

Étape n°2 : Le livre de Ruth

(Conception : Mathieu Busch et Frédéric Gangloff / équipe ZeBible-ABF)

OBJECTIF

L'animation propose, à travers la découverte du livre de Ruth, de faire prendre conscience des questions qui touchent aux relations avec les étrangers (immigration, exil, préjugés, identité, intégration), avec leurs difficultés mais aussi leurs réussites.

Les ressources de ZeBible proposées en annexe éclairent également cette thématique.

Pour autant il ne s'agira pas d'aborder tous les aspects du sujet. Le parcours proposé dans le livre de Ruth permet de découvrir une histoire de mort (l'immigration ratée de Noémi) qui se transforme en histoire de vie (la fidélité de Ruth et la générosité de Booz, l'immigration réussie de Ruth et son intégration à la grande histoire du peuple d'Israël).

1- POUR UNE RENCONTRE OU DEUX

Les temps forts de l'animation sont la lecture/visualisation de l'histoire de Ruth (2^e étape) ainsi que les clés de lecture/d'appropriation introduites par l'animateur, en écho à la discussion du groupe (3^e étape).

Durée : une ou deux rencontres de deux heures. Mais les étapes peuvent être déployées sur un temps plus long (journée ou week-end) avec les propositions faites en fin de fiche.

Matériel : texte du livre de Ruth (sur le site www.zebible.com), un par jeune ; feuilles de paperboard, feutres, pastilles adhésives (« patafix » ou autre), cartons + ficelle pour réaliser des pancartes à mettre autour du cou (ou déjà réalisées pour gagner du temps). Portrait-robot du Moabite (cf. étape 1, temps 3). Si possible une carte biblique du temps des Juges (avec le pays de Moab).

Disposition : un demi-cercle de chaises avec de la place au milieu pour écrire ou se déplacer. Un mur d'affichage à l'extérieur du demi-cercle.

Étape n°1 Sensibiliser aux préjugés : « Être étranger c'est être réduit par d'autres à des clichés »

Il s'agit d'une simple introduction – ne pas s'attarder.

- 1- L'animateur demande aux jeunes d'associer spontanément des clichés à des nationalités : par exemple « si je vous dis Italien / Américain / Chinois... : à quoi pensez-vous ? » (portrait-robot correspondant).
- 2- L'animateur souligne que l'image que l'on se fait de l'autre se réduit souvent à des clichés, des préjugés, des généralisations caricaturales (encore aggravées si dans le passé il y a eu des conflits entre peuples différents).
- 3- La Bible aussi témoigne de cela : les Moabites, petit peuple habitant de l'autre côté de la mer Morte, étaient ainsi perçus par les Israélites comme des frères ennemis à maudire. (Si possible montrer sur une carte le voisinage entre Israël et Moab.)

Présentation d'un portrait-robot du Moabite selon la Bible. Ce portrait-robot, préparé en amont par l'animateur, est présenté sur une affiche disposée sur le mur (silhouette humoristique).

- 1- Ses origines : « Les Moabites sont le fruit d'un inceste » (Genèse 19.29-38)
- 2- Les conflits passés : « Ce sont tous des ennemis en puissance, aux pratiques barbares » (2 Rois 3 ; cf. v. 27)
- 3- Les mauvais coups qu'on leur a faits : « Ce sont des gros à transpercer et dont on se moque comme d'Églon leur roi » (Juges 3.12-30 ; 2 Samuel 8.2)
- 4- L'impossibilité de partager avec eux l'adoration de Dieu : « Ce sont tous des maudits et des païens » (Deutéronome 23.4-5)
- 5- L'impossibilité d'imaginer un projet, un avenir commun avec « ces gens-là » (Jérémie 48)

Étape n°2 Émigrer – et donc devenir étranger pour autrui – est le plus souvent motivé par une nécessité vitale.

Question introductive au groupe : « Dans ce contexte, qu'est-ce qui pourrait motiver un Israélite à aller habiter chez un Moabite ? » (Un enjeu vital !)

Lecture/visualisation du récit dans l'espace (pour bien ressentir l'intensité dramatique).

Avant de démarrer ce temps, distribuer les différents rôles aux jeunes, et leur expliquer rapidement ce qu'ils auront à faire, pour qu'ils puissent être vraiment acteurs de l'animation.

1^{er} temps : L'animateur introduit l'histoire de Ruth. Les jeunes reçoivent le texte.

Lecture de **Ruth 1.1-5**

Huit jeunes seront successivement appelés à se placer au centre du demi-cercle de chaises. Chacun symbolisera un des personnages et/ou des éléments de l'histoire. L'animateur pourra confier à un 9^e jeune le rôle de narrateur, pour pouvoir se concentrer sur la gestuelle et le jeu des pancartes.

Narrateur : « L'histoire se passe à Bethléem dont le nom signifie "la maison du pain", or il n'y a plus de pain, c'est la famine ! ».

