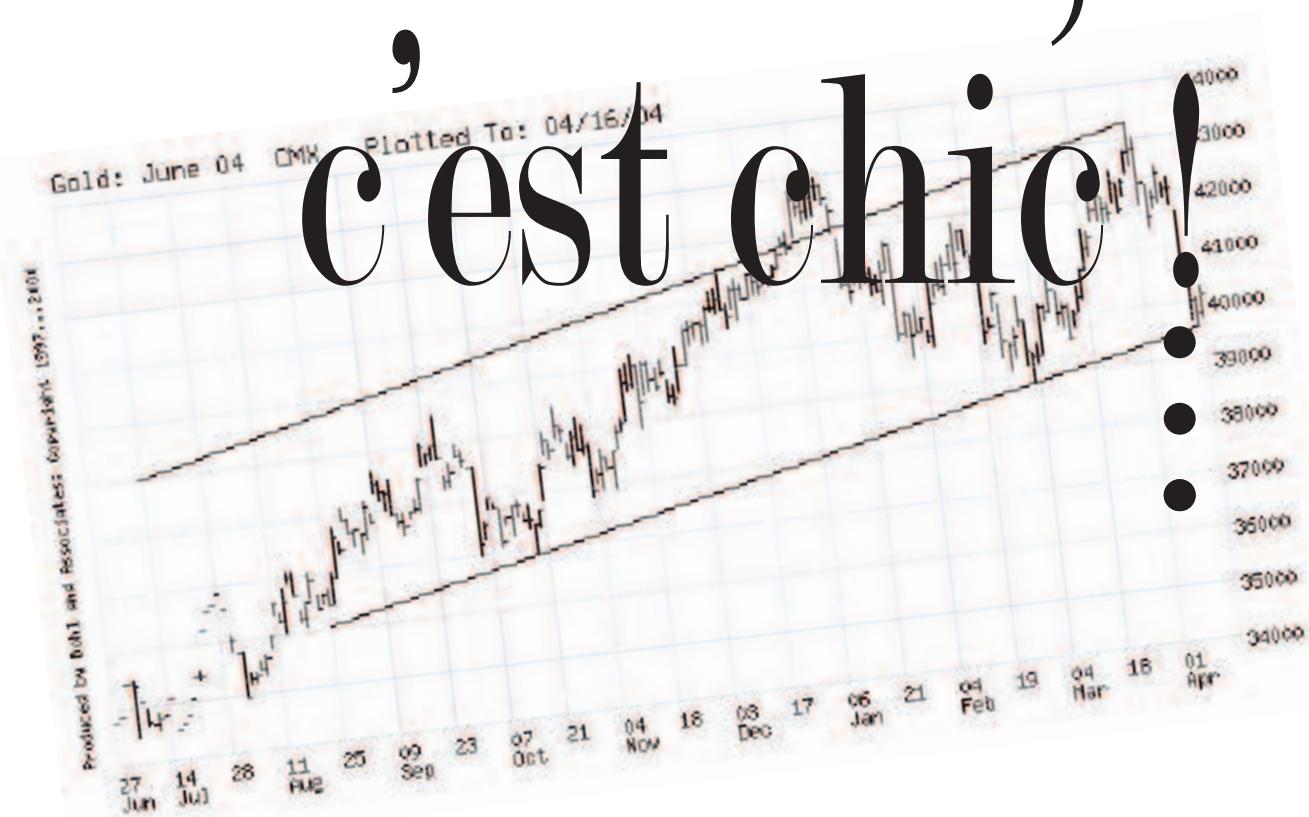


..... Le fric, , c'est chic !



Dossier d'animation

- thème : gérer nos biens dans une société de consommation
- 15 à 30 participants
- de 13 à 20 ans
- 6 à 9 accompagnants
- durée : 2h30 à 4h (snack inclus)
- matériel : monnaie fictive, stands à réaliser, sonorisation

Introduction

Avertissement

L'animation contenue dans ce dossier ne représente qu'un exemple d'une démarche plus complète. Ce n'est pas tant ce support que la démarche elle-même qui est porteuse d'un contenu catéchétique. Or ce dossier ne se veut pas objet de formation, mais bien d'animation, en reconnaissant que les deux choses sont intimement liées. On pourra bien entendu exploiter cette animation comme une rencontre "clé en main" à la manière d'un plat précuit. Sa mise en œuvre portera davantage de fruits si les animateurs et encadrants peuvent s'investir de manière à proposer des variantes, élaborer une réflexion sur la thématique abordée, voire effectuer un "premier essai" de certaines animations de manière à se forger une expérience pilote.

