



LES COLONS S'INSTALLENT

le message du prophète Amos



voir aussi à la fin de ce dossier : **B. Une proposition de préparation + C. Evaluation**

A. LA SÉQUENCE

Idée générale

Le message du prophète Amos n'est pas de ceux qui flattent l'oreille de l'auditeur - c'est le moins qu'on puisse dire ; il relève plutôt de cette *Parole « qui blesse... pour édifier »*. C'est une gageure de prendre un tel sujet pour une semaine des enfants ; mais justement : nous voulons nous interdire de faire de ce message de *jugement* un usage *moralisateur*. Nous nous proposons de construire un espace de jeu dans lequel, à partir des conditions mises en place, nous prévoyons que la société des enfants développera spontanément un type de comportement semblable à celui que l'Amos de l'histoire a pris pour cible de son interpellation. Laquelle interpellation aura donc lieu à l'intérieur de l'espace de jeu de la semaine : nous l'appellerons « *le message d'A* » ; il sera constitué d'une réécriture simplifiée de quelques uns des versets les plus typiques du livre biblique d'Amos.

L'attitude qu'adopteront les enfants à son égard aura également un caractère tout à fait libre, et sera, elle aussi, de l'ordre du jeu : accueil de l'interpellation et révision de leurs comportements, ou au contraire rejet du « gêneur ». Ce n'est qu'en conclusion de la semaine que nous révélerons que le « *message d'A* » est d'origine biblique et qu'il a été réellement adressé au peuple historique d'Israël, jugé infidèle au Seigneur de l'Alliance, par un certain « Amos, l'un des éleveurs de Teqoa », au temps de Jeroboam, roi d'Israël. La question implicite : « qu'aurions-nous fait à la place des Israélites ? » restera ouverte. Libre aux enfants de penser : notre vie de colons pendant la semaine a tourné comme celle des Israélites *parce que ça n'était qu'un jeu ; si c'était pour de vrai, on aurait agi tout autrement*. Allez savoir ?



Notes sur le texte

N.B. On lira avec profit l'introduction au livre du prophète Amos dans la TOB, la Traduction Ecuménique de la Bible.

Au temps d'Amos, l'éclat du Royaume d'Israël de l'époque du roi David s'est terni. Les peuples voisins autrefois soumis par David ont reconquis leur indépendance. En outre, le vieil antagonisme entre les populations du Nord et du Sud a abouti à la séparation du Royaume en deux Etats indépendants et souvent hostiles : au Nord, le Royaume d'Israël (capitale : Samarie), et au Sud, le Royaume de Juda (capitale : Jérusalem). Amos est un homme du Sud, mais il prêche son message dans le Royaume d'Israël, ce qui le rend a priori suspect. On est au temps du roi Jéroboam II (786-746 av. J.-C.) : c'est la dernière période de paix et de relative prospérité vécue par le pays.

Au Nord-Est, le bruit des armes se fait menaçant : le grand royaume impérialiste d'ASSYRIE grignote et soumet l'un après l'autre les petits Etats qui le séparent encore d'Israël. Pour Amos, c'est une évidence : les jours d'Israël sont comptés. Amos a la conviction qu'il circule au milieu d'un peuple dont la condamnation à mort a été prononcée. Mais pour lui, cette conviction est moins le fruit d'une observation politique que d'une série de visions qu'il attribue au Seigneur Yahvé et qui constituent le jugement que Dieu prononce sur son peuple.

La prédication d'Amos est tout entière consacrée à avertir le peuple de cette menace de mort qui remet en question l'histoire même du salut et de l'élection d'Israël, et à justifier cette sentence en dénonçant le comportement mortifère et infidèle des gens : l'ordre de l'élection d'Israël est rompu, l'alliance avec Dieu est invalidée parce que le peuple n'a pas tenu ses engagements, en particulier l'engagement d'exercer le droit et la justice sociale (cf. 2^e table des dix commandements). Les Israélites se fondent sur l'histoire du salut et sur l'ordre de l'Alliance pour se croire à l'abri du danger : funeste illusion, car justement, l'histoire du salut menace de changer de signe pour ceux qui en ont trahi l'esprit. Dieu, protecteur attitré du peuple, est en passe de devenir pour celui-ci un piège mortel.

Txt 1 - l'obligation de parler - Am 1, 1-2 ; 7, 10-17

Amos affirme sa vocation divine face aux manoeuvres officielles qui visent à l'écarter comme un gêneur et à l'expulser comme un ennemi national. L'argumentation d'Amos consiste à dire qu'« il n'y a que la vérité qui blesse » : ce qu'il a à dire, le prophète regrette d'avoir à le dire ; il n'en est pas le propriétaire ; il n'est pas libre de parler ou de se taire au gré de sa fantaisie. Il a mission d'annoncer la catastrophe, une mission à laquelle il ne peut pas se dérober. Un événement est en préparation, en route, qu'on ne peut pas arrêter ; au pire, on va en précipiter tragiquement l'échéance si on refuse de prendre conscience de la situation. A l'origine de cet événement : une Parole de Dieu ; le prophète n'en est que la courroie de transmission, le relais annonciateur ; la seule réaction raisonnable pour le peuple consisterait à écouter cette parole, à s'ouvrir à son irruption, à la laisser remettre en question ses comportements...

Txt 2 - la fausse sécurité - Am 6, 1-7

Amos reproche ici aux chefs du peuple et aux notables leur politique de l'autruche : ils s'aveuglent, ne veulent pas voir la situation en face. Et ce manque de lucidité se nourrit de la comparaison facile avec ceux qui sont moins bien lotis : Israël se berce avec l'idée qu'« il y en a de plus malheureux que nous ». Illusion fondamentale que de croire qu'on va éviter la

catastrophe simplement en s'abstenant d'y penser. Cette mentalité ronge toute la vie sociale et individuelle des Israélites, immergée dans le confort, la facilité, et l'impression que finalement « tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes possibles ». « J'ai la télévision, les deux chaînes, la couleur ; J'ai ma voiture et la radio à l'intérieur ; Mon logement qui prend tous les jours de la valeur ; Et l'espoir de gravir l'échelon supérieur : J'suis heureux ! (..) Aucune raison d'être angoissé ni perplexe : J'suis heureux ! » comme le chantera J.Debronckart au XXe siècle...

Txt 3 - la fausse religion - Amos 5, 21-27

Amos dénonce une pratique religieuse devenue une pratique-alibi. Il ne suffit nullement d'avoir déployé un grand faste rituel et liturgique pour pouvoir se croire « en ordre avec Dieu ». La religion d'Israël est devenue formelle, extérieure, elle n'a plus de contenu, elle est coupée de la vie : une parenthèse décorative, sans prise réelle sur la vie sociale et individuelle. A quoi bon tout ce rituel ? C'est le DROIT et LA JUSTICE que Dieu exige. Le faste n'est pas indispensable : par exemple, Israël a pratiqué une religion fort sobre au désert. Il est intéressant de remarquer qu'Amos ne reproche pas aux Israélites d'adorer de faux dieux ou de ne pas être religieux ; il dénonce leur utilisation perversie de la religion : leur prétention à pouvoir vivre comme bon leur semble avec en plus la bénédiction du « bon Dieu ».

Txt 4 - les conséquences de l'erreur - Amos 8, 4-8 ; 5, 18-20

Amos dénonce ce qui se cache derrière les fausses sécurités et les illusions en prenant l'exemple du commerce. Israël peut avoir l'illusion que tout va bien, car son commerce est florissant, mais à quoi est dû ce succès ?

- à l'exploitation du pauvre (v. 4)
- à l'opposition à tout ce qui fait entrave aux bénéfices, exemple : les jours de repos (v. 5a)
- à la falsification des mesures (v. 5b)
- à la condamnation des débiteurs insolvable à l'esclavage, même pour des sommes dérisoires (v. 6)

Une telle pratique ne peut que conduire à la catastrophe, et plus elle dure, plus Israël s'enfonce dans le piège. Son destin – la défaite militaire, la déportation et la ruine – est scellé. Même conséquence à redouter de la religion-alibi : le peuple attend de sa pratique religieuse qu'elle le conduise à un Jour de joie, aux temps paradisiaques ? Amos dit : oui, le grand Jour vient bientôt : mais ce sera le Jour du désastre et de la colère divine, conséquence de l'injustice régnante au sein de ce soi-disant peuple élu.

