

- favoriser l'écoute sensible de l'autre et la concentration.

Branche : Toutes

Durée : de 10 à 20 minutes, en fonction de la tranche d'âge

Nombre : de 6 à 20 participants

Matériel : une musique douce

Type : intérieur

Déroulement

Les participants sont répartis par paires sur l'aire de jeu. Chacun se place à une distance d'un mètre environ de son partenaire, les yeux dans les yeux. L'animateur met une musique douce.

L'un des deux participants effectue avec lenteur une série de mouvements que l'autre reproduit comme s'il était son miroir : en d'autres termes, si le bras droit du premier participant se lève, c'est le bras gauche du deuxième qui se lèvera. Attention, les deux participants ne doivent pas se toucher, comme s'il y avait l'épaisseur du miroir entre eux deux.

Ce jeu s'effectue sans que les partenaires ne se quittent des yeux. Les participants « dirigeront » le miroir à tour de rôle.



Commentaires

A partir de 8 ans, laisser s'écouler un temps de concentration d'une minute avant d'effectuer les mouvements, ceci pour évacuer tout rire et toute tension. On n'essaiera pas de « déjouer » l'effet du miroir (le fait que les deux partenaires lèvent le bras droit par exemple).

En préparation à ce jeu, l'animateur peut également proposer l'activité intitulée « Les yeux dans les yeux ».

Chez les castors, on peut préalablement mettre les enfants seuls face à un véritable miroir afin qu'ils intègrent bien le principe. Il est en tout cas indispensable de montrer un exemple avant l'exécution à deux.

Bien expliquer, à fortiori avec les jeunes enfants, que tout le corps peut participer. En effet, on a souvent tendance à ne faire bouger que la partie située au-dessus du bassin. A partir de 8 ans, on peut également insister sur le fait que le visage doit aussi participer au mouvement.

Variante : quand les participants possèdent bien l'exercice, il est possible de le travailler avec une légère évolution dans l'espace (à partir de 8 ans).

Mise en condition	LE PAPILLON SUR L'ÉPAULE	Fiche - M05
-------------------	-------------------------------------	-------------

Objectif de développement spirituel :

- favoriser la concentration et l'écoute de l'autre.

Branche :	Louveteaux, Scouts/Guides, Pionniers
Durée :	15 à 20 minutes
Nombre :	de 10 à 20 participants
Matériel :	fond musical très doux
Type :	intérieur

Déroulement

Les participants sont scindés en deux groupes égaux dont le premier se dissémine dans l'espace, dos tourné vers le centre de la pièce, afin de ne pas voir les autres.

En silence et en « respiration » (c'est-à-dire concentrés et parfaitement disponibles), les participants du second groupe choisissent individuellement un partenaire et se placent derrière lui en posant la main droite sur son épaule gauche avec douceur, « tel un papillon se posant délicatement sur une fleur ».

Celui qui est de dos essaie de reconnaître son partenaire grâce à ce toucher.

Dès qu'il est sûr d'avoir retrouvé celui qui est derrière lui, et toujours en silence, il pose sa main droite sur la main qui recouvre son épaule (comme pour lui dire : « Je t'ai reconnu ! »).

Ensuite, il se retourne et se rend compte en silence de sa réussite ou de son erreur.



Commentaires

Pour que ce jeu prenne tout son sens de concentration et d'écoute de l'autre, il est nécessaire de le faire se dérouler en silence ou avec un fond musical très doux.

Mise en condition	LES STATUES DE PIERRE	Fiche - M06
-------------------	----------------------------------	-------------

Objectifs de développement spirituel :

- favoriser l'extériorisation d'une émotion,
- explorer une gamme d'émotions par le jeu et y mettre un nom,
- travailler la confiance en soi.

Branche :	Toutes
Durée :	de 15 à 20 minutes, en fonction de la tranche d'âge.
Nombre :	de 6 à 20 participants
Matériel :	fond musical très doux
Type :	intérieur et extérieur

Déroulement

En marche rythmée, les participants évoluent sur toute l'aire de jeu. Au signal de l'animateur (mot donnant l'état de la statue), ils s'arrêtent, parfaitement immobiles, dans l'état demandé, et restent ainsi environ un minute trente (une minute pour les plus jeunes). A titre d'exemples, les statues pourront être gaies, tristes, malades, en colère, amoureuses, énervées,...

Puis, sur un nouveau signal, les participants reprendront leur marche dans la plus parfaite neutralité.

Commentaires

Conseils : aucune réflexion, aucune « intellectualisation » de l'émotion ne devra être faite par l'exécutant. Le mot étant donné, l'état doit, dans la seconde qui suit, trouver une expression physique. Insister sur la spontanéité, la première proposition physique du participant est la bonne. Le jeune doit avoir confiance en ce qu'il fait, et s'imposer dans sa vision de tel ou tel état.

Ce jeu n'est pas une activité de développement spirituel à proprement parler, puisqu'il s'agit ici plus de *jouer* une émotion, en fonction des indications de l'animateur, que d'exprimer un sentiment ressenti de façon autonome en dehors du jeu théâtral. Cependant, elle trouve son intérêt dans le fait qu'elle permet aux jeunes d'explorer par le jeu tout une gamme d'émotions et d'y mettre un nom.

Sources : MEGRIER D., *100 jeux de théâtre à la maternelle*, Paris : Retz, 1995, p. 90 et HERIL A. & MEGRIER D., *60 exercices d'entraînement au théâtre à partir de huit ans*, Paris : Retz, 1992, p. 93

Mise en condition	RELAXATION	Fiche - M07
-------------------	-------------------	-------------

Objectifs de développement spirituel :

- créer une harmonie de groupe en favorisant l'écoute de l'autre,
- créer un état de relaxation favorable à la méditation.

Branche :	Louveteaux, Scouts/Guides, Pionniers
Durée :	environ 5 minutes
Nombre :	2 à 20 participants
Matériel :	éventuellement des matelas ou des coussins pour s'asseoir confortablement
Type :	intérieur ou extérieur

Déroulement

Tous les participants s'asseyent en tailleur, blottis les uns contre les autres, le corps relâché.

Le meneur inspire profondément par le ventre et entame un long « onm », d'une voix grave.

Le groupe rejoint alors progressivement le chant, les uns prenant le relais des autres lorsqu'ils reprennent leur respiration (respiration ventrale).

Le chant collectif se fait de plus en plus profond et dense. Le groupe entre progressivement en complète harmonie...

Commentaires

Il faut bien choisir son moment pour proposer cette activité. L'opportunité peut par exemple se présenter lors d'une veillée...

Et il ne faut pas s'attendre à ce que cette activité soit prise au sérieux dans un premier temps : on obtiendra vraisemblablement quelques rires !

Mieux vaut prendre la situation avec humour et persévérer...

On peut aussi proposer aux participants de faire le même exercice deux par deux, face à face, à quelques centimètres l'un de l'autre.

Chacun choisit la personne avec laquelle il a envie « d'entrer en harmonie ».

Activité SPI	CONTRASTE	Fiche - M08
--------------	------------------	-------------

Objectif de développement spirituel :

- explorer par le jeu tout une gamme d'émotions et y mettre un nom.

Branche :	Castors
Durée :	5 à 10 minutes
Nombre :	indifférent
Matériel :	-
Type :	intérieur et extérieur

Déroulement

L'animateur installe au milieu de l'aire de jeu un panneau assez grand pour pouvoir dissimuler le castor qui va jouer (un drap peut faire l'affaire, ou à défaut de tout matériel, une simple ligne tracée sur le sol).

Le castor se place à gauche du panneau. L'animateur lui donne deux états contraires (exemple : « tu pleures et tu ris »).

L'enfant part de la gauche du panneau en exprimant un état d'une manière claire (les larmes), passe derrière le panneau et réapparaît à droite en exprimant l'état contraire (le rire).

Commentaires

Autres exemples d'états émotionnels : aimer/détester, avoir peur/se sentir en sécurité, être heureux/être malheureux, être fâché/être content, se sentir coupable/se sentir innocent, être étonné/être blasé, ressentir du plaisir/du dégoût, patienter/s'impatienter, être nerveux/être calme, être intimidé/se sentir sûr de soi, être fier/avoir honte, être agressif/être doux...

Ce jeu n'est pas une activité de développement spirituel à proprement parler, puisqu'il s'agit ici plus de *jouer* une émotion, en fonction des indications de l'animateur, que d'exprimer un sentiment ressenti de façon autonome en dehors du jeu théâtral. Cependant, elle trouve son intérêt dans le fait qu'elle permet aux jeunes enfants d'explorer par le jeu tout une gamme d'émotions et d'y mettre un nom.

FICHES ACTIVITÉS SPI

Objectifs de développement spirituel :

- se rendre compte des différences d'opinions,
- débattre et argumenter sur ses choix,
- prendre conscience des différentes valeurs qui sous-tendent nos choix.
- écouter respectueusement les autres.

Branche : Scouts/Guides, Pionniers

Durée : 1h00, 1h30

Nombre : minimum 6 participants

Matériel : -

Type : intérieur

Déroulement

Former des équipes de 6 à 7 participants.

L'animateur raconte aux participants l'histoire suivante :

Chaque équipe est responsable de la recherche dans des bases expérimentales très éloignées des villes. Soudain, la 3^{ème} guerre mondiale éclate. Les bombes pleuvent et chaque jour le monde est un peu plus détruit. Toute la population cherche désespérément des abris antiatomiques. Une base de chercheurs vous appellent de toute urgence, ils sont désespérés et ils ont besoin d'aide. Voici le message qu'ils vous laissent :

« Nous sommes 10 personnes désirant entrer dans un abri antiatomique construit pour en recevoir 6 seulement. Nous ne parvenons pas à décider nous-mêmes qui doit quitter la base et qui peut rester. Il nous est impossible de décider, nous finirons par tous nous entretuer si cela continue. Nous pensons que vous pouvez nous aider à décider qui ira dans l'abri et qui n'ira pas. Quoique vous décidiez, nous obéirons » FIN DU MESSAGE.

De votre côté, les choses s'accélèrent et il ne reste plus que 30 minutes pour rejoindre votre abri et décider du sort des personnes qui vous ont appelés. La décision s'annonce difficile à prendre car vous n'avez qu'une description superficielle de ces personnes. Réfléchissez bien car les 6 personnes qui descendront dans l'abri seront peut-être les seuls être humains vivants à la fin de la guerre.

Voici la description des 10 personnes :

- *un comptable âgé de 30 ans*
- *son épouse enceinte de 6 mois*
- *un militant noir, étudiant en deuxième année de médecine*
- *un historien bien connu âgé de 42 ans*
- *un biochimiste*
- *un jeune chanteur vedette de la télé*
- *un rabbin âgé de 54 ans*
- *un étudiant*
- *un policier armé*
- *un charpentier de 24 ans*

Désignez un gardien du temps qui préviendra les groupes lorsqu'il ne restera plus que 15, puis 10, puis 5 et une minute. Tous les groupes se réunissent alors et partagent leurs résultats.

Conseils pour débriefer l'activité

Il est très important que tout le monde écoute les arguments des autres. Il ne faut pas hésiter à rappeler certains à l'ordre.

Cette expérience provoque généralement des réactions émotives très fortes. Certains participants auront peut-être tendance à s'attaquer mutuellement et à critiquer sévèrement leur choix. Il est important d'attirer leur attention sur la liberté d'expression, la tolérance, la sensibilité et l'acceptation mutuelle.

A la fin de l'activité, l'animateur peut demander aux participants si l'activité a été difficile et pourquoi ; si certains ont été influencés par les autres, si certains ont empêché le groupe d'arriver à une décision finale ; si certains ont fait preuve d'obstination ; quelles sont les valeurs qui ont dicté les choix de chacun...

Variante

L'histoire peut changer. Voici un autre exemple :

10 personnes sont en danger de mort. Toutes ont besoin d'une transplantation cardiaque urgente. Si elles ne sont pas opérées très vite, elles vont mourir. Un seul cœur est disponible. Il faut aider le chirurgien à choisir laquelle de ces personnes bénéficiera de la greffe, ce qui signifie qu'une seule vivra.

Voici des exemples de candidats à la greffe (le nombre de personnes peut varier) :

- *une jeune fille de 16 ans enceinte et qui a abandonné ses études*
- *un policier condamné pour avoir brutalisé des citoyens*
- *un prêtre de 75 ans*
- *une femme médecin âgée de 36 ans, stérile*
- *un militant noir*
- *une prostituée de 39 ans*
- *un architecte homosexuel*
- *un avocat alcoolique de 29 ans*

Objectifs de développement spirituel :

- favoriser chez le jeune la construction de son système de valeurs,
- encourager l'échange d'idées au sein du groupe, et l'expression de sentiments personnels.

Branche : Louveteaux, Scouts/Guides, Pionniers

Durée : 15 à 20 minutes

Nombre : indifférent

Matériel : des feuilles A4, un gros feutre

Type : intérieur et extérieur

Déroulement

Demander à 9 participants de tenir chacun une des lettres du mot « tolérance » (1 lettre par feuille A4). Les autres membres du groupe essaient alors de trouver un maximum des mots que l'on peut former avec ces 9 lettres, en rapport avec la tolérance.

**Commentaires**

Si le groupe est trop nombreux, choisir plusieurs mots (par exemple : pluralisme, amoureux, différence, violence, famille, honnêteté, etc.)

Voici quelques mots que l'on peut former à partir du mot « tolérance » : nôtre, trac, râlent, trace, rate, née, or, rôle, enrôle, lent, entre !, etc.

Finalement, l'orthographe importe peu. Ce qui compte, c'est que chacun puisse donner ses idées et les expliquer aux autres s'il en a envie.

Variante

L'animateur prend note sur une grande feuille de tous les mots qui sont proposés. Lorsque le groupe a lancé toutes ses idées, il se rassemble autour de l'animateur. Chacun peut alors poser des questions sur la signification des mots, et sur leur lien avec la tolérance. C'est par exemple l'occasion de donner une définition du concept, ou de trouver des exemples concrets d'attitudes tolérantes/intolérantes. Cette activité peut constituer un moyen détourné pour faire prendre conscience au groupe qu'il n'est pas toujours très tolérant envers certains de ses membres...

Pour rendre l'activité plus dynamique, on peut par exemple imaginer de dissimuler les lettres dans un certain périmètre et de les faire rechercher par les jeunes (pourquoi pas grâce à des azimuts).

Activité SPI	CAUSEUSE	Fiche - A03
--------------	-----------------	-------------

Objectifs de développement spirituel :

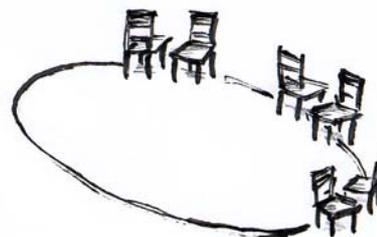
- mieux connaître l'autre au travers de ses valeurs, de ses émotions, de ses croyances et convictions,
- exprimer ses valeurs, ses émotions, ses croyances et convictions,
- structurer son système de valeurs.

Branche :	Louveteaux, Scouts/Guides, Pionniers
Durée :	30 minutes
Nombre :	de 06 à 16 participants
Matériel :	des feuilles A4, un gros feutre
Type :	intérieur et extérieur

Déroulement

Disposer des chaises en cercle, deux par deux, l'une à côté de l'autre et inversées, de manière à ce que les deux interlocuteurs soient chaque fois en vis-à-vis.

Les participants dialoguent par paires durant un temps déterminé. Ensuite, au signal de l'animateur, les participants se lèvent et se décalent d'une chaise (on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre), de façon à ce que tout le monde change de partenaire.



Commentaires

Il y a des sujets qu'il est parfois plus difficile d'aborder en grand groupe, ou qui demandent des échanges plus individuels. La technique de la discussion « en causeuse » convient alors parfaitement.

Variante

Demander aux participants de former des paires, et de s'isoler deux par deux dans un endroit tranquille, avec la consigne suivante : « pendant 20 minutes vous allez échanger sur le thème donné. Durant les 10 premières minutes, une personne parle et l'autre prend éventuellement quelques notes mais ne peut absolument pas intervenir. Après ces 10 minutes, on inverse les rôles ». L'animateur passe dans les groupes à la moitié du temps pour rappeler aux participants de procéder à l'échange.

Organiser un retour en grand groupe à l'issue des 20 premières minutes. Chacun a la possibilité d'exprimer ce qu'il a ressenti lors de l'activité, ou son point de vue personnel sur le thème. Ne pas dévoiler ce qui a été dit par le partenaire lors de la causeuse.

Objectifs de développement spirituel :

- exprimer les choses dont nous sommes fiers,
- prendre conscience de l'importance accordée à nos valeurs.

Branche : Castors, Louveteaux

Durée : 45 minutes

Nombre : minimum 10 participants

Matériel : des instruments de musique

Type : intérieur et extérieur

Déroulement

Chanter la phrase musicale suivante et, à la fin, demander aux participants d'ajouter une valeur dont ils sont fiers. Les participants peuvent recommencer la chanson jusqu'à ce qu'il n'aient plus d'inspiration.



Petite variante



Activité SPI	CHOIX RESTREINT	Fiche - A05
--------------	------------------------	-------------

Objectifs de développement spirituel :

- mieux se connaître soi-même,
- apprendre à connaître les autres au travers de leurs valeurs et de leur croyances.

Branche :	Toutes
Durée :	environ 20 minutes
Nombre :	minimum 10 participants
Matériel :	des phrases (cf. exemples ci-dessous)
Type :	intérieur et extérieur

Déroulement

La salle doit être bien dégagée afin que l'on puisse facilement délimiter deux zones.

Avant chaque question, les participants se rassemblent au centre de la pièce.

L'animateur lit une phrase (par exemple : je suis une source jaillissante ou un lac calme). Chacun fait son choix puis se place du côté de la pièce qui représente ce choix : d'un côté, à droite, les sources jaillissantes, et de l'autre, à gauche, les lacs calmes.

Dans chacune des deux zones, les participants se groupent par deux et, en deux minutes, exposent les motifs de leur choix.

Tout le monde retourne ensuite au centre de la pièce et l'animateur énonce une nouvelle phrase. Cinq ou six phrases suffisent.

Les participants sont invités à échanger avec un nouveau partenaire à chaque phrase, dans la mesure du possible.

Quelques exemples de phrases

- Je suis économe ou dépensier
- J'aime vivre en ville ou à la campagne
- Je préfère le petit déjeuner ou le dîner
- J'adore l'été ou l'hiver
- Je dis plus souvent oui que non
- Je suis toujours attentif ou je rêve souvent
- Je suis croyant ou non croyant
- Je suis une personne sportive ou intellectuelle
- Je défends mon point de vue ou je suis toujours d'accord
- Je suis intuitif ou rationnel
- Je suis conformiste ou anti-conformiste

- Je suis un lièvre ou une tortue
- Je suis un clavier d'ordinateur ou une plume d'oie
- Je suis une étoile filante ou un phare au sommet de la montagne
- Je suis une corde à linge ou le fil d'un cerf volant
- Je suis une tapette à mouches ou un papier tue-mouches
- Je suis une pancarte portant l'inscription
« défense de passer » ou « endroit ouvert au public »
- Je conduis une moto ou un tandem
- Je suis un gourmet ou un gourmand
- Je suis une montagne ou une vallée
- Je suis toujours ponctuel ou toujours en retard
- Je ressemble au miel ou au vinaigre...

Commentaires

Cette activité est excellente lors de la première rencontre d'un groupe.

Activité SPI	CONCOURS EUROBLAGUES	Fiche - A06
--------------	---------------------------------	-------------

Objectifs de développement spirituel :

- structurer son système de valeurs, en observant la façon dont l'humour est employé pour maintenir ou alimenter les préjugés,
- mieux se connaître soi-même, en prenant conscience des répercussions qu'ont les plaisanteries sur nous-même et sur les personnes visées,
- provoquer une réaction face à des situations que nous désapprouvons,
- aborder le sujet des peurs cachées dans les plaisanteries que nous racontons.

Branche :	Scouts/Guides, Pionniers
Durée :	45 minutes
Nombre :	indifférent
Matériel :	des blagues appropriées au groupe (dont des plaisanteries sur les végétariens, les blondes, les riches, les Juifs, les handicapés, les politiciens, les stars, les étrangers, les homosexuels, sur des sujets tabous, des jeux de mots, des farces, des dessins humoristiques), un chapeau, un tableau ou une grande feuille.
Type :	intérieur et extérieur

Déroulement

Au préalable, noter les blagues sur des petits bouts de papier et les mettre dans le chapeau.

Les participants sont assis en cercle et on fait tourner le chapeau en demandant à chacun de prendre un petit bout de papier, puis de lire ou de mimer la plaisanterie qui y est inscrite. Le reste du groupe cote la blague sur 10 et on inscrit le score sur le tableau.

A l'issue du jeu, organiser un débriefing. Commencer par demander aux participants ce qu'ils ont ressenti pendant le jeu. Ensuite, poser des questions du genre :

- « Quelle plaisanterie a gagné et pourquoi ? »
- « Quelle est celle qui a obtenu la note la plus basse et pourquoi ? »
- « Qu'est-ce qui rend une blague inacceptable ? »
- « En quoi les plaisanteries sexistes/racistes font-elles du tort aux personnes visées ? »
- « Comment réagissez-vous lorsqu'une personne vous raconte une blague blessante : vous souriez poliment, vous riez pour faire comme les autres, vous dites à la personne que vous trouvez sa plaisanterie déplacée, vous quittez le groupe sans rien dire ? »



Commentaires

Conseils pour l'animateur :

- Choisir judicieusement les blagues pour ne pas perdre le contrôle de la situation.
- Inclure des blagues positives : les dessins humoristiques sont d'excellentes sources de plaisanteries qui nous aident à apprendre quelque chose de positif à propos de nous-mêmes et du monde qui nous entoure.
- Prendre garde aux plaisanteries susceptibles de blesser profondément certains membres du groupe.

Activité SPI	LES CHAUDODOUX	Fiche - A07
--------------	-----------------------	-------------

Objectifs de développement spirituel :

Permettre à l'enfant

- de découvrir les personnes qu'il côtoie,
- d'enrichir son système de valeurs,
- d'exprimer ses croyances, ses valeurs et de les partager avec le groupe,
- d'exprimer ses émotions et de les partager avec le groupe

Branche :	Castors, Louveteaux
Durée :	environ 2h30, fragmentées
Nombre :	nombre de participants indifférent (3 animateurs minimum, idéalement 4)
Matériel :	<i>Le Conte chaud et doux des Chaudoudoux</i> (voir bibliographie), de quoi mettre en place un univers féérique (bougies, musique, etc.), un plateau de jeu (type jeu de l'Oie), deux dés (par exemple des dés géants en mousse), des chaudoudoux (c'est-à-dire des boules d'ouate) et des froids-piquants (des boules d'aluminium), une liste de questions numérotées pour le jeu (un exemplaire par animateur), ces mêmes questions numérotées sur des fiches à répartir sur l'aire de jeu, des bics et des feuilles de papier.
Type :	intérieur et extérieur, en fonction de l'étape du grand jeu

Introduction :

Souvent, les jeunes enfants ont tendance à ne prêter attention qu'à eux-mêmes, ou à leur compagnon privilégié de jeu. Il s'agit ici de les inciter à prendre conscience de l'existence des autres, et à faire un pas vers eux.

Nous te proposons donc d'organiser ce grand jeu, qui se base sur un livre pour enfants (*Le Conte chaud et doux des Chaudoudoux*, de Claude Steiner, paru chez Interéditions, 2000). Cependant, cette activité pourrait très bien découler d'une autre histoire de ton invention qui traite de thèmes similaires (la générosité, le bonheur d'être tous ensemble et d'offrir de l'amour aux autres, l'envie, la peur de se faire dépouiller par les autres...). Si tu ne disposes pas du livre, ne te gêne pas pour donner libre cours à ton imagination !

Déroulement

1. Raconter l'histoire aux enfants (minimum 1 animateur - 30 minutes)

Un animateur raconte l'histoire aux enfants, par exemple lorsqu'ils sont au lit ou dans tout autre lieu, du moment qu'ils sont attentifs. Choisir aussi un moment de la journée où ils ne sont pas trop fatigués. Veiller à instaurer une ambiance féérique, en utilisant des bougies, de la musique...

2. Le grand jeu (3 ou 4 animateurs - 1h30 - idéalement à l'extérieur)

Regrouper les participants deux par deux, en prenant soin d'associer des enfants qui ne se parlent jamais lors des activités.

Un animateur (ou deux, si les enfants sont nombreux) gère le plateau de jeu, dont chaque case comporte un numéro. A chaque visite chez l'animateur, les enfants lancent les dés et

tombent sur un numéro. Ils doivent alors retrouver dans le périmètre de jeu la question qui correspond à ce numéro.

Un autre animateur se promène sur l'aire de jeu, pour aider les enfants qui ne maîtrisent pas la lecture à déchiffrer leur question (du type : *quel est le plat préféré de ton coéquipier ?*). Lorsque les deux enfants se sont échangé leurs réponses, ils retournent au plateau de jeu. L'enfant A donne à l'animateur la réponse qui concerne l'enfant B, et inversement. L'animateur demande confirmation à chacun, et attribue ensuite un chaudoudoux à l'équipe. Les enfants peuvent relancer le dé.

Malheureusement, Belzépha, la méchante et horrible sorcière (incarnée par un animateur grimé et déguisé) rôde dans les parages ! A tout moment, elle peut attraper les couples d'enfants et leur poser une question du jeu à laquelle ils ont déjà répondu. Pour ce faire, il faut que chaque couple soit en possession d'une liste établie par l'animateur « plateau », qui mentionne les numéros des questions auxquelles les enfants ont répondu ainsi que les réponses de chacun (en un mot). Si les enfants donnent la bonne réponse concernant leur partenaire, Belzépha les laisse filer. Sinon, elle leur échange un chaudoudoux contre un froid-piquant. L'équipe gagnante est celle qui rapporte le plus de chaudoudoux en fin de partie, et le moins de froids-piquants. Chaque froid-piquant fait en effet perdre un point en fin de partie.

Variantes du grand jeu:

Au lieu de provoquer une perte de points en fin de partie, les froids-piquants peuvent obliger les équipes à ne lancer qu'un dé, à rester bloquées au plateau de jeu pendant un certain temps, à effectuer un gage, ...

Si les castors sont nombreux (ou si le jeu est réalisé avec des louveteaux), on peut soulager Belzépha en laissant les enfants se poursuivre entre eux (en plus de la sorcière). L'équipe gagnante échange un chaudoudoux contre un froid-piquant.

3. Discussion en grand groupe

(minimum 1 animateur - 30 minutes - idéalement au même endroit que lorsque l'histoire a été racontée)

Attention, il s'agit ici de l'étape qui donnera tout son sens à l'activité. Il ne faut surtout pas la négliger !! L'animateur lance une petite discussion sur la base des questions suivantes :

- Quelles sont les impressions des enfants ? (aller au-delà des réflexions du type : « C'était un chouette jeu ! »)
- Est-ce facile de se souvenir de toutes ces informations nouvelles en si peu de temps ? (Une conclusion pourrait être qu'il faut du temps pour apprendre à connaître l'autre)
- Si je te pose une de ces questions au sujet de ton meilleur ami, peux-tu y répondre plus facilement ? Pourquoi ?
- Peux-tu, toujours pour ton meilleur ami, répondre à toutes les questions ? Oui - Non ? Pourquoi ?
- Y avait-il pour ton partenaire au moins une réponse que tu pouvais déjà donner avant de jouer ? Oui - non ? Pourquoi ? (Parce que je ne le connais pas bien)
- Vous ne trouvez pas bizarre de ne rien savoir d'un enfant avec qui on passe tous ses dimanches depuis... ? Comment cela se fait-il ? Que pourrait-on faire pour mieux se connaître ?

Commentaires

- Evidemment, on n'organisera pas cette activité si le groupe est déjà très soudé et que ses membres se connaissent tous bien !
- Si les enfants s'amuse vraiment pendant le jeu, la discussion se déroule en général très bien. Ils entrent vivement dans le thème et discutent très volontiers ensemble.

Activité SPI	CULTIONARY	Fiche - A08
--------------	-------------------	-------------

Objectifs de développement spirituel :

- enrichir et structurer son système de valeurs, en repérant et analysant les stéréotypes, les images et les préjugés que l'on se forge à propos des autres,
- comprendre le fonctionnement des stéréotypes,
- générer la créativité et la spontanéité du groupe.

Branche :	Louveteaux, Scouts/Guides, Pionniers
Durée :	de 45 minutes à 2 heures, selon la taille, la motivation et l'âge du groupe
Nombre :	indifférent
Matériel :	une liste de mots à illustrer, un tableau et un marqueur pour noter les scores, feuilles de papier et stylos pour les dessins des groupes, scotch ou punaises pour afficher les dessins des groupes
Type :	intérieur

Déroulement

Former des équipes de 3 à 4 personnes. Appeler l'un des membres de chaque équipe et leur montrer un mot. Chaque dessinateur rejoint alors son groupe et tente de dessiner le mot. Il ne peut ni dessiner de chiffre, de drapeaux ou de devises (sinon ce serait trop facile), ni écrire de mots, ni parler sauf pour confirmer que la réponse est correcte. Les autres membres de l'équipe essaient de deviner de quoi il s'agit mais sans poser de questions.

Si la réponse a été trouvée, l'équipe l'annonce et marque un point. Un nouveau dessinateur se rend chez l'animateur pour recevoir un nouveau mot.

Lorsque tous les mots ont été dessinés, demander à chaque équipe d'inscrire le mot correspondant sous leurs dessins, qu'ils soient terminés ou non. On affiche ensuite tous les dessins afin que les participants puissent les comparer, et discuter des différentes interprétations et des images associées aux mots.

Organiser ensuite un débriefing. Il est en effet capital que cette activité ne se limite pas aux dessins, et que les groupes réfléchissent aux risques des stéréotypes et à l'origine des images que nous avons des autres.

Commencer par demander aux participants si l'activité leur a semblé difficile et pourquoi. Ensuite, leur demander d'observer les dessins affichés et de comparer les diverses images associées aux mots. On peut leur demander si ces images correspondent ou non à la réalité et interroger les dessinateurs à propos de l'image choisie pour illustrer le mot.

On peut ensuite discuter de la nature des images :

« Sont-elles positives ou négatives ? »

« Quels sont leurs effets sur nos relations avec les personnes concernées ? »

... et sur l'origine des stéréotypes : le rôle des médias, de l'éducation scolaire, de la famille, du groupe...

Commentaires

Suggestions de mots :

Racisme, différence, discrimination, antisémitisme, réfugié, conflit, européen, ressortissant, paysan, pauvreté, musulman, homosexuel, égalité, séropositif, tzigane, japonais, russe, africain, arabe, droits de l'homme, américain, médias, touriste, étranger, solidarité, réfugié, aveugle, amour, moldave...

NB : nous vous suggérons d'inclure dans cette liste le nom d'une communauté que l'on connaît peu (les habitants de Slovénie, de Moldavie, de Saint-Marin...) afin de faire remarquer que nous nous forgeons rarement des clichés sur les personnes avec qui nous avons peu de contacts.

Lors du débriefing :

Il faut éviter d'émettre des jugements sur les stéréotypes des participants.

L'évaluation et la discussion doivent contribuer à la prise de conscience de ce que sont les stéréotypes : des images et des suppositions qui n'ont pas grand chose à voir avec la réalité.

Chez les louveteaux, l'activité sera sans doute traitée moins en profondeur, mais il y a quand même moyen de faire s'exprimer les enfants sur ce qu'est un cliché et sur les conséquences que ceux-ci peuvent avoir sur leur relation aux autres.

Objectifs de développement spirituel :

- favoriser le respect du silence,
- créer un état de disponibilité dans le groupe (atmosphère propice à une activité spi), mettre les sens en éveil,
- pratiquer la contemplation.

Branche : Toutes**Durée :** de 1 minute (pour les Castors) à 5 minutes (pour les plus âgés)**Nombre :** de 6 à 16 participants**Matériel :** -**Type :** extérieur**Déroulement**

Le groupe se rend en pleine nature. Installé confortablement, complètement immobile et détendu, chacun écoute les bruits de la nature.

Commentaires

Naturellement, les plus jeunes ou les plus remuants feront des commentaires ou des petits bruits pour distraire l'attention des autres et tenter de les faire rire. Dans ce cas, les inciter gentiment à rester concentrés. Arrêter l'activité quand l'attention du groupe commence à se relâcher.

Chez les enfants, on peut introduire la notion de compétition : il faut retenir un maximum de bruits que l'on a entendus et comparer sa liste avec celle des autres à l'issue de l'activité.

La Nature peut avoir pour chacun une place différente dans sa conception du monde, en fonction de sa culture, de ses convictions philosophiques ou religieuses. Il est intéressant, en particulier dans des groupes multiculturels, de demander aux participants quelle place ils donnent à la Nature dans leur vie, ce qu'elle représente pour eux.



Activité SPI	EGALITÉ DES CHANCES	Fiche - A10
--------------	----------------------------	-------------

Objectif de développement spirituel :

- enrichir son système de valeurs en ayant une réflexion sur l'égalité des chances.

