

Thème : Jésus Christ, homme et Dieu à la fois.
Niveau d'application : Jeunes adultes et adultes (enseignement de la religion, catéchèse, aumônerie, animations paroissiales, mouvements, formation d'adultes, etc.).

Objectifs de la séquence :

- Repérer dans les évangiles les traits d'humanité et l'expression de la divinité de Jésus.
- Aborder la question de la nature à la fois humaine et divine du Christ.

Format : 1 séquence de 3 séances.

Rédaction : Pierre-Michel Gambarelli

Graphisme : Mathias Grosclaude

Préparation :

- Photocopier et découper les puzzles (un par équipe).
- Découper les 40 cartes à jouer.
- S'imprégner des règles du jeu et du rôle d'animateur.
- Se documenter sur le sujet afin d'alimenter et de structurer le débat.
- ...

Matériel :

- Photocopies
- 8 exemplaires des Évangiles (au moins deux par équipe)
- 2 boîtes (volume boîte à sucre)
- ...

Jésus Christ, homme et Dieu à la fois

Le Christ n'est pas un prophète. Il est Dieu fait homme.

L'arbre aux quarante branches est un jeu permettant aux participants d'entrer autrement dans le mystère de l'incarnation.

Un puzzle de 40 pièces

Le jeu consiste à reconstituer le plus rapidement possible le puzzle de la généalogie de Jésus. Pour ce faire, il suffit de découvrir à travers l'Évangile, les traits de l'humanité et les aspects de la divinité de Jésus.

- Imaginée à l'intention de responsables chargés d'animations spirituelles (catéchèses, aumônerie, mouvements, formation d'adultes, etc.) cette séquence est modulable selon les trois phases proposées. Naturellement, chacune de ces phases est adaptable à souhait.
- Utilisable à tout moment, cette séquence peut également s'intégrer sans difficulté, dans le programme d'une recollection ou d'une toute autre démarche de formation.
- Cette réflexion christologique trouve plus spécialement sa place dans la préparation de grandes fêtes liturgiques centrées sur le Christ et facilite l'appréhension de grands textes évangéliques parfois complexes (Jean 14, Jean 17, etc.)

L'arbre aux quarante branches

Compétences

Connaissance	Capacité	Attitude
<ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans les évangiles. 	<ul style="list-style-type: none"> Distinguer les deux natures de Jésus Christ. 	<ul style="list-style-type: none"> Situer la foi chrétienne dans le mystère de l'incarnation.

Séance 1



de 30 à 60 min

Objectif

- Réaliser les éléments du jeu.

Cadre et disposition

- Les participants sont divisés en 4 équipes. Les 4 équipes s'installent autour d'une table.
- Au-dessus de 20 joueurs, il est préférable de dédoubler le jeu et d'imaginer une synthèse commune.



Déroulement

1/ Première phase (entre 10 et 20 minutes)


- Chaque équipe repère, en feuilletant les quatre évangiles, un minimum de 5 versets où sont en question les coutumes, les habitudes, les pratiques, les institutions, les attitudes, les comportements de Jésus et de son peuple.
- Les références et les raisons du choix de ces versets sont notées en quelques mots par chaque équipe sur un papier tenu secret.
- Prendre exemple sur le document en annexe [1/4]




Avertissements

- ➔ Cette séance permet la réalisation, par les participants, des éléments du jeu. Si vous avez décidé d'utiliser les éléments du jeu contenus dans ce document vous pouvez passer directement à la deuxième séance.
- ➔ Faites votre choix en fonction de vos objectifs, du temps dont vous disposez et du niveau de connaissances bibliques des participants.
- ➔ Si vous exploitez cette séquence pour la première fois, nous vous conseillons de ne pas tenir compte de cette première séance.

2/ Deuxième phase (entre 10 et 20 minutes)

- Chaque équipe repère en feuilletant les quatre évangiles un minimum de 5 versets où apparaît un renseignement, une énigme, un sous-entendu, une affirmation, une profession de foi, une révélation concernant la divinité de Jésus...
- Les références et les raisons du choix de ces versets sont notées en quelques mots par chaque équipe sur un papier tenu secret.
- Prendre exemple sur le document en annexe [2/4] 

3/ Troisième phase (entre 10 et 20 minutes)

- Chaque équipe extrait pour chacun des 10 versets retenus un mot pouvant servir de titre générique à l'ensemble du passage et l'inscrit sur une carte bristol ; un mot par carte uniquement.
- Prendre exemple sur le document en annexe [3/4] 

Séance 2



de 30 à 60 min

Objectif

- Repérer dans des versets de l'évangile les signes de l'humanité et de la divinité de Jésus.