Txt 5 - Cherchez Dieu ! - Amos 5, 4-6 ; 14-15

Amos incite ses contemporains à « chercher Dieu », ce qui n'est possible qu'au prix d'un changement de vie et de mentalité. La vraie quête de Dieu ne passe ni par les sanctuaires, ni par les sacrifices, ni par les pèlerinages, mais par l'obéissance aux commandements de Dieu dans la vie concrète et quotidienne. Il faut laisser la parole de Dieu « dire son mot » dans la vie sociale, les relations entre les gens ; rétablir le droit et l'équité, telle est la bonne manière de chercher Dieu. Ou encore : chercher Dieu signifie supprimer la rupture entre religion et vie profane.

Txt 6 - les 5 visions - Amos 7, 1-9 ; 8, 1-3 ; 9, 1-4

Impressionnantes sont ces cinq visions. Les deux premières annoncent un fléau, genre plaie d'Egypte, mais Dieu pardonne sur la requête d'Amos et la menace est écartée. Les deux suivantes donnent l'impression d'illustrer quelque chose de positif (fil à plomb, corbeille de fruits mûrs), mais ce positif se change en son contraire (oui le peuple est mûr... pour la ruine); le présage est funeste, et le prophète n'intervient pas. Enfin, la cinquième parle en mots directs de la destruction du temple, signe de la condamnation du peuple qui s'est fait de Dieu un ennemi implacable.

Txt 7 - une petite fenêtre ouverte sur l'espérance - Amos 9, 11-15

Rien ne relie ce dernier mot d'espérance au reste du message du prophète, tout occupé par la dénonciation du mal et l'annonce du pire. C'est pourquoi certains commentateurs doutent de l'authenticité amosienne de ces versets. Pourtant, il est imaginable qu'Amos le « catastrophiste » ait annoncé qu'il y aurait un *après*, un renouveau après la catastrophe. Non que le prophète se soit fait beaucoup d'illusions sur l'aptitude d'Israël à se corriger et à réformer ses mœurs. Mais c'est un nouvel acte créateur de Dieu qu'Amos espère et annonce, comme un arc-en-ciel après le Déluge. Comme sa Parole est souveraine pour dénoncer et détruire, elle est aussi souveraine pour recommencer l'Alliance, replanter la vie. Elle n'attendra pas qu'Israël soit devenu meilleur, elle fera grâce à cette humanité défaillante. Comme elle peut amener *Am 8, 10* (changement dans un sens), elle peut aussi faire advenir *Am 9, 14* (changement dans l'autre sens) - ce qui ne veut pas dire qu'il n'y ait rien à faire dans le présent immédiat. Au contraire : derrière l'horizon du malheur et au-dessus de lui se prépare, envers et contre tout, une aurore de salut.

Canevas des jours

1^{er} jour

Les enfants sont introduits dans la grande salle, qui sera pour toute la semaine le centre du village appelé NEW ISRAËL. Une première équipe de responsables appelés CONSEILLERS les reçoit avec déférence et respect. Le chef de cette équipe, meneur de jeu de la semaine (à faire jouer par un pasteur ou catéchète ayant ce don de « meneur d'hommes »), est un prêtre d'Israël nommé AMATSIA. On met tout de suite les enfants dans l'ambiance musicale (musique populaire israélienne).

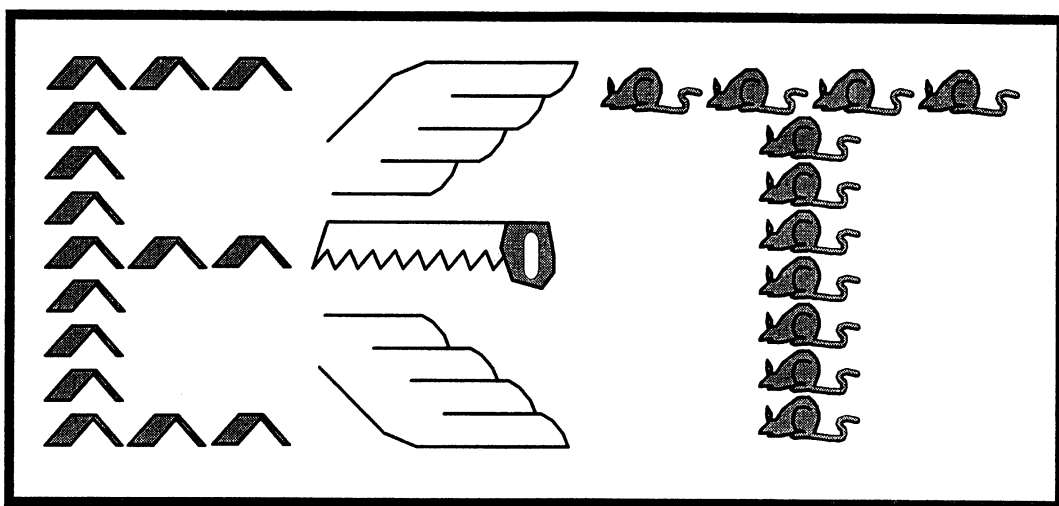
On révèle aux enfants leur identité dans le grand jeu de rôles de la semaine : membres d'une tribu qui a rejoint le pays de Canaan en dernier, ils seront DES COLONS appelés à s'installer sur ce territoire vierge à l'intérieur des frontières d'Israël. La terre a déjà été défrichée, mais rien n'est encore construit. Tout est à faire.

D'abord constituer les familles. On répartit les enfants en trois groupes plus ou moins égaux en fonction de leur âge : les « petits » (par exemple 6 - 7 ans), les « moyens » (8 - 9 ans) et les « grands » (10 ans et plus). Dans chaque groupe circule un chapeau avec des papiers-badges

de différentes couleurs : autant de couleurs qu'il y a de familles. Proposition : constituer quatre à dix familles de six à dix enfants chacune. Tous les enfants ayant tiré la même couleur feront partie de la même famille. Avant ce regroupement, on pourra consentir à quelques échanges dans chaque groupe d'âge pour corriger le tir du hasard et faire en sorte qu'il n'y ait pas d'enfant qui se sente complètement « seul » et ne connaissant personne dans son groupe...

Chaque famille gagne le coin de la salle marqué par sa couleur et s'invente un nom. Chacun de ses membres a un badge de sa couleur et y inscrit son prénom et le nom de la famille (du jeu). Il est souhaitable que chaque famille puisse avoir un conseiller (= catéchète) pour l'aider à faire du commerce, à construire son logis, à prendre ses décisions, etc.

Après quoi, **Amatsia** fait monter (en musique) les couleurs du nouveau village : un drapeau avec ce motif :



NEW ISRAEL

Amatsia annonce que le motif du drapeau est un rébus. Petit concours par familles : deviner le message du rébus. La famille gagnante recevra un prix sous forme d'argent (dans le jeu).
Solution : E de toits, aile, scie, aile, T de rats ; aide-toi et le Ciel t'aidera.

Telle est la devise du nouveau village. Expliquer son sens en deux mots.

N.B. : théologiquement, ce slogan caractérise une compréhension de la vie appelée « **théologie de la rétribution** ». Elle n'est pas propre à Israël, mais elle est représentée dans certains textes de l'Ancien Testament. L'idée est que Dieu récompense les bons, ceux qui se donnent de la peine (dans cette vie déjà, sinon dans l'autre), et punit ou pénalise les méchants et ceux qui se laissent aller à la paresse. **Amatsia** liera cette conception des choses à l'idée de l'ELECTION. Israël n'est pas n'importe qui : c'est le PEUPLE ELU, le peuple que le Seigneur a choisi pour manifester sa force et son amour. **Amatsia** rappellera les grandes lignes de l'histoire de l'Alliance : libération d'Egypte, traversée de la mer, marche au désert, don de la Loi (les 10 commandements) et finalement conquête de la Terre Promise.