Branche :	Louveteaux, Scouts/Guides, Pionniers
Durée :	1h15
Nombre :	de 16 à 30 participants
Matériel :	des foulards, des sacs-poubelle, des œufs en chocolat, de la corde et différents objets pour le parcours d'obstacles, une boussole, un maître-mot, du papier craft, de la peinture, du carton pour l'objet en 3D
Type :	extérieur

Déroulement

L'animateur demande aux participants de former 6 groupes (de 4 à 6 participants par groupe) :

- 1 groupe de « petits »
- 1 groupe de « grands »
- 1 groupe de « filles »
- 1 groupe de « garçons »
- 2 groupes mixtes

A chaque groupe est attribuée une spécificité :

- un groupe de muets
- un groupe de siamois (les participants sont attachés par deux)
- un groupe dont la moitié des membres est aveugle
- un groupe dont la moitié des membres est paraplégique (les autres participants doivent les porter)
- un groupe dont les membres se déplacent dans un sac-poubelle
- un groupe ne pouvant utiliser que trois bras en tout

Un représentant de chaque groupe se rend chez un animateur. Celui-ci leur distribue un parcours de missions (les mêmes missions pour chaque groupe, mais dans un ordre différent) :

- Une course relais
- Une chasse aux œufs
- Un parcours d'obstacles
- Un maître-mot caché à retrouver dans la nature (azimuts, indices, etc.)
- Une fresque à peindre
- Un objet en 3D (un cube par exemple) à réaliser

Consignes pour les groupes :

Chaque groupe doit remplir les différentes missions dans l'ordre, en respectant sa spécificité, le plus rapidement possible (le temps entre chaque mission est chronométré).

Tous les membres du groupe doivent participer à chacune des missions. Dans les groupes des aveugles et des paraplégiques, les rôles peuvent s'interchanger en cours de jeu, pour éviter toute lassitude.

A la fin de l'activité, les animateurs rassemblent tous les participants et leur demandent ce qu'ils ont pensé du jeu, comment ils l'ont vécu (attendre que chacun ait pu exprimer son ressenti avant de passer à l'étape suivante). Ensuite, les animateurs posent les questions suivantes :

« Qu'est-ce que ça fait de savoir que de toute façon, les épreuves seront plus difficiles à réaliser pour nous que pour les autres ? »

« Comment pourrait-on faire pour que le jeu soit plus équitable ? Que faut-il changer aux règles du jeu ? »

« Quel lien pourrait-on établir entre ce jeu et la société dans laquelle nous vivons ? »

En fin de discussion, l'animateur clôt le moment en remerciant le groupe et en tirant une petite conclusion.

Activité SPI	FAITES-LE !	Fiche - A11
--------------	--------------------	-------------

Objectifs de développement spirituel :

- enrichir son système de valeurs en faisant l'expérience de la discrimination,
- mieux nous connaître nous-même en analysant notre attitude par rapport aux groupes discriminés,
- découvrir les mécanismes qui maintiennent les minorités dans des positions inférieures au sein de nos sociétés,
- favoriser une prise de conscience de notre contribution au maintien de structures sociales injustes.

Branche :	Louveteaux, Scouts/Guides, Pionniers
Durée :	60 minutes
Nombre :	maximum 30 participants
Matériel :	4 grandes feuilles de papier, 4 vieux magazines, 4 paires de ciseaux, 4 séries de marqueurs indélébiles, 4 tubes de colle, 1 montre
Type :	intérieur

Déroulement

Répartir les participants en 4 groupes, qui occupent chacun un coin du local.

Un ou plusieurs animateurs sont chargés de noter ce que disent ou font les membres de chaque groupe pendant l'activité.

Annoncer à tous que les animateurs vont passer dans les groupes pour distribuer le matériel et donner les instructions.

Passer dans le 1^{er} groupe, lui donner le matériel et annoncer clairement :

« Vous avez une feuille de papier, un magazine, des ciseaux et de la colle. Vous devez faire un collage représentant le printemps. Vous avez 20 minutes. Commencez quand vous voulez. »

Passer dans le 2^e et le 3^e groupe et leur donner les mêmes instructions, si ce n'est que le 2^e groupe devra faire un collage sur l'été, et le 3^e groupe un collage sur l'automne.

Passer ensuite dans le 4^e groupe et lui donner le matériel en prononçant distinctement une phrase du genre :

« Mpsò, flosamd loerabtbz losinse bauqvxa poyeks, nseioamans sajiyudo lazerva losifalitome. Vous avez 20 minutes. Commencez quand vous voulez. »

Pendant que les groupes travaillent, faire le tour de la salle, encourager et soutenir les groupes 1, 2 et 3, mais reprocher au groupe 4 de ne pas faire ce qui a été demandé.

Au bout de 20 minutes, stopper l'activité et demander aux groupes de remettre leurs collages. Organiser un débriefing : on peut commencer par demander aux membres des groupes leur avis sur l'activité, et si tout le monde a participé.

Ensuite, entamer avec le groupe une discussion sur les rapprochements que l'on peut faire entre cette activité et la réalité. Voici des exemples de questions qui vous aideront à enclencher la discussion :

- « Voyez-vous un rapport quelconque entre cette activité et la réalité ? »
- « Dans notre société, qui le 4^e groupe symbolise-t-il ? »
- « Pourquoi avons-nous tendance à blâmer les victimes d'injustices sociales ? »
- « Comment réagissent les personnes qui se sentent victimes d'injustices sociales ? Réagissent-elles de la même façon que les membres du 4^e groupe ? »

Les notes prises par l'observateur pourront être utiles pour relancer le débat, rappeler telle ou telle attitude...

Commentaires

Cette activité est susceptible de provoquer des réactions très fortes de la part des membres du 4^e groupe, frustrés de ne pas comprendre les instructions et en plus de se le voir reprocher. Parfois ils s'en prennent à l'animateur ou aux autres groupes. Pour éviter cela, veillez à :

- Constituer des groupes au hasard afin que personne ne se sente visé personnellement
- Préciser avant de procéder à l'évaluation que ce n'est qu'un jeu et que tous doivent sortir de leur personnage
- Laisser à chacun l'occasion d'exprimer ses sentiments durant la discussion, avant de passer à l'analyse de ce qui s'est passé.

Variante :

Si l'on veut augmenter l'enjeu de cette activité, on peut demander aux groupes de jouer un petit sketch, au lieu de réaliser un collage. Cela sera plus stressant pour le 4^e groupe qui appréhendera le fait de devoir jouer en public sans être sûr de la consigne. Attention, une fois encore, il faut veiller à ce que personne ne se sente blessé.

Activité SPI	FORCER LE CERCLE	Fiche - A12
--------------	-------------------------	-------------

Objectifs de développement spirituel :

- enrichir son système de valeurs, en faisant l'expérience de l'appartenance à un groupe majoritaire et à un groupe minoritaire,
- mieux se connaître soi-même, en analysant les stratégies que l'on déploie pour se faire accepter par le groupe majoritaire,
- être conscient des moments où l'on apprécie de faire partie de la majorité et où l'on préfère faire partie de la minorité.

Branche :	Louveteaux, Scouts/Guides, Pionniers
Durée :	40 minutes
Nombre :	6 à 8 personnes par cercle
Matériel :	du papier et une montre
Type :	intérieur ou extérieur

Déroulement

Répartir les participants en sous-groupes de 6 à 8 personnes.
Demander à chaque groupe de désigner un observateur et un outsider.

Demander aux membres du groupe de se tenir épaule contre épaule et de former un cercle aussi impénétrable que possible.

Expliquer que l'outsider doit tenter de pénétrer en force dans le cercle tandis que les autres tentent de l'en empêcher.

Demander à l'observateur de prendre des notes sur les stratégies utilisées par l'outsider et par ceux qui forment le cercle, ainsi que de chronométrer l'activité.

Vous pouvez donner à l'observateur des instructions concrètes comme :

- « Que se sont dit les participants formant le cercle et qu'ont-ils dit à l'outsider ? »
- « Qu'ont fait les membres du cercle pour empêcher l'outsider d'y pénétrer ? »
- « Qu'a dit l'outsider ? »
- « Qu'a fait l'outsider ? »

Après 2 ou 3 minutes, que l'outsider ait réussi ou non à pénétrer dans le cercle, demander à 2 autres participants de jouer les rôles de l'outsider et de l'observateur.

L'activité prend fin lorsque tous les participants désireux de forcer le cercle ont fait une tentative.

Attention, il faut veiller à ce qu'aucune agressivité ne s'exprime durant cette activité.

A l'issue du jeu, réunir tous les participants pour parler de ce qui s'est passé et de ce qu'ils ont ressenti. Vous pouvez leur demander ce qu'ils ont ressenti en tant que maillon du cercle, en tant qu'outsider, si ceux qui sont parvenus à « forcer le cercle » ressentent quelque chose de différent par rapport à ceux qui n'y sont pas parvenus.

Vous pouvez demander aux observateurs les stratégies utilisées par les outsiders, celles employées par les participants formant le cercle pour empêcher l'outsider de passer.

Ensuite vous pouvez demander à l'ensemble des participants quand, dans la réalité, ils apprécient d'être un outsider ou une minorité, quand ils préfèrent faire partie du groupe ou de la majorité, quels sont les groupes les plus puissants et plus faibles dans notre société.

Dans la société, le cercle peut symboliser les privilèges, l'argent, le pouvoir, le travail ou le logement. Quelles stratégies les minorités déploient-elles pour accéder à ces ressources ? Comment la majorité parvient-elle à préserver son statut ?

Variante :

Si les joueurs sont suffisamment nombreux pour former plusieurs groupes, vous pourrez demander dès le début à chaque groupe de se donner un nom. Cela renforcera le sentiment d'identité du groupe.

Suggestion de suivi :

Demander aux participants de réfléchir à comment être plus attentifs à leurs comportements qui, involontairement peuvent conduire à l'exclusion des autres. Ils pourraient se poser les questions suivantes :

« Est-ce que la section est le reflet de la population du quartier ? »

« Si non, comment est-on arrivé à cette situation ?
Comment pourraient-on accueillir les autres ? »

Les animateurs peuvent encourager leurs jeunes à réagir concrètement vers plus d'accueil.

Activité SPI	FRESQUE	Fiche - A13
--------------	----------------	-------------

Objectifs de développement spirituel :

- exprimer ses émotions,
- favoriser l'écoute de l'autre,
- découvrir l'autre à travers ses valeurs, ses croyances.

Branche :	Castors, Louveteaux
Durée :	40 minutes
Nombre :	de 6 à 16 participants
Matériel :	papier kraft, eau, peinture
Type :	intérieur

Déroulement

L'animateur fait écouter une chanson à tout le groupe une première fois (pour les plus jeunes, Pierre Perret, Henri Dès, Gibus,...).

Ensuite, les participants peignent ensemble une immense fresque avec les doigts, pour exprimer les émotions inspirées par la chanson (qui passe en musique de fond).

Lorsque tout le monde a fini, chaque participant explique individuellement ce qu'il a dessiné et pourquoi.

Commentaires

Une règle est à respecter par les enfants : on ne peut pas recouvrir la peinture d'un autre (on peut éventuellement développer le dessin d'un autre, mais sans le dénaturer ou le gâcher).

Activité SPI	LA CARTE D'IDENTITÉ POSITIVE	Fiche - A14
--------------	---	-------------

Objectifs de développement spirituel :

- amener le jeune à réfléchir sur lui-même,
- amener le jeune à prendre conscience de la manière dont les valeurs auxquelles il croit et qu'il pense transmettre sont perçues par l'autre.

Branche :	Pionniers
Durée :	30 à 40 minutes
Nombre :	indifférent
Matériel :	(de quoi écrire)
Type :	intérieur et extérieur

Déroulement

L'animateur propose aux participants de former des groupes de deux et de se choisir un endroit tranquille.

Dans chaque sous-groupe, une personne exprime à l'autre :

- ce que l'autre n'est certainement pas,
- le défaut que l'autre n'a sûrement pas,

en fonction de ce qu'elle a observé ou de ce qu'elle ressent (pour la suite de l'activité, il peut être intéressant de prendre quelques notes, mais ce n'est pas obligatoire).

Le jeu se passe sous la forme d'un dialogue.

Pour éviter toute frustration, l'autre doit avoir la possibilité de poser des questions, de rectifier l'une ou l'autre information qui ne semblerait pas lui correspondre exactement.

Cependant, il ne faut pas perdre de vue que l'objectif de l'activité est de percevoir le regard (positif) que les autres posent sur nous, même si ce regard est différent de ce que l'on imaginait.

Au bout d'un temps qui a été défini par l'animateur, on inverse les rôles.

Il est intéressant aussi de changer de partenaire, pour créer de nouveaux liens dans le groupe.

A l'issue de cette étape en « causeuses », le groupe peut se rassembler pour échanger les ressentis et le contenu des dialogues. Bien entendu, tout le monde n'est pas obligé de s'exprimer.

Commentaires

Pour que ce moment soit réellement enrichissant, il vaut mieux que les participants aient déjà un vécu commun avant l'activité.

Objectif de développement spirituel :

- prendre conscience que la Nature n'est pas une chose anodine : c'est un univers vivant, qui est plus grand que nous, et qui parfois nous dépasse.

Branche : Toutes

Durée : environ 20 minutes, en fonction du nombre de participants

Nombre : maximum 16 participants

Matériel : un ou deux vieux stéthoscopes

Type : extérieur

Déroulement

Lors d'une balade en forêt, écoutez la sève des arbres monter dans le tronc vers les feuilles, à l'aide d'un stéthoscope... C'est assez impressionnant !

C'est un bon moment pour avoir une discussion avec le groupe sur le respect de la Vie, et donc de la Nature (avec tous les corollaires que cela entraîne en terme d'éducation à la citoyenneté : éviter de jeter ses déchets dans la nature, d'abîmer les arbres, de polluer en général...)

La Nature peut avoir pour chacun une place différente dans sa conception du monde, en fonction de sa culture, de ses convictions philosophiques ou religieuses.

Il est intéressant, en particulier dans des groupes multiculturels, de demander aux participants quelle place ils donnent à la Nature dans leur vie, ce qu'elle représente pour eux.

Commentaires

Avez-vous déjà vu ces fous qui étreignent les arbres de tout leur corps ?

On dit qu'ils sont capables d'en ressentir l'énergie et de la puiser au plus profond de la plante.

Et si ces fous n'étaient pas si fous ? Essayez donc avec vos jeunes !

Au verso :

Comment sait-on que quelque chose est vivant ?



COMMENT SAIT-ON QUE QUELQUE CHOSE EST VIVANT ?

Est-ce qu'une étoile vit ? Est-ce qu'un rocher vit ? Est-ce qu'un brin d'herbe vit ?

En fait, on sait que quelque chose est vivant lorsqu'il se nourrit : une fleur boit la lumière du soleil et boit l'eau de pluie. Avec l'eau, l'air, la lumière, elle se nourrit, et elle pousse.

On sait aussi qu'un être est vivant quand il se reproduit, c'est-à-dire quand il peut fabriquer d'autres êtres vivants. Un caillou ne fabrique pas d'autres cailloux.

Les marguerites, elles, dans les champs, se reproduisent grâce à leur pollen qui vole dans l'air et que les abeilles transportent.

Sur notre planète, il y a des milliards de vies, il y en a tant que c'est impossible de les compter : impossible de compter tous les brins d'herbe, tous les coquillages, les araignées, les saules pleureurs, les algues, les corbeaux, les saumons, les humains, les vers de terre...

Le monde des vivants, c'est le monde des êtres humains, mais aussi le monde des algues, des arbres, des fleurs, des rats, des serpents, des lions, des chiens, des mouches,...

Les planètes, les rochers, les grains de sable, les étoiles, l'or, eux, ne font pas partie du monde des vivants. Leur monde, c'est celui de la matière.

(dans LABBE B. et al., *Les goûters philo... Quand on a faim d'idées* (Tome 1), Paris : Milan, 2003, p. 15).

Activité SPI	LE PARCOURS D'OBSTACLES	Fiche - A16
--------------	------------------------------------	-------------

Objectifs de développement spirituel :

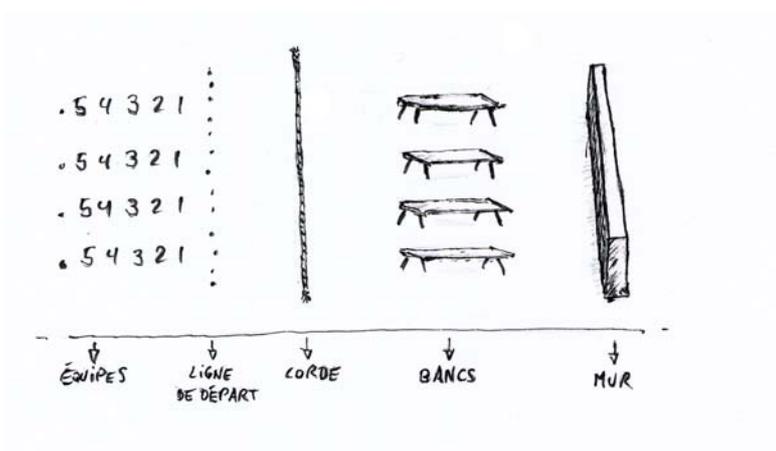
- sensibiliser aux inégalités qui surviennent lorsque certaines personnes reçoivent des privilèges que d'autres n'ont pas,
- découvrir les autres au travers de leurs valeurs, de leurs émotions,
- enrichir son système de valeurs,
- exprimer ses émotions.

Branche :	Castors, Louveteaux, Scouts/Guides
Durée :	environ 50 minutes
Nombre :	de 16 à 20 participants
Matériel :	4 bancs de même taille, une corde, quatre cartes « instructions pour les équipes », 4 foulards (pour symboliser le « mur »)
Type :	extérieur

Déroulement

Première phase :

Préparer un parcours d'obstacles comme suit :



- Choisir un grand terrain et y tracer une ligne de départ, assez longue pour que quatre équipes puissent y prendre place côte à côte, à la queue leu leu.
- Placer la corde parallèlement à la ligne de départ (et donc perpendiculairement à la direction dans laquelle les participants courront), au tiers du parcours.
- Placer un banc par équipe aux deux tiers du parcours.
- Enfin, terminer le parcours par un « mur » symbolique (qui peut être une rangée d'animateurs, de foulards, etc.)

Partager le groupe en quatre équipes de force égale en termes d'aptitudes athlétiques.

Deuxième phase (10 minutes)

Donner à chaque équipe l'une des cartes « *instructions pour les équipes* » :

<p><i>Instructions pour les équipes</i> Course relais : chaque coureur</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Saute au-dessus de la corde▪ Saute au-dessus du banc▪ Touche le mur▪ Saute au-dessus du banc▪ Saute au dessus de la corde▪ Touche la personne suivante	<p><i>Instructions pour les équipes</i> Course relais : chaque coureur</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Saute au-dessus de la corde▪ Tourne une fois autour du banc▪ Touche le mur▪ Tourne une fois autour du banc▪ Saute au dessus de la corde▪ Touche la personne suivante
<p><i>Instructions pour les équipes</i> Course relais : chaque coureur</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Saute au-dessus de la corde▪ Tourne deux fois autour du banc▪ Touche le mur▪ Tourne deux fois autour du banc▪ Saute au dessus de la corde▪ Touche la personne suivante	<p><i>Instructions pour les équipes</i> Course relais : chaque coureur</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Soulève la corde et passe en dessous▪ Tourne trois fois autour du banc▪ Touche le mur▪ Tourne trois fois autour du banc▪ Soulève la corde et passe en dessous▪ Touche la personne suivante

Les membres des équipes lisent leur carte ensemble, et vérifient avec l'aide d'un animateur qu'ils comprennent bien comment courir la course. Ils ne voient pas les instructions des autres équipes. Ne pas leur dire que les cartes sont différentes.

Troisième phase (15 minutes)

Les participants réalisent le parcours d'obstacles en course-relais.

Quatrième phase (15 minutes)

Lorsque la course est terminée, organiser en groupe une discussion sur les résultats obtenus :

- Quelle équipe a terminé la première ? Pourquoi ?
- Quelle équipe a terminé la dernière ? Pourquoi ?
- Était-ce une course juste ?
- Qu'avez-vous ressenti en étant dans une équipe avantagée ?
- Qu'avez-vous ressenti en étant dans une équipe désavantagée ?
- Que devrait-on faire pour que cette course soit juste ?

Cinquième phase (10 minutes)

Organiser une discussion à propos de situations réelles, de la vie courante, dans lesquelles les personnes doivent concourir malgré le fait que certains ont reçu des avantages ou des désavantages qui les placent sur des plans inégaux.

Ces inégalités peuvent être dues à la race, au sexe, à l'aptitude physique, à la langue, à la classe sociale, etc. Elles peuvent survenir à l'école, dans une communauté plus large, ou à un niveau national ou mondial.

Activité SPI	LES BALLONS	Fiche - A17
--------------	--------------------	-------------

Objectifs de développement spirituel :

- structurer et enrichir son système de valeurs, en réfléchissant aux mécanismes de l'oppression, de la discrimination et de l'exclusion,
- créer une bonne ambiance au sein du groupe.

Branche :	Louveteaux, Scouts/Guides, Pionniers
Durée :	20 à 30 minutes
Nombre :	10 à 40 participants
Matériel :	2 ballons et 2 bouts de ficelle (+/- 50 cm de long) par participant, feutres, étiquettes autocollantes, 1 panneau d'affichage, un espace suffisamment grand
Type :	intérieur ou extérieur

Déroulement

Demander aux participants de réfléchir individuellement pendant une minute à la société dans laquelle ils voudraient vivre, puis de définir 1 ou 2 aspects la caractérisant.

Leur demander d'écrire ces deux caractéristiques sur une étiquette, puis de venir, un par un, la coller sur le panneau d'affichage.

Leur demander de penser à deux choses qui les empêchent de poursuivre les deux objectifs de leur société idéale. Distribuer les marqueurs et donner à chacun deux ballons et deux bouts de ficelle. Ecrire sur les deux ballons les obstacles qui empêchent les participants de vivre leur société idéale.

Tout le monde se met en cercle et chacun lit ce qui est indiqué sur ses ballons. Les participants attachent leurs ballons à chacune de leurs chevilles et, lorsque tout le monde est prêt, expliquer qu'ils ont la possibilité de briser leurs « chaînes », symbolisées par les ballons. Pour ce faire, ils doivent tout simplement sauter sur les ballons des autres pour essayer de les crever.

A l'issue du jeu, organiser un débriefing. Demander si les participants ont apprécié l'activité, puis poser des questions du type :

« Qu'est-ce qui rend les obstacles si lourds à renverser ? »

« D'où viennent-ils ? »

« Pensez-vous que certains doivent faire face à des obstacles plus lourds par rapport à d'autres ? »

« Selon-vous, qui a les chaînes les plus lourdes ? Pouvons-nous les aider à les délivrer de leurs chaînes ? »...

La discussion peut déboucher sur des actions concrètes. Le groupe peut décider d'agir pour concrétiser un aspect particulier de sa société idéale.

Commentaires

Les ballons peuvent être remplacés par des préservatifs. Cela peut aider à briser les tabous à propos du sexe et du sida. Attention, les préservatifs sont plus difficiles à crever !

Source : BRANDER P. et al., *Kit pédagogique Tous différents, tous égaux - Idées, ressources et activités pour l'éducation interculturelle informelle avec des adultes et des jeunes*, Strasbourg : Centre européen de la jeunesse, 1995 (© Conseil de l'Europe)

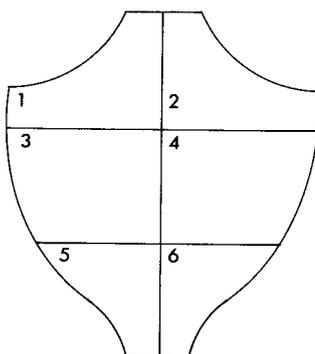
Objectifs de développement spirituel :

- clarifier son système de valeurs,
- tenter de répondre aux questions existentielles que chacun se pose : quel est le but de la vie ? Qu'est-ce qui oriente nos actes ?...

Branche :	Louveteaux, Scouts/Guides, Pionniers (adapter les questions en fonction de l'âge des participants)
Durée :	60 minutes
Nombre :	indifférent
Matériel :	de quoi écrire pour chaque participant
Type :	intérieur

Déroulement

Chaque participant dessine sur une feuille le schéma ci-dessous. C'est son « blason » personnel :



Dans chaque section de ce blason, il dessine une image, une illustration ou un symbole répondant à la question correspondante :

1. Quelle est la plus grande réussite de ma vie ?
2. Quelle est ma plus grande qualité ?
3. Quel geste posera la personne qui voudra me rendre heureux ?
4. Quel est mon plus grand échec ?
5. Quel projet entreprendrais-je s'il ne me restait qu'un an à vivre et qu'on me garantissait la réussite totale ?
6. Quels sont les trois commentaires que je souhaite entendre dire à mon sujet, si je meurs aujourd'hui ? (si je pars vivre pour toujours à l'étranger).

Pour rappel, il faut répondre aux questions par un dessin, non par des mots !

Voici une autre série de questions possibles :

1. Y a-t-il un point sur lequel je ne céderai jamais ?
2. Y a-t-il quelque chose que j'essaie d'obtenir (d'être ou de devenir) à tout prix ?
3. Quel but est-ce que je désire atteindre avant mon 65^{ème} anniversaire ?
4. Trois domaines dans lesquels j'excelle.
5. La devise qui oriente ma vie.

Conseils pour débriefer cette activité

L'animateur peut inviter les participants, s'ils le désirent, à échanger et discuter de leurs armoiries personnelles. Ils expliquent leurs dessins, leurs illustrations, leurs symboles en se réservant le droit de ne révéler que ce qu'ils désirent.

Ils peuvent également ouvrir une galerie d'art.

Cette activité n'a pas nécessairement besoin d'un débriefing car elle est très personnelle et certains ne désirent peut-être pas partager leurs questions existentielles.

Objectifs de développement spirituel :

- mieux se connaître, dans la mesure où l'on explore le lien entre ce que l'on attend de nous et la façon dont nous nous comportons,
- faire comprendre les conséquences de notre propre comportement sur les autres,
- enrichir et structurer son système de valeurs en discutant des stéréotypes.

Branche : Louveteaux, Scouts/Guides, Pionniers

Durée : 45 minutes

Nombre : minimum 10 participants

Matériel : une étiquette par personne

Type : intérieur ou extérieur

Déroulement

Pour préparer l'activité, l'animateur écrit une caractéristique sur chaque étiquette (par exemple : irresponsable, spirituel, stupide, intelligent, maladroit...) et pense à une tâche qu'il va confier au groupe (concevoir quelque chose en coopération, organiser un débat...)

Coller ensuite une étiquette sur le front de chacun des joueurs, sans leur dire ce qui y est écrit.

Expliquer sa tâche au groupe et préciser que les participants doivent se comporter les uns vis-à-vis des autres en fonction des étiquettes des autres.

Par exemple, si quelqu'un a l'étiquette de paresseux collée sur son front, les autres devront toujours le traiter en tant que tel (sans lui dire le mot inscrit sur son étiquette).

Les joueurs devront faire en sorte de mener à bien leur mission et s'ils le désirent, à la fin de l'activité, ils peuvent essayer de deviner ce qui figure sur leur étiquette mais ce n'est pas l'objectif principal de l'activité.



A l'issue du jeu, l'animateur organise un débriefing. Il est essentiel que tout le monde puisse s'exprimer. L'animateur pose les questions suivantes :

« Qu'avez-vous ressenti durant l'activité ? »

« Etait-il difficile de traiter les autres selon leur étiquette ? »

« L'un d'entre eux a-t-il commencé à coller à son étiquette ? (par exemple, quelqu'un qualifié de spirituel a-t-il commencé à raconter des blagues, un autre dit paresseux a-t-il cessé d'aider ou de participer ?) »

« Quelles sortes d'étiquettes mettons-nous sur les gens dans la réalité ? Quelles en sont les conséquences sur eux et sur la façon dont nous les percevons ? »

« Dans la vie, qui se voit attribué une étiquette ? »

« Est-elle le reflet de la réalité ? »

Commentaires

Conseils pour l'animateur : être attentif au choix des étiquettes.

Par exemple, si l'un des participants est paresseux, il vaut mieux éviter de lui coller cette étiquette.

L'objectif n'est pas de mettre à jour les opinions personnelles de chacun au sujet des autres. Cela pourrait avoir un effet destructeur sur le groupe.

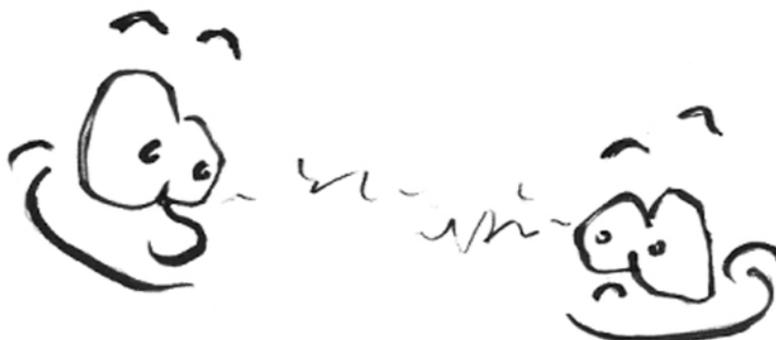
Suggestion de suivi : lors d'activités ultérieures, il faut faire en sorte que les jeunes n'occupent pas toujours les mêmes rôles ou fonctions, pour éviter les clichés.

Activité SPI	LES YEUX DANS LES YEUX	Fiche - A20
--------------	-----------------------------------	-------------

Objectifs de développement spirituel :

- découvrir les émotions, la personnalité des autres en communiquant par le regard,
- favoriser la concentration.

Branche :	Toutes
Durée :	environ 10 minutes
Nombre :	de 6 à 16 participants
Matériel :	musique entraînante
Type :	intérieur



Déroulement

L'animateur met une musique entraînante.

Les participants évoluent sur l'aire de jeu en marchant.

Au signal de l'animateur (frappement dans les mains par exemple), chacun s'arrête et regarde un autre participant dans les yeux pendant quelques secondes.

Ensuite, tout le monde repart et à l'arrêt suivant, chacun recherche le regard d'un autre partenaire.

Commentaires

Il n'est pas nécessaire de donner de plus amples explications aux jeunes enfants que celles citées ci-dessus.

Cette activité, exécutée avec rigueur, aide les enfants à se concentrer.

Avec les plus âgés, il est possible d'organiser un tour de parole pour que chacun puisse exprimer comment il a vécu l'activité, ce qu'il a ressenti, ce que cela lui a éventuellement apporté.

Activité SPI	MA DIFFÉRENCE, MON POINT COMMUN	Fiche - A21
--------------	--	-------------

Objectifs de développement spirituel :

- sensibiliser à la différence, aux conséquences de la discrimination,
- enrichir son système de valeurs,
- mieux se connaître soi-même.

Branche :	Castors, Louveteaux
Durée :	20 minutes
Nombre :	de 6 à 16 participants
Matériel :	-
Type :	intérieur et extérieur

Déroulement

Le groupe est assis en cercle.

L'animateur demande aux participants d'exprimer la plus grande différence qu'ils voient entre eux-mêmes et leur voisin de gauche, ainsi que leur plus grand point commun.

Cela implique donc un petit temps de réflexion préalable pour chacun :

En quoi suis-je moi-même différent de mon voisin ?

En quoi se ressemble-t-on fort ?

Commentaires

Cette activité peut-être utilisée si l'animateur constate qu'un membre du groupe est discriminé par les autres (à cause de sa couleur de peau, d'un bégaiement, d'un handicap quelconque).

L'animateur s'assied alors à la droite de l'enfant qui est sujet aux moqueries ou au rejet. Au lieu de stigmatiser la caractéristique qui fait l'objet d'un rejet de la part du groupe, il relève par exemple la différence de sexe : « je suis une fille, et lui c'est un garçon ».

D'autre part, l'animateur met en avant une qualité de l'enfant qui le revalorisera aux yeux du groupe.

Il y a de fortes chances pour que certains participants réagissent aux propos de l'animateur, pour exprimer qu'ils voient une autre différence par exemple.

C'est alors l'occasion de lancer une discussion de quelques minutes, mais il faut surtout veiller à ne pas stigmatiser l'objet de la discrimination.

En outre, il faut toujours laisser à l'enfant concerné la possibilité d'exprimer son ressenti face au groupe (« Et toi, qu'est-ce que tu en penses ? »)

Objectifs de développement spirituel :

- permettre au jeune de s'imprégner de silence, de communiquer des émotions, des valeurs, autrement que par la parole,
- mettre en place une ambiance propice à la concentration, à la méditation.

Branche : Toutes

Durée : de 20 minutes à 2 heures !

Nombre : indifférent

Matériel : Branche Castors : des mandalas non coloriés, imprimés sur feuille A3, des marqueurs
Branche Louveteaux : des petits éléments naturels, de différentes couleurs (feuilles, coquillages, sable, pétales, graines, etc.)
Branches S/G et Pi : de la cordelette, des poudres colorées (sable, sel coloré au marqueur, épices, etc.)