Cette animation représente une mise en scène destinée à établir, par le biais d'une expérience, un climat de discussion. Elle a une fonction révélatrice des différentes personnalités des jeunes catéchumènes. En tant que telle, elle ne peut être qu'une première étape. Les suivantes seront constituées par les échanges de points de vue, les témoignages ou les confidences. Ainsi l'énergie investie doit toujours se focaliser d'abord sur la relation et non sur une technique ou un savoir-faire.

Quelques éléments sur le cadre d'une rencontre

Cette animation est construite à partir d'une expérience sur laquelle un discours vient se greffer pour lui donner du sens. On peut le schématiser en trois phases : expérimentation, confrontation et élucidation. La première phase constitue l'animation proprement dite. Son côté ludique sert à la fois de pôle attractif et de mise à distance de la réalité. Les jeunes, tout en n'étant pas trop directement confrontés à leur intérieurité, sont renvoyés à leur attitude ou à leur comportement. La deuxième phase, la confrontation, se déroule en général en petits groupes. Ceux-ci doivent permettre un échange dans un climat de confiance et de proximité. Un questionnaire sert d'appui pour permettre à la discussion de démarrer. La troisième phase, dite d'élucidation, est plus consistante. Mot d'ordre, témoignage ou débat sont des formes possibles pour offrir un contenu biblique, spirituel ou théologique.

Il n'est, bien entendu, pas possible de tout dire sur un thème ! Ainsi des choix de traitement du sujet ont-ils été effectués. Il vaut mieux que les catéchumènes retiennent un élément saillant d'un thème, plutôt qu'ils soient perdus par de savantes explications. Il ne s'agit pourtant pas de réduire des problèmes complexes en évitant les questions ardues, mais d'aborder un thème par une porte d'entrée bien choisie. La troisième phase permettra aussi d'élargir le thème et d'offrir des passerelles avec d'autres préoccupations.

Quelques limites

Le risque inhérent à cette manière de vivre des animations de groupe est de focaliser toute son attention sur le déroulement «technique» de l'animation et de perdre de vue le contenu et la relation. Il est donc

important de vérifier régulièrement que les aspects logistiques ne prennent pas le pas sur l'essentiel.

Les confidences échangées dans le cadre des rencontres sont des éléments forts. Témoignant d'une relation de confiance établie, elles servent de point d'accroche montrant aux jeunes l'importance d'un échange sincère. Cela dit, la situation catéchétique montre ses limites en tant qu'elle n'est pas un accompagnement thérapeutique. Il sera parfois utile de renvoyer le jeune vers d'autres compétences.

Pour aller plus loin

Cette animation est tirée d'un dossier comprenant six animations précédées d'une introduction théorique ainsi que d'un module permettant à un groupe de rédiger sa charte de fonctionnement. Ces documents peuvent être téléchargés sur le site www.aesr.ch.

Il est recommandé de consulter les éléments introductifs de ce dossier de manière à mieux saisir la démarche complète dans laquelle cette animation prend place.

Remerciements

Cette animation est le fruit d'un travail collectif avec plusieurs équipes de catéchètes. Merci à toutes celles et ceux qui ont contribué d'une manière ou d'une autre à l'élaboration de ce contenu.

Merci à la Fondation la Prévoyante qui a rendu possible l'édition de ce document.

Jean-Christophe Emery - mai 2006.

Copyright

©2006 Commission Jeunesse AESR. Tous droits réservés.

Contact :

Commission Jeunesse AESR, ZI En Glapin, 1162 St-Prex, Suisse
Tél : +41 21/823 23 23, mail : jeunesse.aesr@bluewin.ch

www.commissionjeunesse.ch

www.aesr.ch

Objectif et principe

Le but de cette animation est de mener une réflexion sur notre rapport à l'argent et, par-delà, renvoyer aux valeurs et au sens même de la vie. Les évangiles nous présentent de nombreux discours de Jésus illustrant ses propos avec des exemples économiques. Cette animation offre un terrain de discussion sur la manière dont nous gérons nos biens. En entrant dans un jeu d'argent à dimension réelle, les jeunes s'immergent dans un supermarché qui comporte ses attraits et ses pièges. Ils seront également soumis à un impôt qui contribuera à faire monter la pression financière.

Résumé de l'animation

Le jeu, sorte de vaste “place du marché” dans laquelle les participants sont plongés, est mû par l'argent. L'engrenage pousse les joueurs à la consommation. Entre la menace de la prison (s'ils ne parviennent pas à payer l'impôt) et les offres alléchantes des stands (jeux, supermarché, bar), ils pourront offrir leurs services pour travailler en vue d'augmenter leur capital.

