

NOM : .....

Prénom : .....

Classe : .....

# Gagner, pour le meilleur ou pour le pire ?

Beaucoup de compétitions sportives rythment la vie du collège. Vendredi, l'ensemble de la communauté éducative sera d'ailleurs réuni pour le Cross du collège. On le sait, le sport a le pouvoir de faire régner la paix, même si certains sont capables de se battre pour lui ; il apporte l'équilibre et la joie, celle de gagner, mais surtout de vivre ensemble ; il invite au partage et au respect.

Est-ce que Dieu m'aime plus quand je gagne ? « Gagner ou perdre, peu importe, l'essentiel n'est-il pas de participer et surtout de se détendre ? [...] Que l'on gagne ou que l'on perde, Dieu recherche avant tout le bien de la personne et son épanouissement dans le monde. Dieu n'est pas un compétiteur mais il est créateur d'humanité. Il nous invite toutes et tous à y être acteurs. » (Père Marcel Nezan, ancien prêtre de Quelaines et aumônier national de la FSCF, Eglise en Mayenne le mag, sept. 2017).

Nous sommes tous vainqueurs grâce au Christ. Dieu nous veut tous gagnants. Il envoie son Fils pour nous sauver du péché et vaincre le mal et la mort.

## Etape n° 1 : Jouer pour gagner ?

La performance est au cœur de nos vies, nous « devons » être des gagnants. Mais ce n'est pas toujours simple de gagner et de perdre. Est-on prêt à tout pour y arriver ?

◆ **Activité 1** : vidéo « La partie de cartes », extraite du film *Marius* de Marcel Pagnol (1931)



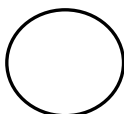
Quels comportements observe-t-on chez ces joueurs ?






et moi ?

Lorsque je joue, cela me rend...



(complète ce smiley)



◆ **Activité 2** : psycho-test « Quel joueur es-tu ? » (à la p. 2)

Si tu as un maximum de..., tu es : .....



Ce que je retiens :

◆ **Activité 3** : débat « Tricher, c'est gagner ? »

1) **Quelle est la bonne durée d'un jeu de société pour toi ?**

- C- J'aime pas les jeux de société !
- G- Moins de 30 minutes si possible.
- A- 20 à 45 min.
- H- 30 min à 2 heures.
- B- 1H30 environ.
- D- Au moins 2 heures.
- F- Jusqu'au bout de la nuit.
- E- Qu'importe quand on s'amuse !

2) **Combien de jeux de société possèdes-tu ?**

- C- Aucun ou moins de trois.
- A- Beaucoup. J'ai pas compté...
- F- Entre 0 et 4.
- G- Entre 4 et 10.
- H- Une dizaine grand max.
- B- Une vingtaine.
- D- Entre 20 et 30 à peu près.
- E- Plus de 30.

3) **Un bon endroit pour jouer :**

- E- Chez moi.
- D- Chez un ami.
- H- N'importe où mais pas chez moi.
- B- Partout !
- C- Sur un terrain de sport.
- A- Dans la ludothèque ou dans un club.
- F- Au collège.
- G- Dans un festival de jeux gratuits.

4) **Quel est le bon moment pour commencer à jouer ?**

- D- Dès le matin et pour la journée !
- A- L'après-midi.
- G- En début de soirée.
- E- Le soir.
- F- La nuit.
- B- Qu'importe.
- C- Y a pas de bon moment pour jouer.
- H- Ça dépend de l'humeur.

5) **Par qui tu te fais conseiller avant d'acheter un jeu ?**

- F- Par mes ami(e)(s).
- A- Par mon réseau.
- G- Par un animateur spécialisé.
- B- Par mon vendeur préféré.
- D- Par un magasin spécialisé.

- E- Par un site internet.
- H- Par le descriptif au dos de la boîte.
- C- Par la pub TV.

6) **Quand tu joues, tu gagnes souvent ?**

- B- Pratiquement toujours !
- D- Assez souvent.
- E- Parfois.
- G- Ça dépend...
- H- Pas suffisamment !
- A- Très rarement.
- C- Je perds toujours.
- F- Je ne sais pas.

7) **Quand tu gagnes, ...**

- G- Tu te demandes comment tu as fait.
- B- Tu jubiles intérieurement en essayant de rester stoïque.
- D- Tu analyses ta partie point par point.
- A- Tu félicites les autres joueurs en expliquant ta stratégie.
- E- Tu prends des notes sur la partie.
- H- Tu ricanes en relatant tes plus belles actions.
- F- Tu hurles de joie en dansant autour de la table.
- C- Tu te moques des autres.

8) **Quand tu perds...**

- D- Tu réfléchis à une variante pour améliorer le jeu.
- G- Tu te reproches ta stratégie en cours de jeu.
- H- Tu râles sur les joueurs qui t'ont fait perdre.
- B- Tu râles sur la règle du jeu.
- E- Tu prends des notes sur la partie, pour t'améliorer.
- F- Tu te lamentes bruyamment pour rire.
- A- Tu félicites le gagnant.
- C- Tu es dégoûté. Tu ne joueras plus à ce jeu !

