

**Temps : Les
séances de
préparation, le
temps de spectacle,
la séance de
relecture**

Notre groupe a du talent

Préalable : l'animateur(trice) devra s'être imprégné(e) de la fiche téléchargeable pour aider les jeunes dans leur organisation matérielle, temporelle et dans la répartition des rôles.

Présenter le projet

Proposer aux jeunes de monter un spectacle où les talents de tous seront mis en œuvre pour une soirée, une après-midi, une fête de fin d'année... Chacun pourra y trouver sa place, les besoins seront multiples : technique, metteur en scène, musiciens, comédiens, costumiers, décorateurs, responsable de la communication, photographe... Chaque jeune a des qualités qu'il peut mettre au service de l'équipe.

Quelques jours après la représentation, une séance supplémentaire sera nécessaire pour relire ce qui a été vécu au long du projet.

- **Matériel :** A définir selon les choix de l'équipe
- **A télécharger :** la fiche animateur

**Temps :
3h en
plusieurs fois**

Réaliser une vidéo

Préalable pour l'animateur : être à l'aise avec les rudiments du langage de l'image et avec le matériel :

- pour filmer : une caméra grand public ou un bon appareil photo, à défaut un téléphone portable suffira mais quel que soit l'outil il faut qu'il soit sur pied pour éviter les tremblements. Pensez aussi à la prise du son, parfois il sera bon de rajouter un micro...
- pour la réalisation : l'un ou l'autre des logiciels de montage grand public (type Windows media Player pour un PC ou iMovie pour un Mac)

1er temps : établir le cahier des charges

- En s'appuyant sur le visionnage de séquences vidéo comme des spots publicitaires, montrer qu'un film répond à un cahier des charges précis : intention des auteurs (quel message ? Public cible ? Type de narration ?)
- Établir celui du film du groupe : qu'est-ce que les jeunes ont envie de raconter ? À qui et comment ? (conte/histoire réaliste/clip musical/spot de pub...)

2e temps : choisir le type de réalisation

- 1ère option : le "filmé-monté". Le film est réalisé sans montage, les séquences sont tournées dans l'ordre chronologique, le film sera visionnable immédiatement.
- 2e option : la réalisation classique. Elle nécessite un matériel de montage. Elle permet d'intervenir sur les images et les séquences : peu importe l'ordre de tournage de celles-ci, c'est au montage qu'on créera le film. Ce type de réalisation permet aussi de tourner et re-tourner une même séquence autant de fois qu'on le souhaite.

3e temps : élaborer le scénario

Concevoir le scénario général, écrire les dialogues, découper les séquences et distribuer les rôles. Des jeunes pourront être devant ou/et derrière la caméra.

4e temps : le montage (si on a choisi la réalisation classique)

- Si on possède le matériel, à savoir deux ordinateurs équipés d'un logiciel de montage même basique, diviser le groupe en deux équipes qui travailleront en parallèle. Rappeler à chaque équipe le cahier des charges défini.
- Regarder ensuite les films terminés. Chaque équipe essaie de repérer le parti-pris de l'autre. S'il est différent, prendre le temps du débat pour s'en expliquer.

5e temps : projeter les films

Organiser une séance de visionnage avec le public ciblé.

6e temps : relire

Prendre le temps de "débriefer" les réactions de ce public. A-t-il compris l'histoire, le message qu'on avait choisi de faire passer, y a-t-il été sensible ? Et éventuellement, que faudrait-il changer à notre film pour qu'il réponde mieux encore à son cahier des charges initial ?

➤ **Matériel :**

- Caméra ou appareil photo ou smartphone
- Ordinateur équipé d'un logiciel de montage (type Windows media Player pour un PC ou l'Movie pour un Mac)
- De quoi projeter le film

Temps Les séances
de préparation, le
temps
d'inauguration, la
séance de relecture

Un projet pour Noël

Préalable : l'animateur (trice) devra s'être imprégné(e) de la fiche téléchargeable pour aider les jeunes dans leur organisation matérielle, temporelle et dans la répartition des rôles.

Présenter le projet aux jeunes

Proposer aux jeunes de monter une crèche en extérieur avec des personnages grandeur nature, à l'extérieur de l'église. Chacun pourra y trouver sa place, les besoins seront multiples : technique, matériau, maquettiste, costumier, responsable de la communication... Chaque jeune a des qualités qu'il peut mettre au service de l'équipe. On peut même envisager, à l'image de ce qui se vit dans le diocèse d'Orléans, un concours de crèches.

- Matériel : A définir selon les choix de l'équipe
- A télécharger : La fiche animateur

Temps 10 min
par séance, tout
au long de l'année

Il était une fois... une équipe talentueuse

Tout au long de l'année

Il était une fois... une équipe de jeunes, composée de stars talentueuses dans des domaines très variés, pas uniquement ceux qui se voient. Certains sont connus, d'autres non. Cette formidable équipe décide que cette année, chacun partagera aux autres un de ses talents. C'est ainsi, qu'à chaque rencontre, un talent sera découvert et que s'écrira petit à petit l'histoire de cette équipe dans un beau cahier prévu à cet effet.

Exemples

- L'un peut préparer un gâteau extraordinaire en prenant soin de demander à la réunion précédente les ingrédients nécessaires à chaque personne de l'équipe. Chacun est important pour que le gâteau se fasse !
- Un autre qui n'aime pas être sur le devant de la scène et préfère faire des photos, peut en faire lors des rencontres, et à la fin de l'année en faire un montage vidéo qui retracera ce qui aura été vécu.
- Une autre qui joue d'un instrument de musique peut venir avec à une rencontre et jouer un morceau qu'elle aime. Elle peut aussi accompagner le chant lors du temps de prière.
- Celui qui fait partie d'une équipe de sport peut inviter son équipe à assister à un match et organiser un échauffement pour toute l'équipe.
- Celle qui est scoute peut apprendre aux autres à faire la « pomme de toulaine » pour la rajouter à leur porte-clé.
- Celui qui réfléchit beaucoup aux gestes qui peuvent aider à protéger notre planète peut venir à la rencontre en vélo (casqué...) et proposer un atelier tawashi.
- Et bien d'autres encore...

- Matériel : Un joli cahier
- A télécharger : La fiche-défi

Temps de
construction du
jeu + temps de jeu
1h30 à 2h avec la
relecture

Bâtir un *escape game* pour les jeunes ou avec les jeunes

Objectif : mettre en valeur les talents de chacun

Trouver des énigmes adaptées aux talents de chacun. Un exemple d'*escape game* pour mieux connaître saint Thomas est proposé en téléchargement sur le site de la catéchèse. Il peut être utilisé pour faire jouer votre équipe ou vous donner des pistes pour construire avec vos jeunes leur propre aventure qu'ils feront vivre à un autre groupe.

Principe général de l'*escape game*

Le principe de l'*escape game* est de sortir d'un lieu avant l'écoulement du temps de jeu prévu. Il faut donc définir le lieu de déroulement où vous serez enfermés et construire le scénario du jeu afin de trouver le code pour sortir.

La fiche animateur téléchargeable détaille les étapes d'élaboration de l'escape game

- Matériel : Les énigmes à préparer, des boîtes, des cadenas à chiffres, des boîtes de conserve pour chamboule-tout
- A télécharger : La fiche-animateur, le déroulé et les éléments d'un exemple mis en œuvre « *escape game* Saint Thomas »