Matériel

- Des stands (tables) selon les indications ci-après.
- Un gong, une sonnerie ou une installation de sonorisation pour annoncer le paiement des impôts et donner d'autres informations.
- De la monnaie fictive. Compter Fr 1'000.- par joueur et 10'000.- dans les stands pour rendre la monnaie. Les coupures peuvent être de Fr 10.-, 20.- et 100.-

Déroulement détaillé

- 1 10 min. Bienvenue, explication de l'animation et règles du jeu. Il est essentiel que les explications soient succinctes et que les joueurs puissent rapidement s'immerger dans le jeu. Voici les consignes : chaque joueur reçoit une carte de jeu (pour les impôts) ainsi que la somme fictive de Fr 1'000.- Il peut dépenser à sa guise. Lorsqu'il n'a plus d'argent, il peut se rendre au bureau du travail et en gagner. S'il n'a pas de quoi payer l'impôt, il est mis en prison et peut être libéré si un autre joueur paie la somme qui lui manque.
- 2 1h30 à 2h30. Pour le jeu proprement dit, on aura préparé un certain nombre de stands (suggestions plus loin). Quelques-uns sont incontournables. La décoration peut jouer un rôle important. L'animation est divisée en 5 périodes de 15-20 min. A la fin de chaque période, une sonnerie retentit. Elle signale que tous les joueurs doivent payer l'impôt. Ils peuvent le faire auprès de n'importe quel responsable de stand. Le nombre de tranches horaires peut varier selon le déroulement du jeu ou le temps à disposition. Il est important que les jeunes ne sachent pas à quel moment le jeu va finir. Lorsqu'un jeune se présente à un stand, le responsable doit veiller à ce qu'il ait bien payé tous les impôts précédents, sinon il l'envoie en prison.
- 3 30 à 45 min. Petits groupes. Les participants discutent de la manière

dont ils ont vécu l'animation. Ils expriment leurs émotions et leurs pensées à propos de la justice et de l'injustice. On peut leur proposer le questionnaire ci-joint.

- 4 15 à 20 min. Conclusion apportée sous forme de témoignage, de réflexion ou de débat.

Stands indispensables

- **Travail.** Les jeunes ont la possibilité de travailler : vaisselle, nettoyages, balais, service au bar... Selon la disponibilité, on peut leur offrir plusieurs possibilités, mais une seule tâche par période. Pour ce travail, ils sont rémunérés de 50 Fr. à 200 Fr. suivant la difficulté et le mérite.
- **Prison.** Soumise à surveillance, la "prison" sert de lieu de détention pour les joueurs qui n'ont pas les moyens de payer l'impôt. Pour en sortir, il faut qu'un autre joueur paie tous les impôts en retard du détenu. A chaque tour les impôts s'ajoutent aux précédents impayés. N'importe quel joueur peut se présenter au guichet de la prison et faire libérer un joueur de son choix en payant pour lui. La prison peut recourir aux services d'un "gendarme" qui amène les mauvais payeurs. Le "gendarme" peut être embauché par le bureau du travail.
- **Casino.** Un stand comportant un ou deux jeux de hasard permet aux plus chanceux de gagner des sommes sans travailler. On proposera par exemple une roulette avec une mise minimale de 10 Fr., sans limites de mise. On peut la remplacer ou la compléter par une tombola.

Stands facultatifs

- **Banque.** Le participant place son argent à la banque pour la durée d'une période. A la fin de la période, il en tire un intérêt. On peut offrir des taux très attractifs (jusqu'à 200 %). Une partie du risque réside dans le fait que le joueur planifie son investissement, mais ne sait pas à quel moment le jeu se termine.
- **Bar, petite restauration.** Le bar propose différentes consommations s'échelonnant entre 50 et 100 Fr. Il peut également servir des petits snacks (jusqu'à Fr 200.-).