Déroulement

1/ Présentation des règles du jeu (4 min)

2/ Distribution des puzzles (1 min) [4/4]



3/ Phases de jeu (entre 25 et 55 min)

Règles du jeu

- La première équipe tire une carte. Pour 4 pièces de puzzle elle doit, en tout premier lieu, trouver en quelques instants, après concertation de l'ensemble de ses membres, le contexte évangélique auquel ce mot appartient (à quel passage de l'évangile ce mot fait-il penser : lieux, personnages, circonstances, enseignements, etc.) et répondre à la question suivante : « Que nous révèle ce verset sur la nature humaine ou sur la nature divine du Christ ? »
- Si l'équipe en question ne retrouve pas le contexte du mot, pour trois pièces de puzzle, elle a la possibilité de poser une question aux rédacteurs de la carte (ou à ceux à qui cette carte a été distribuée au début du jeu). Pour deux pièces, une deuxième question. Et pour une pièce, une troisième et dernière question.
- Lorsque l'équipe, au bout du troisième recours, ne parvient toujours pas à trouver la réponse, la carte retourne dans la boîte et ses rédacteurs (ou ses possesseurs) remportent la manche et piochent au hasard 5 pièces de puzzle.
- À son tour, l'équipe suivante tire une carte et cherche la réponse suivant le même procédé. Et ainsi de suite.
- L'équipe gagnante est celle qui, la première, a reconstitué son arbre.

Remarques :

- Toutes les cartes (40) sont conservées même si deux ou trois portent, par hasard, le même mot.
- Si une équipe tombe sur une carte qu'elle a rédigée (ou qu'elle avait reçue précédemment), elle la remet dans la boîte, passe son tour mais empoche toutes les pièces de puzzle que les autres équipes possèdent en double.
- Si plusieurs passages d'évangile correspondent au même mot, l'arbitre peut considérer une autre réponse comme acceptable.

- Chacun adaptera les règles du jeu à sa situation.

- L'animateur a un double rôle :

1. Celui d'arbitre. Il profite des échanges entre l'équipe joueuse et l'équipe rédactrice pour apporter, à l'ensemble du groupe, des précisions et des éclaircissements sur les versets retenus. À partir de la réponse du groupe interrogé il gère la discussion autour de cette question : « Quel trait d'humanité ou de divinité ce passage met-il en évidence ? »
2. Celui d'observateur. Il note en quels termes l'ensemble des joueurs parle du Christ, les hésitations, les fausses routes, les certitudes, les non-dits, etc. L'ensemble de ces constatations lui serviront à alimenter le débat de la séance suivante.



Avertissements

➔ Les participants ont participé à la première séance :

Dans ce cas, l'animateur place au centre de la table, dans une boîte, les 40 cartes que les quatre équipes viennent de préparer et dans une autre boîte l'ensemble des pièces des puzzles représentant un arbre (un puzzle par équipe).

➔ Les participants commencent la séquence par la deuxième séance :

Dans ce cas l'animateur distribue 10 cartes à chaque équipe. En une vingtaine de minutes, sur un papier, chacune d'elle note le mot porté sur les cartes qu'elle vient de recevoir et parcourt les textes selon les références indiquées afin de repérer, pour chacun de ces 10 versets, les traits d'humanité ou de divinité de Jésus.

Ceci terminé l'animateur rassemble les 40 cartes les mélange et suit les indications données dans la première partie de ces avertissements.

Séance 3



De 30 à 60 min

Objectif

- Échanger, dans le cadre d'un débat organisé, ce que le jeu a permis de révéler.



Déroulement

- 1/ Présentation du thème du débat et de ses règles par l'animateur (5 min)
- 2/ Débat entre les participants au jeu (entre 15 et 45 min)
- 3/ Conclusions de l'animateur (5 min)
- 4/ Remise et présentation du document « Repère » (5 min) [Voir page suivante]



L'animateur lance un débat entre les participants à partir de ses observations.