Le manque de pain est symbolisé par un jeune tenant une pancarte avec le mot PAIN barré.

Le jeune 1 prend une posture négative (assis par terre en boule, genoux repliés, tête rentrée ou carrément couché sur le sol).

Narrateur : « Élimélek, son nom signifie "Mon Dieu est roi", mais peut-être se demande-t-il : Que fait Dieu ? Pourquoi la famine ? »

Le jeune 2 qui symbolise Élimélek est placé debout au centre, éventuellement avec une pancarte avec FAIM + QUE FAIT DIEU ?

Narrateur : « Noémi : son nom signifie "ma gracieuse/ma douceur". Mais les temps sont durs. »

Le/la jeune 3 est placé à côté d'Élimélek, avec une pancarte portant le mot FAIM.

Narrateur : « Les deux fils : Malon signifie "malade/souffrant" et Kilion, "fragile". Sont-ils déjà touchés par les conséquences du manque de nourriture ? »

Une pancarte avec FAIM + FAIBLE, pour deux jeunes 4 et 5, aux côtés d'Élimélek et Noémi.

Un jeune 6 se met à côté de l'affiche/portrait-robot du Moabite placée sur un mur, à l'extérieur du demi-cercle : il tient une pancarte avec le mot PAIN.

Narrateur : « Voici Moab, qui signifie "loin du Père", donc "loin de chez soi". »

2^e temps : *L'animateur demande aux quatre jeunes représentant la famille d'ôter leurs pancartes FAIM, de les mettre sur le jeune qui symbolise Bethléem avec le mot PAIN barré, et d'aller rejoindre MOAB (le jeune et l'affiche) en quittant le demi-cercle pour aller vers le mur.*

Narrateur : « Le pays de Moab c'est l'ennemi détestable (décrit par le portrait-robot du Moabite) mais c'est chez lui qu'il y a du pain (symbolisé par le jeune 6 avec l'affiche PAIN). »

Narrateur : « La famille est partie pour sauver sa peau, contrainte par le risque vital que fait peser la famine. »

Narrateur : « Ils deviennent des étrangers » (chaque jeune symbolisant un membre de la famille reçoit une pancarte avec le mot ÉTRANGER).

Narrateur : « L'immigration n'est pas une partie de plaisir. D'ailleurs Élimélek meurt en pays étranger (Le jeune se couche par terre). Cependant ses deux fils épousent des filles du pays. C'est un pas vers l'intégration. La vie est possible dans le pays de Moab » (l'animateur fait arriver deux autres jeunes, 7 et 8, qui symbolisent les belles-filles Orpa et Ruth).

Narrateur : « Dix années passent, mais le sort s'acharne : les deux fils meurent (les jeunes se couchent par terre avec leur pancarte ÉTRANGER – car bien souvent, même après des années, on reste étranger). Noémi reste seule, étrangère (toujours avec la pancarte), avec ses belles-filles qui, elles, sont du pays. »

3^e temps : *Lecture de Ruth 1.6-15 (les « acteurs » restent tous en place)*

Narrateur : « Le pain revient dans le pays de Noémi » (le jeune 1 qui symbolise Bethléem se relève, enlève les pancartes FAIM et PAIN [barré] et prend une pancarte MAISON DU PAIN).

Narrateur : « Noémi veut repartir seule. Elle veut revenir chez elle en laissant ses belles-filles dans leur pays à elles. Pour Noémi, il n'y a plus d'avenir commun entre elle, Israélite, et ses belles-filles moabites puisqu'il n'y a même pas de petits-enfants. »

Narrateur : « Orpa, l'une des belles-filles, tourne alors le dos à Noémi – son nom signifie justement "l'épaulé, le dos". Elle est libre de rester dans son pays, de refaire sa vie. » (Le/la jeune 7 tourne le dos à Noémi et fait face au panneau Moab.)

Narrateur : « Ruth, l'autre belle-fille, souhaite, elle, rester avec Noémi. Pourquoi ? – Est-ce parce que son nom Ruth peut signifier "amitié" ou "compagne" ? Elle n'a aucun intérêt à quitter son propre pays. Elle offre son compagnonnage, sa présence au milieu du malheur.

Le ou la jeune qui représente Ruth tourne le dos au panneau Moab.

L'animateur fait quitter Moab à Noémi et Ruth (jeunes 3 et 8). En « arrivant » à Bethléem, au centre du demi-cercle, Noémi donne sa pancarte ÉTRANGER à Ruth.