Type : intérieur ou extérieur, en fonction du type de mandala

Introduction :

« MANDALA » est un terme sanscrit ancien qui signifie centre, circonférence, cercle magique. Depuis des milliers d'années, l'homme utilise le cercle comme symbole de la vie, de la mort et de la renaissance.

En Orient, cette tradition s'est perpétuée notamment sous la forme du *Mandala*, dessin composé de cercles et de formes diverses, colorées.

Ne voyez pas dans cette activité qu'un simple moment d'expression artistique.

Si, dans un contexte occidental (si loin de la tranquillité et de l'atmosphère des hauts plateaux de l'Himalaya), le mandala est parfois regardé avec admiration comme une curiosité culturelle, il est par contre considéré, en Inde ou au Tibet par exemple, comme une discipline majeure.

Il sert de support à la méditation, à la connaissance de soi, au développement spirituel et à la relation aux autres et à l'Univers.

Créer un mandala permet de se (re)centrer sur soi-même et de calmer son esprit.

C'est pourquoi on commence la réalisation d'un mandala par la circonférence, pour progresser lentement vers le centre.



Déroulement

Castors : l'animateur montre aux castors quelques exemples de mandalas coloriés. Il leur fait remarquer la symétrie tant dans les formes que dans les couleurs. L'animateur propose ensuite aux enfants de colorier des mandalas pré-dessinés.

Il installe 4 enfants autour de chaque mandala (d'où la nécessité du format A3).

Il faut colorier le mandala ensemble, de la circonférence vers le centre. Le coloriage doit être symétrique.

Les enfants peuvent se parler entre eux, mais le moins possible.

Louveteaux : il s'agit ici d'un mandala éphémère. Avec l'aide d'un animateur, les louveteaux tracent un canevas de mandala dans la terre ou le sable, ou à la craie. Ensuite, en équipes de 3 ou 4, ils colorent le mandala de façon symétrique, de la circonférence vers le centre, à l'aide d'éléments naturels. Plus ces éléments sont petits, plus cela prend du temps et plus c'est joli ! Les enfants parlent le moins possible entre eux.

S/G et Pi : il s'agit cette fois encore d'un mandala éphémère. Les participants forment des groupes de 3 à 4 personnes. Chaque groupe fabrique un canevas de mandala, parfaitement symétrique, à l'aide de morceaux de cordelettes. Ce canevas est réalisé par terre ou sur une grande table, et va servir de pochoir. En silence, le groupe remplit les formes du mandala, symétriquement, de la circonférence vers le centre, à l'aide de poudres colorées. Lorsque le mandala est entièrement coloré, on peut retirer le pochoir avec beaucoup de précaution.

Commentaires

Quelques exemples de sites Internet qui proposent des mandalas vierges :

<http://perso.wanadoo.fr/rickylasouris/mandalas/mandala.htm>

[http://membres.lycos.fr/dharmafог/bdhfог01.htm](http://membres.lycos.fr/dharmafog/bdhfог01.htm)

Activité SPI	MERCI À TOI...	Fiche - A23
--------------	-----------------------	-------------

Objectifs de développement spirituel :

- exprimer ses émotions de façon positive et les partager avec le groupe,
- mieux se connaître soi-même.

Branche :	Louveteaux, Scouts/Guides, Pionniers
Durée :	environ 15 minutes
Nombre :	de 6 à 20 participants
Matériel :	musique dynamique et mélodieuse, qui met de bonne humeur
Type :	intérieur ou extérieur

Déroulement

Demander au groupe de former un cercle. Chacun colle une feuille de papier vierge dans le dos de l'un de ses voisins.

Chaque membre du groupe doit alors écrire un petit mot dans le dos des autres, pour les remercier de ce qu'ils lui apportent.

Par exemple : « merci de me faire rire si souvent », « merci pour ta douceur », « merci d'être mon amie », etc.

Entre deux messages, chacun se déplace en dansant au rythme de la musique.

L'activité s'arrête lorsque tout le monde a autant de phrases dans son dos qu'il y a de participants. A la fin, chacun peut lire les messages qui figurent sur sa feuille, ou plier celle-ci et lire les messages à un autre moment s'il le désire.

Commentaires

On peut réduire la durée de l'activité si chacun écrit un remerciement à 6 autres personnes, mais il faut alors faire en sorte qu'aucune feuille de papier ne reste blanche (et cela sans stigmatiser la chose !).

Variante

Avec des participants plus âgés, on peut aussi remplacer le petit mot de remerciement par une parole à chacun des membres du groupe : « Bonjour X ! Ce que j'aime en toi, c'est... »

Activité SPI	MON OBJET	Fiche - A24
--------------	------------------	-------------

Objectifs de développement spirituel :

- amener les jeunes à découvrir différentes cultures, à mieux connaître les autres membres du groupe, et à s'exprimer sur quelque chose qui a de la valeur à leurs yeux,
- favoriser l'apprentissage de l'écoute de l'autre.

Branche :	Toutes
Durée :	15 à 20 minutes
Nombre :	de 6 à 16 participants
Matériel :	un objet personnel par participant
Type :	intérieur et extérieur

Déroulement

Pour la réunion suivante, demander à chaque jeune d'apporter un objet qui a de l'importance à ses yeux, soit parce qu'il provient de son pays d'origine, soit parce qu'il a une valeur sentimentale, soit parce que c'est un objet original que l'on n'a pas l'habitude de voir...

Tous les participants s'asseyent en cercle, confortablement. Chacun explique ce qu'est l'objet qu'il a apporté, à quoi il sert, et en quoi il a de la valeur pour lui.

Commentaires

Des animateurs ont utilisé cette activité avec des Castors, car ils avaient constaté que certains d'entre eux ne donnaient jamais la main à un enfant d'origine africaine.

Cette activité a contribué à modifier ce comportement, car elle a donné l'occasion à chacun de découvrir un aspect intéressant chez l'autre, et d'éveiller la curiosité du groupe envers la différence.

Si un enfant a oublié d'apporter son objet, pas de panique ! Rien n'est perdu... Il peut par exemple le dessiner ou le modeler en plasticine...

Et pourquoi ne pas lui demander ensuite de l'apporter à la réunion suivante ?

Activité SPI	PAPIER DÉCHIRÉ	Fiche - A25
--------------	-----------------------	-------------

Objectifs de développement spirituel :

- réfléchir et échanger des valeurs, des émotions avec le groupe,
- trouver ensemble des solutions à un problème donné.

Branche :	Toutes
Durée :	20 minutes
Nombre :	de 6 à 16 participants
Matériel :	une image (format A4) en relation avec le thème que l'on désire aborder
Type :	intérieur

Déroulement

L'image choisie sera en relation avec un phénomène de société, une caractéristique du groupe qui peut poser problème (par exemple, la photo d'un coin de votre région qui est sujet à la pollution, deux enfants qui se battent, des gens stressés, une image représentant une injustice, de la violence, un vol,...).

Pour que l'activité soit enrichissante, la situation illustrée doit être relativement proche des préoccupations du groupe.

L'animateur montre l'image aux participants, et leur demande ce qu'ils y voient.

Ensuite, si nécessaire, l'animateur reformule le thème, la situation à laquelle la photo renvoie (pour être sûr que tout le monde va parler de la même chose).

Puis, l'animateur déchire la photo en plusieurs morceaux devant les participants.

Il pose alors la question suivante : « que faire, que mettre en place pour améliorer la situation ? ».

A chaque idée lancée, un participant recolle un morceau de l'image.

Commentaires

Rien ne vous empêche de passer à l'action en appliquant ensemble les différentes solutions proposées.

Pour réaliser cette activité, ne jamais utiliser une photo représentant des membres du groupe (ils n'apprécieraient pas de « se faire déchirer » !)

Objectif de développement spirituel :

- favoriser l'expression de sentiments, de valeurs, et le partage avec le groupe.

Branche : Pionniers**Durée :** 30 à 40 minutes**Nombre :** maximum 20 participants**Matériel :** 1 bloc de post-it, des feutres, 6 ou 7 fanions (ou de la ficelle)**Type :** extérieur**Déroulement**

Au préalable, l'animateur a repéré 6 ou 7 endroits marquants dans les environs (cela peut être une jolie clairière, un arbre remarquable, un dépotoir sauvage, un ruisseau, une aire de pique-nique, etc.).

Il définit ainsi un parcours à suivre, et marque les différents endroits d'un fanion (un bout de ficelle autour d'une branche fera aussi l'affaire).

A chaque endroit, on dépose un bloc de post-it et un feutre.

On fait partir les participants un à un, à deux minutes d'intervalle.

A chaque endroit marqué, le participant écrit sur un post-it, en quelques phrases, ce que le lieu lui inspire comme sentiment. Le post-it est collé à l'endroit où il a été écrit.

La personne qui arrive au même endroit quelques minutes plus tard écrit à son tour son sentiment. Elle colle son post-it et emporte celui du participant précédent.

A l'issue de l'activité, tous les participants collent leurs post-it sur une même surface.

Le groupe s'installe en cercle et un tour de parole est organisé pour ouvrir la porte aux commentaires et à l'expression du ressenti de chacun.

Commentaires

Un animateur peut démarrer en premier lieu pour que le participant suivant aie un post-it à emporter. Un animateur clôture la marche pour ramasser les derniers post-it. Les participants peuvent se dépasser pour ne pas toujours emporter les post-it de la même personne.

Activité SPI	PETIT MILIEU PERSONNEL	Fiche - A27
--------------	-----------------------------------	-------------

Objectifs de développement spirituel :

- mieux se connaître soi-même à travers son rapport avec la nature,
- découvrir le milieu naturel qui nous entoure.

Branche :	Toutes
Durée :	de 15 à 45 minutes, en fonction de l'âge des participants
Nombre :	indifférent
Matériel :	bloc de dessin, papier, crayons, loupe, jumelles,... tout ce que les jeunes désirent.
Type :	extérieur



Déroulement

L'animateur demande à chaque membre du groupe de se choisir un petit coin de nature dans lequel il se sent bien.

Cela peut être par exemple au pied d'un arbre dans la forêt, au milieu d'une prairie ou d'une clairière, au bord d'une mare ou d'un étang, au pied d'un vieux mur de pierres,...

Chaque jeune aura ainsi son « petit milieu personnel » (PMP).

Petit, de l'ordre de quelques mètres carrés, afin qu'il puisse le découvrir sans trop se disperser.

Personnel pour qu'il puisse se l'approprier.

Les PMP doivent être suffisamment éloignés les uns des autres pour que la quiétude de chacun soit respectée.

Régulièrement, pendant les réunions ou le camp, chaque jeune séjourne seul, pendant un certain temps, dans son PMP.

Ce temps ne doit être ni trop court (pour que chacun puisse s'imprégner de l'atmosphère de son PMP), ni trop long (pour éviter la lassitude).

Les jeunes peuvent y faire ce que bon leur semble (dans le respect de la nature évidemment) : observer, dessiner, écrire... et prendre le matériel qu'ils souhaitent : bloc de dessin, papier, crayons, loupe, jumelles,...

Au fil des jours, ils se familiariseront de plus en plus avec leur PMP, avec les animaux, les plantes, les senteurs et les bruits de la nature.

Ce qui pour eux représentait une « terre inconnue » leur deviendra de plus en plus familier.

Commentaires

Eventuellement, on peut organiser un moment de discussion en groupe, où chacun a la possibilité de s'exprimer sur ce qu'il vit dans son PMP, sur ce qu'il y voit, ce qu'il y découvre, ce qu'il ressent.

Cette phase ne doit pas être organisée obligatoirement.

Il appartient aux animateurs de sentir si elle est nécessaire ou souhaitée par les membres du groupe. Par exemple, il se peut très bien, et c'est leur droit le plus strict, que certains participants n'aient pas envie de partager ce moment d'intimité avec les autres.

Avec des castors, ce moment doit être particulièrement bien cadré.

Le temps d'activité est restreint à 15 minutes environ. Les animateurs circulent en permanence. Le terrain est réduit.

Si le nombre de participants est trop important pour que les animateurs puissent les encadrer de manière efficace, ne pas organiser cette activité.

Objectifs de développement spirituel :

- exprimer des émotions et les partager avec le groupe,
- favoriser l'écoute de l'autre,
- découvrir les personnes que l'on côtoie au travers de leur ressenti.

Branche : Scouts/Guides, Pionniers

Durée : environ 1h00

Nombre : de 06 à 20 participants

Matériel : 5 musiques différentes

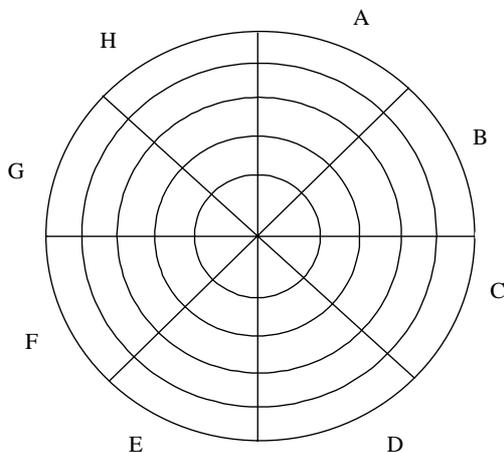
Type : intérieur

Déroulement

L'animateur prépare d'abord un graphique selon le modèle ci-dessous.

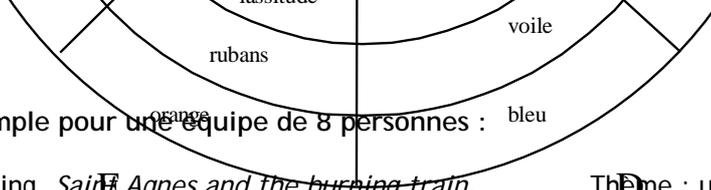
Ce cercle, en forme de toile d'araignée, est constitué d'autant de parts qu'il y a de participants (A, B, C,...) dans chaque équipe.

Il faut 1 animateur et 10 participants maximum par équipe.



L'activité comprend 5 phases identiques, qui consistent chaque fois en une écoute détendue d'un morceau de musique, avec association d'idées en fonction du thème proposé, puis en l'expression du ressenti de chaque participant (en d'autres termes, à l'écoute d'une musique, les participants donnent leur sentiment, leur ressenti, en fonction d'un thème différent pour chaque chanson ou mélodie).

L'animateur note les mots exprimés par les participants dans le graphique en toile d'araignée, pour établir une « cartographie » des sensibilités du groupe.



Voici un exemple pour une équipe de 8 personnes :

Musique 1 : Sting, *Saint Agnes and the burning train*.

Thème : une couleur.

Musique 2 : Karl Orff, *Carmina Burana*

Thème : une porte.

Musique 3 : Jeff Buckley, *Hallelujah*.

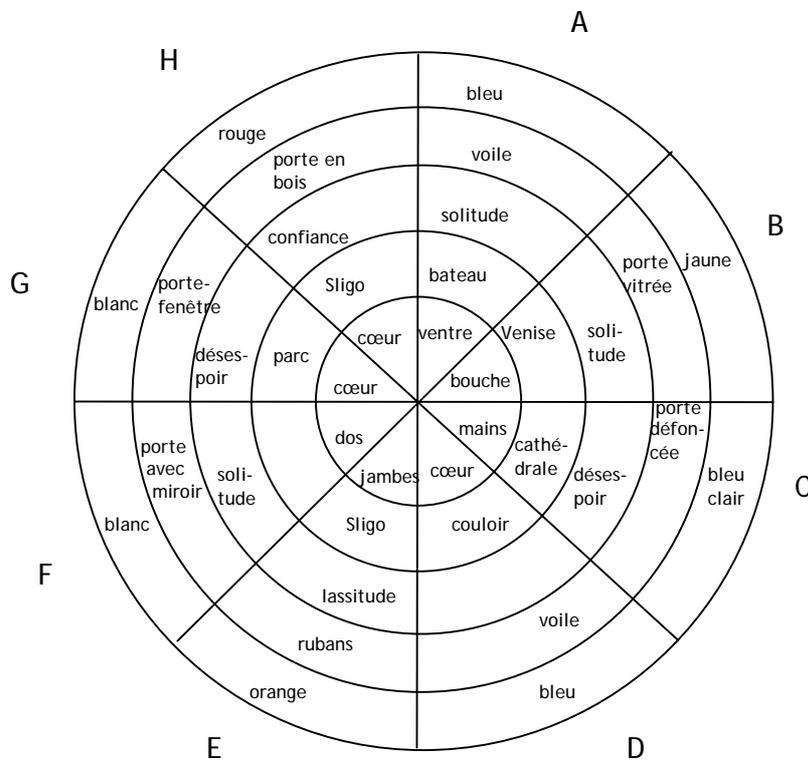
Thème : un sentiment.

Musique 4 : Dead Can Dance, *The Host of Seraphim*.

Thème : un lieu.

Musique 5 : Caetano Veloso, *Cucurrucucu*.

Thème : une partie du corps.



Les toiles d'araignée sont ensuite affichées dans le local et les participants circulent de toile en toile pour découvrir les ressentis des autres.

C'est l'occasion de discuter, de façon informelle, des différentes interprétations du groupe.

Objectifs de développement spirituel :

- développer l'expression et la construction d'un système de valeurs,
- partager ses valeurs avec le groupe,
- découvrir l'autre au travers de ses sentiments, de ses croyances, de ses valeurs.

Branche : Castors

Durée : 15 minutes

Nombre : de 6 à 12 participants

Matériel : 7 à 8 photos par enfant. Il est intéressant de choisir des photos identiques ou similaires pour plusieurs enfants, car cela permet la comparaison (on peut par exemple en trouver dans les revues, ou les photocopier). Les photos doivent être associées deux par deux (le bien/le mal ; le beau/le laid, ...)

Type : intérieur

Déroulement

L'animateur installe les enfants autour de quelques tables.

Il faut que tout le monde ait un peu d'espace.

Il trace une ligne verticale à la craie devant chacun, et distribue les photos.

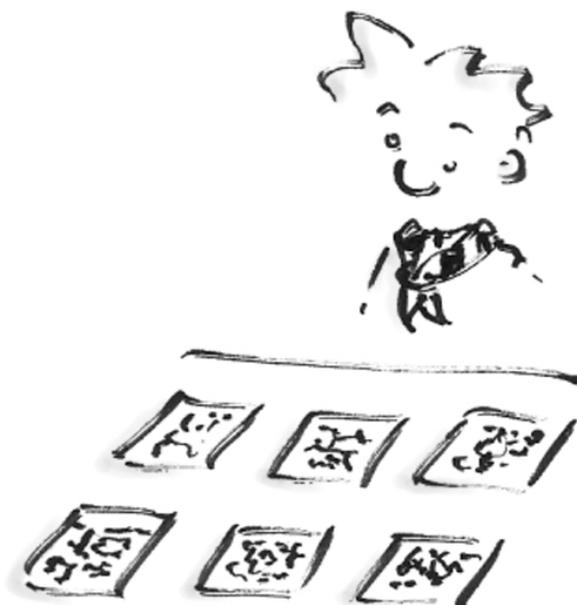
Il demande ensuite aux enfants (individuellement) de placer d'un côté de la ligne les images qui représentent quelque chose de gentil, et de l'autre les images qui représentent quelque chose de méchant (on peut aussi dire beau/laid, bien/mal, heureux/malheureux, juste/pas juste,...).

L'animateur passe en silence de castor en castor pour repérer les différences et les similitudes dans les choix.

Quand tout le monde a fini, le groupe entier passe de table en table.

L'animateur demande à certains enfants d'expliquer leur choix s'il a constaté des différences ou des similitudes, ou des choix hors du commun.

Il vaut mieux ne pas demander d'explication systématique : l'activité ne doit pas durer trop longtemps, sinon les enfants relâchent leur attention.



Objectifs de développement spirituel :

- développer l'expression et la construction d'un système de valeurs,
- partager ses valeurs avec le groupe,
- découvrir l'autre au travers de ses sentiments, de ses croyances, de ses valeurs.

Branche :	Louveteaux, Scouts/Guides, Pionniers
Durée :	environ 30 minutes
Nombre :	de 6 à 16 participants
Matériel :	une série de photos (que vous aurez faites ou trouvées dans des magazines, sur Internet,...)
Type :	intérieur

Déroulement

Toutes les photos sont étalées sur le sol ou sur une grande table. L'animateur propose aux participants de les observer en silence pendant deux à trois minutes. Ensuite, chacun choisit une photo dans laquelle il se retrouve particulièrement.

Le groupe s'assied en cercle, confortablement, à même le sol. Lorsqu'il le souhaite (et seulement s'il le souhaite), chacun s'exprime à partir des trois points suivants :

1. **Décrire la photo (ce que je vois, de façon objective)**

Exemple : ce sont deux mains de couleur blanche. Il s'agit d'une main d'adulte et d'une main d'enfant. Elles se tiennent l'une l'autre.

2. **Exprimer ce que je ressens (mes sentiments)**

Exemple : ces deux mains me rassurent. J'ai l'impression qu'elles représentent la protection et l'amitié. Lorsque l'on est à deux, on est plus forts pour affronter le monde.

3. **Dire à quoi cela me fait penser (par association d'idées)**

Exemple : cette photo me fait penser à mon grand-père. C'est mon grand-père, mais c'est aussi mon ami. On va souvent se balader ensemble le dimanche, le long du canal.

Variante

Chacun s'exprime à partir des trois points suivants :

1. Décrire la photo
2. Exprimer ce qui m'attire dans la photo
3. Exprimer une chose qui est très importante pour moi et pour laquelle je lutterais de toutes mes forces/ Exprimer une chose qui est très importante pour moi et que je recherche dans ma vie de tous les jours, quelque chose qui me rend heureux quand je peux l'approcher.

Activité SPI	PHOTOLANGAGE 3	Fiche - A31
--------------	-----------------------	-------------

Objectifs de développement spirituel :

- développer l'expression et la construction d'un système de valeurs,
- partager ses valeurs avec le groupe,
- découvrir l'autre au travers de ses sentiments, de ses croyances, de ses valeurs.

Branche :	Louveteaux, Scouts/Guides, Pionniers
Durée :	environ 30 minutes
Nombre :	de 6 à 16 participants
Matériel :	une série de photos (que vous aurez faites ou trouvées dans des magazines, sur Internet,...)
Type :	intérieur

Déroulement

Toutes les photos sont étalées sur le sol ou sur une grande table. L'animateur propose aux participants de les observer en silence pendant deux à trois minutes. Ensuite, chacun choisit deux photos qui lui tiennent à cœur, selon les consignes suivantes :

- Une photo qui lui inspire un sentiment agréable
- Une photo qui lui inspire un sentiment désagréable

Il n'y a aucune objection à ce que plusieurs participants choisissent la même photo. Le groupe s'assied ensuite en cercle, confortablement, à même le sol. Lorsqu'il le souhaite (et seulement s'il le souhaite), chacun s'exprime à partir des points suivants :

- **Décrire la photo (ce que je vois, de façon objective)**

Exemple : ce sont deux hommes d'affaires, accroupis derrière une ligne de départ dans un stade d'athlétisme, une mallette en cuir à la main.

- **Exprimer ce que je ressens (mes sentiments) et pourquoi cette photo me tient à cœur.**

Exemple : quand je regarde cette photo, je suis en même temps triste et angoissé. Je trouve que la société dans laquelle nous vivons nous oblige à tout faire vite et bien, et que par conséquent nous ne prenons pas assez le temps de vivre ensemble.

Objectifs de développement spirituel :

- développer l'expression et la construction d'un système de valeur,
- partager ses valeurs avec le groupe,
- découvrir l'autre au travers de ses sentiments, de ses croyances, de ses valeurs.

Branche :	Toutes
Durée :	environ 30 minutes
Nombre :	de 6 à 16 participants
Matériel :	une vingtaine de photos par équipe (que vous aurez faites ou trouvées dans des magazines, sur Internet,...), une table par équipe, de quoi écrire pour chaque participant
Type :	intérieur

Déroulement

Répartir les participants en groupes de 5 personnes. Il s'agit ici d'un photolangage en non-verbal. Durant l'activité, on ne peut donc ni parler ni émettre des sons : les membres de l'équipe doivent rester parfaitement silencieux. Ils ne peuvent communiquer que par gestes.

Chaque équipe se place autour d'une table (debout). L'animateur donne les consignes au fur et à mesure que les participants s'exécutent :

1. Parmi les 20 photos qui se trouvent sur votre table, mettez-vous d'accord en équipe et en non-verbal pour n'en choisir que 12, qui répondent à la question suivante : « que faut-il pour bâtir la Paix ? »
2. Lorsque les différentes équipes sont prêtes : toujours en non-verbal, mettez-vous d'accord pour retirer 3 photos.
3. Idem
4. En non-verbal, classez ensemble les 6 photos restantes dans un enchaînement logique, de façon à traduire une idée répondant à la question de départ.
5. Individuellement et toujours en silence, écrire une phrase traduisant l'enchaînement des photos de l'équipe.

A ce stade de l'activité, les participants peuvent à nouveau parler. Le groupe entier passe de table en table pour observer les enchaînements d'images. Chacun lit la phrase qu'il a rédigée et exprime éventuellement son sentiment par rapport à ce qu'il vient de vivre en équipe.

Commentaires

Cette activité est en même temps délassante et comique. Un observateur peut détecter aisément qui tente d'imposer son idée ou qui préfère négocier, tellement les attitudes corporelles sont exacerbées.

Le thème proposé ici ne l'est qu'à titre d'exemple.

Libre à vous de proposer tout autre thème qui soit proche des besoins de votre groupe.

Activité SPI	PRISE DE POSITION 1	Fiche - A33
--------------	----------------------------	-------------

Objectifs de développement spirituel :

- prendre position face à des sujets controversés,
- discuter en groupe des convictions de chacun,
- agir dans la mesure du possible par rapport aux sujets débattus.

Branche :	Pionniers
Durée :	entre 1h et 1h30
Nombre :	indifférent
Matériel :	une affiche ou un grand carton, de quoi écrire
Type :	intérieur et extérieur

Déroulement

Demander aux participants de déterminer une question ou un sujet d'actualité qui provoque en eux un sentiment très marqué d'injustice, de dégoût, de révolte... Vous pouvez vous-même proposer les sujets de controverse.

Après avoir choisi, les participants forment des groupes en fonction de l'intérêt qu'ils portent aux différents sujets.

Chaque groupe réalisera un panneau revendicateur sur lequel sera inscrit un slogan choc.

Lorsque tout le monde a terminé, on affiche tous les slogans et la discussion peut alors commencer.

Conseils pour débriefer l'activité

Il est important d'attirer l'attention des participants sur le respect de l'autre et de ses convictions ainsi que sur la liberté d'expression, la tolérance, la sensibilité et l'acceptation mutuelle.

Chaque groupe aura l'occasion de s'exprimer et de s'expliquer. Vous pouvez alors inviter les autres participants :

- expliquer le pourquoi du slogan, le choix du sujet
- donner leur avis sur le slogan : est-il bien choisi ? N'est-il pas trop réducteur ?
- donner leur avis sur les arguments développés
- donner leur avis sur le choix du sujet

Vous pouvez leur demander ce qu'ils ont pensé de cette activité, en quoi elle était difficile ou non et pourquoi.

Cette activité peut provoquer une volonté d'agir face à ce qui a été abordé. C'est peut-être le moment pour pousser l'ensemble du groupe à réagir, à exprimer aux autorités sa position, sa volonté de changer les choses, à réfléchir aux actions concrètes qu'il pourrait mener pour changer les choses.

Source : SIMON S. et al., *A la rencontre de soi-même - 80 expériences de développement des valeurs*, Montréal : Actualisation, 1989, p. 255

Objectifs de développement spirituel :

- prendre position face à des sujets controversés,
- discuter en groupe des convictions de chacun,
- nuancer sa pensée.

Branche :	Louveteaux, Scouts/Guides, Pionniers (adapter les questions en fonction de l'âge des participants)
Durée :	environ 45 minutes
Nombre :	de 10 à 20 participants
Matériel :	une trentaine de chaises
Type :	intérieur

Déroulement

Avant l'activité, installer 3 rangées de 10 chaises en U. Demander aux participants de s'asseoir, de façon aléatoire.

Expliquer que l'on va énoncer une série d'affirmations, qui seront débattues en groupe.

A chaque énoncé, les participants doivent se positionner : ils s'asseyent sur les chaises de gauche s'ils sont d'accord, sur les chaises de droite s'ils ne sont pas d'accord, ou au centre s'ils souhaitent différer leur positionnement.

Au cours des débats, chacun a le droit de « changer de camp » quand bon lui semble.

L'animateur énonce la première affirmation.

Lorsque tout le monde a trouvé sa place, l'animateur commence par interroger les participants qui se sont abstenus. Il peut par exemple leur demander pourquoi ils ont préféré ne pas se positionner tout de suite (sans les forcer à s'exprimer s'ils ne le désirent pas).

Ensuite, l'animateur demande aux autres participants si l'un d'entre eux veut s'exprimer. Les participants font un signe de la main lorsqu'ils veulent prendre la parole, et attendent que l'animateur la leur donne. Le débat est ainsi lancé.

Quelques exemples d'affirmations :

- Il est indispensable de ranger et de nettoyer sa chambre
- Les enfants doivent travailler pour gagner leur argent de poche
- Parfois, on a le droit de tricher
- Parfois, c'est bien de mentir
- Les filles peuvent jouer avec des camions et des fusils
- Les garçons peuvent jouer à la poupée
- L'école ne devrait pas être obligatoire
- Le droit de vote devrait être accordé aux enfants

- Lorsque l'on capture un dangereux criminel, il vaut mieux lui infliger la peine de mort
- Avoir beaucoup d'amis, c'est essentiel
- C'est une bonne chose que l'on puisse divorcer de nos jours
- Il vaut mieux se marier avant d'avoir des enfants
- Sans la télévision on ne serait pas correctement informé
- L'argent est fait pour être dépensé
- Il faudrait légaliser l'usage de la marijuana
- Interdire la vente de cigarettes serait une bonne chose
- L'important dans la vie, c'est de plaire
- Dans la vie, pour plaire, il faut surveiller son poids
- La manière de s'habiller de quelqu'un en dit long sur lui
- L'argent investi pour envoyer l'homme sur la Lune est un bon investissement
- C'est une bonne chose qu'un couple puisse avoir recours à l'insémination artificielle pour avoir des enfants
- Les goûts et les couleurs, ça ne se discute pas !
- Dans la vie, c'est l'intention qui compte
- Il ne faut pas toujours obéir
- Le temps, c'est de l'argent

Commentaires

Tout au long du débat, il est important d'attirer l'attention des participants sur le respect de l'autre et de ses convictions ainsi que sur la liberté d'expression, la tolérance, la sensibilité et l'acceptation mutuelle.

On peut ne pas être d'accord avec quelqu'un sans pour autant affirmer que ce que dit l'autre participant est stupide !

Pour éviter que le débat ne dégénère en un brouhaha confus et pour favoriser l'écoute de l'autre, il est important que l'animateur gère correctement les tours de parole, et qu'il reformule ou synthétise de temps en temps ce qui est dit.

Gérer le timing qui est prévu pour chaque item, et ne pas hésiter à clôturer le débat si plus rien de constructif ne va ressortir de la discussion.

Faire en sorte que chacun ait la possibilité de justifier son positionnement, et puisse changer de camp s'il le désire.

Toute la difficulté de cette activité est de proposer des affirmations qui englobent un point de vue large, et qui soient volontairement ambiguës (ou en tout cas fortement sujettes à controverse) : si les affirmations entraînent l'adhésion unanime du groupe, l'activité perd de son intérêt.

Cependant, il faut également veiller à ce que les sujets abordés ne touchent pas trop à la vie privée ou à l'identité profonde des participants, car ils ne seront sans doute pas prêts à en débattre sur la place publique.

Activité SPI	RÉFLEXION À PARTIR D'UN SUPPORT	Fiche - A35
--------------	--	-------------

Objectifs de développement spirituel :

- structurer son système de valeurs,
- exprimer ses émotions, ses valeurs, ses croyances,
- favoriser l'écoute de l'autre, découvrir l'autre à travers ses propres valeurs et croyances.

Branche :	Louveteaux, Scouts/Guides, Pionniers
Durée :	le temps de s'approprier le support + 1h00
Nombre :	de 10 à 20 participants
Matériel :	un support adapté et attrayant (texte, chanson, cassette vidéo), de quoi coller, dessiner, peindre ou se déguiser...
Type :	intérieur

Déroulement

Après la lecture d'un texte, l'écoute d'une chanson, ou le visionnage d'une cassette vidéo, proposer aux participants les 3 étapes suivantes :

1. En petits groupes de 4 à 5 personnes, choisir une phrase, un passage qui compte à leurs yeux ou qui les a particulièrement marqués.
2. Dégager de ce passage la ou les valeurs exprimée(s) (quel est le message qu'on a voulu faire passer ?).
3. En faire un slogan.
4. Créer une affiche destinée à sensibiliser un public, que ce soient les parents, les autres sections, les passants, etc. (les animateurs ou les participants choisissent le mode d'expression à utiliser : collage, dessin, peinture, papier déchiré, etc.)