Amatsia attirera l'attention des colons sur toutes sortes de pancartes qu'on aura préalablement affichées dans la salle : des pancartes portant de petits textes tirés des proverbes bibliques, et qui illustrent l'idéologie de la rétribution.

Exemples :

« Chacun recevra selon l'oeuvre de ses mains » (Prov 12, 14b)

« Une femme sage bâtit sa maison ; l'insensée la renverse sans façon » (14, 1)

« La main des hommes actifs dominera, la main des nonchalants esclave sera » (12, 24)

« L'âme paresseuse échoue dans ses désirs, l'âme travailleuse abonde en avenir » (12, 4)

« Le pauvre est détesté même de son compagnon ; mais les amis du riche sont légion » (14, 20)

La « sagesse » des amis de Job (voir livre de Job) est aussi une bonne illustration de cette mentalité.

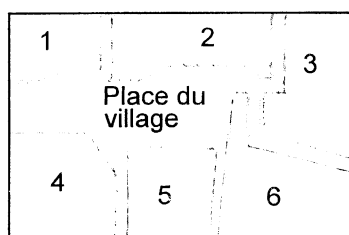
Avant de se mettre vraiment au travail, pour se donner du courage, et demander la bénédiction du Dieu de l'Alliance, les participants apprendront le CHANT DES COLONS (« Nous fêtons New Israël »), élément d'une mini-liturgie. Voir annexe 3 ci-après.

Aujourd'hui, poursuivra **Amatsia**, la mission d'Israël est de bien montrer au monde qu'il est le peuple élu, en développant un MODELE DE VIE HEUREUSE que le monde nous enviera. Dans la métropole, les gens s'y emploient déjà. A New Israël, nous devons prouver la même chose en construisant notre village. Pour nous y aider, les gens d'Israël nous ont fourni (en prêt !) tout ce qui nous sera nécessaire : le terrain, de l'argent, des vivres et des matériaux de construction. Chaque famille devra acheter une parcelle de terrain, et de quoi construire sa maison ; puis, des ateliers permettront aux familles de compléter la décoration de leur intérieur, de manière à réaliser la plus belle image possible du bonheur. Les familles concourront toute la semaine : elles rivaliseront de sens commercial, d'habileté et d'imagination pour présenter l'image la plus convaincante de la vie heureuse à la manière israélite.

Pour ce 1^{er} matin, les familles concourront au but suivant : a) construire la plus belle demeure sur le lotissement acheté, et b) s'enrichir au maximum. A la fin de la matinée, un jury jugera quelle est, en l'état, la construction la plus prometteuse. La famille qui aura en caisse la plus grosse somme sera elle aussi récompensée.

On distribue une somme d'argent aux familles israélites : toutes les familles ont la même somme, et le savent. (Si une famille a remporté le concours du drapeau, elle reçoit comme prix une petite somme supplémentaire). Puis on met en vente les lotissements à la criée à partir d'un « point de vente » situé sur la place du village. Le premier client solvable qui le réclame emporte le lotissement mis en vente :

Comme on voit sur le schéma ci-après, les lotissements sont plus ou moins grands, plus ou



moins bien situés et plus ou moins chers. Ils sont marqués au scotch sur le sol. Une bande circulante est laissée à la collectivité entre les propriétés. En moyenne, les lotissements coûteront chacun presque la moitié de l'avoir total d'une famille.

Sur la place du village, on aménagera une tribune, le porte-drapeau et un panneau d'affichage sur lequel on inscrira tous les hauts faits et les noms des citoyens / familles les plus méritants.

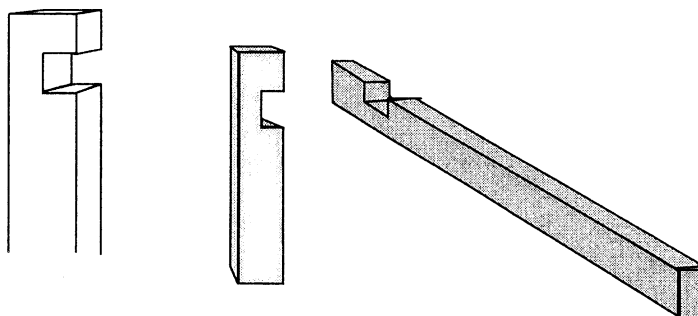
Puis on mettra en vente, toujours à la criée, tout le matériel de construction. Attention : c'est le principe « MAGRO » qui présidera aux opérations : le centre ne vend que par lots entiers. Une famille doit acheter p. ex. tous les tapis, une autre toutes les lattes, etc. Ensuite, chaque famille établira son propre point de vente sur son terrain, afin de revendre ses surplus au détail, et ce, au prix qu'elle voudra... en fonction, bien entendu, des lois du marché !!! Chaque famille aura ainsi l'occasion d'aller se procurer chez les autres tout ce qui lui manque.

Il est prévu d'avoir :

- un lot de lattes à toit : lattes de 1m, 2 m et 3 m (il en faudrait env. 25 m en tout multipliés par le nombre de familles). Ces lattes seront préalablement percées d'une encoche à chaque bout, pour faciliter l'assemblage, comme le montre le schéma ci-contre. Les encoches seront pratiquées sur la plus grande largeur des lattes, auront une profondeur égale à la moitié de cette grande largeur, et seront elles-mêmes d'une largeur égale à la petite largeur des lattes. Distance conseillée entre le bord de la latte et le début de l'encoche : 6 cm. Une petite scie circulaire de menuisier permettra de scier en série les bords latéraux des encoches ; on évidera les encoches à l'aide d'un ciseau à bois et on égalisera d'un coup de lime
- un lot de cartons ondulés grand format (grands emballages usagés) et / ou de rouleaux de carton ondulé
- un lot de tentures : toutes espèces de grands tissus, p. ex. de rideau usagé
- un lot de tapis, carpettes, morceaux de tapis tendus
- un lot de meubles : (petites) chaises, tables basses, poufs, tabourets
- un lot de « clôtures ». Que trouver ? La débrouille est reine. Portions de barrières de jardin, de haie artificielle, rouleaux de bambous ou de paille, etc. : tout ce que vous pourrez trouver pour donner la possibilité aux familles de cloisonner, clôturer, délimiter leur terrain et s'y cacher, comme dans les campings suisses de mobil homes ! La solidarité (souhaitée par Amos) n'est pas « naturelle »; elle doit être découverte comme un possible. Ce qui est « naturel », c'est de commencer par se barricader derrière « ce qui est à moi ».
- un lot d'accessoires : bibelots, parasols, statuettes, nains de jardins, etc. Du bric-à-brac destiné au prochain marché aux puces...

N.B. Le matériel de fixation : cordes, ficelle, agrafes, agrafeuse, scotch de tapissier, sera mis gratuitement à disposition des familles au centre du village. On pourra utiliser avec profit des brides de plastique à cran d'arrêt (en vente dans le commerce) pour tenir les lattes emboîtées.

Mécanisme prévisible : dans le grand marchandage qui suivra la vente des lots, certains s'en sortiront bien, feront même des affaires, d'autres beaucoup moins. Idem dans la construction elle-même. Certains sauront bâtir une « maison » quasi luxueuse, d'autres n'auront qu'une masure misérable. Suggérer la possibilité, pour certaines familles aisées, de prêter de l'argent à celles qui manquent de moyens. Si les familles débitrices ne peuvent pas rembourser le lendemain, certains de leurs membres pourront être contraints de se mettre au service de leurs créanciers (= le pendant de l'esclavage pour dettes usuel du temps d'Amos). De la sorte, nous laisserons naître et se développer spontanément une mini-société de classes, telle que celle qu'Amos avait sous les yeux.



N.B. Si des catéchumènes ou anciens catéchumènes participent à la semaine, ils pourraient y avoir la fonction de journalistes. Ils observeraient soigneusement comment les enfants "jouent" leur rôle, quels sont leurs sentiments au cours de la partie, quelles idées leur viennent pour accumuler des avantages ou de l'argent, leurs éventuelles plaintes du fait de leur dénuement, etc. Ils pourraient prendre des photos à l'ordinateur ou des photos polaroids pour alimenter les colonnes d'un journal mural affiché au cours de chaque matinée, etc. Leurs renseignements sur l'état d'esprit des enfants seront très précieux pour l'équipe animatrice.