Stands de jeu et d'achat

- **Play-station.** On peut brancher une console de jeu sur un projecteur vidéo. On demande alors 200 Fr. pour une partie, 1 à 4 joueurs (plus attractif si divers joueurs doivent s'affronter ; on peut même ouvrir des paris).
- **Baby-foot (fléchettes, billard, etc.).** 100 Fr. par personne pour une période de 10 min (même remarque que ci-dessus). On peut imaginer des gains à ramasser en cas de victoire.
- **Supermarché.** Voici quelques idées de stands qui peuvent alimenter un espace supermarché. Echantillons de parfums et cosmétiques à demander dans une parfumerie. Achat de petites babioles à bas prix (bijoux fantaisie pour les filles et gadgets électroniques pour les garçons) ; vieux disques ou vieux jouets. Il est important que les prix de base soient relativement élevés. On peut augmenter l'attractivité en organisant des "ventes flash" avec d'importants rabais. Bien entendu, les jeunes restent propriétaires des objets qu'ils ont achetés durant le jeu.

Impôts

Au fil de l'animation, la pression financière monte. A la fin de chaque période, en changeant d'activité, tous les jeunes doivent payer l'impôt. Au moment de la récolte de l'impôt, on peut diffuser (par haut-parleur) un message avec la même phrase qui invite chacun à payer ses impôts au responsable du stand. Le participant paie donc à ce moment son impôt et son activité... et passe au stand suivant ou en prison s'il n'a plus de quoi payer son impôt. Le tarif fixé pour les impôts augmente à chaque perception. Le premier coûte : Fr 50.- puis, chaque impôt augmente de Fr 50.- (le deuxième Fr 100.-, le troisième Fr 150.-)

Feuille de route et d'impôts

Chaque jeune a une fiche de contrôle sur laquelle figure son nom. A chaque stand le jeune doit présenter la feuille. A la fin de chaque période, lorsque l'annonce de paiement a retenti, le participant paie son impôt à la personne qui tiend le stand.

La personne responsable du stand indique sur la fiche de contrôle le montant perçu et signe en guise de reçu. On peut imaginer que chaque stand soit muni d'un crayon d'une couleur distincte ce qui facilite le contrôle.

Meneur du jeu

Un meneur est bien utile (bien qu'il puisse s'occuper d'un stand en parallèle). Ses attributions comprennent :

- les explications du début du jeu
- un souci du bon fonctionnement de l'ensemble (visite des autres stands et gestion des imprévus)
- la gestion du temps déterminant les périodes
- l'annonce du paiement de l'impôt
- l'annonce de la fin du jeu

Pour élaborer l'animation

Chaque stand peut être décoré, les responsables déguisés.

Lors de l'explication du jeu, chaque responsable de stand présente son stand en donnant quelques indications et surtout, en faisant la publicité la plus attractive.

Eléments bibliques et théologiques

Ancien Testament

Dans l'A. T., l'idée de l'argent n'est pas d'abord celle de l'échange, mais celle des réalités matérielles, de la valeur symbolique des choses. Dieu est perçu comme le propriétaire suprême qui donne ses biens (Ps 24. 1) en signe de bénédiction (Dt 6. 11). Les biens et richesses sont à considérer comme une nourriture qui rassasie plus que comme des possessions à accumuler (Ex 16, 1R 12).

Nouveau Testament

Dans le N.T., cette idée est reprise et la richesse est dénoncée comme pouvant représenter un obstacle dans la relation à Dieu (Lc 12. 15-21). Ce n'est pas la possession en elle-même qui est critiquée, mais l'injustice qui en est la conséquence (Ac 2. 45, Ac 5. 2, Jc 2.1-4). L'argent représente une menace (1 Ti 6. 10). Jésus lui-même renvoie

souvent à ce danger (Mc 10. 23-25). L'argent et les soucis risquent de nous priver de la disponibilité au Royaume (le riche insensé de Lc 11. 17ss) et, en ce sens, sont considérés comme démoniaques (Mt 6. 24, Lc 16. 13). L'offre de Dieu est, par essence, gratuite (Es 55. 1-2, 2 Co 8. 9, Ac. 3. 6).

L'argent n'est cependant pas mauvais en soi (Mc 12. 41-44). Détaché de son emprise, l'individu peut le percevoir comme une bénédiction (2 Co 8. 13-14) à faire fructifier (Mt 25. 14-30).

Réflexion

Les vertus de solidarité avec les plus faibles sont parfois nettement présentées comme un critère de salut (Mt 25). Ce texte ne permet pourtant pas de faire de la richesse un critère d'exclusion pour Dieu. Si Jésus parle énormément d'argent, c'est que ce dernier constitue un puissant révélateur de nos états intérieurs de confiance ou de peur, de nos priorités et de nos limites (Jn 3). Il est également mentionné souvent comme une illustration de réalités invisibles (Mc 10. 25). Ainsi, sans constituer un thème biblique en soi, la gestion de l'argent représente une porte d'entrée vers des réalités intimes souvent masquées.

