

## LE JEU EN CATÉCHÈSE

Jouer en catéchèse, est-ce bien sérieux ? Ne risque-t-on pas de faire croire aux enfants que la catéchèse n'est que gaudriole, alors qu'il s'agit de l'enseignement de la doctrine divine ? Le sacré, la religion, Dieu... peuvent-ils s'encombrer d'activités aussi futiles que le jeu ? Alors que l'on a si peu de temps à disposition pour réaliser toutes les activités prévues dans le parcours de caté, pouvons-nous vraiment nous permettre de perdre du temps à jouer ? Car jouer, c'est bon pour les enfants, mais au caté, on n'est pas là pour rigoler. Et avec la « vogue » de la catéchèse intergénérationnelle, on ne va pas se mettre à jouer avec les adultes.

Sans doute sommes-nous nombreux à avoir été effleurés un jour ou l'autre par une de ces questions (ou l'une de ses petites cousines). Or, jouer, au contraire, c'est très sérieux. Ce numéro de *Catéfil* voudrait rendre ses lettres de noblesse à cette activité (presque) exclusivement humaine, en rappelant ses fondements anthropologiques, ses connexions avec la spiritualité et ses enjeux pour la catéchèse.

### 1 **Homo ludens : Le jeu est une pratique universelle**

Longtemps, le jeu a souffert d'une image doublement négative : associé au monde de l'enfance, il n'était perçu que comme une sorte de passe-temps, faute de mieux, pour ceux dont le développement ne leur permettait pas de s'adonner à une activité digne de considération. D'autre part, il a parfois été soupçonné d'être subversif, notamment quand l'argent s'en mêle. Mais les chercheurs en sont aujourd'hui convaincus : l'homme joue, depuis toujours, à tout âge et partout. Le jeu est une pratique universelle, qui se décline dans des registres aujourd'hui aussi divers que le sport, les loisirs, les jeux éducatifs ou les rites religieux.

#### 1.1 **Un peu d'histoire**

« Le tableau de Pieter Bruegel, *Jeux d'enfants* (1560) en est une belle illustration. Le jeu semble universel, il se retrouve partout sur le globe. Mais d'où vient ce besoin de jouer qu'a l'homme ? Est-il naturel ou est-il le produit d'une culture ? Serait-il issu de rites divinatoires ou religieux ? D'abord sacré puis profane ? De nombreuses questions subsistent. Le jeu peut être considéré comme une manifestation d'instincts essentiels présents chez l'homme comme chez certains animaux, seuls les mammifères et certains oiseaux jouant. Cependant, de nombreux jeux sont des pratiques sociales et culturelles inscrites dans une histoire très ancienne. Comme quantité d'activités humaines, c'est le cas par exemple de l'art, le jeu a longtemps été rattaché au sacré avec des règles et des fonctions symboliques très précises. Des jeux à l'issue incertaine ont ainsi été utilisés comme pratique divinatoire, chez les Aztèques avec le jeu du Patoli notamment. Des recherches sur l'awalé, jeu africain très ancien aujourd'hui bien connu, ont permis d'établir des liens entre la pratique ludique et les cosmogonies des ethnies Dogon au Mali et Luba-Lulla du

Zaïre. C'est pourquoi, pour certains anthropologues, les jeux apparaissent comme des rites dégradés ayant perdu leurs significations<sup>1</sup>. »

## 1.2 Les bienfaits du jeu

S'il a aujourd'hui perdu sa fonction sacrée dans la plupart des cas, le jeu garde des fonctions bienfaites pour tous, et ce quel que soit l'âge des joueurs.

### a) Une activité créative

Pour un temps limité, dans un espace circonscrit, le jeu permet d'expérimenter un autre rapport au monde. Les enfants le disent spontanément : « Ce n'est qu'un jeu », sous-entendu : « Ce n'est pas la réalité ». Mais cela ne veut pas dire que le jeu est complètement déconnecté de la réalité : il permet d'envisager plusieurs stratégies, de se risquer dans des configurations différentes de celles où l'on évolue habituellement. Le jeu est un espace de liberté, certes cadré par des règles (sans règles, pas de jeu...), mais qui permet d'inventer des solutions nouvelles, sans pour autant que les conséquences ne soient irrémédiables : il vaut mieux tenter une manœuvre audacieuse et « crasher » un avion dans un jeu vidéo que dans la réalité. Une fois la partie terminée, rien n'est changé : c'est cette frivolité apparente qui permet la créativité.

