

Qu'est-ce que j'ai fait au Bon Dieu pour mériter cela ?

Référence biblique :

Livre de Job

Référence thématique :

Le malheur

Mots clés :

Malheur, justifier



Le malheur est-il une punition de Dieu ?

Le protestantisme critique le discours de rétribution divine. Il est très réservé sur l'attribution à Dieu de tel ou tel événement. Il a ainsi été favorable aux progrès de la médecine, qui ont montré à la fois le caractère aléatoire de la maladie et les terrains favorables (génétique, comportements), et il a refusé le fatalisme.

Pourtant, il nous arrive toujours d'entendre : « qu'est-ce que j'ai fait au Bon Dieu pour mériter ça ? »... et peut-être parfois de le penser ! Et les Écritures disent que Dieu peut « guérir ».

Comment accueillir les événements malheureux de l'existence ? A quoi nous invitent-ils ?

Quelques références bibliques pour réfléchir : Genèse 9, 8-17 ; Job 1, 9 ; Luc 13, 1-5 ; Jean 9, 1-7

Présentation

La question du malheur reste toujours une énigme. Nous sommes tous touchés par des incompréhensions. Pourquoi certains sont riches, beaux, sympathiques et tout leur réussit, et d'autres sont pauvres, moche, et grincheux et leur vie n'est que galère ?

Il faut bien sûr nuancer car la vie n'est jamais toute noire ou toute blanche. Mais la question du, pourquoi tel malheur arrive, est difficile à résoudre, car il est souvent incompréhensible. Nous essayons très souvent de le justifier, mais faut-il chercher dans cette direction là ?

Cadre

Public : à partir de 15 ans

Nombre de participants idéal : 12 participants

Lieu et type d'espace : extérieur ou salle en dégageant un espace libre

Durée : 40 minutes

Objectif(s) de cette animation

L'objectif de cette animation est d'utiliser un outil pédagogique pour que les personnes s'expriment et se positionnent sur une question. Cette animation peut être utilisée pour animer un sujet lors d'une soirée d'un groupe de jeunes, pour animer le débat, ou pour clôturer un échange sur un sujet et permettre à chacun de se positionner.

Méthode(s) d'animation

La méthode est celle dite du « marais ».

Matériel nécessaire

- Un espace suffisamment grand pour que les personnes puissent se déplacer. Matérialiser dans cet espace 3 lieux. Un central qui correspond au marais (marécage), un à droite de cet espace qui correspond à une rive : « oui je suis d'accord avec l'affirmation » un autre à gauche qui correspond à une rive « non, je ne suis pas d'accord avec l'affirmation ».
- Préparer 3 ou 4 affirmations liées au thème. Ici le malheur est-il une punition de Dieu ?

Plan du parcours

1.	Mise en place des participants	1'
2.	Explication du jeu	4'
3.	Jeu du marais	30' (10' par affirmation)
4.	Conclusion	5'

Déroulement du parcours

1. Mise en place des participants

Faire lever les participants et leur dire de se mettre dans l'espace central qui représente un marécage.

2. Explication du jeu

Montrer les espaces, le marécage et les rives. Préciser que dans un marécage on ne peut pas rester et qu'il faut choisir une rive.

A droite, je suis d'accord avec l'affirmation. A gauche, je ne suis pas d'accord.

Expliquer les objectifs. Choisir une position, et une fois sur une rive l'objectif est de donner des arguments aux indécis, et essayer de faire changer d'avis ceux qui ont un avis contraire.

3. Jeu du marais

Le jeu en lui-même selon les instructions précédentes et ces propositions de questions :

- Chacun mérite ce qu'il a semé. Il n'y a pas de fumé sans feu. Donc le malheur n'arrive pas par hasard.
- Le mal, le malheur, est une chance car cela permet de s'en sortir et d'être plus fort.
- Le malheur ne s'explique pas. Il fait parti de la vie. Dieu n'y est pour rien.

Dieu ne punit pas, il prend la main de ceux qui la lui donne quand la vie est trop difficile.

4. Conclusion

Ceux qui le souhaitent peuvent témoigner du chemin parcouru dans le marais, des questions et affirmations qu'ils ont désormais afin de susciter un échange final et introduire la conclusion de l'animateur qui aura observé les 30' du jeu.

On peut également prolonger l'animation si on a plus de temps :

- a. Réflexion autour d'un texte biblique :
 - Lire le texte. (Genèse 9, 8-17; Job 1,9; Luc 13, 1-5 ou encore Jean 9, 1-7 peuvent être lu)
 - Faire réfléchir les participants au regard de ce qu'ils viennent de vivre avec le jeu.
- b. Création personnelle à travers l'écriture :
 - Chacun prend personnellement le temps d'écrire une dizaine de lignes sur le texte avec leurs propres mots
- c. Mise en musique du texte :
 - Chaque participant est invité à choisir une musique sur laquelle il va lire le texte.

Ces slams ainsi créés pourront être utilisés lors d'un culte animé par le groupe.

Auteur de cette fiche : Jean-Luc Cremer