Commentaires

L'avantage de ce type d'activité est que le groupe peut garder une trace de ses réflexions (dans le local, dans un carnet personnel,...). Le type de support peut être très varié : textes, chansons, contes, vidéos, articles de presse, etc. Il faut cependant veiller à deux choses.

Tout d'abord, le support doit être accessible à la tranche d'âge à laquelle il est proposé, en terme de contenu. En effet, s'il faut consacrer plus de temps à expliciter le support qu'à mener l'activité de réflexion proprement dite, on passe à côté de l'objectif de développement spirituel (il y a en effet peu de chances que la discussion décolle par la suite).

Deuxièmement, il faut avoir à l'esprit que plus le public est jeune, plus son temps d'attention est limité. Avec des louveteaux par exemple, il est donc déconseillé d'organiser un débat après avoir visionné un film.

Des exemples de textes sont fournis dans cet outil. En outre, *Le Petit Ligueur* est une source très variée d'articles de presse destinés aux enfants et ados de 8 à 15 ans. Chez les Louveteaux, outre les contes pour enfants, on peut également utiliser les histoires du Livre de la jungle et les maîtres mots.

Voici enfin l'un ou l'autre film à proposer aux pionniers, mais il ne tient qu'à vous de faire votre propre sélection : *Bowling for Columbine* (de Michael Moore), 1984 (basé sur le roman de G. Orwell).

L'animateur doit toujours visionner ou lire le support avant de le proposer à ses jeunes !

Variante :

Au lieu de créer une affiche, faire s'exprimer les participants sous une autre forme artistique (collage, peinture, bricolage, théâtre...), avec mise en commun (exposition, représentation lors d'un spectacle, etc.)

Activité SPI	RICHESSÉ	Fiche - A36
--------------	-----------------	-------------

Objectifs de développement spirituel :

- sensibiliser à la différence, à sa richesse intérieure,
- enrichir son système de valeurs,
- exprimer ses émotions.

Branche :	Castors, Louveteaux
Durée :	1h30
Nombre :	de 10 à 20 participants
Matériel :	des foulards, un tas de branches, de quoi chronométrer, de la plasticine, de la ficelle et des obstacles pour le parcours
Type :	extérieur

Déroulement

Voici une proposition de jeu qui a été vécu dans l'une de nos unités. A vous d'inscrire cette activité dans un cadre merveilleux, et de lui trouver un thème !

L'activité se déroule en 3 phases :

1. Un jeu à postes (d'environ 30 minutes) :

Pour ce faire, constituer des équipes de 4 ou 5 personnes, qui ont chacune une caractéristique propre :

- une équipe a les yeux bandés,
- une autre a les mains attachées derrière le dos,
- une troisième a les pieds attachés,
- la dernière équipe est muette (les participants peuvent faire du bruit, émettre des sons, mais ils n'ont pas le droit d'ouvrir la bouche pendant les épreuves).

Voici les postes à organiser :

- **Un « parcours aveugle »** : l'un des participants a les yeux bandés, les autres membres de l'équipe le guident à la voix le long d'un parcours parsemé d'obstacles. Le parcours n'est pas chronométré, mais l'animateur compte un point de pénalité chaque fois que l'aveugle sort des limites du parcours. L'équipe « muette » peut diriger son aveugle en faisant du bruit, mais ne peut pas parler. L'équipe « aveugle » peut se débarrasser des bandeaux pour visualiser le parcours, mais doit les remettre pour réaliser l'épreuve.
- **Un tas de branches à déplacer en plusieurs allers retours**, le plus rapidement possible. Toute l'équipe peut participer en même temps. Donner 3 points de pénalité à l'équipe la plus lente, etc. (0 point à la plus rapide).

- Une course relais chronométrée. Les coureurs doivent avancer en sautant à pieds joints. Compter un point de pénalité chaque fois que les pieds du coureur se désolidarisent.
- Apprendre une courte chansonnette et la chanter ensemble. L'équipe « muette » peut la fredonner, mais ne peut pas parler... Ce qui entraîne 2 points de pénalité !
- Modeler quelque chose en plasticine.

Selon la nature de chaque poste, les différentes équipes seront plus ou moins avantagées ou désavantagées.

Si vous désirez modifier les postes, voici un tableau qui permet de visualiser les handicaps (H) et les avantages (A) que ceux-ci entraînent par rapport aux autres équipes :

	Plasticine	Parcours aveugle	Tas de branches	Course relais	Chanson
Yeux bandés	H	H	H	H	A
Mains attachées	H	A	H	H	A
Pieds attachés	A	H	H	A	A
Muets	A	H	A	H	H

Etablir un classement à l'issue de cette première phase, en fonction des points obtenus par chaque équipe, et proclamer les résultats devant l'ensemble du groupe. Naturellement, les résultats seront déséquilibrés et risquent fort de provoquer un sentiment d'injustice chez certains !

2. Une discussion dirigée par les animateurs (15 minutes)

L'ensemble du groupe s'assied confortablement et chaque jeune exprime son sentiment par rapport à l'activité qu'il vient de vivre. Lorsque tout le monde a eu l'occasion de donner son point de vue, on demande au groupe de trouver une solution pour que le jeu soit plus équitable (il est possible que les plus jeunes ne pensent pas spontanément à modifier les équipes ! Le rôle de l'animateur est de poser les bonnes questions pour que les enfants trouvent eux-mêmes de la solution).

3. Le même jeu à poste que dans la première étape (30 minutes)

Cette fois en équipes mixtes et équilibrées, pour que les forces soient combinées (se référer au tableau des handicaps et avantages). Les résultats seront maintenant moins disproportionnés. De plus, comme les enfants réussissent ce qu'ils n'avaient pu effectuer la première fois, ils en retirent une certaine satisfaction.

A l'issue de cette dernière phase, pour terminer le jeu, l'animateur aide les jeunes à tirer la conclusion de l'activité qu'ils viennent de vivre ensemble : plus les membres de l'équipe sont différents, plus l'équipe est forte.

Activité SPI	SI JE POUVAIS ÊTRE QUELQU'UN D'AUTRE, JE SERAIS...	Fiche - A37
--------------	---	-------------

Objectifs de développement spirituel :

- faire prendre conscience des différences et des similitudes au sein du groupes
- apprendre à se connaître soi-même,
- clarifier ses objectifs de vie. Définir ses propres valeurs.

Branche :	Louveteaux, Scouts/Guides, Pionniers
Durée :	entre 1h et 1h30
Nombre :	indifférent
Matériel :	de quoi écrire
Type :	intérieur et extérieur

Déroulement

Demander aux participants d'écrire sur une feuille le nom d'une personne à laquelle ils aimeraient ressembler ou à laquelle ils aimeraient s'identifier.

Cela peut être un personnage de science-fiction, un personnage public, une vedette de cinéma, de la chanson...

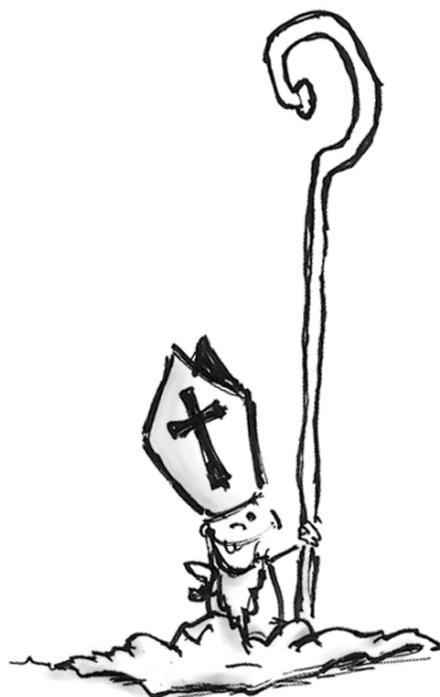
Ensuite, chaque participant détermine la personne à laquelle il aimerait le moins ressembler, à qui il refuse catégoriquement de s'identifier.

Enfin, chacun identifie une personne qui lui ressemble, un personnage qui se rapproche de l'image qu'il a de lui-même.

Chaque fois, les participants écriront les raisons qui les ont poussés à choisir la personne.

Lorsque tout le monde a terminé sa liste, les participants se réunissent en petits groupes de 3 à 5 personnes.

Chacun présente sa liste et donne les raisons de ses choix.



Conseils pour débriefer l'activité

Vous pouvez commencer la discussion par les questions suivantes :

- Y-a-t-il eu des surprises ? Certains personnages mentionnés étaient-ils inconnus de certains ? Pourquoi ?
- Croyez-vous que quelqu'un inscrirait votre nom sur sa liste ?
- Si vous reveniez en arrière, auriez-vous choisi les même personnes ?
- Quelles valeurs peuvent apparaître à travers vos choix ?

Conseils pour l'animateur

Cette activité peut peut-être mieux se dérouler si les participants en sont informés à l'avance : ainsi, ils peuvent réunir des photos, des documents concernant leurs personnages.

Comme la confiance est un élément très important lors de la discussion, il vaut mieux laisser les participants se regrouper spontanément : ils ne révéleront pas leur liste à n'importe qui.

Si le groupe se regroupe « mal », vous pouvez former les équipes afin que la discussion se déroule dans les meilleures conditions possibles.

Il est primordial d'attirer l'attention des participants sur la liberté d'expression, la tolérance, la sensibilité et l'acceptation mutuelle. Les participants s'ouvriront et se révéleront profondément à travers leurs trois personnages. Ridiculiser un personnage revient à ridiculiser la personne qui l'a choisi.

Activité SPI	SIMULATION DE CATASTROPHE	Fiche - A38
--------------	--------------------------------------	-------------

Objectifs de développement spirituel :

- se rendre compte des différences d'opinion,
- identifier ce que l'on attend de l'existence et ce que l'on apporte de positif au Monde,
- débattre et argumenter sur ses positions,
- Écouter respectueusement les autres.

Branche :	Scouts/Guides, Pionniers
Durée :	entre 1h et 1h30
Nombre :	10 participants par animateur
Matériel :	une pièce que l'on peut occulter, une bougie
Type :	intérieur

Déroulement

Les participants s'asseyent les uns à côté des autres dans une pièce totalement occultée. Au milieu du groupe se trouve une bougie.

L'animateur commence à raconter l'histoire dont font partie les participants :

Le groupe visite une grotte lorsqu'un accident se produit : vous voilà enfermés à quelques centaines de pieds sous terre. Vous avez une chance de vous en sortir : vous avez senti un appel d'air ! Il existe donc une sortie. Pour la trouver, d'un commun accord, vous décidez de vous déplacer en file indienne pour vous diriger car il fait complètement noir. Mais il reste un problème : rien ne vous assure qu'il n'y aura pas d'autres éboulis. Les personnes en tête de la file auront donc plus de chances de s'en sortir vivantes. Evidemment chacun veut passer en premier lieu.

Tous les participants doivent décider de la place de chacun dans la file.

A tour de rôle, chacun explique les raisons qui motivent son désir d'être en vie. Elles peuvent être de deux ordres :

- pourquoi chacun veut vivre : ce qu'il reste à chacun d'important à apprendre de la vie, les choses de valeur que vous voulez en retirer
- la contribution de chacun au sort du monde : ce que chacun apportera aux autres pour les aider à mieux vivre

Les deux types de raisons ont autant de valeur : ce que chacun veut obtenir de la vie pour son propre bien-être est aussi important que ce que vous pouvez faire pour les autres.

Ceux qui le désirent peuvent s'abstenir mais ils acceptent alors les places qu'on leur assigne.

Conseils pour débriefer cette activité

On peut demander aux membres des groupes leur avis sur l'activité, s'ils ont trouvé cela difficile et pourquoi, si tout le monde a participé...

Vous pouvez entamer une discussion avec tout le monde à propos du rapport de cette activité avec les valeurs de chacun.

Conseils pour l'animateur

La confiance mutuelle est un pré requis indispensable pour cette activité. Si vous sentez des tensions dans le groupe, évitez de la réaliser car elle pourrait mettre en évidence les « souffres-douleur ».

Cette expérience provoque généralement des réactions émotives très fortes.

Certains participants auront peut-être tendance à s'attaquer mutuellement et à critiquer sévèrement leur choix. Il est important d'attirer leur attention sur la liberté d'expression, la tolérance, la sensibilité et l'acceptation mutuelle.

Il est indispensable d'éviter le jugement d'autrui.

Avant de procéder à l'évaluation, il est important de préciser que ce n'est qu'un jeu et que tous doivent sortir de leur personnage.

Durant la discussion, il est important de laisser à chacun l'occasion d'exprimer ses sentiments avant de passer à l'analyse de ce qui s'est passé.

Objectifs de développement spirituel :

- mieux se connaître soi-même, ressentir la manière dont les autres nous perçoivent,
- exprimer des émotions,
- respecter le silence.

Branche : Pionniers**Durée :** 15 à 20 minutes**Nombre :** indifférent**Matériel :** -**Type :** intérieur**Déroulement**

Cette activité est tout à fait silencieuse (seul l'animateur donne l'une ou l'autre consigne). Le groupe est assis en cercle, confortablement.

Tout le monde ferme les yeux, puis les rouvre après quelques secondes sur les consignes de l'animateur.

Chaque participant essaye alors de capter le regard de quelqu'un et tente de le soutenir.

On peut choisir de ne pas persévérer (et peut-être de revenir à la même personne un peu plus tard) : il suffit de refermer les yeux et de recommencer avec quelqu'un d'autre.

Au bout d'une dizaine de minutes, l'activité s'arrête.

Il est intéressant de discuter avec le groupe du ressenti de chacun.

Commentaires

Tout l'intérêt de l'activité réside dans sa durée (environ 10 minutes).

En effet, on constate que les rapports entre les individus évoluent au cours de l'activité : on fait passer énormément d'informations par les yeux !

Cette activité n'est pas forcément facile à vivre pour tout le monde, car elle peut être intimidante.

Il vaut donc mieux que le groupe soit déjà soudé, ou que les participants soient bien disposés à ce genre d'activité.

Il se peut même que l'un ou l'autre des participants se retire du cercle : voilà qui pourra alimenter la discussion à l'issue de l'activité !

Objectifs de développement spirituel :

- prendre conscience que son mode de pensée n'est pas forcément ouvert dans des situations nouvelles,
- prendre conscience que pour communiquer efficacement avec les autres, il faut souvent sortir de son propre cadre de référence.

Branche :	Louveteaux, Scouts/Guides, Pionniers
Durée :	20 minutes, ou plus en fonction de la persévérance du groupe
Nombre :	indifférent
Matériel :	du papier, de quoi écrire
Type :	intérieur et extérieur

Déroulement

Demander à chacun de tracer 9 points sur une feuille de papier (ou dans le sable).

Les points doivent être disposés en carré, de façon à ce qu'il y ait 3 points verticalement, 3 points horizontalement et 3 points en diagonal.

Maintenant le défi peut être lancé : relier les 9 points en 4 traits, sans lever le crayon.

Lorsque les jeunes ont effectué différentes tentatives infructueuses, donner l'indice suivant :

« Pour réussir cette épreuve, il faut ouvrir son esprit à des idées nouvelles, se débarrasser des limites que l'esprit nous impose spontanément »... « Pourquoi ne pas sortir du carré ? ».

Une fois que la solution est trouvée, il est essentiel (c'est là tout l'intérêt de l'activité) de tirer avec le groupe les conclusions de ce qui vient d'être vécu (cf. objectifs).

Commentaires :

Il est préférable d'attendre que tous ceux qui le désirent aient trouvé la solution avant de la rendre publique (pour que tout le monde ait la satisfaction d'avoir résolu l'énigme).

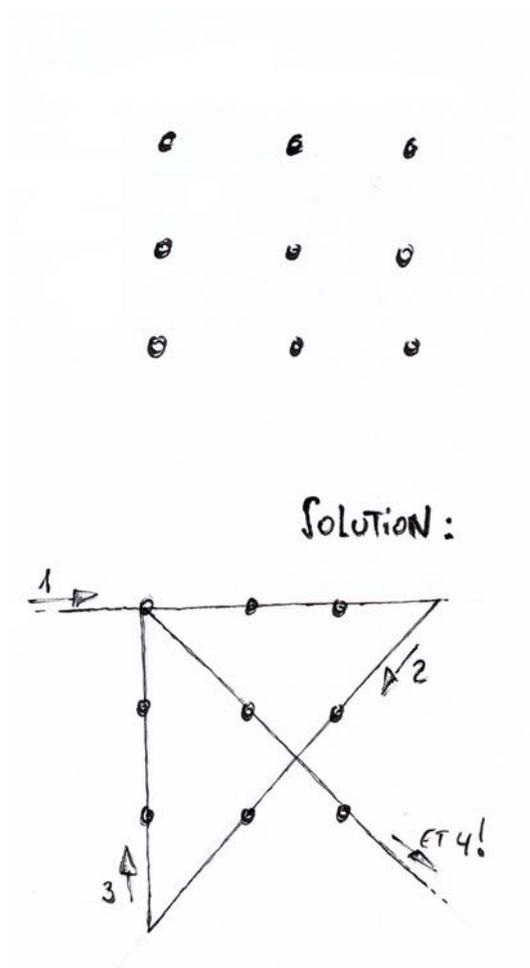
Cette activité amusante peut par exemple être utilisée lorsque l'on constate un manque d'empathie ou de dialogue ouvert dans le groupe.

Elle illustre un fonctionnement que chacun peut avoir tendance à adopter : s'imposer un cadre de réflexion, sans être capable le dépasser.

En général, il est relativement difficile d'explorer spontanément des situations nouvelles avec un regard neuf.

Nous avons tous tendance à appréhender la réalité en fonction de nos propres repères, ce qui ne favorise pas toujours l'ouverture d'esprit !

Adopter un autre mode de pensée pour faire un pas vers l'autre nécessite souvent une prise de conscience et un apprentissage.



Activité SPI	TEXTE À THÈME	Fiche - A41
--------------	----------------------	-------------

Objectifs de développement spirituel :

- structurer son système de valeurs,
- exprimer un sentiment,
- favoriser l'écoute de l'autre.

Branche :	Pionniers
Durée :	30 minutes
Nombre :	de 6 à 20 participants
Matériel :	un texte percutant et adapté aux besoins du groupe
Type :	intérieur ou extérieur

Déroulement

A un moment qui s'y prête, un animateur (ou l'un des participants) propose au groupe un texte qui l'a marqué.

Il en distribue une copie à tous les participants, qui prennent quelques minutes pour le lire et s'en imprégner.

Si le texte est bien choisi, une discussion décontractée, informelle pourra avoir lieu, au sujet de ce qu'ont ressenti les participants lors de leur lecture, de ce qu'ils pensent du thème...

Naturellement, ne s'exprimeront que ceux qui le désirent : cette activité n'a rien à voir avec un examen oral !

Témoignage

« On m'a proposé cette activité à deux reprises, dans des circonstances extrêmement différentes. La première fois, nous avons vécu le prototype-même du « moment spi » raté ! En effet, le texte choisi était peu original : il traitait d'un thème très courant, donc plus très attrayant. En plus, il n'était pas du tout en relation avec les préoccupations du groupe. Par conséquent, l'activité n'a jamais décollé, tout le monde s'est ennuyé. Lorsque venait leur « tour » de parler, les participants formulaient un lieu commun, de façon tout à fait artificielle, sans réflexion personnelle.

La seconde fois, par contre, ça m'a apporté tellement que je ne suis pas près de l'oublier ! Le texte était percutant et vraiment adapté au groupe, à ses besoins du moment. Il mettait le doigt sur une caractéristique qui lui était propre à cet instant précis. Immédiatement, le débat est né, vivant et riche. Les idées fusaient dans tous les sens... Rien à voir avec la démarche formelle, monotone et fastidieuse de ma première expérience ! »

Laurent G., Animateur

Au verso : le texte qui avait été utilisé lors de la seconde activité décrite ci-dessus

LES TROIS TAMIS

Un jour, quelqu'un vint voir Socrate et lui dit :

- Écoute, Socrate, il faut que je te raconte comment ton ami s'est conduit.
 - Arrête ! interrompit l'homme sage. As-tu passé ce que tu as à me dire à travers les trois tamis ?
 - Trois tamis ? dit l'autre, rempli d'étonnement.
 - Oui, mon bon ami : trois tamis. Examinons si ce que tu as à me dire peut passer par les trois tamis. Le premier est celui de la vérité. As-tu contrôlé si tout ce que tu veux me raconter est vrai ?
 - Non, je l'ai entendu raconter et...
 - Bien, bien. Mais assurément tu l'as fait passer à travers le deuxième tamis. C'est celui de la bonté. Ce que tu veux me raconter, si ce n'est pas tout à fait vrai, est-ce au moins quelque chose de bon ?
- Hésitant, l'autre répondit : Non, ce n'est pas quelque chose de bon, au contraire...
- Hum ! dit le Sage, essayons de nous servir du troisième tamis, et voyons s'il est utile de me raconter ce que tu as envie de me dire...
 - Utile ? Pas précisément... .
 - Eh bien ! dit Socrate en souriant, si ce que tu as à me dire n'est ni vrai, ni bon, ni utile, je préfère ne pas le savoir, et quant à toi, je te conseille de l'oublier...

Apologue grec

Auteur inconnu

Ce texte a été distribué à un groupe très soudé qui avait tendance à utiliser la moquerie et les ragots pour affirmer son identité.

Certains membres de ce groupe y voyaient un avantage car assurément, ils s'amusaient bien. D'autres par contre avaient conscience que les nouveaux venus ne trouvaient que difficilement leur place parmi eux, à tel point qu'ils décidaient souvent de fuir le groupe... au risque que celui-ci ne se sclérose à terme.

Objectifs de développement spirituel :

- prendre conscience de ses valeurs par l'examen de ses réactions face vis-à-vis des personnages d'une histoire,
- prendre conscience de nos attitudes personnelles,
- écouter respectueusement l'autre.

Branche : Louveteaux, Scout-Guides, Pionniers (adapter l'histoire à l'âge des participants)

Durée : entre 1h00 et 1h30

Nombre : indifférent

Matériel : -

Type : intérieur

Déroulement

Distribuer l'histoire ci-dessous aux participants :

La Rivière aux Alligators

Il était une fois une femme nommée Alice. Son grand amour s'appelait Nicolas et vivait sur le bord d'une rivière. Alice habitait de l'autre côté de cette rivière mais celle-ci était remplie d'alligators mangeurs d'hommes et le pont qui reliait les deux rives avait été détruit. Alice voulait rejoindre Nicolas par dessus tout. Elle eut une idée : elle alla trouver Simon qui avait un bateau et elle lui demanda de la faire traverser.

Simon accepta mais à une condition : qu'Alice accepte ses avances ! Elle refusa sans hésiter et courut chez son meilleur ami François pour tout lui raconter. Mais François, ne voulant pas être impliqué dans une dispute de village, refusa de l'aider. Désespérée, Alice décida d'accepter le marché de Simon. Elle coucha avec lui et Simon la conduisit jusqu'à Nicolas.

Arrivée dans les bras de son amoureux, Alice lui raconta toute l'histoire. Nicolas se sentit blessé et terriblement malheureux. Il partit en ignorant totalement Alice. De nouveau triste, Alice errait quand elle rencontra un homme, à qui elle raconta ce qui lui était arrivé. Cet homme, pris de compassion pour Alice, décida de la venger. Il alla voir Nicolas, lui régla son compte pour le plus grand bonheur d'Alice.

Demander ensuite aux participants de classer les 5 personnages, en commençant par celui dont le comportement semble le plus choquant, le plus désagréable.

Le dernier du classement sera le personnage le plus correct.

Conseils pour débriefer l'activité

Une fois que chaque participant a classé ses personnages, on peut leur proposer de faire des petits groupes de 4 pour discuter des motifs de leur choix.

On peut également proposer une discussion avec l'ensemble du groupe afin de découvrir les valeurs qui sous-tendent le choix de chacun.

Pour l'analyse de la classification des personnages, l'animateur peut demander aux participants ce qu'ils ont pensé de l'activité, si le classement a été difficile et pourquoi.

Voici d'autres exemples de questions :

« A qui ne voudriez-vous surtout pas ressembler ? Pourquoi ? »

« A quoi ressemblerait quelqu'un qui serait à l'opposé du personnage le plus choquant ? »

« Citez 3 gestes que vous faites tous les jours et qui sont à l'opposé du personnage le plus horrible ? »

« Comment expliquer qu'il y ait différents classements des personnages ? »

Conseils pour l'animateur

Cette expérience provoque généralement des réactions émotives très fortes.

Certains participants auront peut-être tendance à s'attaquer mutuellement et à critiquer sévèrement leur choix.

Il est donc important d'attirer leur attention sur la liberté d'expression, la tolérance, la sensibilité et l'acceptation mutuelle.

Activité SPI	QUELQUES ACTIVITÉS POUR COMPRENDRE LA LOI	Fiche - A43
--------------	--	-------------

Objectifs de développement spirituel :

- enrichir son système de valeurs,
- comprendre la signification de la Loi.

Branche :	Toutes
Durée :	Variable
Nombre :	indifférent
Matériel :	<ol style="list-style-type: none"> 1. des appareils photos 2. des journaux et magazines 3. des photos qui illustrent la Loi et la Promesse
Type :	intérieur et extérieur, en fonction de l'activité

Activité 1

Confier un petit appareil photo à chacun des participants pendant quelques semaines et leur demander de prendre des photos qui illustrent la Loi et la Promesse.

Activité 2

Donner aux participants un journal ou un magazine (adapté à leur âge) et leur demander de rechercher des exemples de situations où la Loi scout est respectée ou au contraire violée.

Activité 3

Sélectionner des photos qui semblent illustrer la Loi et la Promesse. Les montrer une à une aux participants, qui doivent les mettre en relation avec l'un ou l'autre point de la Loi ou avec la Promesse.

Activité SPI	LOI ET PROMESSE CASTORS	Fiche - A44-a
--------------	------------------------------------	---------------

Objectifs de développement spirituel :

- s'approprier la Loi des Castors en donnant du sens aux valeurs qu'elle porte,
- vivre la Loi au quotidien,
- structurer son système de valeurs,
- exprimer ses émotions, ses valeurs, ses croyances,
- découvrir l'autre à travers ses propres valeurs et croyances.

Branche :	Castors
Durée :	variable en fonction des différentes activités organisées
Nombre :	indifférent
Matériel :	variable en fonction des différentes activités organisées
Type :	intérieur et extérieur

Introduction

Cette fiche te propose une séquence d'activités à réaliser avec les castors pour qu'ils se familiarisent avec les personnages de la Loi et qu'ils construisent ainsi progressivement leur système de valeurs.

Il s'agit d'une trame qui est destinée à te guider, à t'aider dans la construction de tes activités... Mais il n'y a pas qu'une bonne manière de faire : n'hésite pas à faire preuve de créativité et à adapter cette fiche en fonction de tes besoins !

Déroulement

1. Découverte des personnages

Il s'agit dans un premier temps de présenter les quatre personnages de la Loi (Tilali, Mistigri, Gri-Gri et Papaye) à travers des activités illustrant leurs points forts respectifs.

Ces activités peuvent être organisées pendant le camp (à raison d'un jour par personnage par exemple), pendant l'année, étalées sur un mois (quatre demi réunions), ou concentrées sur une seule longue journée.

Idéalement, à l'issue de cette première phase d'activités, les castors se seront approprié les valeurs prônées par les différents personnages.

Cependant, ils n'est pas nécessaire à ce stade qu'ils connaissent le texte qui leur est associé.

Quelques exemples d'activités à proposer pour chaque personnage :

▪ Pour Tilali, qui symbolise la coopération :

Demander tout d'abord aux castors ce que le personnage représente à leurs yeux.

Si nécessaire, on peut relire aux enfants le contenu de la fiche « Tilali la fourmi » (cf. Les fiches « Personnages » du programme Castors). La réponse qui est en général donnée par les enfants est « travailler ensemble ».

On peut ensuite proposer au groupe divers jeux de coopération, comme un jeu de plateau (par exemple le Jeu du verger : il s'agit d'un jeu de plateau paru chez Casse-Noisette), ou des jeux « grandeur nature » : le jeu du parachute, une toile d'araignée géante (fabriquée à partir d'une pelote de laine) à défaire tous ensemble, un puzzle collectif, une fresque géante à peindre en groupe (voir la fiche « Fresque - A13 » dans cet outil), des jeux de rythmes, un tableau vivant (dont les castors sont les personnages immobiles), etc.

Tu trouveras d'autres idées originales et amusantes dans : *Jeux coopératifs pour bâtir la paix* (Tomes 1 et 2), de Mildred Masheded, édité par les Universités de Paix, 1989.

▪ Pour Mistigri, qui symbolise le respect de l'environnement :

Une fois que les castors ont exprimé ce que le personnage représente, proposer à la Colonie des jeux tels que :

- Le jeu du miroir sous le nez : chaque enfant dispose d'un miroir d'environ 10 cm de côtés, qu'il place à la hauteur de son nez, face au-dessus. Lorsque l'enfant se promène, il a l'impression qu'il « marche sur le ciel ».
- Un kim « toucher », par exemple avec les pieds (choisir pour objets des éléments de la nature)
- Mon ami l'arbre (chaque castor se choisit un arbre, qu'il observe couché par terre, qu'il dessine, qu'il décore avec des éléments naturels, etc.)
- Se déplacer sans bruit, à la rencontre de ce qui nous entoure
- Le cœur de l'arbre (dont la fiche se trouve dans cet outil)
- Ecouter la nature (dont la fiche figure également dans cet outil)

▪ Pour Gri-gri, qui est capable de gérer sa force et d'en faire profiter les autres :

Proposer à la Colonie toute activité sportive ou un tant soit peu physique, pour autant que celle-ci soit bénéfique pour le groupe (par exemple, expliquer que Romarin est blessé à la patte et qu'il doit passer la rivière pour rentrer chez lui. Les castors doivent ensemble lui construire une chaise à porteurs et lui font passer la rivière).

En effet, il serait dommage qu'à l'occasion d'activités trop compétitives, certains castors se sentent exclus de la Colonie, ou incapables de s'identifier à Gri-Gri.

▪ Pour Papaye, qui est à l'écoute de l'autre :

Souvent, les jeunes enfants ont tendance à ne prêter attention qu'à eux-mêmes, ou à leur compagnon privilégié de jeu. Il s'agit ici de les inciter à prendre conscience de l'existence des autres, et à faire un pas vers eux.

Nous te proposons d'organiser le jeu des chaudoudoux, dont la fiche se trouve dans cet outil (A07). Cette activité se base sur un livre pour enfants (*Le Conte chaud et doux des chaudoudoux*, de Claude Steiner, chez Interéditions, 2000), mais elle pourrait très bien découler d'une autre histoire de ton invention qui traite de thèmes similaires (la générosité, le bonheur d'être tous ensemble et d'offrir de l'amour aux autres, l'envie, la peur de se faire dépouiller par les autres...). Si tu ne disposes pas du livre, place à ton imagination !

Activité SPI	LOI ET PROMESSE CASTORS	Fiche - A44-b (suite)
--------------	------------------------------------	--------------------------

2. Découverte de la cérémonie de La Pierre de Lune

Une fois les quatre personnages découverts, les castors sont prêts à vivre leur première cérémonie de la Pierre de Lune...

Proposer la cérémonie aux castors sous la forme d'un beau spectacle interactif, préparé, mis en scène et présenté par les animateurs costumés et grimés. Le spectacle peut durer environ un quart d'heure. Il est important que les enfants y prennent une part active, pour qu'ils retiennent bien le déroulement de la cérémonie.

L'histoire de la Pierre de Lune est à ta disposition dans l'outil « Animer les castors » de ton Passeport Animation. En outre, tu trouveras les paroles de la chanson sur le CD de la Branche Castors. Tu vas sûrement apprendre une danse ou des gestes liés à cette chanson lors de tes formations d'animateur. Cependant, n'hésite pas à inventer d'autres ou à les adapter en fonction des idées originales de tes castors !

Il y a un principe à respecter toutefois : au cours de la cérémonie, pour marquer devant la Colonie son désir d'engagement, l'enfant qui le souhaite fait un pas en avant dans la ronde, lors du couplet qui illustre son personnage modèle.

3. Apprentissage de la chanson de la cérémonie

Tout au long de l'année, chaque fois que l'occasion se présente, proposer aux enfants d'écouter le CD Castors. Avec le temps, ils finiront par en connaître les chansons mieux que les animateurs !

De plus, pour mettre l'accent sur l'apprentissage de la chanson qui nous intéresse ici, proposer aux enfants d'illustrer les différents couplets de la chanson de la Pierre de Lune, seuls ou en groupes, en dessins ou en mimes, pour qu'ils puissent en visualiser l'histoire et ainsi mieux en retenir les paroles.

4. Apprentissage des gestes de la cérémonie

Cette dernière phase peut avoir lieu une fois que les enfants ont les paroles en tête, et s'ils ne connaissent pas encore les gestes associés à la chanson. On peut par exemple répéter ces gestes entre deux petits jeux, ou après une autre danse...

Normalement, en y consacrant deux fois un quart d'heure sur une réunion, puis encore un quart d'heure la fois suivante, cela devrait être au point !