Conclusions possibles

Piste théologique

L'économie occupe un espace considérable dans notre société, alors que Dieu offre gratuitement son amour. Bien des illustrations peuvent servir d'exemple manifestant l'inattendu de ce cadeau exceptionnel. Ainsi ce que Dieu fait peut avoir des conséquences très profondes sur notre rapport aux autres et à nous-mêmes :

- mes rapports aux autres sont-ils faussés par des marchandages ?
- mes rapports à moi-même sont-ils pervertis par l'idée de ne jamais être assez méritant ?
- mes rapports à Dieu sont-ils biaisés par la croyance que son amour se mérite d'une manière ou d'une autre ?
- mes rapports au monde sont-ils marqués par un attachement démesuré aux objets et aux valeurs qu'ils représentent ?

Piste psychologique

Notre gestion de l'argent est souvent révélatrice de réalités intérieures profondes : peurs cachées, désirs inassouvis, manques... Selon le degré de confiance du groupe et le savoir-faire des animateurs, on peut envisager une discussion visant à permettre aux participants une prise de conscience de leurs mécanismes intérieurs.

Instructions

- 1/ Tu reçois la somme de Fr 1'000.- pour vivre et t'amuser.
- 2/ Tu peux faire ce que tu veux durant tout le jeu en respectant les règles.
- 3/ Chaque fois qu'une période est finie (sonnerie), il y a un impôt à payer au stand le plus proche.
- 4/ Attention, le montant des impôts grimpe durant le jeu.
- 5/ Pour gagner plus d'argent, tu peux :
 - A/ Travailler
 - B/ Jouer au casino
 - C/ Investir à la banque.
- 6/ Si tu ne peux pas payer l'impôt, tu vas en prison. Si un autre joueur paie tes impôts, tu es libre. Tu peux aussi payer pour faire sortir un joueur de ton choix de prison.
- 7/ Amuse-toi bien !!!

Nom, prénom :

Feuille de route

	Montant payé	Visa
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		

Somme finale :

Instructions

- 1/ Tu reçois la somme de Fr 1'000.- pour vivre et t'amuser.
- 2/ Tu peux faire ce que tu veux durant tout le jeu en respectant les règles.
- 3/ Chaque fois qu'une période est finie (sonnerie), il y a un impôt à payer au stand le plus proche.
- 4/ Attention, le montant des impôts grimpe durant le jeu.
- 5/ Pour gagner plus d'argent, tu peux :
 - A/ Travailler
 - B/ Jouer au casino
 - C/ Investir à la banque.
- 6/ Si tu ne peux pas payer l'impôt, tu vas en prison. Si un autre joueur paie tes impôts, tu es libre. Tu peux aussi payer pour faire sortir un joueur de ton choix de prison.
- 7/ Amuse-toi bien !!!

Nom, prénom :

Feuille de route

	Montant payé	Visa
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		

Somme finale :

Le questionnaire

Le fric,
c'est chic !



Comment as-tu vécu le jeu ?

plusieurs réponses possibles

- en étant très préoccupé par l'argent
 - en planifiant bien tes investissements
 - complètement centré sur l'amusement
 - en cherchant les failles du système
 - en t'associant avec d'autres joueurs
 - en étant généreux
 - en cherchant à gagner le maximum
 - autre :



De manière générale...

place une croix sur la ligne à l'endroit qui convient



L'argent et les valeurs

Essaie de classer les éléments suivants dans l'ordre d'importance qu'ils ont pour toi (de 1, le moins important à 6 le plus important).

- ♦ La famille ♦
 - ♦ La richesse ♦
 - ♦ La foi ♦
 - ♦ La sécurité ♦
 - ♦ La célébrité ♦
 - ♦ L'amour ♦



L'argent à l'épreuve de la réalité

Tes parents ont un problème financier et ne peuvent plus te donner d'argent de poche. Que fais-tu ?

- tu vends des objets de valeur que tu possèdes
 - tu renonces à certaines choses (habits de marque, natel...)
 - tu cherches du travail pour continuer à t'offrir ce qui te plaît
 - tu essaies de trouver de l'argent par des moyens illégaux (vol, racket...)
 - autre :



Vrai - faux

La Bible parle plusieurs fois d'argent

L'argent ne fait pas le bonheur

On peut être matérialiste sans être riche

Etre riche est un signe de la bénédiction de Dieu

La Bible nous demande de vivre dans la pauvreté

Dieu aimerait que tous les hommes soient égaux en richesse

Selon la Bible, les riches sont moins aimés de Dieu