### b) Une activité communautaire

Le jeu crée du lien. Pensez à la récente Coupe d'Europe de football : les matchs prennent des allures de grand'messe où joueurs, spectateurs et téléspectateurs communient dans une même ferveur, une solidarité intense !

Dans tous les cas, le jeu s'inspire de la vie sociale et y renvoie. Si de nombreux adultes n'aiment pas jouer, ne serait-ce pas parce que le jeu est fréquemment révélateur de la personnalité des joueurs ? Il met en lumière notre manière d'aborder les relations interpersonnelles, tout en nous permettant de « jouer » un rôle, d'être un autre et de se comporter différemment du quotidien... avec parfois des surprises à la clé ! En effet, le jeu engage tout l'être, même quand il s'agit d'adultes : la raison ne contrôle pas tout. Chacun vit intensément et en profondeur les relations aux autres (comme à lui-même) par le jeu.

Le jeu est également « le reflet de valeurs collectives inscrites dans une culture donnée. Production sociale qui naît et évolue à un moment précis, il répond à un ensemble de règles et d'usages correspondant à une société ou à une communauté plus ou moins large. Jouer, c'est donc se socialiser et dans le même temps construire son identité<sup>2</sup>. »

### c) Pour le plaisir

Le jeu est parfois un exutoire, qui canalise les énergies négatives et peut prévenir les conflits (même s'il lui arrive d'en créer) : combien de parents n'ont-ils pas inscrit leur enfant dans un club sportif pour qu'il déverse son énergie autrement qu'en frappant ses camarades ? Mais il est sans doute illusoire de chercher une autre justification au jeu que celle du plaisir : le jeu est une fin en soi. La « griserie du jeu, nous la ressentons aussi à l'âge adulte. N'oublions jamais que le jeu se suffit à lui-même, qu'il aide à vivre par le fait même de jouer. Autrement dit, jouer n'a d'autre finalité que de jouer, que de donner un merveilleux espace de liberté à celui qui s'y adonne<sup>3</sup>. »

---

<sup>1</sup> ACE, *Jouer, c'est vivre ! Repères sur le jeu en Action Catholique*, Montrouge, 2014, pp. 16-17

<sup>2</sup> Idem, p. 18

<sup>3</sup> François CHOBEAUX, « Le jeu, un trésor d'enfance », dans *Points de Repère, le magazine des catéchistes* n° 203, décembre 2004-janvier 2005, p. 11

### 1.3 Le jeu, « travail » de l'enfant

Ce qui vient d'être dit dans le chapitre précédent est valable à tout âge. Mais pour l'enfant, le jeu revêt une importance encore plus grande, car c'est à travers l'activité ludique qu'il construit son identité. Il « y est acteur au sens plein du terme. Il invente, il se risque, il ose prendre des décisions. Il se confronte à l'environnement et se l'approprie. Par le moyen du jeu, les enfants trouvent leur place dans la société. Manger est essentiel pour vivre : les enfants jouent à faire des repas. Aller faire des courses dans les magasins est une activité indispensable : les enfants jouent aux commerçants, inventent des moyens d'échange. Se former et apprendre développe l'intelligence : les enfants jouent à faire la classe en adoptant divers rôles.

Le jeu permet aux enfants d'exister, tout simplement. Dans les jeux, ce sont eux qui choisissent et qui décident. Ils inventent paroles et actions. Ils prennent aussi conscience qu'il n'y a pas de vie sans règles ni lois. Ils font l'expérience que l'on ne peut pas jouer et donc vivre sans que chacun connaisse les lois et les respecte. Par le jeu, l'enfant touche du doigt sa liberté. Il découvre qu'il peut choisir. Plusieurs possibilités s'offrent à lui. Il ne peut les prendre toutes. S'il veut avancer, il lui faut opter.