5. Discussion individuelle avec un animateur, à propos de l'engagement

Une fois par mois a lieu la cérémonie de la Pierre de Lune, au cours de laquelle les enfants qui le désirent choisissent de s'efforcer de suivre l'exemple d'un des quatre personnages. De mois en mois, les castors sont libres de changer ou non de modèle.

A ce stade-ci des activités, tout est dans la tête des enfants : ils sont à l'aise avec les paroles, les gestes, les personnages, le déroulement de la cérémonie...

Reste maintenant au castor à déterminer quel personnage modèle il va choisir, et à avoir une discussion en privé avec un animateur.

Cette discussion doit bien sûr être adaptée à l'âge de l'enfant.

En général, elle ne dure pas plus de quelques minutes, mais il faut se souvenir que c'est au castor, et non à l'animateur de s'exprimer.

Le rôle de l'animateur est d'écouter, et d'aider l'enfant à reformuler, à clarifier ses idées.

Avant cette rencontre, il vaut d'ailleurs mieux demander à l'enfant de dessiner ses idées, pour qu'il ait l'occasion de se structurer seul avant d'en discuter avec l'animateur.

6. La cérémonie de la Pierre de Lune

La cérémonie dure environ un quart d'heure.

Il ne faut l'organiser que lorsque tous les castors y sont préparés, et si la Colonie n'est pas trop fatiguée. Il est important aussi de « répéter » la cérémonie dans la journée.

Lors d'un camp, elle peut avoir lieu au moment de la veillée par exemple.

Cette cérémonie sera relativement solennelle : l'engagement est un acte considérable dans la vie des enfants.

Cependant, elle ne doit pas être effrayante : cela doit rester un moment beau, magique et festif !

Commentaires

Lors de la première activité de découverte des personnages, il est important de laisser les enfants exprimer eux-même quel est le point fort des différents animaux : cela les aidera considérablement à cerner les valeurs de la Loi !

Pour Mistigri, le respect de l'environnement ne se limite pas à la protection de la nature : il s'agit aussi par exemple de respecter le silence d'un lieu, son voisinage, etc.

Pour Gri-gri, utiliser sa force ne signifie pas forcément entrer en compétition avec les autres ! Montrer aux castors qu'il est tout à fait possible d'associer force et coopération.

Lors de la phase de discussion entre le castor et l'animateur, ne jamais imposer le choix d'un personnage à l'enfant. C'est l'enfant qui le choisit seul, même si l'animateur n'est pas forcément du même avis que le castor : l'important est que l'enfant ait entamé une démarche de réflexion.

Cet échange entre l'enfant et l'adulte est essentiel : donnez-vous les moyens qu'il se déroule au mieux. Prenez votre temps, arrangez-vous pour ne pas être harcelés par les autres castors (qui, pour bien faire, devraient vivre une autre activité pendant ce temps, pas forcément en lien avec la Pierre de Lune).

Enfin, la Loi et l'engagement sont deux notions relativement délicates à mettre en place au sein d'une Colonie. Cela demande du temps ! Si les différentes étapes décrites ci-dessus sont trop escamotées, la notion d'engagement risque bien de ne pas faire sens aux yeux de vos castors !

Activité SPI	LOI ET PROMESSE LOUVETEAUX	Fiche - A45-a
--------------	---------------------------------------	---------------

Objectifs de développement spirituel :

- s'approprier la Loi Louveteaux en donnant du sens aux valeurs qu'elle porte,
- vivre la Loi au quotidien,
- structurer son système de valeurs,
- exprimer ses émotions, ses valeurs, ses croyances,
- découvrir l'autre à travers ses propres valeurs et croyances.

Branche :	Louveteaux
Durée :	2h30 + la veillée
Nombre :	de 12 à 30 participants
Matériel :	de quoi préparer un endroit de veillée beau et confortable (+ du matériel bois et feu), un décorum qui permettra d'accueillir les saynètes, un chouette répertoire de chansons et d'activités de veillée, des déguisements, des grimages, de la musique, un tamtam, de quoi écrire pour les animateurs
Type :	extérieur

Introduction

L'activité qui est décrite ci-dessous peut par exemple être vécue au cours d'un week-end ou lors d'un camp.

On profitera alors d'une soirée pour présenter les productions des louveteaux.

Elle peut aussi être adaptée à une journée d'animation.

Les saynètes seront alors présentées en fin de réunion.

Cependant, n'infligez pas à vos louveteaux de jouer devant leurs parents si vous n'êtes pas certains qu'ils seront fiers du résultat !

Déroulement

Préparation des saynètes (durée totale : 2h30)

1. (15 minutes) Dans l'après-midi, les animateurs demandent aux louveteaux de se répartir en 3 groupes pour préparer trois saynètes qui illustrent les trois points de la Loi. Les loups la présenteront à la veillée :

- premier point : Le louveteau offre sa joie aux autres
- deuxième point : Le louveteau puise sa force dans le clan
- troisième point : Le louveteau va jusqu'au bout de ses chasses

Les louveteaux rejoignent les groupes en fonction de ce qu'ils ont réellement envie de faire. Si l'un des groupes n'est pas assez fourni, les animateurs peuvent mettre la main à la pâte. Chaque groupe de louveteaux sera soutenu par un animateur.

2. (15 minutes) En petits groupes, les louveteaux ont une discussion sur ce que signifie pour eux le point de la Loi qu'ils vont jouer. L'animateur guide les louveteaux dans leur réflexion, répond à leurs questions, gère les tours de parole, veille à ce que tout le monde soit bien intégré à l'activité. Il prend note des interrogations ou des doutes qu'émettent les louveteaux de son groupe, de manière à avoir un support pour une discussion plus approfondie avec chacun d'entre eux ultérieurement.

3. (2h00) Ensuite, le groupe invente une petite histoire qui illustre bien la valeur sous-tendue par le point de la Loi (l'amitié, la coopération, la persévérance,...). On peut par exemple mettre en scène une situation où la meute est confrontée à un problème, qu'elle résout grâce aux valeurs de la Loi. Chaque saynète durera entre 05 et 10 minutes. L'objectif est ici de présenter le fruit de la réflexion du groupe devant la meute.

Inventer et présenter une saynète n'est pas une tâche facile. C'est même une expérience plutôt stressante ! Le rôle de l'animateur est de tout mettre en œuvre pour que la présentation se passe bien et qu'elle soit bien vécue par les louveteaux. Il faut les mettre en confiance, leur donner un maximum de raisons d'être fiers de leur production : ne pas lésiner sur le décorum, sur les déguisements, les grimages, les accessoires, la musique, etc. Même une histoire très simple peut être mise en valeur grâce à ces différents outils !

La veillée (le timing dépend de vos envies et de la motivation de la Meute)

Après le repas du soir, les groupes répètent une dernière fois leur saynète. Tout le monde enfle son déguisement, se grime,... Pendant ce temps, deux animateurs préparent l'endroit de veillée : ils installent la scène, allument des flambeaux, des bougies, s'assurent que tout le monde sera installé confortablement.

Lorsque la nuit commence à tomber, les animateurs qui se trouvent à l'endroit de veillée font retentir un tamtam et mettent une musique d'ambiance. A ce signal, les trois groupes, accompagnés des animateurs restants, se mettent en route vers le lieu de veillée. Une fois que tout le groupe est installé, l'animateur qui coordonne la veillée prononce un petit mot d'accueil et présente la Loi Louveteaux.

Il invite le premier groupe à jouer sa saynète (prévoir une musique d'ambiance le temps que le groupe se mette en place, puis qu'il quitte la scène). A la fin de la première représentation, l'animateur pose les questions suivantes à la meute :

« Que signifie offrir sa joie aux autres ? », « Pourquoi est-ce important ? »

Si personne n'a envie de s'exprimer spontanément, l'animateur doit être prêt à gérer un moment de silence. Tout l'art pour l'animateur est de rester « cool », de laisser les choses se mettre en place progressivement, sans vouloir combler le silence à tout prix : il y a bien un louveteau qui dira quelque chose à un moment donné. Cependant, si le silence se prolonge trop, l'animateur de veillée lance un chant ou deux. Il reprend la parole juste après : « Qui a envie de s'exprimer maintenant ? »

Dès qu'il y a un blanc, ou qu'un louveteau a parlé et que plus personne n'a rien à ajouter, l'animateur invite le groupe suivant à jouer sa saynète, et ainsi de suite. Il vaut mieux ne pas faire attendre trop longtemps les deux derniers groupes, car certains louveteaux risquent de ne pas profiter pleinement de la veillée à cause du stress de la représentation.

A la fin de la troisième séquence, terminer les représentations en remerciant les louveteaux pour leur performance et pour avoir partagé leurs valeurs. C'est le moment idéal pour parler de la Promesse, et proposer à ceux qui le désirent de la prononcer dans les quelques jours à venir. Il faut prendre le temps nécessaire pour expliquer correctement de quoi il s'agit : un moment important dans la vie du louveteau, mais qui n'a rien d'un traquenard contraignant (cf. le texte « Un mot sur la Promesse », annexe de l'activité sur la Loi scout). Rassurer les louveteaux en leur expliquant comment l'activité va se dérouler, par exemple : « Nous allons bien sûr vous aider à préparer votre engagement. Demain matin nous organiserons une rencontre avec chacun d'entre vous pour que l'on puisse en discuter ensemble... ».

Lorsque plus personne n'a de questions à poser au sujet de la Loi ou de la Promesse, continuer la veillée ou la finir par quelques chants.

Activité SPI	LOI ET PROMESSE LOUVETEAUX	Fiche - A45-b (suite)
--------------	---------------------------------------	--------------------------

Commentaires

L'animateur a pour mission de faire en sorte que chaque louveteau prononce sa Promesse.

Les notes prises par les animateurs tout au long de l'activité sur la Loi seront très utiles pour accompagner chaque louveteau individuellement dans sa démarche d'engagement. Si celui-ci désire personnaliser sa Promesse en ajoutant un petit texte personnel, les animateurs pourront l'aider en s'inspirant des valeurs proposées dans la Loi scout, par exemple.

Au moment où l'animateur invite les louveteaux à s'exprimer, il est important de dire à la meute qu'il faut respecter la parole de chacun : pas question de dénigrer ce qui est dit, ni de se moquer de quelqu'un !

Par conséquent, lorsqu'un jeune a terminé de s'exprimer, la consigne donnée par l'animateur ne doit pas être :

« Est-ce que vous êtes d'accord ? », mais plutôt : « Est-ce que quelqu'un a une question à poser pour mieux comprendre ce qu'untel a dit ? », « Est-ce que quelqu'un veut dire quelque chose à propos de la valeur dont parle untel ? ».

Activité SPI	LOI ET PROMESSE SCOUTES	Fiche - A46-a
--------------	------------------------------------	---------------

Objectifs de développement spirituel :

- s'approprier la Loi scoutie en donnant du sens aux valeurs qu'elle porte,
- vivre la Loi au quotidien,
- structurer son système de valeurs,
- exprimer ses émotions, ses valeurs, ses croyances,
- découvrir l'autre à travers ses propres valeurs et croyances.

Branche :	Scouts/Guides, Pionniers (mais également les animateurs et cadres)
Durée :	2h00 + la veillée
Nombre :	de 12 à 30 participants
Matériel :	de quoi faire des chapatis, préparer un endroit de veillée beau et confortable (+ du matériel bois et feu), un chansonnier moderne (chants qui sortent un peu du chansonnier habituel du groupe, mais que les jeunes connaissent), de quoi faire des tamtams (jerricans, caisses en plastique,...), de quoi écrire + une bougie chauffe-plat et une feuille de consignes pour chaque participant, un lieu particulier (en haut d'une butte, une clairière dans le bois d'à côté, bref, un endroit que les jeunes ne connaissent pas)
Type :	extérieur

Introduction

Cette activité vise à ce que les jeunes aient l'occasion de comprendre les valeurs qui sont proposées dans la Loi scoutie, afin qu'ils puissent se les approprier et les vivre au quotidien.

Cette démarche sera d'autant plus concrète pour eux qu'ils auront eu l'occasion de vivre certains points de la Loi dans leur groupe auparavant.

En tant qu'animateurs, posez-vous donc la question de savoir si vous insufflez les valeurs de la Loi dans vos activités : par exemple, mettez-vous l'accent sur le respect de l'environnement ? Veillez-vous à trouver des solutions en cas de rejet de l'un des jeunes par le groupe ? Insistez-vous sur l'entraide au sein du groupe ?

Peut-être sera-t-il nécessaire que vous entamiez, en Equipe par exemple, une petite réflexion sur le texte de la Loi, avant de proposer cette activité à vos jeunes.

Le cas échéant, vous pouvez également vous aider de cette fiche pour guider vos réflexions personnelles.

L'activité qui est décrite ci-dessous se vit en partie en fin de soirée.

Il est donc possible de l'organiser au cours d'un week-end ou lors d'un camp.

La première partie peut cependant être proposée à n'importe quel moment de l'après-midi : elle peut ainsi être intercalée entre d'autres types d'activités.

Déroulement

1. Préparation de la veillée (1h00)

Dans l'après-midi, l'animateur demande aux jeunes de se répartir en 3 groupes pour préparer la veillée.

Les jeunes rejoignent les groupes en fonction de ce qu'ils ont réellement envie de faire.

Si l'un des groupes n'est pas assez fourni, les animateurs peuvent mettre la main à la pâte.

Les trois tâches sont les suivantes :

- Un groupe prépare des chapatis (il faudra sans doute les pré-cuire)
- Un autre prépare l'endroit de feu (il faut que l'on soit assis confortablement, qu'il y ait assez de bois, que le feu soit prêt à être allumé. On peut éventuellement préparer un décorum)
- Le dernier groupe prépare une série de chants qu'il a envie de partager avec les autres (plutôt des chants de jeunes ou à texte que des chants typiquement scouts) : savoir comment lancer un chant, répéter les chants moins connus, prévoir une photocopie pour tout le monde si nécessaire,...

2. Réflexions individuelles (50 minutes)

- (15 minutes) Après le repas du soir, le groupe de jeunes est invité à suivre le son d'un tamtam, qui les mène dans un lieu étrange. Les animateurs auront décoré ce lieu de flambeaux, de draps et de bougies. Une fois que tout le groupe est là, chacun reçoit une bougie (qu'il allume), un bic et une feuille de consignes (voir annexe). Chaque participant va se choisir un petit coin tranquille et a pour consigne de rejoindre le tamtam, avec un morceau de bois, dès que celui-ci se remettra à « chanter ».
- (20 minutes) Les participants restent seuls durant une vingtaine de minutes, pour réfléchir sur la Loi (cf. feuille de consignes). Il est important que les animateurs circulent auprès des jeunes pour répondre à leurs questions !
- (10 minutes) Au bout de 20 minutes, un animateur relance les tamtams et les jeunes rejoignent le point central. Chaque fois qu'un participant arrive sur le lieu de rendez-vous, il se joint au groupe pour frapper les tamtams avec son bâton, de façon à ce que tout le monde se retrouve à jouer ensemble.

(10 minutes) Lorsque tout le monde est revenu, on rassemble le matériel, et chacun met précieusement sa feuille dans sa poche. Le groupe feu est envoyé au coin veillée pour lancer le feu. Deux minutes plus tard, le groupe chapatis démarre, pour terminer par le groupe chants. Les groupes ne démarrent pas tous en même temps pour éviter de casser l'ambiance solennelle dans la cohue.

Activité SPI	LOI ET PROMESSE SCOUTES	Fiche - A46-b (suite)
--------------	------------------------------------	--------------------------

3. La veillée (le timing dépend du nombre de jeunes et de la tournure des discussions)

Lorsque le groupe est réuni au lieu de veillée, ce sont les animateurs qui coordonnent la soirée (il faut entre autres un animateur qui gère les tours de parole, et un autre qui prend des notes pour chaque jeune, sur ce qu'il ne comprend pas ou les questions qu'il se pose).

Les animateurs demandent au groupe chants d'en lancer un ou deux pour démarrer la veillée.

Ensuite, l'animateur qui est en charge de gérer la discussion demande si quelqu'un veut s'exprimer par rapport au point de la Loi qui le touche le plus et qui le guide. Il ne faut pas s'attendre à ce que quelqu'un ait envie de s'exprimer spontanément, car c'est un moment parfois intimidant. L'animateur doit donc être prêt à gérer un moment de silence.

Tout l'art pour l'animateur est de rester « cool », de laisser les choses se mettre en place progressivement, sans vouloir combler le silence à tout prix : il y a bien quelqu'un qui dira quelque chose à un moment donné.

Cependant, si le silence se prolonge trop, l'animateur invite le groupe chants à en lancer un autre. Il reprend la parole juste après : « Qui a envie de s'exprimer maintenant ? », et ainsi de suite (dès qu'il y a un blanc, ou qu'un jeune s'est exprimé et que plus personne n'a rien à dire, l'animateur invite à lancer un autre chant).

Au 2^e ou 3^e tour de parole, le groupe chapatis peut commencer une première distribution.

Il est important d'attendre qu'ils aient fini pour recommencer les discussions !

A la fin de la veillée, il faut qu'un animateur termine le moment, par exemple en remerciant le groupe d'avoir partagé ses valeurs, et en donnant le mot de la fin.

C'est le moment idéal pour proposer à ceux qui le désirent de prononcer leur Promesse dans les quelques jours à venir (les notes prises pendant l'activité seront très utiles pour accompagner chaque jeune dans sa démarche d'engagement).

Voici par exemple comment finir le moment :

« Merci à tous d'avoir participé à ce moment de partage. Les valeurs dont nous avons discuté sont celles de tous les scouts du monde. Comme nous aussi nous sommes scouts, nous devons nous efforcer de les vivre du mieux que nous pouvons. J'invite donc tous ceux qui le désirent à prononcer leur Promesse (rassurer les jeunes en expliquant de quoi il s'agit, cf. annexe). Nous allons bien sûr vous aider dans cette démarche essentielle. Demain matin nous organiserons une rencontre avec chacun de vous pour que l'on puisse en discuter ensemble... ».

L'animateur a pour mission de faire en sorte que chaque jeune prononce sa Promesse.

Commentaires

Au moment où l'animateur invite les jeunes à s'exprimer, il est important de dire au groupe qu'il faut respecter la parole de chacun, pour que les idées soient confrontées de façon loyale. Pas question de dénigrer ce qui est dit, ni de se moquer de quelqu'un ! Par conséquent, lorsqu'un jeune a terminé de s'exprimer, la consigne donnée par l'animateur ne doit pas être : « Est-ce que vous êtes d'accord ? », mais plutôt : « Est-ce que quelqu'un a une question à poser pour mieux comprendre ce qu'untel a dit ? », « Est-ce que quelqu'un veut dire quelque chose à propos de la valeur dont parle untel ? ».

Si certaines valeurs de la Loi ne sont pas vécues dans le groupe, l'un des jeunes le fera peut-être remarquer lors des discussions : « Moi, je trouve que cette valeur est importante pour moi, mais on ne l'applique pas chez nous ». Rebondir sur cette constatation en demandant au groupe ce que l'on pourrait mettre en place concrètement pour que cette valeur soit vécue.

Variante

Sur la feuille de consignes, au lieu de proposer de communiquer au groupe « le point de TA Loi qui te touche le plus et qui te guide », on peut demander de pointer « la valeur que tu ne comprends pas » ou « celle que tu ne vis pas parce que ça te demande trop d'efforts » ou « celle que tu ne vis pas parce que tu ne la partages pas ».

Annexes

- La feuille de consignes
- La Loi, à quoi ça sert ?
- Un mot sur la Promesse

La Loi scout, aux SGP, propose aux jeunes, aux animateurs, de vivre les points suivants :

La guide, le scout...

- *dit la vérité et tient parole*
- *respecte les autres dans leurs convictions*
- *se rend utile*
- *travaille en équipe, offre son amitié*
- *fait preuve de courtoisie*
- *aime et protège la nature*
- *sait obéir*
- *aime l'effort et ne fait rien à moitié*
- *respecte le travail et le bien de tous*
- *reste maître de ses paroles, de ses actes, de ses pensées*

1. Quels sont les points de cette Loi qui traduisent le mieux ton style de vie, ce en quoi tu crois, ton système de valeurs, ton Idéal Elevé ?
2. Parmi tous ceux qui restent, lesquels ré-écrirais-tu (avec des nuances, des précisions, d'autres mots) pour qu'ils expriment mieux ce en quoi tu crois ?
3. Tout cela afin d'obtenir les 10 points de TA LOI, qui expriment ce en quoi tu crois, ce qui a pour toi de la valeur :

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Tout à l'heure, autour du feu, il te sera proposé de communiquer au groupe le point de TA Loi qui te touche le plus et qui te guide.

La Loi, à quoi ça sert ?

Présenter une loi, c'est comme donner les règles d'un jeu.

Les règles du jeu scout sont présentées dans la Loi. Pourquoi est-ce si important ?

D'abord, parce qu'apprendre à accepter des règles, et à les respecter, c'est apprendre à devenir citoyen.

Ensuite et surtout, parce que La Loi scout offre au jeune un **système de valeurs** : elle représente un idéal à atteindre et s'inscrit au cœur des principes fondamentaux du scoutisme.

La Loi est un texte qui donne un cadre de référence moral à la vie du groupe et qui oriente la nature de nos actes (en dehors comme au dedans du groupe).

Comme tu le sais sûrement, le système de valeurs traduit dans la Loi est progressif en fonction de l'âge du jeune : le texte de la Loi n'est pas rédigé de la même manière chez les Louveteaux et chez les Pionniers.

En effet, ces valeurs doivent être comprises et vécues personnellement, et ce à tous les âges.

Pour qu'il serve à quelque chose, le texte de la Loi doit être explicite pour le jeune : il faut qu'il se l'approprie, qu'il ait le temps d'y réfléchir.

Penser que les mots de la Loi sont sacrés, qu'on ne peut pas y toucher ou qu'on doit les apprendre par cœur, cela relève donc du non-sens !

La Loi est par conséquent aussi un **outil éducatif** : le rôle de l'animateur est d'accompagner chaque jeune dans le développement de son propre système de valeurs, qui vont orienter ses actions.

C'est donc naturellement à partir de ce texte que le jeune formulera un engagement vis-à-vis de lui-même et du groupe : sa **Promesse**.

Un mot sur la Promesse...

Si la Loi scoutie permet entre autre de réguler la vie de groupe en précisant les « règles du jeu », la Promesse quant à elle constitue un engagement personnel du jeune envers lui-même face à ses pairs.

Contrairement à la Loi qui renvoie à un Idéal, l'engagement du jeune repose sur des objectifs personnels, qu'il va tenter d'atteindre.

En prononçant sa Promesse, il ne s'agit donc pas de s'engager formellement à un comportement irréprochable du jour au lendemain, mais bien de s'efforcer, de faire tout son possible pour vivre au mieux la Loi.

Prononcer sa Promesse est une étape majeure dans la vie du Scout, car c'est sa première démarche en terme d'affirmation de ses valeurs.

En outre, la Promesse est un pilier fondateur et universel du scoutisme. L'animateur a donc l'obligation de la proposer à ses jeunes, en lui donnant tout son sens et toute l'importance qu'elle mérite.

Le processus d'éducation aux valeurs que nous entendons développer aux SGP se décline en trois phases :

1. présenter au jeune les valeurs du scoutisme
2. les faire vivre ensuite, et susciter chez le jeune une réflexion, une compréhension
3. et enfin, en point d'orgue, donner au jeune la possibilité de s'engager personnellement vis-vis de ces valeurs : il tentera alors de les vivre au quotidien, tout simplement parce qu'il y croit.

Là est l'essence même du développement spirituel.

L'activité sur la Loi que nous te proposons dans cet outil favorise une réflexion à la mesure du jeune, de façon à ce qu'il s'approprie la Loi scoutie en donnant du sens aux valeurs qu'elle porte.

A ce stade, il est maintenant temps de proposer à tes jeunes de s'engager personnellement vis-à-vis du groupe !

Comment faire ?

En expliquant à tes jeunes ce qu'est la Promesse, ce qu'elle représente, et pourquoi cet engagement est si important (bien plus important que la totémisation par exemple).

En rassurant le jeune sur ce à quoi il s'engage : il ne s'agit pas de signer un contrat avec punition à la clé ! Il n'y aura ni bons, ni mauvais points : ce n'est pas un moyen de pression.

C'est un engagement qu'il prononce devant les autres, certes, mais pour lui-même avant tout.

La cérémonie de Promesse ?

Elle a son importance, mais ce n'est pas un objectif en soi : c'est la cerise sur le gâteau, c'est la fête qui rendra ce moment inoubliable.

Cependant, l'essentiel de la démarche réside dans la réflexion du jeune et dans son vécu de la Loi sur le terrain. La cérémonie, aussi belle soit-elle, n'a pas de sens si cette démarche de réflexion n'a pas lieu avant et pendant... pour se poursuivre après !

TEXTES ET CITATIONS

A utiliser comme point de départ pour des réflexions et des échanges.

AMOUR, RICHESSE ET BONHEUR

Une femme arrosait son jardin, quand tout à coup, elle vit trois vieillards à l'entrée de sa maison. Elle ne les connaissait pas, mais leur dit :

- Vous devez avoir faim. S'il vous plaît, entrez chez nous pour manger un morceau.

- Nous ne pouvons pas entrer ensemble, répliquèrent les petits vieux.

La femme, tout étonnée, leur demanda pourquoi. L'un des trois s'avança donc pour le lui expliquer, en commençant par se présenter :

- Je suis Richesse, dit-il. Et voici mes amis Bonheur et Amour. Maintenant, choisis lequel de nous trois pourra entrer et dîner avec vous.

La femme rentra chez elle et alla trouver son mari. Elle lui conta ce que les vieux venaient de lui dire. L'homme s'exclama de contentement :

- Quelle chance nous avons ! Que vienne Richesse, ainsi nous aurons tout ce que nous désirons !

Son épouse pourtant n'était pas de cet avis :

- Et pourquoi pas le Bonheur de préférence ?

Leur toute jeune fille, qui dans un coin écoutait, arriva en courant :

- Ne serait-il pas mieux d'inviter Amour ? Ainsi, notre foyer en serait à jamais empli ...

- Écoutons pour une fois ce que dit notre fille, dit le mari à sa femme après un moment de réflexion. Cours au dehors et invite Amour à entrer chez nous !

La femme sortit à nouveau et demanda :

- Lequel d'entre vous est Amour ? Qu'il vienne et dîne avec nous !

Amour s'avança donc vers la maison... et les deux autres vieillards lui emboîtèrent le pas. Surprise, la femme interrogea Richesse et Bonheur :

- Je n'ai invité qu'Amour. Pourquoi venez-vous aussi ?

Les vieux répondirent en chœur :

- Si tu avais invité Richesse ou Bonheur, les deux autres seraient restés dehors. Mais maintenant que tu as invité Amour... Partout où va l'Amour, nous devons y aller avec lui !

(texte chrétien)

ÉTRANGE

Il y avait de l'étrange dans mon ciel,
Mais je ne le savais pas,
Mon ciel à moi
Était au dessus de mes toits
Et mes étoiles à moi
Je les connaissais toutes,
Du moins je le croyais.
Mais toi, l'étranger,
Tu m'as dit d'autres toits, d'autres cieux,
Tu m'as fait découvrir d'autres étoiles
Et un pays aux frontières infinies
Que je ne connaissais pas.

Il y avait de l'étrange dans ma terre,
Mais je ne le savais pas,
Mes jardins à moi étaient couverts
De pommiers et de mirabelliers.
Mais toi, l'étranger,
Tu as planté dans ma terre
Des fleurs de palmier
Et des plants d'oliviers.
Il y avait dans ma terre une force
Que je ne connaissais pas.

Il y avait de l'étrange dans ma langue,
Mais je ne le savais pas,
Ma langue à moi chantait
Dans son patois et ses dialectes.
Mais toi, l'étranger,
Tu es venu avec d'autres mots,
D'autres paroles
Et tu m'as dit des chansons
Que je ne connaissais pas.

Il y avait de l'étranger dans ma peau,
Mais je ne le savais pas,
Tu as peuplé ma rue
De couleurs inconnues,
Du noir d'ébène au jaune sable.
Et toi, l'étranger,
Tu m'as ouvert des horizons colorés
Et des terres étonnantes
Que je ne connaissais pas.

Il y avait tant de monde à ma porte,
Il y avait toi,
Il y avait l'autre,
Il y avait Dieu,
Mais je ne le savais pas !

SUR L'EXISTENCE DE DIEU...

Un homme entra dans un salon de coiffure pour se faire couper les cheveux et tailler la barbe, comme il avait l'habitude de le faire. Une fois installé confortablement, l'homme entama la conversation avec le barbier. Ensemble, les deux hommes discutaient de choses et d'autres, quand soudain ils abordèrent le sujet de l'existence de Dieu. Le barbier dit à l'homme :

- Ecoute, je ne crois pas que Dieu existe, comme tu le prétends.
- Pourquoi dis-tu cela ? répondit l'homme.
- Hé bien, c'est évident, tu n'as qu'à sortir dans la rue pour comprendre que Dieu n'existe pas. Dis-moi, si Dieu existait, y aurait-il tant de gens malades ? Y aurait-il tant d'enfants abandonnés ? Non, si Dieu existait, il n'y aurait ni souffrance ni peine. Je ne peux penser à un Dieu qui permette toutes ces choses !

Le client se tut un moment pour penser, mais ne voulut pas répondre pour éviter toute confrontation. Le barbier termina donc son travail en silence et le client sortit du salon. Dans la rue, il vit alors un homme avec de longs cheveux et une barbe hirsute. Il semblait bien qu'il était resté longtemps sans s'occuper de lui-même... il avait l'air si négligé ! Le client retourna promptement dans le salon et dit alors au barbier :

- Tu sais quoi ? Les barbiers n'existent pas !
- Comment ça, les barbiers n'existent pas ? Ne suis-je pas devant toi et ne suis-je pas barbier moi-même ?
- Non !, s'écria le client. Les barbiers n'existent pas, parce que s'ils s'existaient, il n'y aurait pas de gens aux longs cheveux et à la barbe hirsute, comme cet homme qui marche dans la rue.
- Ah ! Les barbiers existent ! Ce qui arrive, c'est que les gens ne viennent pas à moi !
- Je suis content de te l'entendre dire ! affirma le client. Tu l'as suggéré toi-même : Dieu existe. Ce qui arrive, c'est que les gens ne vont pas vers Lui et ne Le cherchent pas... C'est pourquoi il y a tant de souffrance dans le monde.

(texte musulman)

HISTOIRE DE PÊCHE...

Un riche industriel du Nord se montra horrifié lorsqu'il rencontra un pêcheur du Sud, allongé paresseusement dans sa barque, fumant la pipe.

Pourquoi n'es-tu pas en train de pêcher ?, s'enquit l'industriel.

Parce que j'ai pêché assez de poisson pour aujourd'hui, répondit le pêcheur.

Alors pourquoi n'en pêches-tu pas plus encore ?

Et qu'en ferais-je donc ?

Tu pourrais les vendre et gagner plus d'argent... Ainsi, tu pourrais doter ta barque d'un moteur, et aller pêcher dans les eaux profondes pour attraper plus de poissons. Tu aurais alors assez d'argent pour t'offrir des filets, qui t'apporteraient plus de poissons encore, et donc plus d'argent. Rapidement, tu économiserais assez pour te payer deux bateaux... Peut-être même toute une flotte ! Et tu pourrais être un homme riche, comme moi !

Et que ferais-je alors ?, répondit le pêcheur.

Tu pourrais enfin t'asseoir et profiter de la vie !, s'exclama l'industriel.

Et que penses-tu que je sois en train de faire en ce moment ?, conclut le pêcheur, le sourire aux lèvres.

Si...

Si tu peux voir détruit l'ouvrage de ta vie
Et sans dire un seul mot, te mettre à rebâtir,
Ou perdre en un seul coup le gain de cent parties,
Sans un geste et sans un soupir,
Si tu peux être amant sans être fou d'amour,
Si tu peux être fort sans cesser d'être tendre
Et, te sentant hai, sans hair à ton tour,
Pourtant lutter et te défendre,

Si tu peux supporter d'entendre tes paroles,
Travesties par des gueux pour exciter des sots,
Et d'entendre mentir sur toi leurs bouches folles,
Sans mentir toi-même d'un mot,
Si tu peux rester digne en étant populaire,
Si tu peux rester peuple en conseillant les Rois,
Et si tu peux aimer tous tes amis en frères,
Sans qu'aucun d'eux ne soit tout pour toi,

Si tu sais méditer, observer et connaître,
Sans jamais devenir sceptique ou destructeur,
Rêver, sans laisser ton rêve être ton maître,
Penser, sans n'être qu'un penseur,
Si tu peux être dur sans jamais être en rage,
Si tu peux être brave et jamais imprudent,
Si tu peux être bon, si tu sais être sage,
Sans être moral ni pédant,

Si tu peux rencontrer triomphe après défaite
Et recevoir ces deux menteurs d'un même front,
Si tu peux conserver ton courage et ta tête
Quand tous les autres les perdront,
Alors les Rois, les Dieux, la Chance et la Victoire
Seront à tout jamais tes esclaves soumis
Et, ce qui vaut bien mieux que les Rois et la Gloire,

Tu seras un homme, mon fils.