Manifestement, **Amatsia** et ses aides encouragent l'émulation entre les familles et le développement des "inégalités", qui illustrent l'idéologie de la rétribution. A la fin de la matinée, soit dès 11 h, on interrompt la construction des maisons, qui pourra se poursuivre le lendemain. On procède à la proclamation des résultats et à la distribution des prix des concours : a) la construction la plus prometteuse ; b) la famille la plus aisée.

N.B. On pourrait imaginer de construire une sorte de barème sous forme d'un lingot à rallonge devant chaque entrée de maison, pour afficher le degré de richesse de la famille résidente.

A la fin, **Amatsia** veillera à encourager chacun : d'autres concours attendent les participants les jours suivants, pour soutenir le moral des colons. Rien n'est perdu : les vaincus d'aujourd'hui peuvent être les vainqueurs de demain.

2^e jour

Sommaire : *mise en route des ateliers, qui dureront trois jours, ni plus, ni moins, et 1ère intervention du prophète Amos*

Amatsia réunit les participants et, après un petit début chanté [chant des colons ; éventuellement apprendre aussi le canon « Sois béni pour tous tes biens » ; si l'on préfère, on peut en choisir d'autres, comme p. ex. le No 38 du Vitrail ou le 398 du Psautier : « Travaillons, l'œuvre est immense »], expose la tâche du jour proposée aux familles : poursuivre la construction des maisons d'habitation, et fabriquer dans des ATELIERS le ou les objets qui symboliseront le mieux leur idée du bonheur. « *Attention ! dira-t-il encore : en fin de matinée, nous pourrions bien avoir la visite d'un haut représentant du Royaume d'Israël qui nous fera un discours. Essayons de lui faire bonne impression.* »

Les ateliers (en principe un par famille, ou un pour deux familles) seront animés par une deuxième série de responsables, « spécialistes » d'une technique d'activité créatrice manuelle censés provenir de la métropole. Ces SPECIALISTES « offriront » leurs services (contre paiement, bien entendu) aux familles, lesquelles devront inventer un projet artisanal. Elles auront le choix de

- fabriquer un seul objet-symbole qui trônera dans la maison
- un objet pour chacun des membres de la famille
- une production à *vendre* aux autres familles

A la fin de la matinée, les membres du jury ad hoc sous la direction du prêtre **Amatsia** feront une proclamation des résultats du concours du jour : seont primés les meilleurs *projets-ateliers* des familles.

Idées d'ateliers (à sélectionner et à préciser, en fonction des envies et compétences disponibles dans l'équipe animatrice) :

- sculpture de cubes en SIPOREX
- atelier "bijoux" : cuir, perles, émaux, coulage ?
- poterie
- technique de fabrication de vitrail
- patchwork ou couture ou collage de tissus
- collage de pièces de bois ultra-minces de différentes couleurs
- mosaïque
- macramé
- décoration florale (composition de bouquets) ou poupées de maïs
- préparation de cocktails et / ou de pâtisseries
-

On commencera par une « bourse aux ateliers » : les différents spécialistes présenteront aux familles leurs propositions d'activités créatrices manuelles. Chaque famille « achètera » sa participation à un atelier. Puis les familles auront un moment pour élaborer leur « projet artisanal », après quoi elles se diviseront s'il y a lieu : une partie des membres restera pour continuer / finir la construction de la maison, et le reste commencera le travail dans la salle réservée à l'atelier choisi.

RÔLE D'AMOS

Le rôle d'Amos sera si possible joué par un adulte ou un jeune inconnu des enfants. Il sera vêtu plutôt comme un vagabond, et passera dans les ateliers au fur et à mesure de leur mise en route. Il engagera le dialogue avec les enfants, sans toutefois insister lourdement s'ils lui font comprendre qu'il les dérange dans leur travail. A la question de son identité, il répondra seulement : « Je m'appelle « A » et je suis envoyé ici. » Au reste, il s'intéressera à ce que font les enfants, sera tout à fait positif sur leur entreprise, tout en ajoutant un *MAIS* : il fera état de ce qu'il a appris, ou déjà vu dans l'espace du village (par exemple : le développement des inégalités, la disparité entre le luxe de certaines constructions et la pauvreté d'autres, des situations d'endettement, etc.). Que pensent les enfants de cette situation ? la trouvent-ils normale ?

N.B. Amatsia, naturellement, passera lui aussi dans les ateliers, haranguant les troupes des familles et / ou leur passant de la « pommade » : « c'est beau, c'est grand, vous êtes les meilleurs », etc.

A la fin de la matinée, **Amatsia** réunira les gens en plénum et répétera le(s) chant(s) appris jusqu'ici. « Amos », en « clodo » dormant sur quelque banc, sera réveillé par la musique. La musique terminée, il se lèvera, demandera le silence et lira un papier. Cf. l'annexe ci après, « **1er message d' « A »** » (composé à partir des textes du prophète tonitruant contre le règne de l'injustice parmi le peuple). Son texte, tel que prévu, jettera un froid. **Amatsia** interviendra pour protester contre cet « hurluberlu » qui tient des discours inadmissibles. C'est alors qu'« A » se présentera : il est le représentant officiel du gouvernement royal israélite : il produira une attestation, avec le sceau royal pour prouver ses dires. Et ajoutera avant de s'éclipser par une porte dérobée : « Je vous le jure : si vous ne changez pas, au nom du Seigneur de l'Alliance, ce village ne pourra pas rester debout ! »

3^e
jour

Sommaire : *poursuite du travail en atelier et mise en chantier du temple*

Amatsia réagit : il réunit les participants et leur annonce qu'il a rédigé une lettre à envoyer aux autorités du Royaume. Il en donne lecture. En substance : il s'étonne de l'étrange personnage d' « A » : drôle de délégué, vraiment ! Au lieu d'encourager les villageois, il les a menacés. Et puis quelle tenue vestimentaire ! Toutefois, le village tient à faire un geste de bonne volonté envers la métropole, un geste qui prouvera qu'*ici aussi, on a de la religion* ! Grâce à des dons librement consentis, le village construira de ses propres mains un temple à la gloire du Dieu de l'Alliance !

Amatsia se tournera vers les participants et demandera aux familles si elles acceptent de consentir à un sacrifice : a) en déléguant un de ses membres pour former une équipe de bâtisseurs du temple, et b) en consentant à donner tel ou tel matériau de construction. On acceptera tout : lattes, tentures, tapis, cartons, etc.

Pendant la matinée, tandis que les autres poursuivront leur travail dans les ateliers, les délégués bâtisseurs essaieront de construire le temple. L'accent sera mis sur la rapidité : pas besoin d'avoir quelque chose de parfait (ou de tout à fait terminé) : pourvu qu'on puisse déjà faire un petit *culte de dédicace du temple* à la fin de la matinée, et prouver ainsi la bonne volonté et la piété du village. **Amatsia** promet aussi un coin sacré dans la zone du panneau d'affichage : on y mettra la liste des dons et des donateurs. Concours du jour : la famille gagnante sera celle qui a donné le plus pour le temple !

Fin de la matinée : résultats du concours du jour et culte de la dédicace. On amène à ce moment un colis postal en provenance de la capitale d'Israël. Il contient un message des autorités royales, qui accusent réception de la lettre du prêtre **Amatsia**, et une cassette audio avec un bref discours du délégué d'Israël, à faire écouter à la population du village dans le cadre du culte. Il s'agira du « 2^e message d' « A » », composé à partir des textes du prophète Amos qui critiquent la fausse religion. On le fera écouter dans le cadre d'une petite liturgie ad hoc préparée par le prêtre, avec entre autres un nouveau chant.

Nouveau froid, nouvelle « fausse note ». Accès de colère du prêtre, qui promet une réaction fulgurante pour le lendemain. Un autre responsable demandera la parole et prendra le parti opposé, en disant à l'assemblée que les paroles d' « A » (cassette) l'ont touché : et si « A » avait raison ? S'il fallait que nous changions notre état d'esprit ?