Enfin, jouer, c'est aussi gagner et perdre, et accepter qu'il en soit ainsi. En ce sens, le jeu est un lieu initiatique à l'image de la vie. Il fait prendre conscience de ce que l'on est, avec des qualités, des défauts et des traits de caractère spécifiques<sup>4</sup>. »

## 2 Jouer, une certaine manière d'être au monde

Ainsi, le jeu est une activité universelle, qui tout à la fois fait partie de l'essence de l'être humain et le construit, l'amenant à « s'humaniser » toujours plus. Si jouer, c'est vivre, alors le jeu a forcément une consonance spirituelle et des implications théologiques. C'est ce à quoi nous rend attentifs l'article du Père Hervé Perrot, aumônier français de l'Action Catholique des Enfants, que nous reproduisons ci-dessous :

« N'ayons pas peur de le dire, le jeu est un espace-temps où s'expérimente quelques dimensions de notre foi chrétienne. Je veux parler de notre Dieu, Père-Fils-Esprit, que nous appelons Trinité. N'ayons pas peur d'envisager cet attelage improbable du jeu et de la Trinité. Le jeu n'est pas si futile et le Mystère de la Trinité n'est pas réservé à la "disputatio" des théologiens. Non ! Si la Trinité est ce brasier d'Amour originel, fondateur, créateur, cœur de notre foi, elle est aussi constitutive de ce qu'est profondément la nature humaine et ses relations. Si le jeu, comme nous le disent clairement aujourd'hui les sciences humaines, est constitutif de la pleine croissance de notre devenir homme, il nous faut oser accueillir, cultiver, et révéler, dans et à travers le jeu, le déjà-là de notre Dieu Trinité. Oui, tout cela est très sérieux !

De quel jeu parlons-nous ? Lorsque le jeu est dépourvu d'intentions éducatives, l'expérience spirituelle à laquelle il nous convie nous fait vivre l'enthousiasme de relations et d'instantanés gratuits hors compétition, hors résultat, hors contrainte pédagogique. Pour l'adulte, le jeu est une distraction, un délassement, un loisir de moindre importance. Pourtant, dans la légèreté du jeu se joue la gravité de l'existence. Pour l'enfant, le jeu est un engagement sérieux de toute sa personne, c'est son être propre qu'il joue. Les enfants ne jouent pas pour apprendre ou se divertir même s'ils apprennent et se divertissent en jouant.

La pratique du jeu touche toutes les dimensions de notre être. Avec différentes phases suivant son âge, son évolution, l'enfant va, par jeu, expérimenter ce qu'il est dans son corps, son esprit, son cœur. Il parvient à sortir de son être propre pour emprunter des rôles de personnes connues ou imaginaires. Il peut ainsi, de

<sup>4</sup> « Le jeu », dans *Thabor, l'encyclopédie des catéchistes*, Paris, Desclée, 1993, p. 449

son égocentrisme originel, comprendre d'autres réalités, d'autres personnes. Le jeu, d'abord acte individuel, tend ainsi à devenir collectif, relationnel. Il y a un vagabondage de l'esprit qui opère une mise à distance et un certain décentrement. Il nous initie au réel. L'enfant, à l'imaginaire naturellement débordant, vient créer des mondes, des histoires, et il en joue sans être naïf, pour se dire lui-même, pour se dire à l'autre. Un imaginaire, des illusions volontaires, qui font finalement rencontrer le réel. *"On croit souvent, que l'imaginaire n'est qu'une fantaisie, mais non ! C'est au contraire, le plus extraordinaire moyen de rencontrer la réalité, une réalité inconnue... d'aller au devant d'elle"*<sup>5</sup>.