9) **Quand tu étais petit/e, tu préférerais :**


- G- Les cartes Pokemon
- F- Les gendarmes et les voleurs.
- E- Les lego
- C- La marelle
- A- Les playmobil
- D- Les puzzles
- B- Les tours de magie
- H- Te battre

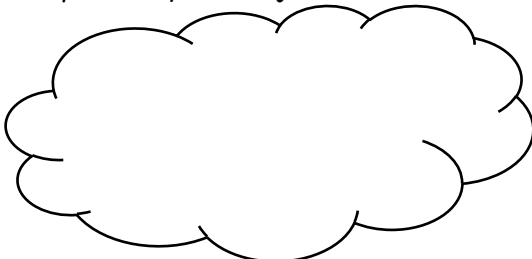


◆ **Bilan**

1<sup>er</sup> jalon :

Nous avons constaté que gagner, c'est important, mais pas n'importe comment ; quelle est l'importance du prix ?

 *Ce qui, à mes yeux, est important quand on joue :*




## Etape n° 2 : Gagner, oui, mais quoi ?

Gagner, c'est important, mais gagner quoi ? Jésus nous enseigne quels chemins suivre pour être victorieux dans notre vie de tous les jours.

### ◆ Activité 1 : BD « Qu'est-ce qu'on gagne ? »



 Je surligne ce qui est important pour le jeune homme. Qu'en penses-tu ?

### ◆ Activité 2 : Mise en scène de l'Evangile de l'homme riche (Marc 10, 17-22)


17 Jésus se mettait en route quand un homme accourut et, tombant à ses genoux, lui demanda : « Bon Maître, que dois-je faire pour avoir la vie éternelle en héritage ? »  
18 Jésus lui dit : « Pourquoi dire que je suis bon ? Personne n'est bon, sinon Dieu seul.  
19 Tu connais les commandements : Ne commets pas de meurtre, [...] ne commets pas de vol, ne porte pas de faux témoignage, ne fais de tort à personne, honore ton père et ta mère. »  
20 L'homme répondit : « Maître, tout cela, je l'ai observé depuis ma jeunesse. »  
21 Jésus posa son regard sur lui, et il l'aima. Il lui dit : « Une seule chose te manque : va, vends ce que tu as et donne-le aux pauvres ; alors tu auras un trésor au ciel. Puis viens, suis-moi. »  
22 Mais lui, à ces mots, devint sombre et s'en alla tout triste car il avait de grands biens.

Méthode pour la mise en scène avec des personnages en bandelettes de papier : chercher les gestes, les positions exprimant les sentiments des personnages avec notre propre corps ; plier les bandes de papier aux articulations pour reproduire ces gestes, ces positions (épaules à partir de la fente - coudes à 1/2 - taille à 1/3 du corps - on peut fendre le bas de la bande pour faire deux jambes).

 Je surligne la phrase qui me marque le plus dans le texte de l'Evangile.



### ◆ Bilan

 Ce que je retiens de cette étape « Gagner, oui, mais quoi ? » :

#### 2<sup>ème</sup> jalon :

Nous avons découvert quel chemin Jésus nous propose pour être vainqueurs ; et si nous suivions ce chemin ?

## Etape n° 3 : Et si je gagnais vraiment ?

Par sa mort et sa Résurrection, le Christ victorieux nous a ouvert un chemin de vie. Nous sommes vainqueurs grâce à lui qui nous aime. Olivier Giroud a d'ailleurs déclaré « [Jésus] m'a construit, aidé en tant qu'homme et joueur professionnel, en me donnant confiance, persévérance et foi pour ne jamais rien lâcher. » (Le Figaro, 6 juin 2017).

### ◆ Activité 1 : jeu « A perdre ou à gagner »



*On y gagne, on récolte des fruits*



*On y perd, on abandonne quelque chose*

### ◆ Activité 2 : clip « Ose » de Yannick Noah (2003)

QUOI ? QUI ?

Et moi, qu'est-ce que je veux oser ?  
Ecrire un refrain ou un couplet en groupe :




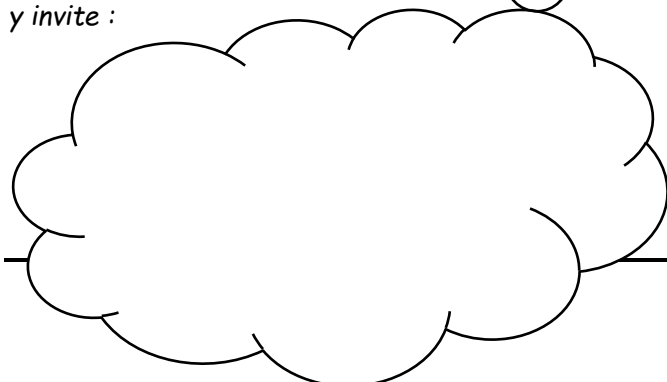
♪ *Ose...*

### ◆ Bilan

#### 3<sup>ème</sup> jalon :

Dans nos vies, il existe des renoncements, des choses que l'on doit abandonner pour grandir et avancer. On peut le faire avec confiance si on croit que la vie est là, juste après, différente, mais remplie de fruits. La vie jaillit parfois là où on ne l'attend pas.  
*Gagner, c'est s'engager à la suite du Christ victorieux.*

 *Un moment de ma vie où j'ai été gagnant en recherchant le bonheur, comme le Christ nous y invite :*



Rendez-vous au cross du collège pour un moment de partage et de communion avec tout le collège !