4^e
jour

Sommaire : *fin des ateliers - un groupe de « disciples d' « A » » se forme – une menace plane*

Amatsia a été devancé : quand les enfants arrivent le matin sur leur lieu de travail (grande salle et salles d'atelier), des affiches ont été placardées partout, signées « A ». Leur message : une claire menace de destruction du village et de déportation de ses habitants y est formulée (= « 3^e message d' « A » », fait à partir des versets correspondants du livre du prophète Amos).

Le responsable qui hier avait pris le parti d' « A » persiste et signe : l'avertissement placardé est salutaire ; il y a des choses à revoir dans l'esprit et l'organisation du village. Le responsable

invite tous ceux qui pensent un peu comme lui à le rejoindre sur la place du village. Un petit groupe des « **Amis d' «A»** » se forme (éventuellement).

Amatsia ne l'entend pas de cette oreille. Il prend le contre-pied des idées d' « A » et invite les enfants à resserrer les rangs autour de la belle idée de NEW ISRAEL : « Nous travaillerons ce matin à terminer tout ce que nous avons commencé. A la fin de la matinée, chaque famille aura à coeur de montrer sa belle maison, rehaussée par la beauté des objets fabriqués. En outre, on fignolera le temple, et on prendra des photos de tout : chaque famille posant devant sa maison, et la population du village entier sur la place devant le temple. Tous ces documents prouveront notre bonne volonté, notre fidélité aux bons principes qui nous ont guidés jusqu'ici, en particulier notre devise : « Aide-toi et le ciel t'aidera », et l'authenticité de notre foi israélite dans le bonheur et dans la vie. Nous les enverrons en Israël, en demandant au Roi de reconnaître nos efforts, et de faire cesser les menaces de ceux qui ne nous aiment pas. Et que les meilleurs gagnent : la famille la plus méritante remportera le prix le plus élevé mis en jeu depuis le début de la semaine. Au travail et bon courage ! »

Les enfants qui suivent ces directives se dirigent vers les ateliers ou restent sur les lieux du village pour finir d'aménager leur parcelle : maison + décoration.

Ceux qui auront choisi d'adhérer aux « **Amis d' «A»** » se réuniront dans un coin avec un ou deux catéchètes qui auront joué le jeu d'adhérer à ce parti. Ils essaieront avec leurs leaders et à partir des messages d' « A » [on peut ajouter le « **4^e message d' «A»** » de l'annexe 1.2 qui parle de « secouer » le peuple... pour qu'il change] de définir ce qui ne va pas dans la société villageoise telle qu'elle s'est développée depuis le début de la semaine, et ce qu'il faudrait changer. A partir de là, ils tenteront :

- a) de créer un message publicitaire pour inviter les autres enfants à venir les rejoindre. Mode privilégié : la présentation de quelques sketches pour le plénum de la fin du matin + éventuellement une prière : qu'allons-nous dire à Dieu si nous pensons que les critiques d' « A » sont justes ?
- b) de détacher quelques personnes du groupe pour passer dans les ateliers et appeler (poliment) tous ceux qui doutent et hésitent à venir rejoindre le groupe. Ce seront nos « missionnaires »;
- c) d'ébaucher sur un panneau la rédaction d'une CHARTE POUR UN NOUVEAU « NEW ISRAEL » donnant quelques propositions de changement des règles de vie dans le village (sera utilisée le lendemain)

Fin : plénum comme annoncé. **Amatsia** sera bon prince et autorisera les « **Amis d' «A»** » à présenter leur mini-spectacle, à condition qu'il soit court, et tout en s'en moquant doucement. Après quoi il reprendra les rênes du plénum afin d'exalter encore une fois l'idée de « New Israël » telle qu'il l'avait conçue. L'idéal est que les enfants puissent commencer de discerner la présence devant eux d'un choix de mentalité, ou d'un choix de vie. Non pas constructeurs contre démolisseurs, mais adeptes du « New Israël » classique contre partisans d'un « New Israël autrement ».

N.B. Si les enfants le souhaitent (l'expérience a montré qu'ils sont très fiers de leurs constructions), on pourra ouvrir, cette fin d'après-midi là, une petite exposition à destination des parents, frères et soeurs, amis... qui souhaiteraient voir le village. Car c'est le dernier moment pour le voir...

5^e
jour

Sommaire : *le village retrouvé détruit - réactions ; déportation ; reconstruction d'un avenir*

Le matin, quand les enfants arrivent dans la salle du village, surprise ! Le temple est retrouvé en cendres, avec quelques restes de lattes carbonisées. Le reste des constructions a été bizarrement *démonté* : tous les éléments des maisons et de leur décoration sont soigneusement empilés sur l'emplacement de chaque famille... comme pour un nouveau départ... autrement. Un message reproduit sur une banderolle trône au-dessus de ce "chantier" en voici la teneur :

ISRAELITES ! VOUS AVEZ PERDU LA GUERRE. LE GRAND ROI DES ASSYRIENS VOUS CONDAMNE A ETRE DEPORTES EN ASSYRIE. UN AUTRE PEUPLE SERA INSTALLE SUR CE TERRITOIRE. VOUS AVEZ JUSQU'A 10 HEURES AU PLUS TARD POUR QUITTER LES LIEUX !

Amatsia est là, mais son costume est en lambeaux. Il tentera de ramener le calme et s'adressera aux participants pour leur donner plus de détails. Les troupes du roi d'Assyrie ont en effet attaqué Israël et se sont emparés de la capitale, Samarie, la nuit dernière. L'armée d'Israël est en déroute, et la population du pays a été emmenée en exil. Des étrangers viendront habiter le pays. C'est la coutume dans cette région du monde. « Cette nuit, notre village a aussi été incendié. Mais des soldats d'Israël ont réussi à sauver les maisons des flammes en les démontant. Ainsi, nous n'aurons pas tout perdu. Ce matériel, nous pourrions l'emmener avec nous (en le portant, ou en le chargeant sur des chariots). Nos ennemis assyriens nous ont promis que nous pourrions nous réinstaller sur un lopin de terre en Mésopotamie. Mais il n'y a rien là-bas. Avec ce que nous prendrons, nous pourrions reconstruire un semblant de vie. Courage ! Que les familles commencent le chargement ! »

N.B. Une question « rouge » : est-il justifiable d'infliger une telle déception aux enfants, qui se seront si fortement attachés à leur village ? Disons d'abord, quant à l'aspect affectif, que la déception est moins dure du fait qu'elle est affrontée collectivement ; que tous les adultes de l'équipe d'encadrement sont là pour amortir le choc ; qu'enfin, la semaine va prendre fin et qu'on devait fatalement envisager un jour de devoir conclure l'animation et de démonter le dispositif – et les enfants le savaient. Expérience faite, le choc peut être supporté. Par ailleurs, il est extraordinairement fructueux du point de vue du « rouge » : les enfants sont conduits à se poser des questions sur ce qu'ils ont bâti, sur la manière dont ils ont joué, sur l'« injustice du sort », etc : un des objectifs principaux de la semaine. Le message prophétique a été restitué dans ce qu'il a de « scandaleux » (et, pour cette raison, de salutaire) pour ses auditeurs.

Le responsable devenu le chef des « **Amis d' «A»** » sera là avec son groupe. Dans leur déception, le reste des enfants pourraient s'en prendre à eux et les rendre responsables de ce gâchis. Le chef du groupe prendra tout sur lui et se laissera arrêter au besoin. On pourra lui faire son procès express si les enfants le veulent à tout prix. Il pourra s'expliquer sur le fait que bien qu'ayant prédit la catastrophe, ce n'est pas lui qui l'a déclenchée, ni voulue. C'est la faute aux soldats Assyriens,... ou plutôt au peuple du village et d'Israël, qui s'est attiré ce destin pour n'avoir pas voulu entendre l'avertissement du Dieu d'Israël qui a parlé par la bouche d'« A ».