Ses questions pourraient être les suivantes :

- Pourquoi trouvez-vous plus facilement les réponses quand il s'agit de miracles ?
- Pourquoi la majorité des cartes concernant la divinité du Christ sont-elles encore dans la boîte ?
- Pourquoi n'avez-vous sélectionné que des passages de la passion ?
- Pourquoi n'y a-t-il pas de références tirées de l'évangile de Jean ?
- Quelles sont les cartes que vous aimeriez ajouter ?
- Quelles sont les cartes qui vous apparaissent prioritaires ?
- Etc.

Ne pas oublier de conclure en reprenant les idées forces qui se sont dégagées tout au long de la séquence.



Afin de faciliter l'émergence de la parole au début du débat, l'animateur peut s'appuyer sur quelques citations historiques qu'il aura précédemment sélectionnées et analysées. [Voir « Repère » page suivante]



Développement

- Réaliser la première phase en n'utilisant que l'évangile de Matthieu ou celui de Jean.
- Chaque équipe peut imaginer son arbre et réaliser son propre puzzle (40 pièces) à partir d'une illustration.
- Renforcer la difficulté du jeu en imposant un critère pour les réponses des équipes (exemple : tel mot correspond à tel verset. Cependant l'équipe ne doit citer que le nom du personnage parlant avec Jésus à ce moment-là).
- Visionner un film sur la vie de Jésus et observer comment l'auteur traite du sujet de l'humanité et de la divinité du Christ.
- Transformer le puzzle d'un des arbres en poster en le collant sur un panneau avec une phrase du type : « Jésus s'enracine dans notre histoire ».
- Parcourir ensemble la position de l'Église sur ce sujet (Cf. textes conciliaires).
- Lire ensemble la position d'un auteur sur ce sujet.
- Continuer cette séquence par une analyse des textes du Credo des Églises chrétiennes.
- En utilisant une sélection des cartes, rédiger ensemble un portrait de Jésus sous forme d'un poème ou d'une prière.
- Etc.



Extraits de textes historiques

- Le Verbe s'est fait homme pour que nous devenions Dieu ; il s'est rendu visible par son corps pour que nous ayons une idée du Père invisible... (Anasthase 295-373)
- Nous croyons en Jésus Christ, né du Père... Dieu né de Dieu... engendré non pas créé... pour nous les hommes il a pris chair... (Credo du concile de Nicée 325)
- Nous confessons donc notre Seigneur Jésus Christ, Fils unique de Dieu, Dieu parfait et homme parfait, composé d'une âme raisonnable et d'un corps, engendré du père avant les siècles... (Cyrille d'Alexandrie 380-444).
- Notre Seigneur Jésus Christ, un seul et le même Fils, le même parfait en divinité et le même parfait en humanité, vraiment Dieu et le même vraiment homme, au Père selon la divinité et consubstantiel à nous selon l'humanité ... un seul et le même Christ, Fils, Seigneur, Unique, connu en deux natures ... sans qu'il y ait confusion, transformation, division, séparation... (Concile de Chalcédoine 451)
- Jésus Christ : égal donc au Père selon la divinité et inférieur au Père selon l'humanité et un lui-même... (Paul VI)



Les grandes controverses historiques sur la nature humaine et divine du Christ

Docétisme (2^e et 3^e siècles)

Sous ce nom on désigne un ensemble d'hérésies répandues aux II et III^e siècles. Le Christ n'aurait été revêtu que d'une apparence corporelle. **Le Docétisme, c'est la négation de l'incarnation du Christ.**

L'Église, dès les origines, est confrontée à d'énormes difficultés d'ordre interne. Les crises doctrinales mettent à l'épreuve son unité. Des sectes se forment autour d'hérésies. Mais toutes ces controverses permettront aux nombreux conciles de l'époque de formuler un texte, toujours plus actuel : le Credo.