(Rudyard KIPLING,
If : traduit de l'anglais par Paul Eluard,
poète français 1895-1952)

LA LEÇON DU PAPILLON

Un jour apparut un petit trou dans un cocon... Un homme, qui passait là par hasard, s'arrêta pour observer le papillon qui s'efforçait de s'extraire par le petit orifice. Pourtant, après de longues heures d'attente, il se dit que le papillon avait abandonné car le trou demeurait toujours aussi exigu. Le papillon avait-il donc tout donné, était-il à bout d'énergie ?

L'homme décida alors d'aider l'animal : il saisit un canif et ouvrit le cocon. Aussitôt, le papillon en sortit... mais son corps était maigre et engourdi, ses ailes chétives bougeaient à peine. L'homme continua à l'observer, pensant que, d'un moment à l'autre, les ailes du papillon s'ouvriraient et seraient capables de supporter son corps pour qu'il prenne enfin son envol. Malheureusement, rien de tel ne se produisit ! Le papillon passa le reste de son existence à se traîner par terre, maigre créature aux ailes rabougries.

Ce que l'homme, malgré son geste de gentillesse et son intention d'aider, n'avait pas compris, c'est que le passage par le trou étroit du cocon était l'effort nécessaire au papillon pour pouvoir transmettre le liquide de son corps à ses ailes, et ainsi pouvoir voler. C'était l'épreuve que l'animal devait surmonter pour pouvoir grandir et se développer.

Parfois, l'effort est exactement ce dont nous avons besoin dans la vie : si nous vivions sans rencontrer d'obstacles, nous ne pourrions jamais voler de nos propres ailes...

J'ai demandé la Force... et la Vie m'a apporté des difficultés pour me rendre plus robuste.

J'ai demandé la Sagesse... et la Vie m'a donné des problèmes à résoudre.

J'ai demandé la Prospérité... et la Vie m'a doté d'une tête et de muscles pour travailler.

J'ai demandé l'Amour... et la Vie m'a présenté des gens à aider.

J'ai demandé des Faveurs... et la Vie m'a offert des potentialités.

Je n'ai rien reçu de ce que j'avais demandé.

Mais j'ai reçu tout ce dont j'avais besoin.

LA RENCONTRE DE XISEL

Xisel recula, épouvanté. La créature était grotesque. Toute petite, elle ne devait pas mesurer le tiers de sa taille.

Elle se tenait à la verticale, sur deux membres articulés, qui lui servaient à se déplacer. Deux autres membres, comme des bâtons, saillaient de ses flancs et s'achevaient par cinq petites baguettes à chaque extrémité.

Ces « baguettes » pouvaient se plier afin de saisir un objet, comme la sacoche que la créature tenait actuellement. Au sommet du corps, à l'intérieur d'un casque avec une visière semi-transparente, il vit une tête percée de plusieurs orifices. L'orifice du bas remuait continuellement lorsque la créature s'adressait à lui par l'intermédiaire du micro-traducteur.

Xisel ne s'en étonna pas, car on l'avait prévenu que ces créatures s'exprimaient en émettant des sons. Le haut de la tête constituait la partie la plus laide, car il était à moitié recouvert de poils noirs.

Xisel savait, pour l'avoir appris de ses instructeurs, que le reste du corps était protégé par une combinaison spatiale. Il se demanda si le reste du corps était aussi velu que le haut de la tête, et eut une grimace de dégoût à l'idée de tous ces poils.

La créature était hideuse, mais Xisel contrôla son premier mouvement de recul. Il était ici pour faire les premiers pas d'un échange fructueux avec une autre intelligence. C'était le premier humain qu'il rencontrait.

LA VALEUR D'UN HOMME

Une simple barre de fer peut valoir 10 €.

Si on en fait des fers à cheval, ils peuvent se vendre 20 € ; des aiguilles à coudre, 800 € ; des engrenages pour ta montre, 10.000 €... La valeur des choses dépend de ce que l'on en fait.

Sais-tu ce qu'est le corps humain ? Assez de graisse pour fabriquer sept pains de savon ; de fer pour fondre un clou de taille moyenne ; de sucre pour agrémenter 16 portions de céréales ; d'acide pour nettoyer une baignoire encrassée ; de phosphore pour garnir la tête de 2.000 allumettes, plus une pincée de magnésium, de potassium et de soufre... Ce qui se chiffre à un total d'environ 8 €.

Est-ce là pour autant la valeur d'un être humain ? Quelles que soient les capacités d'un être, sa valeur est inestimable et il est digne d'amour.

LE TEMPS N'ATTEND PERSONNE

Pour apprendre la valeur d'une année, demande à l'étudiant qui a raté un examen.

Pour apprendre la valeur d'un mois, demande à la mère qui a mis un enfant au monde trop tôt.

Pour apprendre la valeur d'une semaine, demande à l'éditeur d'un journal hebdomadaire.

Pour apprendre la valeur d'une heure, demande aux fiancés qui attendent de se revoir.

Pour apprendre la valeur d'une minute, demande à celui qui a raté son train, son bus ou son avion.

Pour apprendre la valeur d'une seconde, demande à celui qui a perdu quelqu'un dans un accident.

Pour apprendre la valeur d'un millième de seconde, demande à celui qui a gagné une médaille d'argent aux jeux olympiques.

Le temps n'attend personne. Rassemble chaque instant qu'il te reste et il sera de grande valeur.

Partage ces instants avec une personne de choix, et ils deviendront plus précieux encore.

LES AUTRES

Les « Autres » - comme nous les nommons...

Ce n'est jamais Toi ou Moi,
Les autres, c'est Elle et Lui !
Il n'est pas faux de le dire :
L'un est gros, l'autre maigre,
Il est jaune, blanc ou noir...
L'un est borgne, l'autre sourd,
Ou indigent...
Sikh, Bouddhiste, Catholique, Protestant,
Hindou, Juif ou Musulman,
Tous, ils sont fort différents... Et pourtant,
Regarde-les donc attentivement :
Comme toi, de chair et de sang,
Ils rient, ils pleurent,
Ils vivent, ils meurent.
Que ces mots en disent long...
Sans doute ne te sont-ils pas si étrangers,
Ces « Autres » - Eux, Elle et Lui !
Car, au plus profond de nos cœurs,
Nous sommes tous frères et sœurs.
A la personne que tu croieras
Offre sourire et amitié,
Prends donc le temps de la connaître,
Avant de la traiter en traître !

(Carol Baker,
traduit de l'anglais par Muriel Van Leemput)

L'ESSENTIEL...

L'essentiel est caché
On n'en parle pas à la télévision
On n'en parle pas dans les écoles.

L'essentiel est sans éclats
Ne suscite pas les applaudissements
Ne fait pas l'unanimité.

L'essentiel ne va pas de soi
On s'en laisse distraire facilement
Très souvent l'essentiel dérange.

L'essentiel est gratuit
Ne se met pas en réserve
Ne se marchande pas.

L'essentiel est ce qui est le plus fragile
Le plus menacé, le plus désarmé.

L'essentiel est difficile
Et tout à fait à la portée d'un enfant.
L'enfant que j'ai été
En savait autant que moi sur l'essentiel.

Heureux ceux qui sont persécutés
À cause de l'essentiel.

(Michel)

LUTTE CONTRE TOI-MÊME

Voilà ton pire adversaire.

Il te ressemble.

Il a tous tes défauts.

Mais il a aussi toutes tes qualités.

C'est toi même.

Tu as toujours eu des conflits avec toi-même.

Voici une excellente occasion d'y faire face.

Contre toi, tu ne peux te défiler.

Pas de combat à l'épée, ni de joute d'humour.

Il te propose une partie de cartes.

Vous vous asseyez de part et d'autre d'une table.

Il tient un jeu de cartes semblable au tien.

Des images de ton passé ont remplacé les figures habituelles.

Il place ses cartes en éventail, te regarde d'un air gourmand, en choisit lentement une.

La retourne.

Tu revois un souvenir pénible que tu avais essayé d'oublier.

A ton tour de poser une carte.

Il comprend que tu puises dans des instants plus confortables et te contre avec des cartes plus fortes.

Choisis donc tes pires souvenirs.

Mets-toi nu.

Il est obligé de se mettre nu lui aussi, pour surenchérir.

Ne te fais plus de cadeau.

Sors les cartes représentant tes lâchetés, tes peurs, ton ingratitude, ton manque d'attention à la souffrance des autres, ta fainéantise, tes trahisures.

Tu lui exhibes tes pires blessures, dès lors il ne sait plus te contrer.

Il est gêné par le regard libre que tu portes sur toi-même.

Il renverse la table et jette le jeu par terre.

Tu lui tends la main et tu lui proposes dans l'avenir d'être son ami et de ne plus rien faire sans un parfait accord entre toi et toi.

Il accepte.

Assez de batailles.

(Werber B., *Le Livre du Voyage*, pp. 114-116)

MAL DEDANS !

La vie, c'est comme une dent
D'abord on n'y a pas pensé
On s'est contenté de mâcher
Et puis ça se gâte soudain
Ça vous fait mal, et on y tient
Et on la soigne et les soucis
Et pour qu'on soit vraiment guéri
Il faut vous l'arracher, la vie.

(Boris Vian)

PAROLE !

Il y a parole et parole...
Il y a des gens qui « accusent »
Et il y a des gens qui « parlent ».
Ceux qui causent ne risquent rien,
Ça coule comme un robinet d'eau tiède.

Mais parfois, on est provoqué à la Parole,
On est provoqué à risquer sa parole.
Alors ça change tout !

Risquer sa parole, c'est
Se compromettre
Prendre parti
Choisir son camp
Refuser d'être un mouton,
C'est se défendre
Contester
Se battre
Au point de risquer sa place
Au point de risquer sa réputation
Au point de risquer sa peau !

RENCONTRE AVEC UN SAGE

Là-haut, au milieu d'un tumulte de pierres, tu distingues une cascade, un torrent de montagne.

Avance.

Devant nous le torrent dégringole tel un rideau de cristal assourdissant.

Tu hésites face à ce mur d'eau en fureur.

Mais je te conseille pourtant de continuer d'avancer.

Alors, tu distingues vaguement derrière l'eau du torrent une petite lueur.

Tu traverses le torrent et tu découvres une caverne.

Tu marches vers la source de lumière. Là, tout au fond, tu trouves un homme en pagne beige, assis dans la position du lotus sur un rocher.

Il est immobile.

Il a les ongles très longs ainsi qu'une barbe de plusieurs années et de longs cheveux blancs.

Sur son front un point rouge symbolise le troisième œil.

Il est pratiquement nu mais ne semble pas avoir froid.

Il doit être là depuis très longtemps car son corps semble figé dans cette posture.

Tu approches.

Il sort de sa méditation.

Il ouvre lentement les yeux.

Il te voit et tu le vois.

Tu lui poses la question qui t'a toujours brûlé les lèvres :

« Quel est le sens de la vie ? »

Il te fixe, adopte un air grave.

Il consent à t'accorder un peu d'attention.

Il consent à te répondre.

« La vie n'est qu'une illusion », dit-il enfin.

Tu réfléchis à sa réponse.

Et tu lui dis :

« Non, désolé, la vie n'est pas une illusion. »

Il fronce les sourcils.

Tu lui dis qu'il devrait voyager davantage, ne pas rester enfermé dans sa caverne.

Dehors il y a des gens qui ont pris sur les choses.

Il voit tout à travers le rideau opaque du torrent

et c'est pour cela qu'il croit que la vie n'est qu'une illusion.

Tu lui dis que c'est comme s'il observait en permanence le monde à travers la télévision.

Il te demande ce qu'est la télévision.

Tu lui parles des séries américaines stéréotypées avec rires enregistrés, des soap opéras, des publicités qui te serinent mille fois leurs slogans, des talk-shows où chacun vient étaler ses problèmes personnels.

Le sage semble de plus en plus intéressé par ce que tu lui racontes, et s'avance vers toi.

Tu lui dis que tu t'accomodes finalement très bien de ton ignorance et que c'est elle qui te pousse en avant.

Le doute et la curiosité sont plus forts que la croyance et l'érudition.

Ce sont eux, d'ailleurs, qui t'ont permis de venir ici.

Tu lui dis que tu essaies d'être vide pour pouvoir être rempli par tout ce que tu découvres.

Il prend une mine hébétée.

Il retient une grimace puis, au comble de l'agacement, te traite de « petit imbécile ».

Signale-lui que tu te sens précisément un « imbécile », mais dans le vrai sens étymologique du terme.

Autrefois, « im-bécille » signifiait « qui n'a pas de béquille ».

Un imbécile est quelqu'un qui n'a aucun tuteur, aucun bâton, aucune béquille pour le faire tenir droit.

Il trébuche mais, au moins, il avance, et il avance seul.

Imbécile : c'est en fait le plus beau compliment que tu pouvais recevoir.

Il te regarde différemment.

A cet instant, cher lecteur, tu sais que jamais personne ne pourra mieux que toi découvrir le monde et l'univers.

Toi et personne d'autre.

Tu n'as pas besoin de sage, tu n'as pas besoin de philosophe professionnel, tu n'as pas besoin de « bon conseiller » ni de ces tartuffes qui étalent leur esprit parce que, précisément,

ils ne savent pas le faire décoller.

Ni dieu ni maître ne te sont nécessaires.

Tu n'as même pas besoin de moi, « Le Livre du Voyage », car ton chemin est unique et tu es le seul à le diriger.

(Werber B., *Le Livre du Voyage*, pp. 56-61)

SI LA GOUTTE DISAIT...

Si la Pierre disait :
Ce n'est pas une pierre
Qui peut monter un mur...
Il n'y aurait pas de maison.

Si la Goutte disait :
Ce n'est pas une goutte
Qui peut faire une rivière...
Il n'y aurait pas d'océan.

Si le Grain de blé disait :
Ce n'est pas un grain de blé
Qui peut ensemer un champ...
Il n'y aurait pas de moisson.

Si l'Homme disait :
Ce n'est pas un geste d'amour
Qui peut sauver l'humanité...
Il n'y aurait jamais d'amitié ni d'amour,
Sur la terre des hommes.

(texte chrétien)

SI LE MONDE...

Si le Monde était un village de 1000 habitants,

Sa population serait constituée de

60 Nord-Américains,

80 Sud-Américains,

86 Africains,

210 Européens,

564 Asiatiques...

Si le Monde était un village de 1000 habitants,

700 d'entre eux ne seraient pas blancs,

60 d'entre eux possèderaient la moitié des richesses,

500 d'entre eux ne mangeraient pas à leur faim,

600 d'entre eux vivraient dans des quartiers pauvres,

700 d'entre eux seraient illettrés...

Si ce village était notre village,

Voudrions-nous que cela change ?

Eh bien sachez que ce village est notre village,

Car il reflète notre Monde.

TANTRA PORTE-BONHEUR

Offre aux autres plus que ce qu'ils n'attendent, et fais-le dans la joie.

Ne crois pas tout ce que tu entends, ne dépense pas tout ce que tu as, ne dors pas autant que tu le désires.

Lorsque tu dis « excuse-moi », regarde l'autre dans les yeux.
Ne ris jamais du rêve des autres. Celui qui n'a pas de rêve ne possède pas grand chose.

Ne juge pas l'autre en fonction des membres de sa famille.
Parle lentement, mais pense vite.

Si quelqu'un te pose une question à laquelle tu ne veux pas répondre, souris en lui demandant : « Pourquoi désires-tu savoir ? »

Lorsque tu perds, au moins n'en perds pas la leçon.

Souviens-toi des trois « R » : Respect pour toi-même, Respect pour les autres, Responsabilité de tous tes actes.

Ne laisse pas une petite dispute entamer une grande amitié.

Lorsque tu te rends compte que tu as commis une erreur, tente sans plus attendre de la corriger.

Passes du temps tout seul.

(texte hindou)

Note :

Le tantrisme est une forme de l'hindouisme. C'est une religion inspirée des livres sacrés ésotériques que sont les tantras, et dont les fidèles s'adonnent au culte des divinités féminines.

VIVRE EN RESPONSABLE

Si tu ralentis, ils s'arrêtent,
Si tu faiblis, ils flanchent,
Si tu t'assieds, ils se couchent,
Si tu doutes, ils désespèrent,
Si tu critiques, ils démolissent.

Mais,

Si tu marches devant, ils te dépasseront,
Si tu donnes la main, ils te donneront leur peau, et
Si tu médites, alors ils seront des sages.
Si tu vas droit devant, tes scouts te suivront.
Si tu es sûr de toi, ils auront confiance en toi.
Si tu hésites, ils s'affoleront.

Si tu montres que tu as peur, ils paniqueront.
Si tu élèves la voix, ils crieront.
Si tu fais rouler un caillou, ils basculeront le rocher.
Si tu casses une branche, ils abattront l'arbre.
Si tu frappes, ils massacreront.
Si tu tends la main à quelqu'un, ils le relèveront.
Si tu provoques un conflit, ils déclareront la guerre.

FAIRE SON DEUIL²

Une femme nommée Kisagotami perdit son enfant. Elle porta le corps de son fils au Bouddha. Il la réconforta et lui dit qu'il ne pouvait pas ramener son enfant à la vie. Comme elle était inconsolable, le Bouddha lui confia une tâche : rapporter une graine de moutarde provenant d'une maison où personne n'était mort. Elle visita beaucoup de foyers, mais ne put en trouver un où personne n'était mort. Elle comprit que le Bouddha lui avait enseigné une vérité de l'existence et mit un terme à son deuil.

(histoire bouddhique)

MILLE ET UN JOURS³

Un jour, un novice se présenta pour recevoir l'enseignement d'un maître soufi.

« *Il te faut d'abord trouver la réponse à une question, lui dit l'un des disciples.*

Si tu y parviens, le maître t'acceptera comme élève dans trois ans. »

La question lui fut posée, et l'élève s'acharna jusqu'à ce qu'il eût trouvé la réponse. Le disciple du maître porta la réponse au soufi et revint avec ce message :

« *Ta réponse est correcte. Tu peux t'en aller et attendre que les mille et un jours soient écoulés ; ensuite, tu pourras revenir ici pour recevoir l'Enseignement. »*

Le novice était ravi. Après avoir remercié le messager, il lui demanda :

« *Et que serait-il arrivé si je n'avais pas su fournir la bonne réponse ?*

- Oh, dans ce cas, tu aurais été admis immédiatement ! »

(conte soufi)

² Source : MARCHANT K., *Le Bouddha et le bouddhisme*, Bonneuil-les Eaux : Editions Gamma, 2003

³ Source : KHEMIR N., *Paroles d'Islam*, Paris : Albin Michel, 1994

LES RICHES ET LES PAUVRES⁴

C'était la famine. Mais tout le monde ne mourait pas de faim pour autant : les riches avaient pris soin de faire d'amples réserves de blé, d'huile, de légumes secs et de viande séchée. Khadija dit alors à son mari :

- Nasr Eddin, toute la ville te tient pour un homme sage. Ne reste pas les bras croisés ; va sur la place, rassemble tout le monde, et tente de convaincre les riches de donner à manger aux pauvres.

Nasr Eddin trouve pour une fois que sa femme a raison. Il fait comme elle dit et deux heures après, rentre, la mine réjouie.

Ma femme, rendons grâce à Allah le Miséricordieux !

Ah ! Tu as donc réussi ?

Ce n'était pas une mission facile. A moitié.

Comment cela, à moitié ?

Oui : j'ai réussi à convaincre les pauvres.

(Nasr Eddin Hodja,
figure de l'humour et de la sagesse dans
les contes arabes, turcs et persans)

⁴ Source : KHEMIR N., *Paroles d'Islam*, Paris : Albin Michel, 1994

JAMAIS JE NE M'ÉTAIS PLAINT⁵

Jamais je ne m'étais plaint de l'adversité ; jamais je ne m'étais troublé devant les nombreux soucis qui m'assaillaient... jusqu'au jour où je me trouvai pieds-nus et sans argent pour m'acheter des babouches.

J'entrai contrarié dans la Mosquée de Kufa afin d'apaiser la douleur de mon cœur par la prière. Et là, je vis un homme qui n'avait pas de pieds.

Alors, je rendis grâce à Dieu et pris mon manque de souliers en patience.

(Saadi, Le Gulistan,
poète mystique soufi,
Bagdad, 12^e et 13^e s.)

L'AMANT⁶

Un amoureux fou vint frapper à la porte de sa bien-aimée. Elle demanda derrière la porte :

« *Qui est là ?* »

Il répondit :

- *C'est moi !*

Elle dit :

- *Il n'y a pas de place pour toi et moi dans la même maison.*

Alors il s'en alla méditer dans le désert et des années plus tard, il revint frapper à sa porte. La voix de sa bien-aimée demanda :

« *Qui est là ?* »

Il répondit :

« *C'est toi-même !* »

Et la porte s'ouvrit.

(D'après Ibn' Arabî,
poète mystique andalou 1165 - 1240)

⁵ Source : KHEMIR N., *Paroles d'Islam*, Paris : Albin Michel, 1994

⁶ Source : KHEMIR N., *Paroles d'Islam*, Paris : Albin Michel, 1994

QU'EST-CE QUE LE TALMUD ?⁷

Le rabbin Meir de Rothenberg était assis à son bureau et étudiait les Livres saints. La lumière matinale filtrait par la fenêtre, projetant une lumière dorée sur les hautes bibliothèques de bois ainsi que sur les volumes reliés de cuir qui couvraient les murs de sa chambre.

Tandis qu'il méditait sur le sens des mots qui se déroulaient devant ses yeux, il entendit frapper à la porte.

« Qui est là ? » demanda-t-il, et il sourit en entendant la réponse. C'était sa plus jeune fille, Rachel, qui venait lui faire une visite matinale. Le rabbin Meir se retourna tandis que la jeune fille courait dans ses bras pour l'embrasser.

Rachel était une enfant étonnante. Elle était intelligente et vive, et faisait preuve de sagesse avant l'âge. Elle avait appris toute seule à lire l'hébreu et l'araméen - il n'était pas habituel que des jeunes filles étudient la Torah en ce temps-là.

Elle connaissait toutes les prières des jours de la semaine, du shabbat et des jours saints. Elle pouvait réciter de mémoire des passages entiers de la Torah. Mais Rachel savait, de même que tous les enfants de sa famille, que les difficultés les plus grandes se trouvaient dans l'étude du Talmud.

Elle voulait à tout prix se joindre à son père dans cette étude mais les filles n'avaient presque jamais cette possibilité.

Se tenant près de la chaise du rabbin Meir, elle lui demanda : « Père, dis-moi, comment on étudie le Talmud ? »

Dans le calme de la chambre d'étude, il répondit :

« Le Talmud est très difficile à étudier. Il faut non seulement lire et mémoriser, mais il faut aussi réfléchir. »

« S'il te plaît, père, supplia Rachel, laisse-moi essayer ! »

Très bien, ma fille. Je vais te donner une leçon.

⁷ Source : JAFFE N. et ZEITLIN S., *Debout sur un pied*, Paris : L'école des loisirs, 1994

Maintenant, écoute-moi bien. Deux hommes qui travaillaient sur le sommet d'un toit tombèrent par la cheminée.

Quand ils atterrirent, l'un d'eux avait la figure propre et l'autre la figure sale. Lequel alla se laver la figure ? »

Rachel se mit à réfléchir. Le sale, bien sûr.

Tout le monde se lave la figure quand elle est sale, non ?

Mais alors une autre pensée lui traversa l'esprit et elle dit avec excitation :

« Je sais, père. C'est celui qui avait la figure propre qui est allé se laver ! »

« Et comment sais-tu que c'est la bonne réponse ? » dit le rabbin Meir.

Sûre d'elle, à présent, Rachel répondit :

« C'est parce qu'il a regardé la figure sale de son ami, alors il s'est dit que lui aussi devait être sale, alors que celui qui était sale a vu la figure de son ami et il s'est dit que la sienne devait être propre ! »

Le rabbin Meir sourit à sa fille :

« C'est un bon raisonnement, mon enfant, dit-il, mais pour étudier le Talmud, il faut te creuser un peu plus la tête... »

« Pourquoi, père ? »

« Parce que », dit Meir en lui caressant les cheveux, « si deux hommes tombent dans une cheminée, comment est-il possible qu'un seul d'entre eux ait la figure sale ? »

Le visage de Rachel s'assombrit lorsqu'elle entendit la réponse, mais son père la consola : « Tu t'es très bien débrouillée.

Toujours chercher la question derrière la question. C'est ainsi que nous étudions le Talmud. »

Avec cette idée à méditer, Rachel retourna à sa lecture du jour. Son père, le rabbin Meir, l'érudit, retourna au passage difficile du Talmud qu'il avait sous les yeux, pour l'étudier.

CITATIONS

L'esprit est comme le parachute : il ne fonctionne que s'il est ouvert.

Il faut soixante-quatre muscles pour froncer les sourcils... et seulement dix-huit pour sourire.

L'étranger est un ami que tu n'as pas encore rencontré.

La diversité, c'est un atout pour le métissage et la citoyenneté, contre la haine, le racisme et toutes les discriminations.

Anonyme

Tu ne peux donner la main si ton poing est serré.

Indira Ghandi

Comment peut-on apprendre à se connaître soi-même ? Par la méditation, jamais, mais bien par l'action.

Prier n'est pas demander ; c'est une aspiration de l'âme.

Posséder un bien en vue d'un usage futur est un manquement à la foi. Dieu nous donne chaque jour notre pain quotidien.

Gandhi,
Homme politique et philosophe indien,
Hindouisme.

Il faut apprendre à vivre ensemble comme des frères, sinon on mourra ensemble comme des idiots.

Martin Luther King (1929 - 1968)

Si l'égalité des sexes était reconnue, ce serait une fameuse brèche dans la bêtise humaine.

Louise Michel (1830 - 1905)

L'Homme n'est pas fait pour construire des murs, mais pour construire des ponts.

Lao-Tseu (-570 - -490)

Partout où l'homme a dégradé la femme, il s'est dégradé lui-même.

Charles Fourier (1772 - 1837)

Le soleil n'ignore pas un village parce qu'il est petit.

Un doigt seul ne peut rien ramasser sur terre.

Les pierres font partie du chemin.

Un arbre qui tombe fait plus de bruit qu'une forêt qui pousse.

La force de la chaîne est dans le maillon.

Ceux qui cherchent à te séparer des autres veulent te séparer de toi-même.

Pour qu'un enfant grandisse, il faut tout un village.

Proverbes africains

Nous ne mangeons pas le même dîner, mais nous regardons le même soleil.

Proverbe russe

L'uniformité, c'est la mort. La diversité, c'est la vie.

Mikhaïl Bakounine (1814 - 1876)

Ni peur, ni haine, c'est là notre victoire.

Albert Camus (1913 - 1960)

Dans la vie, rien n'est à craindre, tout est à comprendre.

Marie Curie (1867 - 1934)

Il est plus difficile de briser un préjugé qu'un atome.

Albert Einstein (1879 - 1955)

Le vrai sage est celui qui apprend de tout le monde.

Proverbe persan

Dans tout homme, il y a un peu de tous les hommes.

Georg Christoph Lichtenberg (1742 -1799)

Tout pays est mon pays, tout homme est mon frère.

Proverbe indien

La bougie ne perd rien de sa lumière en la communiquant à une autre bougie.

Proverbe japonais

S'il n'existait qu'une seule vérité, on ne pourrait peindre des centaines de tableaux sur un même sujet.

Pablo Picasso (1881 - 1973)

Mieux vaut mourir debout que vivre à genoux.

Dolorès Ibarruri (1895 - 1989)

Nous n'héritons pas de la terre de nos parents, nous l'empruntons à nos enfants.

Antoine de St-Exupéry (1900 - 1944)

Ceux qui ne comprennent pas le passé sont condamnés à le revivre.

Goethe (1749 - 1832)

La barbarie est comme le feu qui dort sous la cendre, un souffle suffit à la raviver.

On peut être intelligent toute sa vie et stupide un instant.

Proverbes chinois

La décadence d'une société commence quand l'Homme se demande « Que va-t-il arriver ? », au lieu de se demander « Que puis-je faire ? »

Denis de Rougemont (1906 - 1985)

Là où on brûle des livres, on finit par brûler des hommes.

Heinrich Heine (1797 - 1856)

Vous ne saurez jamais ce dont vous êtes capables si vous n'essayez pas.

Proverbe américain.

La liberté signifie la responsabilité. C'est pourquoi la plupart des hommes la redoutent.

George Bernard Shaw (1856 - 1950)

Ne crains point de rester méconnu des hommes, mais bien plutôt de les méconnaître toi-même.

Ce que tu ne voudrais pas que l'on te fasse, ne l'inflige pas aux autres....

Confucius (v. 551 – v. 479 AC)

Il n'appartient pas à l'intellect de connaître Dieu

Abu Bakr al Sabbak,
philosophe et mystique musulman,
Islam, Soufisme

Tu n'auras pas plus besoin de négation que d'affirmation, car Celui dont l'être est nécessaire est déjà affirmé avant que tu l'affirmes, et ce dont l'être est impossible est déjà néant avant que tu ne le nies.

Ahmad Al-Alawi (1869-1934),
philosophe et mystique musulman,
Islam, Soufisme

Il n'y a pas à proprement parler, de « quête de Dieu », parce qu'il n'y a rien où on ne le puisse trouver.

Martin Buber , (1878 – 1965),
philosophe israélien d'origine autrichienne,
Judaïsme, Hassidisme

La Paix ce n'est pas quelque chose qui vient de l'extérieur. C'est quelque chose qui vient de l'intérieur. C'est quelque chose qui doit commencer au-dedans de nous-mêmes ; chacun a la responsabilité de faire croître la Paix en lui afin que la Paix demeure générale.

Dalai Lama (1935-),
Bouddhisme, Mahayana

Il ne faut jamais regarder quelqu'un de haut ni le traiter avec mépris. Même un ver de terre devrait être perçu comme un objet digne de respect et de considération.

Guéshé Kelsang Gyatso,
20^{ème} siècle,
Bouddhisme, Mahayana

Il n'est meilleur ami ni parent que soi-même.

Jean de La Fontaine (1621 – 1695),
Écrivain français

Le but de la vie est le développement personnel. Parvenir à une parfaite réalisation de sa nature, c'est pour cela que nous sommes tous ici.

Oscar Wilde (1854 – 1900),
Écrivain irlandais

Toute méchanceté a sa source dans la faiblesse.

Sénèque (v. 2 AC – 65 PC), philosophe,
homme d'État et auteur tragique romain,
Stoïcisme

Aucun de mes compagnons ne devrait me rapporter quelque mot déplaisant au sujet d'un tiers, car j'aspire à ce que mon esprit soit libre lorsque je rencontre autrui.

Le Prophète Mohammed.

RELIGIONS ET CONVICTIONS

QUELQUES REPÈRES POUR COMMENCER...

QU'EST-CE QU'UNE RELIGION⁸ ?

L'islam, le catholicisme, le judaïsme, l'hindouisme sont des religions. Mais qu'est-ce qu'une religion ? Ce mot vient du latin *religare* qui signifie « relier » : on peut dire qu'une religion relie les humains aux dieux, ou encore la terre au ciel, le naturel - donc tout ce que l'on peut expliquer scientifiquement - au surnaturel, ce qui ne peut être expliqué scientifiquement. Elle relie aussi les humains entre eux, autour de mêmes croyances, de mêmes rites, d'une même philosophie.

Une religion est un système de croyances qui donne un sens ultime à l'existence. En effet, si aujourd'hui beaucoup de phénomènes ont leur explication scientifique, il reste énormément d'interrogations sans réponse : pourquoi vit-on ? Pourquoi meurt-on ? Que se passe-t-il après la mort ? Pourquoi le monde ? Pourquoi la souffrance ? Croire en un dieu, c'est décider qu'il existe, sans en avoir la preuve scientifique. C'est donc quelque chose d'intérieur, que l'on pense, que l'on ressent.

Les croyances de base d'une religion sont des dogmes, des idées qui ne peuvent pas être remises en question. Pris ensemble, ces dogmes forment une doctrine. Souvent révélée par un prophète (comme Jésus ou Mohammed) considéré comme porteparole de Dieu, une religion est d'abord un message de l'au-delà, une parole adressée par Dieu (ou les dieux) à l'être humain. Cette parole révèle le sens et l'orientation qu'il faut donner à sa vie. Aussi se combine-t-elle toujours avec une morale, définissant le bien et le mal, les comportements justes et les péchés.

Reposant sur un ou plusieurs mythes qui racontent l'origine du monde, la naissance de l'homme et le destin des morts, toute religion véhicule une espérance qui soutient l'être humain dans ses inévitables épreuves. En plus d'une croyance en des propositions particulières (par exemple, *Jésus est le fils de Dieu*), la religion induit un engagement du croyant dans sa foi (engagement qui, bien entendu, peut être plus ou moins intense). Le croyant doit conformer sa conduite à un certain code de vie et pratiquer certains rituels (comme la messe, la confession, etc.)