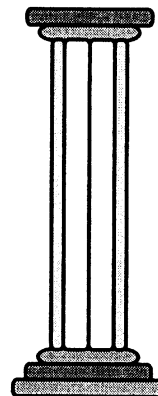
Le temps presse. On ne verra pas de soldats assyriens, mais on fera sentir leur présence, et le danger de les voir débouler à tout moment si les choses ne se passent pas comme ils l'ont exigé. Les familles débarrassent le plancher et partent au plus vite, encadrées par leurs conseillers. Le parcours sera fléché : flèches censées avoir été posées par la "gendarmerie mobile" de l'armée assyrienne (cf. annexe 4). Elles mènent à l'église, qui sera le lieu de la

déportation : on pourra ainsi préparer un écho de la semaine des enfants lors du culte du dimanche qui suit.

Sous les flèches posées par les soldats assyriens, « A » lui-même aura collé des fragments de ce que nous appellerons **le 5^e message d'«A»**, fait d'après l'oracle de salut d'Amos 9, 11-15 (cf. ci-dessus, texte 7, et ci-après, annexe 1.2). Les « **Amis d'«A»** » feront la collection de ces versets : tout espoir n'est pas perdu. Le Seigneur de l'Alliance reste maître de l'avenir, pas les ennemis assyriens, dont le règne n'aura qu'un temps.

Arrivées à l'église, les familles déposeront leur matériel dans les coins non occupés par des bancs. Puis **Amatsia** conviera chacun à se restaurer après cette « longue marche » en mangeant le reste des victuailles sauvé du désastre.

Amatsia invitera ensuite les colons à se remettre à l'ouvrage : reconstruire "New Israël" sur cette terre d'exil. Alors les « **Amis d'«A»** » demanderont et obtiendront la parole. Ils montreront leur panneau avec leur « **CHARTÉ POUR UN NOUVEAU «NEW ISRAEL»** », proposant aux autres de reconstruire, mais de reconstruire *autrement*, dans un esprit différent, avec d'autres règles communes ; ils distribueront aux responsables des familles un papillon reproduisant en petit les règles de la CHARTÉ. Qu'en pensent les autres ? On n'ouvrira pas la parole en plénum, mais on invitera chaque famille à regagner son coin et à réfléchir. Un panneau et un feutre sera à disposition de chacune. Libre à la famille de se prononcer sur les règles de la charte ou d'en proposer d'autres, en remplissant son propre panneau. Ou bien de se remettre à construire sans plus réfléchir. De toute manière, il restera bien peu de temps pour cette activité. On n'aura que le temps d'esquisser, d'ébaucher. Et il faut qu'il reste encore un quart d'heure pour le plénum final.



Quart d'heure final

Amatsia rassemble les enfants et les invite à ne pas se faire du souci si leurs maisons ne sont pas reconstruites. La semaine des enfants touche à sa fin, et il est temps de sortir du rôle que nous y avons joué. **Amatsia** sortira lui aussi de son rôle (déjà en enlevant son costume), pour raconter brièvement aux enfants l'histoire biblique d'Amos et du Royaume d'Israël, détruit en 721 par les troupes du Roi d'Assyrie (un montage-clichés - à créer - pourrait-il faire l'affaire ?), histoire dont l'animation de la semaine a été tirée. Ce que nous avons « joué » ces matins a été vécu pour de bon par des hommes, les Israélites du Royaume du Nord. Dans la réalité, aurions-nous agi comme nous avons joué ? **Amatsia** s'arrêtera encore un instant sur la figure d'« A », alias Amos. Au fond, qu'est-ce que c'est, un *prophète* ? Qu'est-ce que ça fait, qu'est-ce que ça dit ? Est-ce méchant ? Et pourquoi est-ce que ça se conduit comme ça ?

Avant de nous séparer : dernier chant, et rendez-vous dans cette même église dimanche à l'heure du culte.

Culte conclusif

Ad libitum. Nous n'en proposons pas de canevas pour la raison suivante : le vécu de la semaine est si intense, son déroulement si ouvert et les réactions possibles des enfants si diverses qu'il faut laisser aux officiants entière liberté pour choisir les éléments qu'ils restitueront et commenteront lors de ce culte. Il y aura évidemment tout un matériel exploitable : embryons de maisons reconstruites, textes, chants, etc. qu'on exploitera librement.



1^{er} message d' « A »

Malheur !

Malheur à vous qui vivez tranquillement dans votre capitale, qui vous croyez en sécurité sur votre colline !

Et vous comparez ! Vous comparez avec les autres pour croire que vous valez mieux qu'eux, que vous vous en sortez mieux que les autres.

Vous voilà allongés au milieu de vos richesses, en train de déguster l'agneau et de manger le veau gras. Vous chantez à tue-tête ; vous inventez de nouvelles musiques en buvant, sans soucis pour ce qui peut arriver.

Ecoutez encore ceci, vous qui piétinez les pauvres, vous qui anéantissez les petits du pays :

Vous dites : « Vivement que se termine le jour de congé que nous puissions nous remettre à vendre et à acheter ! » Et vous trichez dans les prix. Vous vendez jusqu'à vos déchets.

[Vous faites esclaves les faibles et les pauvres pour une paire de sandales qu'ils n'ont pas pu rembourser.]

Eh bien je vous l'annonce maintenant : le Seigneur Dieu le jure : « Jamais je n'oublierai votre manière d'agir ! » C'est pourquoi un jour viendra où toute la terre tremblera, les habitants en mourront de peur : elle se soulèvera, gonflera et s'affaîssera comme un raz de marée.

Quant à vous, vous serez aux premières loges, vous serez les premiers servis quand le malheur s'abattra sur Israël : finie la fête : vous serez les premiers à être emmenés !

(d'après Amos 6, 1-7 et 8, 4-8)

2^e message d' « A »

Je déteste vos pèlerinages jusqu'au Temple, je ne veux plus les voir, voilà ce que dit le Seigneur Dieu. Je ne peux plus les sentir vos cérémonies religieuses, ni tous ces sacrifices que vous venez me mettre sous le nez !

Je n'ai aucun plaisir à vos offrandes de Je ne regarde même pas les que vous m'offrez. Cessez de brailler vos cantiques à mes oreilles; je ne veux plus entendre le son de vos instruments de musique.

Ce que je vous demande, c'est de respecter le droit et que la justice soit partout, qu'elle puisse couler comme un torrent sans fin.

Quand vous étiez dans le désert, pendant quarante ans, me faisiez-vous des sacrifices et des offrandes, gens d'Israël ? Et est-ce que vous portiez, comme vous le faites maintenant, tous ces objets de culte, ces idoles que vous vous êtes fabriquées ?

C'est pourquoi je vous déporterai bien au-delà de Damas, jusqu'aux extrémités de la terre, déclare le Seigneur, le Dieu de l'univers.

(d'après Amos 5, 21-27)

3^e message d' « A »

Malheur à ceux qui attendent le jour où le Seigneur interviendra ! A quoi bon ? Que vous apportera-t-il, ce jour du Seigneur ?

Un bonheur lumineux ?

- Non, ce sera un jour noir, comme pour un homme qui fuit devant un lion et tombe sur un ours. Il rentre à la maison, appuie la main au mur, et se fait mordre par un serpent !

Lumineux le jour du Seigneur ?

- Non, ce sera un jour noir, sans la moindre lumière !

(d'après Amos 5, 18-20)

4^e message d' « A »

Est-ce que les chevaux courent sur les rochers ? Est-ce qu'on y laboure avec des bœufs ? Pourquoi donc avez-vous changé la justice en poison et les lois en quelque chose d'amer ?

Gens d'Israël, dit le Seigneur, avez-vous plus d'importance pour moi que les gens d'Ethiopie ? Je vous ai fait sortir d'Egypte, c'est vrai, mais ne savez-vous pas que j'ai délivré aussi bien d'autres peuples : les Philistins, les Syriens, par exemple ?