Arianisme (4^e siècle)

Pour Arius (prêtre d'Alexandrie) le Christ n'est pas Dieu mais un homme ayant reçu de Dieu le privilège d'être considéré comme son fils adoptif. **L'Arianisme, c'est la négation de la divinité du Christ.**

Contre Arius, le premier concile œcuménique de l'histoire de l'Église, le concile de Nicée (325), définit dans son Credo la foi en la divinité de Jésus. Depuis lors, le christianisme professe la coexistence de la divinité et de l'humanité du Christ.

Nestorianisme (5^e siècle)

Nestorius, évêque de Constantinople, nia l'union en la personne de Jésus Christ de la nature à la fois humaine et divine. **Le Nestorianisme distingue deux natures (humaine et divine) dans la même personne.**

Les Églises de rites Chaldéens (Iran, Irak, Inde...) sont des Églises nestoriennes. Dans la pensée nestorienne, Marie ne peut être appelée "mère de Dieu" car elle n'a donné naissance qu'à la nature humaine du Christ. Beaucoup de chaldéens ont fui leur pays, la Turquie et l'Irak notamment, à la suite des massacres, guerres et persécutions dont sont victimes ces chrétiens. Les Chaldéens sont environ 20 000 en France (la majorité en région parisienne). L'araméen, leur langue, était celle de Jésus.

Monophysisme (5^e siècle)

Eutychès, moine de Constantinople, enseigna que les natures du Christ étaient si étroitement liées que l'humaine se perdait dans la divine. **Le Monophysisme contraire au Nestorianisme s'approche du Docétisme.**

Aujourd'hui 3 Églises qui se réclament du Monophysisme :

- les Églises coptes essentiellement en Égypte et en Éthiopie ;
- les Églises jacobites en Syrie et en Inde ;
- les Églises arméniennes en Russie, au Liban.

Pour plus d'informations : http://infocatho.cef.fr/fichiers_html/dossiers/synodemo2010/eglcator01.html#coptealex

Références bibliques à l'usage de l'animateur

A/ HUMANITÉ DU CHRIST

01 Mt 2, 11 / "Ils virent l'enfant avec Marie, sa mère..."
ENFANT / Jésus vient au monde comme tout homme.

02 Mt 8, 4 / "Présente l'offrande que Moïse a prescrite..."
PRESCRIPTION / Jésus demande au lépreux de suivre les prescriptions rituelles de la religion juive.

03 Mt 11, 20 / "Alors il se mit à faire des reproches aux villes..."
COLÈRE / Jésus se met en colère contre les villes qui malgré les miracles ne croient toujours pas en lui.

04 Mt 13, 24 / "Il en va du Royaume des cieux comme d'un homme qui a semé du bon grain..."
SEMAILLES / Jésus illustre ses discours par des exemples qu'il emprunte à la vie quotidienne. Ici, l'ivraie et le bon grain.

05 Mt 15, 32 / "J'ai pitié de cette foule..."
MANGER / Jésus nourrit les hommes et les femmes qui l'écoutent non seulement de bonnes paroles mais aussi de pain.

06 Mt 26, 38 / "Mon âme est triste à en mourir..."
TRISTESSE / Jésus à Gethsémani se sent seul et abandonné de tous.

07 Mt 27, 50 / "Jésus, criant de nouveau d'une voix forte, rendit l'esprit..."
SOUFFRIR / Jésus, condamné à la peine capitale, meurt d'épuisement. Il est mort comme sont morts les milliers d'hommes que les Romains ont crucifiés à l'époque.

08 Mc 4, 38 / "Et lui, à l'arrière, sur le coussin, dormait..."
FATIGUE / Jésus après une dure journée est fatigué. C'est tout naturellement qu'il s'endort à l'arrière du bateau.

09 Mc 5, 41 / "Il prend la main de l'enfant et lui dit : « Talitha quoum »..."
PEINE / Jésus est sensible à la peine des hommes.

10 Mc 7, 33 / "Jésus lui mit les doigts dans les oreilles, cracha et lui toucha la langue..."
TOUCHER / Jésus, dans la majorité des miracles, comme ici la guérison du sourd-muet, associe à ses mots et à ses prières le contact corporel.

11 Mc 10, 16 / "Et il les embrassait et les bénissait en leur imposant les mains..."
EMBRASSER / Jésus éprouve, à l'égard des enfants, les mêmes sentiments qu'un père.