Nous avançons là dans la découverte d'un monde intérieur (mental, gestuel, spirituel), un espace de gratuité intime, un espace secret en lui de liberté, un espace secret en l'autre dont il n'a pas prise. Par le jeu, l'enfant expérimente une relation à lui-même et à l'autre. L'altérité devient extérieure et intérieure. *"Je est un autre"* (Arthur Rimbaud), "tu" me fais devenir moi. Le jeu révèle et dévoile à la fois le mystère que nous sommes et le mystère que l'autre est. Il fait expérimenter *"l'être étonnant que je suis"* (Ps 138, 14), l'être étonnant qu'est l'autre. La gratuité du jeu, dans le sens de *"s'oublier soi-même pour vivre la relation à soi et à l'autre dans une désappropriation"*, est un avant-goût du Royaume. C'est la découverte d'un lieu personnel. *"Au plus intime du plus intime de nous-même"* (St Augustin) et de l'autre. L'être unique et singulier que je suis, que l'autre est, se joue dans les relations, les règles, les rôles, les paroles, qui se créent pour que le jeu "marche". Il apprend ainsi à déchiffrer les notes particulières de ces relations (filialité, fraternité, amitié...). Nous sommes là dans une création où chacun trouve sa place et se nomme.

*"Au commencement est la relation"*, ce principe de vie que résume Gaston Bachelard est au cœur de Dieu et au cœur de l'homme. Notre Dieu est un Mystère de relation et de Don gratuit. Le Père est totalement donné au Fils, le Fils est totalement donné au Père, l'Esprit est totalement donné au Père et au Fils. Il n'existe qu'en se donnant, *"altruisme subsistant"*<sup>6</sup>, s'ils sont Un par Don, ils sont trois différents par Don, *"Je est un autre"* prend ici toute sa dimension. Des relations intra-trinitaires communion d'Amour jaillit, se poursuit la création. La relation trinitaire est cette Présence créatrice toujours à l'œuvre, il nous faut nous y plonger sans cesse car elle est Source de notre être intime, de notre être en relation. Et tout ce qui dans le jeu nous fait expérimenter la gratuité, la désappropriation, le don dans la relation, la "connaissance" de soi et de l'autre, l'espace intérieur qui nous décentre de nous-mêmes, espace de la rencontre... tout cela nous fait toucher et participer imparfaitement mais réellement au brasier trinitaire. Oui, tout cela nous fait rejoindre de manière certes finie, ce bain infini de relation d'amour : la Trinité.

N'allons pas la chercher dans les livres, les nuages éthérés, car elle est dans notre vie ! La Trinité est en elle-même, par le Christ porteur de notre Humanité sauvée. Elle devient donc notre chemin d'humanité et de divinisation, car toutes ces relations peuvent devenir occasion d'une Rencontre avec Dieu lui-même.

*"Toi qui es vraiment saint, Toi qui es source de toute sainteté... Nous célébrons le jour très saint où notre Seigneur, Ton Fils unique, ayant pris notre nature avec sa faiblesse, la fit entrer dans la gloire, près de Toi. Par Lui, qui siège désormais à Ta droite..."*<sup>7</sup> C'est pour cela que l'enjeu de l'évangélisation est à la source de ce Mystère comme le disent les Pères synodaux sur la Nouvelle Evangélisation : *"L'Eglise et sa mission évangélisatrice ont leur origine et leur source dans la Très Sainte Trinité..."* Bien sûr, il faudrait développer plus amplement ces quelques traits soulignés ci-dessus. Ces mots sont là pour dire à temps et à contre-temps, l'importance de vivre sa foi, de prendre conscience de l'enjeu du jeu dans l'annonce de la Bonne Nouvelle d'un Dieu Trinité, cœur de notre foi. Ce n'est pas anecdotique. C'est un chemin éminemment missionnaire.

<sup>5</sup> *Osons l'aventure intérieure*, ACE, 2011, p. 96

<sup>6</sup> Maurice ZUNDEL, *L'Evangile intérieur*

<sup>7</sup> Prière eucharistique au propre de la solennité de l'Ascension

Le jeu, sans se prendre au sérieux, est un sérieux chemin de foi, un véritable espace de rencontre avec le Dieu trois fois saint. Sachons l'accueillir dans la vie des enfants. Sachons le cultiver comme espace de la rencontre avec soi-même, avec les autres, avec Dieu. Sachons y révéler celui qui, peut-être, vit le jeu dans sa dimension parfaite, infinie... "Au gré de sa Grâce" (Dom André Louf), osons libérer la Trinité ! Le jeu est un des lieux à ne pas négliger.