Le Seigneur Dieu a les yeux fixés sur le royaume coupable. Il dit :

« Je vais l'enlever de la surface du sol ! »

Il ajoute :

« Toutefois, je ne détruirai pas entièrement la maison d'Israël. Je vais la secouer parmi les autres nations, comme on la secouerait dans un crible. La guerre fera mourir tous les coupables de mon peuple, tous ceux qui disent au prophète : - Non, tu ne feras pas venir le malheur dont tu nous menaces ! »

(d'après Amos 6, 12-14 et 9, 7-10)

5^e message d' « A »

« Une cabane effondrée, une maison effondrée : c'est la maison d'Israël !

Mais un jour dit le Seigneur, je la remettrai en état, je colmaterai ses brèches, je redresserai ses ruines. Je la reconstruirai comme elle était autrefois. Alors le peuple d'Israël pourra reprendre son pays. »

Le Seigneur dit encore :

« Le jour va venir où la terre se remettra à reproduire, où tout sera nouveau. Je changerai le sort de mon peuple, Israël : ils reconstruiront les villes dévastées et les repeupleront. Ils planteront des vignes dont ils boiront le vin. Ils cultiveront des jardins dont ils mangeront les produits.

Je replanterai mon peuple sur sa terre. Ils ne seront plus arrachés de leur terre que je leur ai rendue. Voilà ce que j'annonce, moi le Seigneur votre Dieu. »

(d'après Amos 9, 11-15)

SEMAINE DES ENFANTS

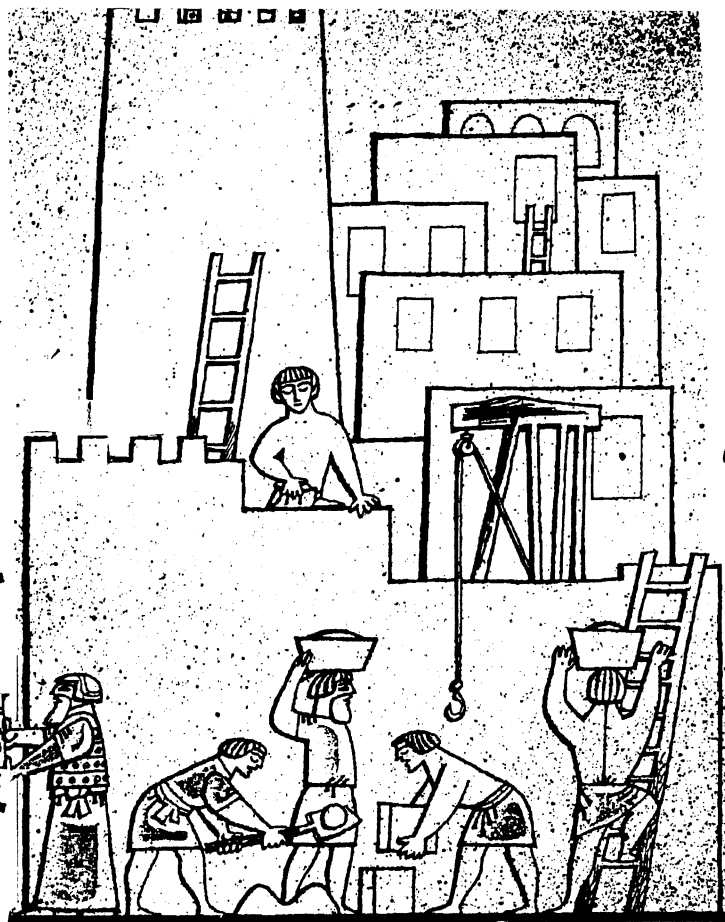
Du au

Les colons

**cons-
truisent**

leur

village



**Ouvert à
tous les
enfants de
7 à 10 ans
(1ère à 4e année)**

Les
enfants
plus grands
peuvent
venir
comme
accom-
pagnants

(le message d'Amos)

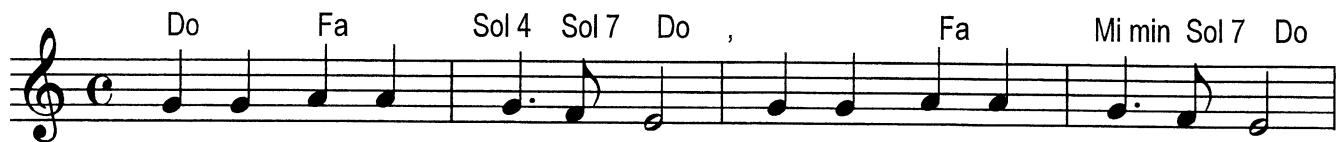
**un grand jeu de rôles
avec ateliers créatifs**

Organisateur :



Talon d'inscription

NOUS FÊTONS NEW ISRAËL (NOUS MARCHONS VERS L'UNITÉ)



1. Nous fê - tons New Is - ra - ël, Nous fê - tons New Is - ra - ël
 2. Nous mar - chons vers l'u - ni - té, Nous mar - chons vers l'u - ni - té,
 3. Plus ja - mais nous n'au - rons peur, Plus ja - mais nous n'au - rons peur,
 4. Et nous se - rons dans la joie, Et nous se - rons dans la joie,



1. Le vil - la - ge des fa - mil - les. Bâ - tis - sons, construi -
 2. L'u - ni - té de tous les hom - mes.
 3. Car l'a - mour est no - tre for - ce. Dans le fond de mon
 4. Car l'a - mour li - bè - re l'hom - me.



1. sons: Dieu bé - ni - ra nos mai - sons, Ai - de - toi, le Ciel t'ai - de - ra.
 2-4. coeur Je sais que Dieu le Sei - gneur, A - vec lui nous ras - sem - ble - ra.

SOIS BÉNI POUR TOUS TES BIENS *canon*



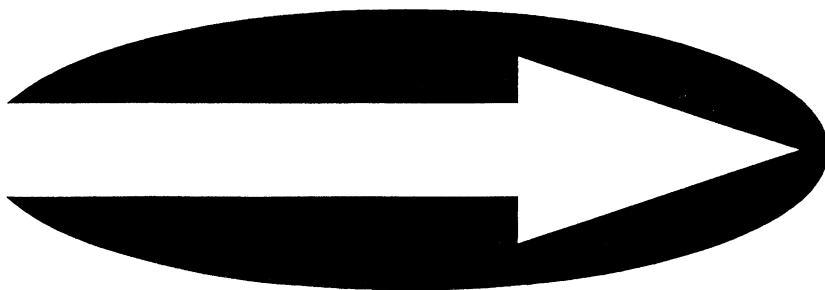
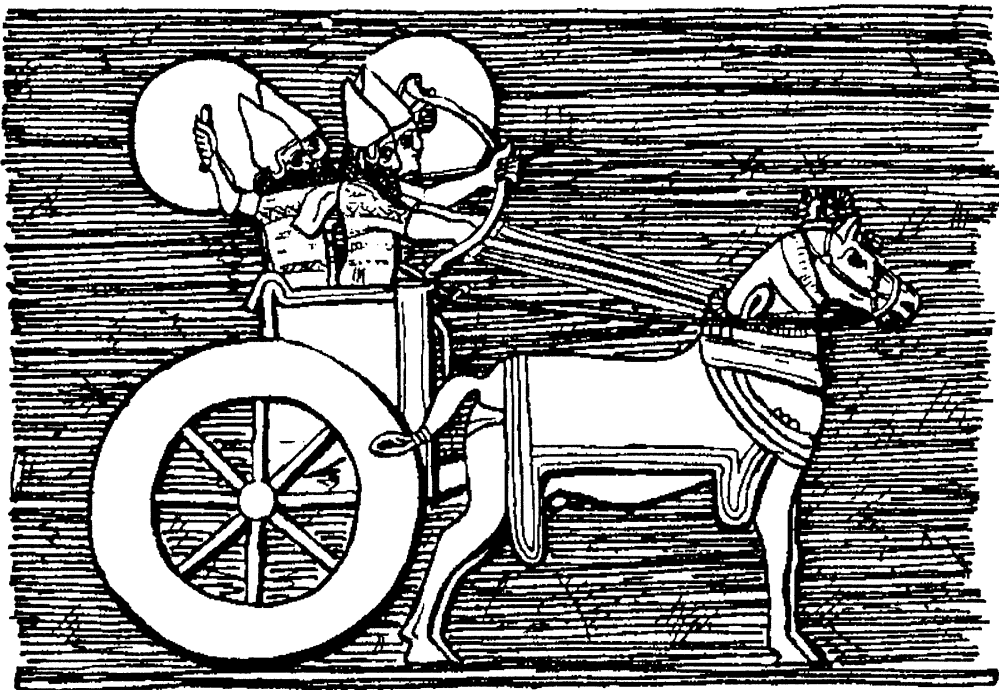
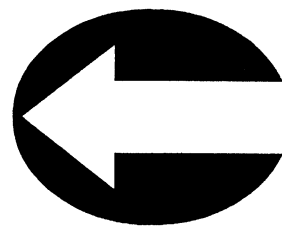
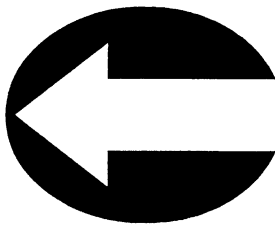
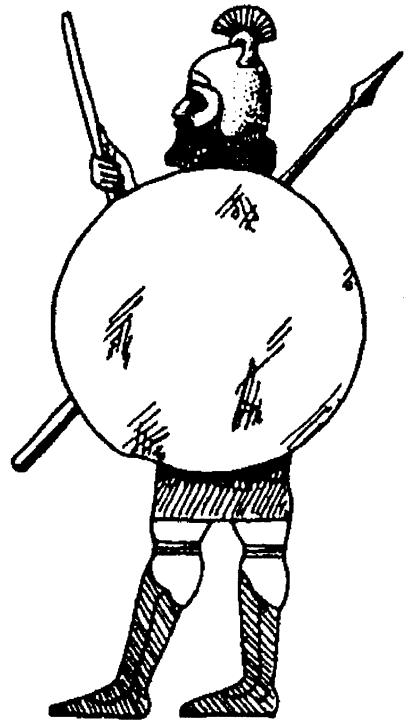
1. Sois bé - ni pour tous tes biens,
 2. A - men, a - - - - - men.