12 Lc 4, 2 / "Pendant quarante jours, au désert, il fut tenté par Satan..."
TENTATION / Jésus n'échappe pas aux tentations très humaines : tout pouvoir, tout savoir, tout avoir.

13 Lc 11, 1 / "Il était un jour quelque part en prière..."
PRIÈRE / Jésus, comme un homme, se tourne vers son Dieu et lui adresse sa prière.

14 Lc 14, 1 / "Or, Jésus était entré chez un des chefs des Pharisiens un jour de sabbat pour y manger..."
REPAS / Jésus donne de l'importance aux temps de convivialité comme les repas.

15 Jn 2, 2 / "Jésus, lui aussi, fut invité à la noce ainsi que ses disciples..."
FÊTE / Jésus participe aux rites et aux fêtes de son pays.

16 Jn 4, 7 / "Donne-moi à boire..."
SOIF / Jésus, fatigué du chemin, s'arrête au bord d'un puits et demande à une femme de Samarie de lui donner de l'eau.

17 Jn 10, 31 / "Les Juifs, à nouveau, ramassèrent des pierres pour le lapider..."
INCOMPRIS / Jésus dépasse sa peur d'affronter ces opposants.

18 Jn 11, 35 / "Alors Jésus pleura..."
LARMES / Jésus sait que Lazare va ressusciter, pourtant il pleure la disparition de son ami.

19 Jn 15, 1 / "Je suis la vraie vigne..."
VIGNE / Jésus puise dans la nature des exemples pour communiquer avec ses contemporains.

20 Jn 19, 33 / "Il était déjà mort, et ils ne lui brisèrent pas les jambes..."
MORT / Jésus passe par la mort physique. Son corps sans vie est descendu de la croix et enseveli.

Références bibliques à l'usage de l'animateur

B/ DIVINITÉ DU CHRIST

01 Mt 1, 23 / "On lui donnera le nom d'Emmanuel..."

DIEU AVEC NOUS / Le nom d'Emmanuel, donné également à Jésus, signifie: « Dieu est avec nous ».

02 Mt 2, 9 / "Et voici que l'astre qu'ils avaient vu à l'Orient avançait devant eux..."

ÉTOILE / La naissance de Jésus est un événement universel au sens le plus large du terme.

03 Mt 3, 17 / "Une voix venant des cieux disait : « Celui-ci est mon Fils bien-aimé... »"

COLOMBE / Lors du baptême de Jésus, une prophétie de la bible est réalisée : l'envoyé de Dieu sera son propre fils.

04 Mt 4, 11 / "Et voici que des anges s'approchèrent, et ils le servaient..."

ANGE / Jésus ne succombe pas aux tentations car il sait que le Père du ciel donne à son Fils tout ce dont il a besoin.

05 Mt 8, 3 / "Je le veux, sois purifié ! ..."

LÈPRE / Jésus a le pouvoir de guérir toutes les maladies, même les plus incurables comme la lèpre.

06 Mt 8, 27 / "Qui est-il, pour que même les vents et la mer lui obéissent ? ..."

OBÉIR / Debout dans la barque Jésus menace le vent et la mer et la tempête s'apaise.

07 Mt 12, 50 / "Quiconque fait la volonté de mon Père qui est aux cieux, c'est lui mon frère..."

FRÈRES / La vraie famille de Jésus dépasse l'unique lien du sang.

08 Mt 17, 2 / "Son visage resplendit comme le soleil, ses vêtements devinrent blancs comme la lumière..."

RESPLENDIR / Jésus transfiguré sur la montagne dévoile à ses disciples sa véritable identité.

09 Mt 28, 6 / "Il n'est pas ici car il est ressuscité..."

TOMBE VIDE / Le tombeau est vide, Jésus est vivant. Il est près de son père éternellement.

10 Mc 2, 28 / "Le Fils de l'homme est maître même du sabbat..."

AUTORITÉ / Jésus montre dans l'épisode des épis arrachés un jour du sabbat qu'il a autorité sur la loi.

11 Mc 6, 50 / "Confiance, c'est moi, n'ayez pas peur..."

CONFIANCE / Jésus marche sur les eaux. Les disciples eux-mêmes ont du mal à saisir la véritable identité du Christ.