Certains croyants considèrent que le discours religieux doit être pris au pied de la lettre, qu'il représente directement la réalité (*Dieu a créé le monde en sept jours*), alors que d'autres considèrent plutôt qu'il s'agit d'un langage symbolique, représentant par images et paraboles un sens profond à découvrir par le biais d'un travail sur soi-même et sur sa foi. Dans un cas comme dans l'autre, ce langage exprime une foi qui se réfère au sacré, c'est-à-dire à des mystères appartenant à l'au-delà et à un dieu créateur et ordonnateur du monde.

Témoignage

Avoir la foi, c'est avant tout « ressentir » la foi. Ce n'est pas un héritage culturel ou familial, une tradition perpétuée. Chacun l'a au plus profond de soi et la découvre un jour par hasard.

J'ai été élevée dans la tradition religieuse : j'ai par exemple suivi un cours de religion, et j'ai fait mes communions. Mais je ne suis pas une « pratiquante » au sens strict du terme. Selon moi, il n'est pas important de se rendre à l'Église ou de se confesser. La foi, c'est tout simplement croire, sans preuve aucune, qu'il existe un être qui nous est supérieur, qui peut nous observer mais pas forcément influencer sur nos destins. Cela se passe entre cet être et nous, sans intermédiaire. On peut tout lui confier, joies et peines, chagrins et colères... C'est peut-être comme une conscience : proche, invisible, qui ne donne d'autres réponses que celles que l'on possède déjà.

La foi m'aide à être sereine, à chercher à comprendre les injustices et à essayer de les réparer ou de les accepter. Elle me pousse à aider les autres, à « faire le bien », mais elle me culpabilise aussi parfois lorsque, pour une raison ou l'autre, j'ai fait abstraction de ces valeurs de bonté, de tolérance, de respect, que nous connaissons tous sans pour autant les appliquer.

A chacun de trouver SA foi, celle qui d'une part lui convient et d'autre part bénéficie à son entourage !

Florelle D.

QU'EST-CE QU'UNE PHILOSOPHIE ?

La philosophie (du grec *philo-sophia*, l'amour de la sagesse) est la recherche critique et rationnelle de la connaissance. Ce terme recouvre une façon de penser radicalement nouvelle, qui vit le jour en Grèce, environ 600 ans avant Jésus-Christ.

Auparavant, diverses religions se chargeaient de répondre aux questions que se posaient les hommes : d'où vient la pluie ? Et le tonnerre ? Qui fait pousser les plantes ? Pourquoi le soleil s'éclipse-t-il en plein jour ? Ces explications d'ordre religieux se transmettaient de génération en génération sous la forme de mythes (des récits sur les dieux qui cherchent à expliquer les phénomènes naturels et humains).

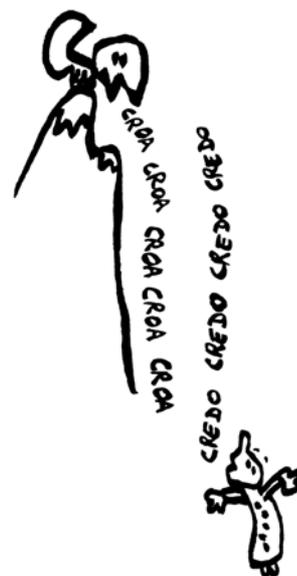
Les philosophes grecs tentèrent de démontrer que les hommes ne devaient pas se fier à ces mythes, mais plutôt utiliser leurs capacités d'étonnement, de recherche, de raisonnement et de discussion.

La philosophie s'adresse au besoin métaphysique de l'être humain, en suscitant chez lui une interrogation. Mais il est beaucoup plus facile de poser des questions philosophiques que d'y répondre. Chaque philosophe propose donc ses propres réponses à certaines des grandes questions existentielles et morales : comment le monde a-t-il été créé ? Y a-t-il une volonté ou un sens derrière ce qui arrive ? Existe-t-il une vie après la mort ?

Les grands philosophes suggèrent des voies de réflexion et quelquefois élaborent des systèmes de pensée. Parfois, ils présentent leur savoir comme une forme de sagesse. En ce sens, une philosophie est une croyance personnelle. Mais celle-ci doit être raisonnée, c'est-à-dire perpétuellement soumise à l'examen critique des autres. Elle est en principe révisable. Elle propose à chacun de faire l'épreuve personnelle de sa vérité.

De nombreux philosophes croient en un dieu, mais pas d'une manière naïve ou aveugle. D'autres philosophes sont athées : ils considèrent la religion comme une idéologie à dénoncer. D'autres, enfin, sont agnostiques, c'est-à-dire qu'ils refusent de croire ou de ne pas croire en une entité indéfinissable.

Mais tous partagent une attitude rationnelle et critique envers les questions existentielles.



⁹ Adapté de : TREMBLAY R.-R., *La Religion*, Montréal : <http://www.cvm.qc.ca/encephi/CONTENU/ARTICLES/RELIGION.HTM>, 1997
GAARDER J., *Le Monde de Sophie*, Paris : Seuil, 1995, p. 37

ATTENTION AUX SECTES ! ¹⁰

Là où l'influence des grandes religions décline, les sectes trouvent un terrain favorable à leur extension.

Une secte est un groupe religieux intégriste et souvent fanatique, qui procède à un véritable « lavage de cerveau » sur ses adeptes afin de leur faire adopter un mode de vie totalement différent de celui de la société environnante.

Le monde des sectes est varié et séduisant. On y rencontre les croyances les plus étonnantes.

Certains sont convaincus que leur gourou, leur maître tout-puissant, est une réincarnation de Jésus (*les disciples de Moon*), d'autres pensent que le leur a voyagé dans la galaxie avec des extra-terrestres (*les raéliens*), d'autres croient détenir des secrets fabuleux (le tristement célèbre *Ordre du Temple solaire*) ou une formule infaillible pour atteindre l'équilibre mental (*l'Église de scientologie*).

Certains de ces groupes prédisent l'Apocalypse, c'est-à-dire un prochain cataclysme mondial (comme les *Témoins de Jéhovah*).

Ces sectes profitent souvent du fait qu'un individu passe une période difficile sur le plan psychologique, pour le mettre sous influence.

Souvent, elles exploitent financièrement leurs disciples et les empêchent de rester en contact avec leur famille, leurs amis.

¹ Adapté de : TREMBLAY R.-R., *La Religion*, Montréal : <http://www.cvm.qc.ca/encephi/CONTENU/ARTICLES/RELIGION.HTM>, 1997

LOULIDI S. et al., *Des hommes et des religions*, Le Petit Liqueur n°48, 24/12/2003, p. 07
COMMISSION D'ENQUETE PARLEMENTAIRE SUR LES SECTES, *Rapport d'enquête n° 2468 sur les sectes en France*, 22/12/1995

LES PRINCIPAUX MOUVEMENTS SPIRITUELS RENCONTRÉS EN BELGIQUE

LE JUDAÏSME¹¹

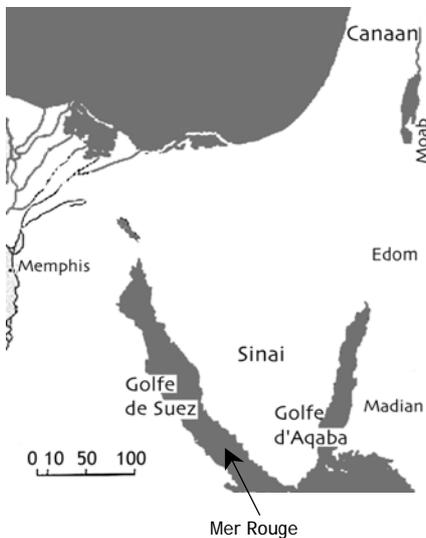


L'histoire des juifs remonte à 4.000 ans, ce qui fait de leur religion, le judaïsme, la plus ancienne religion monothéiste (foi en un seul dieu) du monde.

On naît juif : traditionnellement, toute personne née d'une mère juive appartient au peuple juif, qu'elle soit pratiquante ou non.

Près de la moitié des 14 millions de juifs du monde vivent aux Etats-Unis, un quart en Israël et le reste est dispersé dans différents pays.

L'histoire des juifs remonte aux Hébreux, un peuple nomade qui vivait au Moyen Orient actuel, 2.000 ans avant notre ère. L'un d'entre eux, appelé **Abraham**, est considéré comme le père du peuple juif. En effet, les juifs croient que Dieu a conclu une **Alliance** avec Abraham (à une époque où l'on vénérât de nombreuses divinités), lui promettant sa protection ainsi qu'une terre pour ses descendants (Canaan, la Terre promise), en échange de leur obéissance exclusive. Abraham s'installe alors en Canaan (l'actuel Israël) avec sa famille. Son fils Isaac donnera naissance à Jacob, que Dieu surnomme Israël. Les descendants d'Abraham seront alors appelés par la suite les Israélites.



Peu de temps après, la disette pousse les descendants d'Abraham vers l'Egypte, où ils deviennent esclaves au service du pharaon. Ce n'est que vers 1250 AC que les Israélites sont libérés de leur servitude (suite aux 10 plaies infligées par Dieu à l'Egypte). Ils quittent le pays, conduits par Moïse, qui séparera miraculeusement les eaux de la Mer Rouge pour que son peuple puisse la traverser. Les israélites entament alors leur long exode vers le pays de Canaan.

Durant les 40 années qu'ils passeront dans le désert du Sinai, ils recevront de Dieu les Dix Commandements :

1. Je suis l'Eternel, ton Dieu. Tu n'auras pas d'autre Dieu que moi.
2. Tu ne feras pas d'idole, tu n'attribueras aucune image à ton Dieu.
3. Tu n'invoqueras pas en vain le nom de l'Eternel, Yahvé.
4. Souviens-toi du Sabbat pour sanctifier l'Eternel.
5. Honore ton père et ta mère.
6. Tu ne tueras point.
7. Tu ne commettras pas d'adultère.
8. Tu ne voleras point.
9. Tu ne porteras pas de faux témoignage contre ton prochain.
10. Tu ne convoiteras pas le bien d'autrui.

¹¹ Adapté de : ROGERS K. & HICKMAN C., *Religions du monde*, Londres : Usborne Publishing Ltd., 2002, pp. 24-35
COMMUNAUTE WALLONIE BRUXELLES, *Guide pratique des religions et des convictions - Le judaïsme*,
Bruxelles : Editions Ousia, 2004

Une fois de retour en Canaan, il faudra 200 ans de guerre aux Israélites pour que le pays soit conquis et le Royaume d'Israël constitué. Bien plus tard, les *Babyloniens* détruiront la partie sud du Royaume, appelée Judée, et emmèneront ses habitants en exil. Ces israélites en exil seront alors appelés Juifs, puis cette appellation sera étendue à tout leur peuple.

Dès le 1^{er} siècle AC, les *Romains* occupent Israël. C'est d'ailleurs à cette époque que naît Jeshua ben Josef (dit Jésus de Nazareth) prophète juif crucifié par les Romains, qui voient en lui une menace pour l'Empire (Jésus sera reconnu après sa mort comme Messie par les chrétiens. Les Juifs, par contre, sont toujours en attente d'un Chef qui leur apporterait la paix universelle, et ne reconnaissent donc pas Jésus Christ en tant que Messie).

Sous l'occupation romaine, les Juifs subissent de nombreuses persécutions, et sont poussés à l'exode (que l'on appelle *Diaspora*). Par la même occasion, les romains rebaptisent la Judée « Provincia syria Palaestina » (*Province syrienne des Philistins*), d'où le nom de Palestine.

Afin de préserver leur identité, les Juifs exilés se mettent à respecter plus scrupuleusement leurs traditions (comme le respect de leurs jours fériés ou leurs interdits alimentaires). La présence, dans diverses parties d'Europe, d'un peuple aux mœurs si différentes provoque alors méfiance et hostilité (antisémitisme).

Au Moyen Age, ils seront expulsés de certains pays, ou regroupés en ghettos. Des massacres de grande envergure seront perpétrés contre les Juifs, comme les pogromes au début du 20^e siècle, en Russie, en Pologne et en Lituanie, ou la Shoah pendant la Deuxième Guerre mondiale, sous la dictature nazie.

Après la Deuxième Guerre mondiale, les Nations Unies acceptent de prendre en considération la tragédie qu'a connue le peuple juif pendant plus de 2.000 ans.

Comme une sorte de compensation, elles votent en 1947 un plan de partage de la Palestine, créant un Etat juif et un Etat arabe.

Elles exhaussent ainsi en partie le souhait des sionistes, groupe juif installé en Palestine depuis le 19^e siècle, qui prône la libération nationale. Par contre, ce plan de partage enlève leur terre aux Arabes qui vivent en Palestine depuis de nombreux siècles.

Dès la proclamation de l'Etat d'Israël (en 1948), les conflits israélo-arabes - que nous connaissons encore aujourd'hui - s'enchaînent dans une violence inouïe, faisant d'innombrables victimes dans les deux camps.

Quelques caractéristiques de la religion

Le lieu de culte des juifs s'appelle la *synagogue* (le mot signifie « lieu de réunion »). C'est un bâtiment généralement rectangulaire, doté de sièges sur trois côtés. Le quatrième fait face à Jérusalem.



Dans les synagogues orthodoxes (orthodoxe signifie ici « traditionaliste »), hommes et femmes s'assoient séparément. Dans les synagogues libérales, tout le monde s'assoit ensemble. Le service traditionnel est moins formel que ceux d'autres religions : les pratiquants peuvent arriver et repartir quand ils le désirent, et se parler à voix basse pendant le service.

Le culte est souvent présidé par un rabbin, qui est un enseignant de la foi et de la loi juives. Il est celui qui peut marier, prononcer des divorces, enterrer.

שמע ישראל יהוה אלהינו יהוה אחד

Ce n'est pas un prêtre, car il ne joue pas le rôle d'intermédiaire entre les fidèles et Dieu. Le judaïsme n'a d'ailleurs aujourd'hui ni clergé, ni autorité centrale pouvant imposer quelque croyance ou comportement que ce soit.

Différents livres véhiculent l'enseignement du judaïsme :

1. Le **Tanakh** (ou Ancien Testament), composé entre autre de la **Torah**, les instructions dictées par Dieu à Moïse. Le Tanakh est rédigé en **hébreu**, qui est d'ailleurs maintenant la langue officielle d'Israël.
2. Le **Talmud**, qui rassemble les commentaires - d'ordre législatif et souvent contradictoires - de plus de 2.000 rabbins sur le Tanakh. Par ces contradictions, le Talmud illustre donc que le judaïsme se base relativement peu sur des dogmes, si ce n'est l'affirmation du monothéisme.
3. Le **Zohar**, qui est une interprétation mystique du Tanakh.



Il existe de nombreuses prières dans la foi juive. Certaines doivent être dites trois fois par jour, d'autres en des occasions particulières, comme le jour du sabbat.

Le **Chema** est la prière que les juifs pratiquants récitent avant de s'endormir, et à l'heure de leur mort. C'est l'affirmation de l'unité et de l'unicité de Dieu.

Le **sabbat** (*shabbat* en hébreu) est le jour saint des juifs. Il commence le vendredi au coucher du soleil et finit le samedi au coucher du soleil. C'est un jour consacré au repos et à la réflexion religieuse, on ne travaille donc pas.

Les juifs orthodoxes respectent les lois alimentaires bibliques.

Les aliments doivent être préparés conformément aux lois de Dieu : c'est la nourriture **casher** (c'est-à-dire *permise*). Il est par exemple interdit de manger en même temps de la viande et des produits laitiers, ni même de les préparer avec les mêmes ustensiles. Il faut saigner les animaux, car le sang est considéré comme la vie de l'animal et est donc trop sacré pour qu'on le mange.

La Torah interdit en outre de nombreux aliments, y compris le porc ou les crustacés.

La majorité religieuse est atteinte à l'âge de 12 ans chez les filles (c'est la **bat-mitsva**) et à 13 ans chez les garçons (**bar-mitsva**). A cette occasion, on organise une cérémonie à la synagogue ainsi qu'une grande fête.

Il y a un nouvel an juif, selon le calendrier lunaire. Il commémore la création du monde par Dieu. Il est célébré par une fête de deux jours appelée **Rosh ha-Shana**.

Dix jours plus tard a lieu le jour de la Purification, **Yom Kippour**. C'est le plus sacré de l'année. On récite des prières pour demander pardon à ses semblables et à Dieu, pour toutes ses mauvaises actions.

La Pâque juive, ou **Pessah**, a lieu en mars ou en avril et dure huit jours. Elle commémore la sortie d'Egypte des Israélites. A cette occasion, on nettoie la maison de fond en comble pour éliminer toute trace de pain ou de levain. En effet, lors de leur fuite précipitée d'Egypte, les Israélites n'ont pas eu le temps de faire lever le pain. Lors des repas, on sert d'ailleurs du pain **azyme** (pain plat sans levain).

LE CHRISTIANISME¹²

Les chrétiens croient aux enseignements d'un homme appelé Jésus, né il y a environ 2.000 ans, et surnommé le Christ par ses disciples. Ce mot signifie « Messie », le libérateur désigné par Dieu. Pour les chrétiens, Jésus est le fils de Dieu : il représente Dieu sous sa forme humaine. Aujourd'hui, le christianisme existe dans la plupart des régions du monde et, avec plus d'un milliard de fidèles, c'est sans doute la religion la plus répandue.



Jésus est un Juif né en Judée, sous l'occupation des Romains. Selon les Ecritures chrétiennes, il serait né à Bethléem, d'une jeune fille vierge appelée Marie, et ce par la volonté de Dieu. A l'âge de 30 ans, Jésus est baptisé. Il se choisit douze disciples (citons entre autres Thomas, Mathieu, Jean, Judas, Barthélemy, Pierre,...), que l'on appelle aussi apôtres, et commence à enseigner. Il acquiert la réputation de guérir les malades et de faire des miracles. Les autorités religieuses juives se sentent alors menacées par la popularité grandissante de Jésus et par certaines actions qu'il accomplit avec ses disciples : ainsi, par exemple, il pardonne les péchés, chose que, selon les juifs, Dieu est le seul à pouvoir faire.



Trois ans après avoir commencé à enseigner, Jésus se rend à Jérusalem avec ses disciples pour la Pâque juive (ou Pessah). Arrivé dans la ville à dos d'âne, il est accueilli comme un roi : la foule espère qu'il chassera les envahisseurs romains et qu'il rétablira un royaume juif. Lorsque les gens se rendent compte qu'il n'en est rien, ils se retournent contre Jésus : il est accusé de blasphème, c'est-à-dire d'avoir invoqué le nom de Dieu irrespectueusement. Judas, l'un de ses disciples, trahit Jésus et le livre aux autorités romaines. De peur que les Juifs ne se révoltent s'il libérait Jésus, Ponce Pilate, le gouverneur romain de l'époque, ordonne qu'il soit crucifié jusqu'à la mort.

Le corps de Jésus est ensuite enseveli dans un tombeau, mais après le troisième jour, on s'aperçoit que le tombeau est vide. Certains disciples affirment avoir vu Jésus vivant, de retour parmi les siens, et la nouvelle qu'il est ressuscité se répand rapidement. On dit que Jésus est apparu plusieurs fois à ses disciples, avant de monter au ciel pour être réuni avec Dieu, son Père. Cette montée au ciel est appelée Ascension.

Après la mort de Jésus, ses enseignements seront répandus par ses disciples : c'est la naissance du christianisme. Au 4^e siècle, l'empereur romain Constantin en fera d'ailleurs une religion légale, et définira le dogme de la Sainte Trinité (Dieu est une Nature en trois Personnes : le Père, le Fils et le Saint Esprit), élément central de l'enseignement chrétien.



¹² Adapté de : ROGERS K. & HICKMAN C., *Religions du monde*, Londres : Usborne Publishing Ltd., 2002, pp. 48-63
COMMUNAUTE WALLONIE BRUXELLES, *Guide pratique des religions et des convictions*, Bruxelles : Editions Ousia, 2004

L'enseignement chrétien est écrit dans la Bible, qui se divise en deux parties :

1. L'Ancien Testament (le mot *testament* signifie « promesse » ou « alliance ») : il est rédigé en hébreu et est presque identique à la Bible hébraïque.
2. Le Nouveau Testament : il est rédigé en grec et raconte l'histoire de la vie de Jésus, ses enseignements, et comment, à travers lui, une nouvelle alliance pourrait être établie avec Dieu. Il se compose de 27 livres (quatre Evangiles, vingt et un Epîtres et deux autres livres, les Actes et l'Apocalypse).

Quelques fêtes chrétiennes

Chaque dimanche, à l'église, les chrétiens reconstituent la dernière Cène (repas) du Christ : ils boivent le vin (le sang du Christ) et mangent le pain ou l'hostie (le corps du Christ) : c'est l'eucharistie, ou *action de grâce*.



La Toussaint est commémorée le 1^{er} novembre. C'est la fête de tous les saints, de toutes les personnes reconnues par les Eglises catholique et orthodoxe pour avoir mené une vie particulièrement exemplaire.

Noël, qui vient du latin *dies natalis* (jour de naissance), célèbre la naissance de Jésus. Bien que l'on n'en connaisse pas la date exacte, en Occident, on la fête le 25 décembre. Cette date fut choisie par l'Empereur Constantin, car elle coïncidait avec la fête romaine du Soleil. L'Eglise orthodoxe, qui a un calendrier différent, célèbre Noël le 6 janvier.

Le Carême est la période qui précède Pâques et durant laquelle les chrétiens se souviennent de leurs péchés. Autrefois, on jeûnait durant cette période de 40 jours. Aujourd'hui, la tradition se perd. Cependant, certaines personnes se privent encore d'un aliment qu'elles apprécient.

Le jour de Pâques commémore la Résurrection de Jésus. Cette fête tombe toujours un dimanche. Le vendredi saint, deux jours avant, est celui où l'on commémore sa mort.

L'Ascension est célébrée 40 jours après Pâques, toujours un jeudi.

La Pentecôte marque le jour où le Saint-Esprit de Dieu serait descendu sous la forme de langues de feu pour se poser sur les disciples de Jésus. Ce jour est également admis comme celui de la fondation de l'Eglise chrétienne. La pentecôte conclut le temps de Pâques.

L'Assomption marque le jour de la montée aux cieux de la Vierge Marie. On la fête le 15 août.

En Belgique, tous ces jours sont fériés. En ces occasions, les chrétiens pratiquants se rendent à l'Eglise.

Le catholicisme



L'Eglise (ou communauté) **catholique** est dirigée par un Souverain Pontife : le **Pape** (père). Ce dernier est à la tête d'une structure pyramidale composée de cardinaux, d'évêques, de prêtres et de laïcs (laïc signifie ici « chrétien baptisé qui ne fait pas partie du clergé »).

Le mot **catholique** signifie « universel ».

L'Eglise catholique entend donc s'adresser à l'univers entier, quels que soient la race, le sexe, le peuple, l'endroit où se trouvent les fidèles.

L'orthodoxie

A partir du 6^e siècle, l'Empire romain se divise en deux. Constantinople demeure la capitale de l'empire d'Orient, tandis que Rome devient la capitale de l'empire d'Occident. En 1054, un conflit oppose le chef de l'Eglise de Constantinople (le patriarche) et celui de l'Eglise de Rome (le pape). Ce conflit aboutit à la séparation des deux branches de l'Eglise, ou **schisme d'Orient**. L'Eglise de l'empire d'Occident s'appellera par la suite Eglise catholique romaine. L'Eglise d'Orient prendra le nom d'**orthodoxe**.

Au fil des ans, de légères différences se développeront entre les croyances et le culte des deux Eglises. Ces petites différences subsistent aujourd'hui.

Le nombre d'orthodoxes dans le monde est évalué à plus de 174 millions, dont environ 70.000 en Belgique. Dans notre pays, ce sont essentiellement des personnes issues de la communauté grecque, mais aussi des communautés russe, ukrainienne,



biélorusse, roumaine, serbe...

Sans rechercher pour autant un quelconque pouvoir politique, l'Eglise orthodoxe est alliée à **différentes nations** (citons par exemple les patriarcats grecs, russes, les Eglises autonomes de Finlande, d'Estonie). Contrairement à la religion catholique, elle n'a donc pas d'organisation centrale commune.

L'**art orthodoxe** est réputé pour sa magnificence, en particulier la musique vocale sans instruments, et l'art visuel (notamment les mosaïques, les icônes, les fresques).



Le protestantisme

Au 16^e siècle, le comportement de l'Eglise catholique romaine (la seule institution à l'époque qui assurait le salut de l'âme en Occident) provoque le mécontentement de nombreux fidèles. En effet, ceux-ci dénoncent notamment le système des **indulgences**, somme d'argent que chacun devait payer pour acheter sa place au paradis.



Des hommes comme **Martin Luther** (en Allemagne), **Jean Calvin** (en France) ou **Guy de Brès** (en Belgique) **protestent** contre l'autorité du pape et des chefs de l'Eglise. Ils désirent retourner aux sources du christianisme, et ne faire preuve de dévotion qu'envers Dieu (et non envers le pape, les saints, la Vierge Marie).

La personne de Jésus montre la voie juste de cette dévotion. Leur ambition n'est donc pas de créer une nouvelle religion chrétienne, mais bien de la réformer en profondeur.

Dans certaines régions d'Europe, comme en France, ces mouvements de protestation sont largement écrasés. Dans d'autres, par contre, ils sont suivis par les princes : « à chaque contrée sa religion », dit-on à l'époque. Aujourd'hui, ces positions sont encore bien vivantes : **luthériens**, **calvinistes**, **méthodistes**, **baptistes**, **mennonites** et bien d'autres sont des groupes protestants.



Luther

Au 16^e siècle, l'Europe est donc religieusement divisée, et elle en porte encore la trace actuellement : le Nord de l'Europe est plutôt protestant (Allemagne du Nord, Scandinavie, ...), tandis que le Sud (les pays latins), où le protestantisme a été longtemps persécuté, est très majoritairement catholique.

Dans le protestantisme, il n'y a pas d'intermédiaire entre Dieu et les hommes. Le **pasteur** est un ministre du culte : c'est un savant, un conseiller, mais cela ne lui donne pas pour autant plus de pouvoir ou de dignité aux yeux de Dieu.

Il y a un peu moins de 100.000 protestants en Belgique. Même s'ils sont réunis au sein de l'**Eglise Protestante Unie de Belgique** (EPUB), chaque communauté locale n'en reste pas moins souveraine. Il n'y a pas de pape, ni d'autorité centrale : la Bible est au centre de la religion. Chaque fidèle est seul responsable devant Dieu de sa lecture de la Bible et de ses agissements (c'est le principe du **libre examen**) : selon le protestantisme, il n'y a pas de **liberté sans responsabilité**.



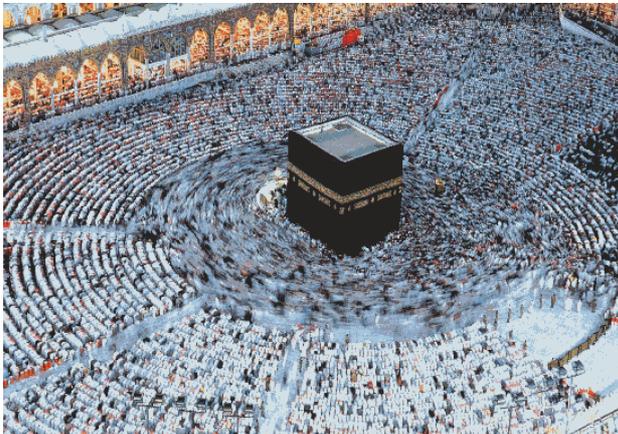
Calvin

L'ISLAM¹³

Le mot *islam* signifie « confiance et adhésion à la volonté de Dieu ». Les fidèles sont les **musulmans**, mot qui signifie « croyants ». Les musulmans croient que la parole de Dieu a été révélée au début du 7^e siècle à **Mohammed**, qui fut surnommé **le Prophète** (ou **Messager de Dieu**). Il y a aujourd'hui un milliard de musulmans environ dans le monde, surtout au **Moyen-Orient**, en **Afrique du Nord** et dans certaines parties d'**Asie**. En Belgique, ils sont environ 322.000, issus pour la plupart de l'immigration, mais aussi de la conversion.



Mohammed naît au 6^e siècle dans une ville appelée **La Mecque**, en Arabie. Elevé par un oncle bon et généreux, il devient caravanier, mari et père. Mais Mohammed n'est pas pleinement heureux pour autant : il désapprouve le comportement de ses semblables et leur croyance en plusieurs dieux. Le monothéisme soutenu par Abraham, qui s'était propagé en Arabie, a presque totalement disparu.



Mohammed aime se retirer dans les montagnes pour prier et méditer. Alors qu'il atteint une quarantaine d'années, Dieu s'adresse à lui pour la première fois, par l'intermédiaire de l'ange **Gabriel**.

Celui-ci lui demande de s'adresser aux **Mecquois** pour qu'ils renoncent à leurs dieux et qu'ils aient foi en Dieu, le seul véritable (Dieu se dit *Allah* en arabe). Pendant le reste de sa vie, Mohammed continuera à recevoir des messages de Dieu.

Mohammed se met à prêcher à La Mecque : son message fondamental est qu'il n'y a pas d'autre dieu que Dieu. Il a de plus en plus d'adeptes et, inquiets de la popularité et du pouvoir grandissant de Mohammed, les autorités politiques commencent à comploter contre lui.

En 622, pour leur échapper, Mohammed et ses compagnons sont contraints de s'exiler de La Mecque, vers une autre ville arabe : **Médine** (la **Ville du Prophète**). Cet exil est appelé **l'Hégire**. C'est un événement tellement important qu'il marque le début du calendrier islamique : selon ce calendrier lunaire, nous sommes donc actuellement au 15^e siècle.

A Médine, Mohammed fait de plus en plus d'adeptes. En quelques années, les musulmans parviennent à libérer La Mecque, et à unifier l'Arabie du Nord et du Sud. Mohammed est enfin reconnu comme **Prophète de Dieu**. On le respecte tant comme chef religieux que comme chef de la cité-Etat.

Après la mort de Mohammed, les musulmans sont gouvernés par une série de souverains, les **califes** (ou *successeurs*), qui mènent de nombreuses guerres dans le but à la fois de défendre l'islam et de le propager.

¹³ Adapté de : ROGERS K. & HICKMAN C., *Religions du monde*, Londres : Usborne Publishing Ltd., 2002, pp. 68-79
GODIN S., *Les religions dans le monde*, Paris : Nathan, 2002



Leurs conquêtes s'étendent aux empires perse et byzantin, en Afrique du Nord, en Espagne et au Portugal (jusqu'à la fin du 15^e siècle).

Les peuples conquis peuvent conserver leur religion, mais doivent payer un impôt. Par ces conquêtes, les musulmans jouent un rôle fondamental dans le développement et la diffusion du savoir (en médecine, en astronomie, en architecture, en art, en mathématiques - les chiffres arabes vont bientôt supplanter les chiffres romains).

Quelques caractéristiques de la religion

Les deux branches principales de l'Islam sont le sunnisme et chiisme.

A la mort de Mohammed, les musulmans ne furent pas tous d'accord au sujet de sa succession et pensèrent qu'il fallait désigner le plus digne d'entre eux pour le remplacer. Abu Bakr, fidèle compagnon de Mohammed, prit sa suite. Les sunnites se réclament de lui. Les chiïtes, eux, suivirent Ali, le cousin et gendre de Mohammed, car pour eux il était le plus apte à guider les croyants. Ils sont minoritaires au sein de l'Islam, mais majoritaires en Iran et en Irak.

Les paroles de Dieu révélées à Mohammed se transmettent d'abord oralement. Peu après la mort du prophète, elles sont retranscrites par écrit en arabe, et rassemblées dans un livre : le Coran. La plupart des musulmans essayent de le lire dans l'arabe d'origine, même si ce n'est pas leur propre langue. Ils en lisent un extrait tous les jours et, en signe de respect, font des ablutions avant de le toucher.



Les citations et actions de Mohammed (les Sunna) sont consignées dans les **hadith**, écrits qui aident à interpréter le Coran.

Les musulmans croient en Dieu, aux anges, aux livres sacrés, aux prophètes de l'Ancien et du Nouveau Testament - comme *Adam*, *Ibrahim* (ou Abraham), *Moussa* (ou Moïse), *Dawoud* (ou David), *Issa* (ou Jésus) -, au jour du Jugement, à la vie après la mort et au destin.

L'Islam repose sur cinq piliers, qui indiquent comment mettre les croyances islamiques en pratique dans la vie quotidienne :

1. La **chahadah** (ou profession de foi), qui est répétée plusieurs fois par jour : « Il n'y a de dieu que Dieu, et Mohammed est son prophète »
2. Les **cinq prières** quotidiennes dites en arabe, à l'aube, à midi, au milieu de l'après-midi, au coucher du soleil et après la nuit tombée.
3. L'**aumône** aux pauvres.
4. Le **jeûne** du mois de Ramadan. Les musulmans s'abstiennent de manger et de boire du lever au coucher du soleil. Dans le Coran, Dieu explique que cela aide les fidèles à se concentrer sur leur foi. Le Ramadan est une période où l'on étudie le Coran, où l'on montre de la maîtrise de soi et où l'on s'intéresse aux autres.
5. Le **pèlerinage** à La Mecque.

