

## À l'écoute

### Objectifs :

- Vivre un temps de fraternité dans l'accueil mutuel afin de mieux se connaître.
- Faire émerger un questionnement de fond chez les jeunes, en vue de préparer une rencontre ultérieure qui en tiendra compte.

### 00 h 00 :

Prise de contact avec les jeunes dans leur propre milieu. Présentation des animateurs et de la Villa des jeunes. Pour camper tout de suite l'esprit des deux heures qui s'annoncent, un animateur clarifie le pourquoi de notre présence parmi eux :

- Avoir du plaisir ensemble.
- Apprendre à se connaître davantage, avec l'objectif de créer le climat qui nous aidera à plonger dans les quatre heures qui auront lieu bientôt à la Villa des jeunes.

Jeu des prénoms : « Je pars en voyage et j'amène ». Chaque jeune se présente et doit amener quelque chose. Si l'objet amené commence par la première lettre de son prénom, il peut partir en voyage avec l'animateur. Sinon il aura la chance d'y aller au tour suivant avec une autre chance.

Activité de présentation personnelle : « La page blanche ». À partir d'une feuille blanche, chaque jeune aura à dessiner ou bricoler un quelque chose qui représente une valeur importante pour lui, une passion ou un trait de personnalité. Au préalable, les animateurs présents y vont d'un exemple. Ensuite, chacun présente à tous et met des mots sur sa réalisation.

### 00 h 30 :

## Jeux actifs

« La tour du Jenga » : C'est l'équipe qui réussira à monter la tour la plus haute, quitte à recommencer autant de fois que cela est nécessaire si la tour tombe durant les sept minutes allouées.

« Pyramide des mots » : Quelques jeunes passeront devant pour tenter de nommer les cinq mots qui se trouveront collés derrière lui (sur carton) et que tous pourront voir sauf lui. Un thème étant associé, de fois en fois, le défi réside dans le fait que le groupe ne peut que mimer ou expliquer les mots sans pouvoir les lire à haute voix.

**01 h 00** : Pause-collation.

01 h 05 :

### Entrer dans le mystère

Annoncer que les deux prochains jeux laisseront place au mystère.

« Magie blanche » : le meneur du jeu, le Grand magicien, envoie son apprenti à l'écart avec un jeune qui s'assurera que cet apprenti est complètement isolé du groupe et ne l'espionne pas en cachette. Pendant cette absence, le groupe choisit un objet pouvant être visible par tous. Curieusement l'apprenti, à son retour, le découvre.

« Les neuf chiffres » : sur le sol sont déposées neuf feuilles sur lesquelles les chiffres « 1 » à « 9 » sont écrits : un chiffre par feuille. Quatre jeunes se distancent ensuite à l'écart avec un animateur. À l'insu d'un premier jeune, quelqu'un du groupe pointe n'importe lequel chiffre. Un premier jeune vient prendre place devant la série de chiffres et réussit à deviner le chiffre choisi. De fois en fois, l'ensemble du groupe tente de deviner le truc dans tout cela.

« La chaise magique » : assis sur une chaise, un animateur devine les chiffres qui sont inscrits sur des cartons, et ce, un à la fois. Mais comment fait-il?

1 h 25

### La vie est un mystère

Transition/relecture : Derrière le mystérieux des trois jeux précédents, nous avons vu que cela était clairement truqué. Il n'y avait pas vraiment de mystère. Pourtant, il y a dans la vie de ces questions mystère où il n'y a pas vraiment de réponses.

Récit de Philippe qui, de son lit d'hôpital à Ste-Justine, se pose des questions existentielles.

L'animateur donne quelques critères qui orienteront le questionnement des jeunes, pour la suite : éviter des questions dont les réponses se trouvent sur Internet, etc.

Réflexion individuelle sur « mes questions de fond » sans réponses. Chaque jeune prend le temps d'écrire ses questions existentielles à lui. Si d'autres questions du genre émergent dans les jours qui suivent, celles-ci pourront être transmises à l'équipe de la VDJ via notre groupe Facebook.

Retour en grand groupe et collecte des questions sur grands cartons.

Les animateurs annoncent ce qu'il adviendra des questions : quatre heures d'animation se vivront bientôt à la Villa des Jeunes, en se basant sur l'ensemble des questions émises.

2 h 00 Fin de la soirée.