1. Pour la joie et pour le pain,
 2. A - men, a - - - - - men.



- 1 + 2. A - - - - - men, a - - - - - men.





LES COLONS S'INSTALLENT



B. UNE PROPOSITION DE PRÉPARATION

A espace original, moyens extraordinaires

La préparation d'une semaine d'enfants est une toute autre affaire que la préparation d'une séquence ordinaire. D'abord, il faudra sans doute engager toute une équipe d'accompagnant(e)s occasionnel(le)s pour compléter l'effectif des catéchètes de l'enfance, car une animation telle que celle-ci requiert un important personnel d'encadrement. Nous pensons en particulier à des dames – p. ex. des mères de famille – qui peuvent mettre les matinées d'une semaine à disposition, et à des jeunes, étudiants ou écoliers en terminale qui ont les vacances. Outre le rôle de meneur du jeu (Amatsia), qui devra connaître le dispositif général sur le bout du doigt, et de son homologue le leader des « Amis d' « A » » (« A » lui-même ne fera qu'une brève apparition), deux tâches bien différentes se présentent pour les responsables :

- a) l'accompagnement des quatre à dix familles de colons-enfants bâtisseuses qui seront formées ; ces responsables-ci vivront le destin de la famille qu'ils auront choisie ;
- b) l'animation des ateliers créatifs-manuels ; les techniques proposées seront choisies en fonction des envies et des compétences des animateurs.

Plusieurs séances de préparation seront nécessaires pour mettre en place tout le dispositif :

- lecture commentée des principaux textes du livre d'Amos, présentation du concept de la semaine et distribution des tâches et des rôles ;
- choix des techniques d'ateliers, achat / réunion des fournitures nécessaires, et finalement installation de ces ateliers dans les locaux prévus ;
- réunion / confection de tous les matériaux de construction.

On ne pourra guère expérimenter à l'avance un aspect de l'animation, comme nous proposons de le faire pour les séquences ordinaires. Car la semaine ouvre, mine de rien, l'espace d'un vrai « **jeu de rôles grandeur nature** ». Il n'y a pas d'autre choix que d'y entrer en même temps que les enfants et d'y jouer sa partie, en sachant qu'il faudra improviser avec eux la suite des opérations, et que l'aboutissement est au départ imprévisible. Mais disons que c'est *en* préparant les choses nécessaires qu'on *se* préparera aussi moralement à entrer dans l'aventure de cette semaine ; et soulignons qu'il y a de quoi se réjouir car les enfants jouent le jeu de manière sublime !

Consigne générale : entrer dans le jeu avec une grande disponibilité d'esprit, de manière à bien écouter les réactions des enfants, et à savoir exploiter toute occasion qui s'offre. Après chaque matinée, ou chaque phase d'animation, on prendra le temps d'un bref échange entre responsables pour se raconter ce qui s'est vécu, afin de bien préparer la suite de l'animation.





LES COLONS S'INSTALLENT



C. L'ÉVALUATION DES PAROISSES-PILOTES

1. Les enfants sont des joueurs nés. Dans un grand jeu de rôles comme celui-ci, ils s'investissent de tout leur cœur et le résultat est spectaculaire. Cet engouement réjouira les équipes préparatrices – dont l'engagement sera payé au centuple – mais pose aussi deux questions de principe :
 - Interrogés après coup sur cette animation, les enfants disent volontiers : « pendant cette semaine, on a bâti des maisons ! » ; ont-ils donc oublié tout ce qui tournait autour du message du prophète Amos ? Il est vrai que la démarche proposée pour ce thème était insolite : d'habitude, l'adulte qui engage les enfants dans une activité (instituteur, entraîneur, etc.) représente l'unique autorité légitime, à laquelle ils sont invités à faire une confiance aveugle. Ici au contraire, Amatsia était sans doute le promoteur et le meneur de jeu, le porteur de la parole officielle ; mais celle-ci s'est vue contestée ! Une autre « vérité » s'y est opposée, surgie de façon marginale, dans les discours de ce personnage ambigu d' « A », qui apparaissait d'abord comme un gêneur, ou même un saboteur. Les enfants ont dès lors été soumis à un choix. Ceci a pu dépasser certains – en particulier les plus petits – ou les désécuriser au point qu'ils se sont refusés à voir ce choix et ont continué de faire aveuglément confiance au meneur du jeu, en s'accrochant à leur village et à leurs « maisons ». Mais d'autres comprenaient très bien l'enjeu et se sont jetés consciemment dans l' « opposition ». Expérience faite, le groupe des « Amis d' « A » » comprenait beaucoup de « mécontents » du système, beaucoup de membres de familles que le jeu avait défavorisées ! Mais n'est-ce pas ainsi dans la vie ?
 - La déception des enfants devant la destruction de leur village le dernier jour ne risque-t-elle pas d'être une épreuve trop cruelle, étant donné le fort attachement des participants à leur village et à leurs constructions ? Pendant la préparation, les catéchètes et accompagnants ont longuement discuté sur la question. Expérience faite, les enfants ont très bien vécu cette étape et fait le « deuil » de leur premier village : la chose a donc posé plus de problèmes aux adultes qu'aux enfants.
2. Dans les paroisses où l'animation a été testée, le dernier matin s'est poursuivi jusqu'à midi et même au-delà, pour donner aux enfants le temps de reconstruire un peu plus qu'une ébauche, et là, les accompagnants ont beaucoup aidé à la reconstruction.
3. Phénomène intéressant observé dans une paroisse ce dernier matin-là : Amatsia, qui avait perdu de sa superbe, donnait une dernière fois la parole aux « amis d' « A » », qui expliquaient leur charte. Proposition était faite de tout mettre en commun dans le nouveau « New Israël », ou « tous seraient égaux ». A main levée, les enfants plébiscitaient cette règle. Amatsia prit les enfants au mot : il fit circuler une corbeille en disant aux enfants : « Eh bien soit : mettez-y tout votre argent ! » Et alors : protestation véhémement des « possédants » refusant de mettre en commun cet argent qu'ils avaient gagné eux !