Les musulmans vont à la **mosquée**, pour se retrouver et prier.

La partie principale de la mosquée est une grande pièce rectangulaire. Ses murs sont souvent richement décorés de dessins peints ou de mosaïques, mais il n'y a ni images, ni statues.

Avant d'entrer dans la mosquée, les fidèles font les ablutions, en signe de respect envers Dieu.

Les femmes s'assoient à l'écart des hommes. Elles doivent se couvrir la tête pour prier. Il faut en outre enlever ses chaussures car le lieu de prière doit rester propre. Il n'y a pas de siège : on s'assied ou on s'agenouille par terre. Un **Imam**, ou *homme de connaissance*, célèbre le culte.

C'est également l'Imam qui célèbre les mariages. Il n'y a pas de clergé à proprement parler dans l'islam, mais il y a par contre des experts en sciences religieuses. Ceux-ci font autorité mais ils restent cependant faillibles et responsables de leurs erreurs : citons par exemple les **Ayatollah** (jurisconsultes), les **Mujtahid** (penseurs philosophiques qui font un effort d'interprétation et d'adaptation des textes de façon circonstanciée), les **Mufti** (savants religieux) et les **Imam** (guides de la prière).



Les lois religieuses de l'islam sont tirées du Coran et de la Sunna, et forment la **charia** (voie claire et droite). Dans les pays musulmans comme l'Iran, il y a peu de différences entre les lois religieuses et les lois du pays. Par contre, les musulmans qui vivent dans un pays non musulman sont parfois écartelés entre la nécessité d'obéir aux lois et coutumes de ce pays et le désir de suivre celles de l'islam.

La charia contient des **lois alimentaires** : elle impose par exemple que la bête soit immolée d'une certaine manière pour être **halal** (*licite*). Il est interdit aux musulmans de manger du porc, jugé impur. L'alcool est lui aussi interdit, car il nuit à la santé et à la dignité de l'homme.

Il y a deux fêtes islamiques principales : Aid-el-Fitr et Aid-el-Adha (Aid veut dire *fête* en arabe). La première célèbre la rupture du jeûne de Ramadan : on se rend à la mosquée pour prier Dieu, puis on se retrouve en famille, on invite les amis et on partage la nourriture. La deuxième est aussi appelée « fête du sacrifice ». Elle commémore le sacrifice qu'allait faire Abraham à Dieu en lui offrant la vie de son fils unique, Ismaël, lorsque tout à coup Dieu fit apparaître un bélier pour qu'il prenne la place de l'enfant.



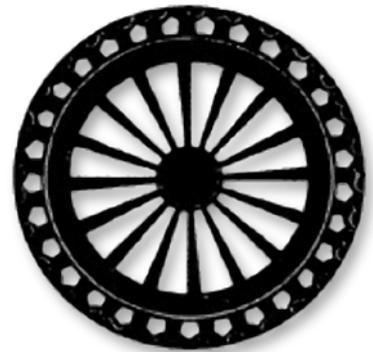
LE BOUDDHISME¹⁴

Le mot « bouddhisme » désigne le courant religieux (en réalité multiple car il contient des tendances très diverses) qui se définit par rapport à la figure centrale du Bouddha, son fondateur présumé.

Né en Inde, le bouddhisme s'y est éteint au 12^e siècle suite aux conquêtes musulmanes, ce qui fait qu'il ne subsiste plus aujourd'hui qu'en dehors de son pays d'origine.

On recense 500 millions de bouddhistes à travers le monde, essentiellement au sud et au sud-est de l'Inde (Sri Lanka, Thaïlande, Laos, Birmanie, Cambodge) ainsi qu'au nord et au nord-est (Chine, Vietnam, Corée, Japon, Tibet, Mongolie).

Assez récemment, le mouvement s'est implanté au sein des populations occidentales (aux Etats-Unis, en Australie, en Nouvelle-Zélande, en Europe), principalement pour son attrait philosophique (surtout la méditation), et beaucoup moins pour son aspect dévotionnel et communautaire.



Siddhârta Gautama (qui devint plus tard le Bouddha) naquit au 6^e siècle AC dans le nord de l'Inde.

La légende rapporte qu'il était prince et qu'il vécut toute sa jeunesse dans l'insouciance et le luxe de son palais. Il ignorait que d'autres avaient une vie plus difficile que la sienne.

Un jour, il sortit par curiosité de sa demeure et fit quatre rencontres.

Il vit un cadavre (qui lui fit prendre conscience de la mort), un malade (qui lui fit prendre conscience de la souffrance physique), puis un vieillard (qui lui fit prendre conscience de la décrépitude inévitable de l'homme).

Il se rendit alors compte des limites de son propre bonheur, car tous les êtres humains sont un jour ou l'autre confrontés à ces mêmes problèmes. Son confort habituel n'était donc qu'illusion, puisque être en vie, c'était avant tout être confronté à la souffrance (tout ce qui rend la vie moins parfaite)... Et ce qui fait souffrir le plus les hommes, c'est que les plaisirs de la vie ne puissent pas durer toujours.

Siddhârta se demandait comment trouver une solution aux problèmes de l'existence, quand il fit sa quatrième rencontre : il vit un ascète, qui ne possédait rien, qui avait quitté sa famille, et qui passait tout son temps à rechercher à l'intérieur de lui-même la force d'accepter la souffrance de l'existence.

¹⁴ Adapté de : COMMUNAUTE WALLONIE BRUXELLES, *Guide pratique des religions et des convictions - Le bouddhisme*, Bruxelles : Editions Ousia, 2004, p. 42

Siddhârta décida alors de quitter son palais pour toujours et d'aller méditer en forêt. Cette décision était un renoncement : il renonçait aux plaisirs illusoires, au désir et à l'attachement, pour tenter de trouver une source de satisfaction durable.

Au terme d'une longue période de jeûne très strict, épuisé et mourant, il se rendit compte qu'on ne pouvait résoudre le problème par des moyens extrêmes.

Il se jura d'adopter ce qu'il appela la **Voie du Milieu** : ne pas s'adonner au luxe, ni s'infliger de souffrances. Ayant passé une nuit à méditer, il fit soudain l'expérience de l'illumination : il eut la révélation de la signification de toutes choses.

Sa conscience s'était totalement éveillée à elle-même (à partir de ce moment-là, Siddhârta sera appelé le *Bouddha*, l'éveillé) .

Il n'était plus victime des apparences trompeuses (le *samsara*), semblables à un sommeil profond ; il avait compris tous les mécanismes de mise en place de la souffrance et de sa répétition : il avait atteint le nirvana.



L'éveil signifie aussi que l'on a pleinement réalisé toutes ses potentialités humaines.

Ce déploiement total est souvent comparé à l'éclosion d'une fleur de lotus : le lotus prend racine dans la vase, mais s'en dégage pour devenir une plante éclatante au soleil. De la même manière, l'homme est limité dans sa vie ordinaire par des pensées (comme la colère, la jalousie) qui obscurcissent son esprit, et qui l'empêchent de voir la réalité telle qu'elle est. Cependant, il peut aussi purifier graduellement son esprit et le laisser s'épanouir pleinement.

C'est aussi pour cela que la posture de méditation (assis en tailleur, les pieds sur les cuisses opposées) est appelée la *position du lotus* et que le Bouddha est représenté assis sur cette fleur.

Le bouddhisme se fonde sur une conception de l'homme et de la destinée humaine très différente de celle des autres religions que l'on rencontre communément en Belgique. En effet, le Bouddha n'est pas un prophète, il n'a pas reçu de révélation. En outre, il n'y a pas de dieu unique avec lequel l'homme pourrait entrer en communication. La nature du Bouddha est présente en chaque être humain. Le Bouddha s'est voulu un homme ordinaire, montrant à tous les hommes (eux aussi ordinaires car tous les hommes sont égaux dans la spiritualité) un chemin, une discipline. De ce fait, l'histoire de la vie du Bouddha est un exemple pour chacun.

La doctrine bouddhique s'appelle le **Dharma**. C'est la méthode mise au point par le Bouddha pour purifier son esprit. Elle contient des discours qui incitent à faire de bonnes actions et à éviter les mauvaises. La doctrine comporte aussi des instructions pratiques pour augmenter sa concentration dans la méditation. Il ne s'agit donc pas d'une loi, mais bien de procédés d'analyse et de discipline mentale.

Pour fonder sa nouvelle religion, le Bouddha a repris du brahmanisme, la religion traditionnelle de l'Inde, ses idées principales, comme celle de la transmigration des âmes - la vie est un cycle incessant de naissances et de morts : tous les êtres vivants renaissent après leur mort sous des formes avantageuses (humains) ou inférieures (animaux, démons), selon qu'ils se sont bien ou mal comportés dans leur vie. Toutefois, le Bouddha y a apporté de profondes modifications. La plus importante est de nature sociale : au lieu de réserver la pratique religieuse à la caste la plus élevée, le bouddhisme ouvre la spiritualité à chaque être humain.

Le chemin proposé par le bouddhisme est un chemin d'épanouissement individuel : on ne peut pas faire le bonheur des gens malgré eux.

Il est donc nécessaire qu'ils s'engagent pleinement dans cette discipline philosophique pour en tirer un résultat.

Le bouddhisme se présente par conséquent comme une religion qui ne convertit pas les gens de force, mais qui reste ouverte à toutes les religions dans une **grande tolérance**. C'est pourquoi les bouddhismes pratiqués de par le monde sont très divers : la nouvelle religion s'est à chaque fois adaptée aux cultes et aux coutumes locales antérieurs. Au dépouillement extrême du bouddhisme japonais par exemple, s'oppose le foisonnement d'images du bouddhisme tibétain.

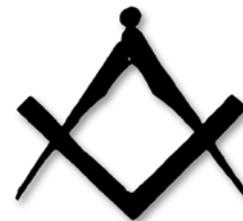
Le bouddhisme prêche la **non-violence**, d'abord par respect du principe de vie - tous les êtres vivants, même les animaux, ont une âme qui un jour pourra atteindre le nirvana. D'ailleurs, la plupart des bouddhistes sont végétariens. Ensuite, il ne sert à rien de vouloir obtenir des résultats par la force, il vaut mieux tenter de comprendre la nature des choses.

Enfin, il faut noter qu'il n'existe pas de figure religieuse qui ait un pouvoir sur tous les bouddhistes. Le Dalai-Lama par exemple n'est pas le chef religieux des bouddhistes, il n'est que le représentant le plus connu de la religion tibétaine. Comme il a reçu le prix Nobel de la Paix en 1989, il est devenu une célébrité mondiale. Il incarne la résistance tibétaine non violente à la domination chinoise, et fait figure d'autorité morale.



LA FRANC-MAÇONNERIE¹⁵

Au début du 18^e siècle, en Angleterre et en Ecosse, des hommes se sont rassemblés pour créer la franc-maçonnerie, une société de pensée présente aujourd'hui sur les cinq continents. Venus d'horizons philosophiques divers (protestants, catholiques, juifs, musulmans, quelques athées), ils voulaient se réunir dans des clubs appelés loges, pour fraterniser et échanger librement leurs points de vue.



La maçonnerie participe de cet esprit novateur qui entend tourner le dos aux guerres de religion et aux disputes théologiques, et rassembler les hommes sur la base d'une vision tolérante de la société. Son succès est immédiat : la maçonnerie s'exporte partout en Europe et au-delà, dans les colonies. Des personnages célèbres en feront partie, depuis le 18^e siècle jusqu'à nos jours : Mozart, Voltaire, Casanova, Washington, Liszt, Léopold 1^{er}, Bakounine, Bartholdi, Bolivar, Littré, Kipling, Churchill, Allende, Armstrong, Decroly, Chagall...

Mais ces grands noms ne doivent pas masquer la réalité : bien des « gens ordinaires » sont francs-maçons. Il y a entre 5 et 6 millions de maçons à travers le monde, et on en compte environ 25.000 en Belgique. Ce sont des hommes et des femmes de toutes conditions : quelques ministres et quelques artistes, beaucoup d'enseignants, de fonctionnaires, d'employés, de professions libérales, de petits indépendants.

Parce qu'elle pratique la discrétion, seule condition pour pouvoir parler en toute liberté, la maçonnerie a été et reste souvent incomprise. Elle sera interdite par des pouvoirs politiques et religieux (l'Eglise catholique, de 1738 à 1983, les pays du bloc soviétique, l'Espagne de Franco, le Portugal de Salazar, l'Italie de Mussolini et surtout l'Allemagne nazie). La franc-maçonnerie ne peut vivre et se développer que sur un terrain démocratique.

La franc-maçonnerie est une société initiatique et symbolique : elle propose une méthode qui se fonde sur la pratique de rituels et sur la méditation de symboles (comme l'équerre et le compas).

La franc-maçonnerie n'est pas une société secrète : la meilleure preuve en est que son existence est connue ! En revanche, elle est une société discrète ou une société à secrets, une façon de protéger le vie privée de chacun.

La franc-maçonnerie n'est pas une secte : elle veut rendre l'homme libre, le mettre debout, au contraire de la secte, liberticide. D'ailleurs, on entre difficilement en maçonnerie, mais on en sort facilement. Aucune commission d'enquête parlementaire sur les sectes n'a épinglé des associations maçonniques.

La franc-maçonnerie n'est pas une religion. Cependant beaucoup de religions considèrent, à tort, qu'elle est une religion concurrente, et découragent dès lors leurs membres d'en faire partie.

¹⁵ Adapté de : COMMUNAUTE WALLONIE BRUXELLES, *Guide pratique des religions et des convictions - La franc-maçonnerie*, Bruxelles : Editions Ousia, 2004, p. 32

LA LAÏCITÉ¹⁶

Le mot grec *laïkos* signifie «peuple», par opposition à *cléricos*, qui désigne «celui qui détient un pouvoir religieux». La notion de laïcité, qui s'est développée en Europe à partir du 17^e siècle, renvoie le plus communément à une situation où les citoyens et l'Etat sont indépendants des Eglises. Elle désigne avant tout un régime juridique et politique de séparation entre l'Etat et les religions, et de neutralité religieuse de l'Etat.



Pour qu'il y ait laïcité, il faut donc que les religions n'exercent directement aucun pouvoir politique, mais aussi que l'Etat n'exerce aucun pouvoir dans le domaine religieux et laisse les Eglises s'organiser librement au plan de la société civile (la Chine communiste par exemple ne peut être considérée comme un état laïque car elle ne remplit pas cette dernière condition). En fait, cette séparation n'existe jamais de manière absolue, ne serait-ce que parce que l'Etat ne peut se désintéresser totalement de la religion (il doit pouvoir lui imposer des règles sans empiéter sur son domaine propre), mais aussi parce qu'il existe traditionnellement un domaine mixte entre l'Etat et les Eglises, comme la morale ou l'enseignement. En Belgique, par exemple, l'Etat prend en charge financièrement les écoles religieuses et le traitement de leurs professeurs. Dans les écoles officielles, il est obligatoire d'offrir le choix entre un cours de morale (non-religieuse) et différents cours de religion.

Dans cette première acceptation du terme, il est donc tout à fait envisageable d'être laïque et d'appartenir à une religion, puisque le mot ne renvoie pas ici à des convictions personnelles, religieuses ou non, mais bien à une manière de concevoir l'organisation de la vie en société.

Cependant, le terme « laïque » a un deuxième sens, puisqu'il désigne également les personnes qui ne se reconnaissent dans aucune religion mais qui désirent, comme les autres groupes, procurer avec l'aide financière de l'Etat un enseignement moral à leurs enfants ou un encadrement d'assistance à leurs membres. La laïcité dans ce deuxième sens est définie par le *Centre d'Action laïque* de la manière suivante : « c'est l'élaboration personnelle d'une conception de vie qui se fonde sur l'expérience humaine, à l'exclusion de toute référence confessionnelle, dogmatique ou surnaturelle. Cette conception de vie implique l'adhésion aux valeurs du libre examen, d'émancipation à l'égard de toute forme de conditionnement et aux impératifs de citoyenneté et de justice ».

Pour les laïques, toute doctrine, toute croyance peut et doit être mise en doute par notre raison, sans se référer à aucune puissance supérieure. La pensée ne doit se soumettre à aucun dogme, et aucune question n'est définitivement jugée. Chacun a le devoir de réfléchir, de douter, et de se demander face à une opinion, même générale, si ce point de vue est bien justifié.

¹⁶ Adapté de : YAHOO ENCYCLOPEDIAS, *La laïcité*, Paris : Hachette,

http://fr.encyclopedia.yahoo.com/articles/ni/ni_1061_p0.html#ni_1061.3, 2001

COMMUNAUTE WALLONIE BRUXELLES, *Guide pratique des religions et des convictions - La laïcité*, Bruxelles : Editions Ousia, 2004, p. 38

L'ATHÉISME¹⁷

L'athéisme est une doctrine qui consiste à nier l'existence de Dieu.

Une grande question se pose alors : comment se fait-il que le phénomène religieux soit universel, qu'il soit présent sur la terre entière ?

Les philosophes athées, comme Epicure, Lucrèce, Freud ou Feuerbach, sont donc amenés à rechercher ce qui, dans la nature psychologique ou sociale de l'homme, explique la genèse de l'idée de Dieu.

L'AGNOSTICISME¹⁸

Ce terme fut inventé par le naturaliste britannique *Thomas Huxley* au 19^e siècle, par opposition au *gnosticisme* (qui fait intervenir, dans son analyse du monde, des phénomènes surnaturels et non rationnels).

L'agnosticisme se réfère à la conception philosophique selon laquelle il est impossible à l'homme de se prononcer sur l'existence de Dieu ou sur sa nature, voire plus généralement sur toute question métaphysique.

Les agnostiques pensent par conséquent qu'il est inutile de fonder sa vie sur des idées indémonstrables.

La question de l'existence ou non de Dieu est donc sans intérêt pour eux.

L'HUMANISME¹⁹

Pour les humanistes, les êtres humains possèdent en eux mêmes la capacité de se développer et de prospérer, de construire un monde plus heureux, plus juste et plus altruiste. Selon les humanistes, nous n'avons qu'une seule vie.

Nous devons donc essayer de mener une existence pleine et heureuse et de permettre aux autres de faire de même par nos actions.

Pour eux, il faut juger chaque situation et chaque personne selon ses propres mérites plutôt que selon des règles rigides.

¹⁷ Tiré de : YAHOO ENCYCLOPEDIAS, *L'athéisme*, Paris : Hachette, http://fr.encyclopedia.yahoo.com/articles/ni/ni_1061_p0.html#ni_1061.3, 2001

¹⁸ Tiré de : YAHOO ENCYCLOPEDIAS, *L'agnosticisme*, Paris : Hachette, http://fr.encyclopedia.yahoo.com/articles/ni/ni_1061_p0.html#ni_1061.3, 2001

¹⁹ Tiré de : ROGERS K. & HICKMAN C., *Religions du monde*, Londres : Usborne Publishing Ltd., 2002, pp. 11

ET LE PLURALISME DANS TOUT ÇA ? ²⁰

Le pluralisme n'est pas la juxtaposition de toutes les religions et convictions. Ce serait trop simple et constituerait une sorte de pluralisme de fait.

L'idée d'un pluralisme autre remonte à longtemps. Son père spirituel est le philosophe grec Anaxagore de Clazomène (500 - 428 A.C.). Il considérait que l'intelligence collective avait sorti le monde du chaos pour conduire à un mélange, à une composition.

Voilà donc l'essence même de la vision pluraliste : nous nous côtoyons pour nous enrichir l'un l'autre et non pas pour qu'une façon de penser ou de croire prenne le pas sur une autre.

Être pluraliste, c'est expliquer le tout à partir de ses parties dispersées, fragmentées, discontinues et irréductibles. Les parties ne constituent pas seulement le départ de la pensée, mais aussi son aboutissement.

Être pluraliste, c'est relier, en cas de nécessité, les différents domaines à unifier par des liens aussi souples que possible, en sauvegardant le maximum de leur autonomie initiale.

Être pluraliste, c'est être à tout moment attentif aux différences, à la distance qui sépare les êtres et les choses, en tenant compte de la grande variété des dons et des compétences que cela suppose.

Être pluraliste, c'est se méfier du chiffre « 1 », c'est ajouter le mot « et » à la fin de toute énumération car il y a toujours quelque chose qui nous échappe.

²⁰ RESZLER A., *Le Pluralisme*, Genève : Georg Editeur S.A. & Institut universitaire d'études européennes, 1990

Liens internet

Le judaïsme

<http://www.ulb.ac.be/philo/judaism/liens.html>, différents liens, notamment concernant les juifs en Belgique

<http://mkassmi.free.fr/sixieme/hist/hebreu/1courshebreu.htm#haut>, un site qui raconte l'histoire des Hébreux

<http://www.calj.net/calendrier/fr/news.html>, un site sur le calendrier juif

<http://membres.lycos.fr/chochan/>, un site pour apprendre l'hébreu et télécharger des polices hébraïques

<http://www.lavictoire.org/pages/attia.html>, le site de la Grande Synagogue de Paris, sur lequel tu pourras écouter des extraits de la liturgie traditionnelle

Le catholicisme

<http://www.spiritualite-chretienne.com/christ/tableaux/Images-1.html>, une histoire de la vie de Jésus-Christ, vue par les peintres

<http://www.bible-ouverte.ch/btitre.htm#Nous>, pour les enfants, quelques histoires de la Bible illustrées

L'orthodoxie

<http://www.orthodoxie.be/>, un site chrétien orthodoxe belge

<http://www.onelittleangel.com/sagesse/art/religieux.asp?mc=37>, ce site propose notamment des informations sur la religion orthodoxe, des citations, des liens vers des images, vers une encyclopédie, des chants, des textes sacrés

Le protestantisme

<http://www.protestanet.be/commun/>, un site sur le protestantisme en Belgique

L'islam

<http://islamfrance.free.fr/index.html>, un site qui présente une vue générale de l'islam, avec des textes, des photos, de la musique

<http://www.onelittleangel.com/sagesse/art/religieux.asp?mc=18>, un site qui présente entre autre le soufisme, une branche philosophique ésotérique de l'islam

<http://www.fraternet.com/magazine/loi1103.htm>, un site sur les derviches tourneurs, avec un court extrait de leur musique

<http://www.al-islam.ch/multimedia/Photos/photos.htm>, des photos de mosquées et de lieux saints islamiques

Le bouddhisme

<http://laos.luangprabang.free.fr/tradition/bouddha.htm>, pour découvrir la vie du Bouddha

<http://membres.lycos.fr/dharmafog/bdhfog01.htm>, des mandalas, des polices tibétaines (voir « les liens du dharma ») et des informations sur bouddha

<http://www.geocities.com/Athens/Forum/2359/historiq.html>, un site qui présente un historique du bouddhisme, ainsi que les différents courants religieux qu'il a inspirés (Tantra, Zen, Theravada, Mahayana,...)

<http://perso.wanadoo.fr/rickylasouris/mandalas/mandala.htm>, des mandalas à colorier, aussi adaptés pour les enfants de 05 à 12 ans

La franc-maçonnerie

<http://www.fm-europe.org/pages/fr/pgsfm03.htm>, une petite histoire de la franc-maçonnerie belge

<http://users.swing.be/mason/>, le site des franc-maçons belges

<http://www.glr.org/fmain.htm>, le site de la Grande Loge Régulière de Belgique

La laïcité

<http://www.ulb.ac.be/cal/mouvement/cal/cal.html>, le site du Centre d'Action Laïque, avec des liens vers les CAL des différentes régions de Belgique

Les sectes

<http://www.lachambre.be/FLWB/pdf/49/0313/49K0313007.pdf> et

<http://www.lachambre.be/FLWB/pdf/49/0313/49K0313008.pdf>, le rapport en deux parties de la Commission d'Enquête Parlementaire de Belgique sur les sectes, 28 avril 1997

<http://www.assemblee-nat.fr/rap-eng/r2468.asp>, le rapport n° 2468 de la Commission d'Enquête Parlementaire sur les sectes, Assemblée nationale française, 22 décembre 1995

<http://www.prevensectes.com/sciento.htm>, pour être informé et ne pas se laisser piéger par les sectes...

Nous attirons l'attention de nos lecteurs sur le fait que les sites Web sont en constante évolution. Aussi nous est-il impossible, aussi rigoureuse notre sélection soit-elle, de garantir leur contenu à terme en ce qui concerne leur teneur morale.

BIBLIOGRAPHIE

BIBLIOGRAPHIE

ASSEMBLÉE GÉNÉRALE FRANÇAISE - COMMISSION D'ENQUÊTE PARLEMENTAIRE SUR LES SECTES 1995	<i>Rapport d'enquête sur les sectes en France n°2468, 22/12/1995</i> www.assemblee-nat.fr/rap-eng/r2468.asp
COMMUNAUTE WALLONIE-BRUXELLES 2004	<i>Guide pratique des religions et des convictions</i> Bruxelles : Ed. Ousia
CONSEIL DE L'EUROPE	<i>Repères - Manuel pour la pratique de l'éducation aux droits de l'homme avec les jeunes</i> Strasbourg : Ed. du Conseil de l'Europe
GAARDER J. 1995	<i>Le Monde de Sophie</i> Paris : Seuil Un livre qui parle de philosophie, des Grecs jusqu'à nos jours, et qui se lit comme un roman.
GIROUD & BEHE 2001	<i>Le Décalogue (Tomes 1 à 11)</i> Grenoble : Glénat Une série de bandes dessinées dont l'intrigue se base sur les 10 commandements.
GODIN S. 2002	<i>Les religions dans le monde - Kaléïdoc</i> Paris : Nathan Un petit livre explicatif sur les religions dans le monde, destiné aux enfants.
HERIL A. & MEGRIER D. 1992	<i>60 exercices d'entraînement au théâtre - à partir de 8 ans</i> Paris : Retz
HERIL A. & MEGRIER D. 2001	<i>Entraînement théâtral pour les adolescents - expression corporelle et développement de la personnalité</i> Paris : Retz
JAFFE L. & SAINT-MARC L. 2000	<i>Collection Vivre Ensemble - Guide pour un enfant citoyen</i> Paris : Bayard Jeunesse Une collection qui aborde des sujets variés (les différences, la violence, l'argent,...) de façon didactique et très illustrée. Idéal pour travailler des valeurs avec les enfants.

JAFFE N. et ZEITLIN S. 1994	<u>Debout sur un pied</u> Paris : L'école des loisirs Un recueil de quatorze petites histoires juives, dont il faut résoudre l'énigme, de façon intelligente et sage !
KESHAVJEE S. 1998	<u>Le Roi, le Sage et le Bouffon</u> Paris : Seuil Un roman de tolérance qui présente un panel de différentes religions. Pour les animateurs qui veulent en savoir plus.
KHEMIR N. 1994	<u>Paroles d'Islam</u> Paris : Albin Michel Un magnifique recueil de textes islamiques, paroles de sagesse pour petits et grands.
LABBE et al. 2003	<u>Les Goûters Philo - Quand on a faim d'idées (Tomes 1, 2, 3)</u> Paris : Milan Une mine d'or pour aborder des sujets philosophiques avec les jeunes.
LOULIDI S. et al. 2003	<u>Le Petit Liqueur n°48 - Des Hommes et des Religions</u> 24/12/2003
MAALOUF A. 1998	<u>Les Identités meurtrières</u> Paris : Grasset Un essai très agréable à lire, pour approfondir la notion complexe qu'est l'identité. Pour les animateurs qui veulent en savoir plus.
MARCHANT K. 2003	<u>Le Bouddha et le bouddhisme</u> Bonneuil-les Eaux : Editions Gamma Un livre pour les jeunes, qui raconte la vie du Bouddha et parcourt l'histoire du bouddhisme.
MEGRIER D. 1995	<u>100 jeux de théâtre à la maternelle</u> Paris : Retz
RESZLER A. 1990	<u>Le Pluralisme</u> Genève : Georg Editeur S.A. & Institut universitaire d'études européennes

ROGERS K. & HICKMAN C. 2002	<u>Religions du Monde (avec liens Internet)</u> Londres : Ed. Usborne Un ouvrage pour les jeunes, consacré aux principales religions du monde, actuelles et disparues.
SATRAPI M. 2000	<u>Persepolis (Volumes 1, 2, 3, 4) - Collection Ciboulette</u> Paris : Ed. L'Association Une remarquable et émouvante bande dessinée en noir et blanc, témoignage des luttes qui ont secoué l'Iran.
SIMON S. et al. 1989	<u>A la rencontre de soi-même - 80 expériences de développement des valeurs</u> Montréal : Ed. Actualisation
SINOUE G. 1996	<u>Le Livre de Saphir</u> Paris : Denoël Un roman de suspense qui nous plonge dans le 16 ^e siècle espagnol, confluent des cultures chrétienne, juive et musulmane.
STEINER C. 2000	<u>Le livre chaud et doux des chaudoudoux</u> Paris : Interéditions En ce temps-là, tout le monde vivait très heureux et échangeait d'inépuisables chaudoudoux, jusqu'au jour où l'abominable sorcière Belzépha conçut un plan diabolique...
TREMBLAY R. R. 1997	<u>La Religion</u> www.cvm.qc.ca/enceph/CONTENU/ARTICLES/RELIGION.HTM
UK SCOUTS 2003	<u>Sawadee you Pray ? A Join-in-Jamboree Spiritual Resource</u> Londres : UK Scouts
WERBER B. 1997	<u>Le Livre du Voyage</u> Paris : Albin Michel Un roman à lire d'une traite, îlot de calme et de solitude, invitation à la méditation...

Activité SPI	Titre de mon activité :	Fiche - vierge
--------------	-------------------------	----------------

Objectif de développement spirituel : en quoi cette activité s'inscrit-elle dans le cadre du développement spirituel ? Coche les cases qui selon toi conviennent.

Elle permet au jeune ...

- de mieux se connaître lui-même
- de découvrir les personnes qu'il côtoie, au travers de leurs valeurs, de leurs croyances, de leurs convictions, de leur culture
- d'explorer différentes croyances, coutumes, philosophies ou religions,
- d'explorer l'univers qui l'entoure
- de découvrir la signification profonde de symboles spirituels (comme le Yin et le Yang, la clé de vie égyptienne,...)
- d'enrichir ou de structurer son système de valeurs
- d'exprimer ses croyances, ses valeurs et de les partager avec le groupe
- d'exprimer ses émotions et de les partager avec le groupe
- de favoriser l'écoute de l'autre
- de favoriser le respect du silence
- Autre objectif :
-

Branche :	à quelle branche cette activité peut-elle être proposée ?
Durée :	
Nombre :	Nombre idéal de participants
Matériel :	
Type :	L'activité se déroule-t-elle à l'intérieur ou à l'extérieur ?

Déroulement

Commentaires

Activité SPI	Titre de mon activité :	Fiche - vierge
--------------	-------------------------	----------------

Objectif de développement spirituel : en quoi cette activité s'inscrit-elle dans le cadre du développement spirituel ? Coche les cases qui selon toi conviennent.

Elle permet au jeune ...

- de mieux se connaître lui-même
- de découvrir les personnes qu'il côtoie, au travers de leurs valeurs, de leurs croyances, de leurs convictions, de leur culture
- d'explorer différentes croyances, coutumes, philosophies ou religions,
- d'explorer l'univers qui l'entoure
- de découvrir la signification profonde de symboles spirituels (comme le Yin et le Yang, la clé de vie égyptienne,...)
- d'enrichir ou de structurer son système de valeurs
- d'exprimer ses croyances, ses valeurs et de les partager avec le groupe
- d'exprimer ses émotions et de les partager avec le groupe
- de favoriser l'écoute de l'autre
- de favoriser le respect du silence
- Autre objectif :

Branche :	à quelle branche cette activité peut-elle être proposée ?
Durée :	
Nombre :	Nombre idéal de participants
Matériel :	
Type :	L'activité se déroule-t-elle à l'intérieur ou à l'extérieur ?

Déroulement

Commentaires

Activité SPI	Titre de mon activité :	Fiche - vierge
--------------	-------------------------	----------------

Objectif de développement spirituel : en quoi cette activité s'inscrit-elle dans le cadre du développement spirituel ? Coche les cases qui selon toi conviennent.

Elle permet au jeune ...

- de mieux se connaître lui-même
- de découvrir les personnes qu'il côtoie, au travers de leurs valeurs, de leurs croyances, de leurs convictions, de leur culture
- d'explorer différentes croyances, coutumes, philosophies ou religions,
- d'explorer l'univers qui l'entoure
- de découvrir la signification profonde de symboles spirituels (comme le Yin et le Yang, la clé de vie égyptienne,...)
- d'enrichir ou de structurer son système de valeurs
- d'exprimer ses croyances, ses valeurs et de les partager avec le groupe
- d'exprimer ses émotions et de les partager avec le groupe
- de favoriser l'écoute de l'autre
- de favoriser le respect du silence
- Autre objectif :

Branche :	à quelle branche cette activité peut-elle être proposée ?
Durée :	
Nombre :	Nombre idéal de participants
Matériel :	
Type :	L'activité se déroule-t-elle à l'intérieur ou à l'extérieur ?

Déroulement

Commentaires

