

AUTHENTICITÉ VÉRITÉ SINCÉRITÉ

Matériel et documentation :

- Papier
- Crayons
- Cassette de publicité
- Télévision et magnétoscope
- Rallonge
- Panneaux
- Marqueurs

Buts recherchés :

- Dans le respect des personnes acquérir un esprit critique et exprimer ses convictions.
- Proposer un chemin de foi, malgré ses limites personnelles et la difficulté d'être, dans tous ses actes, en harmonie avec ses paroles.

Niveau : 1ère, terminale
Taille du groupe : 15 à 20 jeunes
Type de rencontre : temps fort d'une demi-journée
Durée : 3 heures
Méthode d'animation : jeu de rôle et vidéo publicité

PRÉPARATION :



Mise en œuvre

- L'animateur sélectionne et enregistre quelques spots publicitaires (5 mn) qui lui semblent mettre en relief les notions d'authenticité, de vérité, de sincérité.
- L'animateur dispose la salle pour permettre la réalisation du jeu de rôle, dans de bonnes conditions et le visionnement de la séquence publicité.
- L'animateur prend contact avec un intervenant qui aura pour fonction de permettre une réflexion et un échange sur l'adhésion de foi au Christ (théologien, bibliste, ...). Il lui sera présenté le déroulement prévu de ce temps fort, avec la possibilité de réagir et de faire une proposition concernant son intervention en fonction, par exemple, de sa compétence.
- Préparation du jeu de rôle avec des acteurs et des témoins.

Exemple : Lors d'un conseil de classe, arrive le cas d'un élève souvent violent dans ses propos envers tel ou tel enseignant. Le professeur insulté demande que cet élève soit convoqué devant le conseil de discipline. Un des deux délégués de classe prend sa défense.

L'animateur prépare des fiches indiquant le rôle à tenir pour chacun des acteurs, avec quelques points essentiels de ses positions. Ces indications sont des propositions à adapter, à compléter et préciser selon les besoins.

- ◆ Un proviseur : il défend le règlement et est soucieux d'en être le garant.
- ◆ L'enseignant insulté : il a demandé le conseil de discipline.
- ◆ Un autre enseignant : il appuie son collègue.
- ◆ Un parent délégué : défend le souhait d'un lycée qui donne une image d'un établissement sans violence.
- ◆ Un parent délégué : prend davantage en compte l'élève et essaie de comprendre son attitude.
- ◆ Un délégué lycéen : il connaît les difficultés de l'élève mis en cause, notamment sur le plan familial.
- ◆ Un délégué lycéen : il aimerait souligner, avec tact, que tous les torts ne sont pas du côté de l'élève.

DÉROULEMENT :

- 1^{er} TEMPS : (10 MN)
Les jeunes choisis vont préparer le jeu de rôle.

Pendant que les acteurs se préparent, l'animateur demande à 3 jeunes d'être particulièrement attentifs à tout ce qui va se passer, car ils auront à rédiger, séparément, un compte-rendu du conseil de classe et à le lire ensuite à l'ensemble du groupe.

L'intervenant extérieur suit le cheminement des jeunes dès le début et intervient pour aider à préciser, à discerner. Ce thème comporte des enjeux importants touchant à l'expression des jeunes, à la conception et mise en œuvre de la liberté, de l'adhésion de foi. Il est possible de s'entourer de compétences diverses : enseignant de philosophie, théologien ou bibliste, comédien, ...

DÉPART		S	S	G			F		DÉPART
G		F				G	F	S	
		S		G	F		F	G	
S		G	F		S		S	G	S
						F	S	F	
	S			S	F	G			
G					S		F	S	G
F		F		S			G		S
	S						S	F	
		S	G		F		S	G	S
	F	S			S				G
DÉPART		S	G		S		F	S	DÉPART