



Présentation du jeu

Les participants sont rassemblés, debout, au centre de la pièce et vont constituer des **groupes** selon les **identités diverses** proposées par la personne qui anime le jeu. Par exemple, lorsque l'animateur/trice dit : « Toutes les personnes qui savent très bien qui ils/elles sont... se mettent dans ce coin de la salle », les personnes qui se reconnaissent cette identité vont dans le coin indiqué. Les autres restent là où elles sont. Puis l'animateur/trice poursuit, en déclinant une nouvelle identité : « Toutes les personnes qui sont à la recherche de leur identité... se mettent dans cet autre coin de la salle » ; toutes les personnes qui se reconnaissent cette identité quittent l'endroit où elles se trouvent et vont dans cet autre coin. Les autres personnes restent là où elles sont. Ainsi de suite d'identité en identité.

Identités à décliner pour cette animation biblique :

Celles et ceux qui :

- ◆ Savent très bien qui ils/elles sont
- ◆ Sont à la recherche de leur identité
- ◆ Font des recherches généalogiques
- ◆ Ne s'intéressent pas trop à leur histoire familiale
- ◆ Ont vécu leur enfance avec leurs deux parents biologiques
- ◆ Ont encore leur père et mère
- ◆ Sont naturellement inquiets/tes
- ◆ Manquent toujours de temps
- ◆ Ont peur de manquer et font des réserves
- ◆ Sont plutôt confiants/es
- ◆ Ont grandi dans une famille chrétienne
- ◆ Considèrent Dieu comme un Père pour eux
- ◆ Vivent seuls/es
- ◆ Ont un père, une mère d'adoption
- ◆ Ont des enfants
- ◆ Ont des enfants fille
- ◆ Ont des enfants garçon
- ◆ Sont fils, filles uniques
- ◆ Aiment mener leur barque seul/e
- ◆ Ne peuvent pas vivre sans que l'on s'occupe d'eux
- ◆ Aiment contempler la nature
- ◆ Aiment contempler la nature et penser que Dieu prend soin de sa création
- ◆ En veulent à Dieu, estimant qu'il n'est pas assez présent et efficace
- ◆ Ont reçu le baptême
- ◆ Ont reçu le baptême et s'en souviennent
- ◆ Ont déjà lu l'évangile selon Matthieu
- ◆ Ont apporté quelque chose à manger pour le déjeuner
- ◆ S'interrogent : mais qui est-il, Dieu ?

Lorsque le bal est terminé, chacun s'assied et dit comment il a **vécu** ce jeu, ce qu'il a **perçu**, **découvert**, sur lui-même, sur les autres.