"Jouer c'est transfigurer le réel, faire l'expérience des mystiques qui se laissent aller au jeu de la grâce dans leur cœur." (Xavier Thévenot)<sup>8</sup>

### 3 Les atouts du jeu en catéchèse

On retrouve en catéchèse les mêmes atouts qu'a le jeu dans la vie courante, même si certains nous paraissent plus pertinents. Il est tout d'abord important de se rappeler que le jeu est une activité à part entière, même si ce n'est pas le tout de la proposition catéchétique : le jeu est une ressource « technique », qui doit toujours être introduit et relu, puis porté dans la prière. L'ambiance dans laquelle il se déroule sera aussi un bon indicateur pour les animateurs de l'état d'esprit général dans lequel ils entendent vivre la catéchèse : une atmosphère détendue et joyeuse permet que le jeu soit un plaisir pour tous et dit quelque chose de notre vision de Dieu et de l'Eglise.

Le jeu prend en compte toutes les dimensions de la personne : son corps, son esprit, sa relation avec les autres, son intelligence et son émotion. Il permet de vivre une expérience aux multiples facettes, dont nous aimerions relever ici trois aspects qui nous semblent les plus importants.

#### a) *Une découverte de soi... et des autres :*

Avec les enfants en particulier (mais pas seulement), le jeu permet souvent de bouger, de manipuler des objets, de prendre la parole. Bref, le joueur est actif et découvre à la fois son corps et son caractère. Il apprend par exemple à accepter « de perdre sans se déprécier, de gagner sans écraser les autres<sup>9</sup> ».

Mais le joueur est le plus souvent actif avec d'autres. Ces interactions créent une complicité, faite d'échanges, de rires et d'écoute réciproque. Jouer est donc une expérience fraternelle, qui apprend notamment à respecter les règles du jeu et à collaborer. « Les jeux coopératifs favorisent la répartition des rôles. L'activité s'organise de telle sorte que les efforts des uns et des autres soient complémentaires. Ce type de jeu permet de développer un esprit d'entraide et de solidarité. Tous ensemble, les participants gagnent ou perdent. Le jeu devient un excellent apprentissage de la vie communautaire, surtout s'il est pratiqué entre plusieurs générations<sup>10</sup>. »

#### b) *Une expérience culturelle*

C'est l'aspect qui est le plus souvent mis en avant quand on évoque le jeu en catéchèse : il permet en effet de découvrir de nouvelles choses, d'articuler ses connaissances et de les mémoriser. Restons toutefois attentifs au fait que jouer développe tous les types de savoir : savoir, savoir-faire, savoir-être. Quand nous construisons des séquences catéchétiques, il est important de choisir des jeux qui ne favorisent pas toujours le même type de savoir au détriment des autres. Par exemple, un *jeu de l'Oie* avec des questions permet d'acquérir un nouveau savoir, mais un jeu scénique basé sur un texte biblique donnera l'occasion

<sup>8</sup> Hervé PERROT, « Osons libérer la Trinité ! », dans *Jouer, c'est vivre !*, pp. 73-76

<sup>9</sup> François CHOBEAUX, *op. cit.*, p. 12

<sup>10</sup> « Le jeu », dans *Thabor, l'encyclopédie des catéchistes*, Paris, Desclée, 1993, p. 450

aux acteurs de l'intérioriser dans la foi profonde que l'Évangile continue de vivre aujourd'hui et que l'appel du Christ est toujours actuel.

### c) *Une expérience spirituelle*

Cette dimension d'intériorisation que permettent certaines catégories de jeu ouvre précisément à l'aspect spirituel, spécifique à l'activité ludique en catéchèse, mais ce n'est pas la seule. « L'enfant retrouve dans le jeu les orientations de vie proposées dans l'Évangile : patience, respect, pardon, honnêteté... Il ressent que la joie grandit quand on la partage<sup>11</sup>. »

## 3.1 **Quels jeux pour quelle catéchèse<sup>12</sup> ?**

C'est toute une réflexion sur la catéchèse comme cheminement et comme approche symbolique du mystère de Dieu qui peut un jour nous amener à faire le choix du jeu comme moyen de communication en profondeur dans la communauté catéchétique. Il s'agit réellement d'un *choix pédagogique*, celui de libérer la parole, celui d'ouvrir la Parole.