12 Mc 14, 36 / "Abba, Père, à toi tout est possible, écarte de moi cette coupe..."

ABBA / Abba, en araméen, désigne le propre père de celui qui parle. Jésus à Gethsémani, à la fin de sa vie sur terre, s'adresse à Dieu en lui disant littéralement : papa.

13 Lc 22, 19 / "Ceci est mon corps donné pour vous. Faites ceci en mémoire de moi..."

NOUVELLE ALLIANCE / Jésus en partageant le pain offre son corps. Cet acte ouvre à tout jamais l'Alliance Nouvelle entre Dieu et l'humanité.

14 Lc 23, 3 / "Es-tu le roi des Juifs ? C'est toi qui le dis..."

ROI / Jésus ne dira rien de plus à Pilate. Il sait qu'il doit mourir afin que s'accomplisse la volonté du Père.

15 Lc 24, 31 / "Alors leurs yeux s'ouvrirent et ils le reconnurent, puis il leur devint invisible..."

APPARAÎTRE / Sur le chemin d'Emmaüs, Jésus ressuscité apparaît à deux disciples.

16 Jn 2, 4 / "Que me veux-tu femme ? Mon heure n'est pas encore venue ! ..."

PREMIER SIGNE / Le miracle de Cana est le premier signe de la manifestation de la gloire divine de Jésus.

17 Jn 8, 9 / "Qui n'a jamais péché lui jette la première pierre..."

PARDON / Jésus au nom de son père pardonne aux hommes pécheurs.

18 Jn 11, 43 / "Lazare, sors !"

RESSUSCITÉ / Jésus ressuscite un mort. Le monde peut enfin croire qu'il est envoyé par Dieu pour que s'accomplisse la volonté du Père.

19 Jn 15, 17 / "Ce que je vous commande, c'est de vous aimer les uns les autres !"

AMOUR / Comme son Père, Jésus nous aime et nous demande d'observer ses commandements.

20 Jn 20, 22 / "Il souffla sur eux et leur dit : « Recevez l'Esprit Saint ! »..."

ESPRIT / Le fils, au nom du Père, envoie son Esprit.

Enfant (Mt 2, 11)	Souffrir (Mt 27, 50)	Repas (Lc 14, 1)
Prescription (Mt 8, 4)	Fatigue (Mc 4, 38)	Fête (Jn 2, 2)
Colère (Mt 11, 20)	Peine (Mc 5, 41)	Soif (Jn 4, 7)
Semailles (Mt 13, 24)	Toucher (Mc 7, 33)	Incompris (Jn 10, 31)
Manger (Mt 15, 32)	Embrasser (Mc 10, 16)	Larmes (Jn 11, 35)
Tristesse (Mt 26, 38)	Tentation (Lc 4, 2)	Vignes (Jn 15, 1)
	Prière (Lc 11, 1)	Mort (Jn 19, 33)

<p>Dieu avec nous (Mt 1, 23)</p>	<p>Mes frères ? (Mt 12, 50)</p>	<p>Roi (Lc 23, 3)</p>
<p>Étoile (Mt 2, 9)</p>	<p>Resplendir (Mt 17, 2)</p>	<p>Apparaître (Lc 24, 31)</p>
<p>Colombe (Mt 3, 17)</p>	<p>Tombe vide (Mt 28, 6)</p>	<p>Premier signe (Jn 2, 4)</p>
<p>Anges (Mt 4, 11)</p>	<p>Autorité (Mc 2, 28)</p>	<p>Pardon (Jn 8, 9)</p>
<p>Lèpre (Mt 8, 3)</p>	<p>Confiance (Mc 6, 50)</p>	<p>Ressuscité (Jn 11, 43)</p>
<p>Obéir (Mt 8, 27)</p>	<p>Abba (Mc 14, 36)</p>	<p>Amour (Jn 15, 17)</p>
	<p>Nouvelle Alliance (Lc 22, 19)</p>	<p>Esprit (Jn 20, 22)</p>



L'arbre de Jessé représente traditionnellement l'arbre généalogique de Jésus illustrant son appartenance à l'histoire des hommes. L'arbre, enraciné dans le sol et montant vers le ciel, symbolise le lien entre la terre et le ciel.