Dans le jeu, le catéchète<sup>13</sup> n'impose pas un savoir, un chemin, il propose un moyen de communiquer, un moyen de produire du sens, un moyen de mettre en route symboliquement. Et ce faisant, il rejoint en profondeur notre Dieu qui se propose à nous dans une Parole symbolique, une Parole d'Alliance.

Mais quels jeux choisir ? Comment choisir ? Peut-on dire que tous les jeux sont bons ? Certainement s'ils sont lieux de débat, pendant ou après le jeu, s'ils sont l'occasion d'une création, s'ils proposent une recherche et récompensent celle-ci plutôt qu'une – hypothétique – bonne solution. Il y a des jeux qui induisent des attitudes évangéliques, d'autres pas : il faut y être attentif.

Le jeu ne constitue pas une fin en soi : il est occasion de prendre la parole, d'être acteur de ses découvertes, de faire l'expérience de ce qui sera un jour vécu. Il aide la vie à se charger de sens et débouche donc tôt ou tard sur la réflexion et la prière personnelles et communautaires.

Le but du jeu catéchétique n'est pas d'abord d'enseigner des notions abstraites, de donner des explications sorties tout droit du cerveau ou de l'expérience des catéchètes mais surtout de donner à ceux qui jouent l'occasion de faire du chemin par eux-mêmes et avec d'autres.

Oui, mais, diront certains... "*créer, adapter un jeu, c'est facile pour tous ces gens qui ont du temps, de l'imagination, de l'instruction, mais moi...*" Gageons que pas mal de catéchètes, en lisant les lignes précédentes, ont eu envie de la prononcer, cette phrase ! Où trouver des jeux ? On peut bien sûr en créer. Le Cidoc<sup>14</sup> peut aussi vous proposer des jeux déjà éprouvés et vous aider à les aménager en fonction de votre réalité locale. Dans tous les cas, n'oubliez pas de jouer entre catéchètes avant de proposer l'activité aux enfants : cela permet non seulement de tester la pertinence du jeu, mais développera également l'esprit communautaire et le plaisir d'être ensemble !

En conclusion à cette réflexion, on constatera que c'est la catéchèse elle-même qui est en jeu dans le choix d'une telle pédagogie : pouvons-nous accepter l'incertitude, les hésitations d'un chemin qui se découvre petit à petit à la lumière de la Parole, ou, au contraire, avons-nous besoin de la sécurité d'un enseignement

---

<sup>11</sup> François CHOBEAUX, *op. cit.*, p. 12

<sup>12</sup> Ce point est un court article de Reinhilde Houtevels-Minet, animatrice pastorale belge et auteur notamment du livre *Il nous parlait en chemin*, Bruxelles, Lumen Vitae, 1999, qui comporte un chapitre intitulé « Catéchèse et Jeu » (pp. 115-133)

<sup>13</sup> Dans nos contrées, on parle plus facilement de catéchiste ou d'animateur en catéchèse...

<sup>14</sup> Centre pour l'information et la documentation chrétiennes, Bd. de Grancy 29, 1006 Lausanne

sur Dieu ? Croyons-nous au Dieu qui se promène dans le jardin de nos vies au souffle du jour (Gn 3,8), disponible mais discret comme une brise légère (1Rois 19,12) ou, au contraire, voyons-nous en Lui un Dieu "âpre au gain, qui moissonne où il n'a pas semé, qui ramasse où il n'a pas répandu (Mt 25,24)" ?

Le jeu n'est certes pas la seule manière de révéler les êtres à eux-mêmes, la seule manière de rencontrer Dieu en catéchèse : il en est bien d'autres qui correspondront peut-être mieux au tempérament de certains catéchètes. Mais, quelle que soit la pédagogie que nous choisissons, soyons conscients que par là même, nous annonçons un Dieu de liberté ou un maître d'école, un homme en chemin ou un être programmé.

*Annick Raya-Barblan, septembre 2016*