4^e temps : *Lecture de Ruth 1.16-22*

Narrateur : « La motivation de Ruth relève d'un choix et d'une volonté personnelle. Elle connaît les risques encourus (v. 17, évocation de la mort). Apparemment Ruth agit par fidélité envers sa belle-mère, une fidélité motivée par la bonté et la compassion. Ni la coutume ni la loi, ni aucune nécessité, ne l'obligent à accompagner sa belle-mère. »

Narrateur : « Noémi souhaite qu'on l'appelle Mara ce qui signifie "amertume" (une nouvelle pancarte avec le mot AMERTUME est mise autour de son cou). »
Ruth et Noémi restent en place ; les autres acteurs rejoignent leur place.

Narrateur : « Voici deux femmes, l'une âgée et brisée par la vie, l'autre étrangère, sans ressources. Fragilité extrême : plongées dans la pauvreté, à la merci de personnes mal intentionnées. Que va-t-il se passer ? La vie peut-elle repartir ? »

Temps de silence

Les deux acteurs Noémi et Ruth rejoignent leur place.

Étape n°3 « En exil, à la merci des autres » (survol des chapitres 2 et 3)

1- L'animateur résume l'histoire de Ruth en lisant/faisant lire la fiche personnage de Ruth ainsi que les deux notices des chapitres 2 et 3 (annexes – ressources de ZeBible).

Ce survol rapide de la suite de l'histoire montre la bonté de Booz et résume les péripéties qui mènent au mariage de Ruth avec Booz, et son intégration dans le peuple d'Israël.

2- L'animateur souligne que le destin de Ruth est celui d'une « pretty woman » : elle part de rien, se fait remarquer, est poussée par sa belle-mère à séduire Booz ; mais à la fin, elle trouve un véritable amour construit sur une complicité réciproque. C'est une belle histoire avec un happy end.

3- Écouter le chant « Ruth » de P.U.S.H. (à télécharger sur www.zebible.com).

4- Ouvrir une discussion avec le groupe, avec la question suivante : d'où vient que cette histoire de mort se tourne finalement vers la vie ?

- L'attitude de chacun des personnages (Noémi, Ruth, Booz).
- La place de Dieu dans ce récit : où est-il nommé ? Que dit-on de lui ?
- L'histoire de Noémi et de Ruth vous fait-elle penser à des histoires d'aujourd'hui que vous connaissez ?

5- En fonction des éléments apparus dans la discussion, l'animateur propose alors de retenir quelques idées-forces, comme un message possible du livre. En particulier :

- Face aux dures conditions de l'immigration, de l'exil, du fait d'être étranger, ce sont les diverses manifestations de la bonté qui permettent de sortir du désespoir.
- Sans aucune obligation, Ruth a choisi d'accompagner sa belle-mère, de quitter son pays, sa famille, sa culture, et de devenir à son tour étrangère.
- Booz ne s'est pas arrêté aux préjugés qui pesaient sur les Moabites (cf. le portrait-robot). Il ne s'est pas non plus contenté d'appliquer la loi (faire l'aumône de quelques épis de blé) mais il est allé plus loin. Par **bonté**, il a apporté une aide conséquente, il n'a pas abusé de sa situation de supériorité, il est resté ouvert à la possibilité d'une rencontre véritable.
- **La bonté de l'un répond à la bonté de l'autre, au-delà des préjugés, au-delà du minimum requis par la loi.**
- La bonté ne s'arrête pas à ce qui est convenu (clichés, préjugés) ni à ce qui est demandé (loi) mais engendre des actes accomplis simplement par intérêt pour l'autre. Sans ces gestes de bonté, l'histoire humaine est pauvre et fermée.
- Quelle est la source de cette bonté ?

Et pour finir la rencontre...

- Une demi-feuille vierge est distribuée à chaque jeune (éventuellement avec les trois questions ci-dessous déjà inscrites).
- Chacun est invité à répondre simplement à ces trois questions :
 - 1° Quel détail de cette histoire je retiens en particulier ?
 - 2° Y a-t-il une situation que j'ai déjà vécue – moi, ou dans mon entourage – qui aurait un rapport avec ce récit (préjugés, injustice, etc.) ?
 - 3° Quel geste/quelle action concrète j'aimerais moi-même réaliser dans les prochains jours, en écho à cette histoire ?
- Chacun emportera sa feuille comme trace de la rencontre et de son engagement.
- L'animateur propose une prière simple qui confie à Dieu les découvertes et les engagements de chacun.
- Reprise du chant en groupe. Invitation à lire chez soi la totalité de l'histoire. (*Le jeune peut télécharger lui-même le texte sur le site www.zebible.com.*)

2- POUR UN TEMPS FORT (JOURNÉE OU WEEK-END)

Étape n°1 « Être étranger c'est être réduit par d'autres à des clichés »

On peut développer le temps 1 de la 1^{re} étape comme suit :

a- On forme des petits groupes avec pour consigne de réaliser un portrait-robot caricatural d'un étranger : « En très peu de temps dessinez et/ou décrivez sur une feuille de paperboard un Allemand, un Américain, etc. » (une nationalité différente par groupe).

La démarche peut aussi être vécue en plenum en ne réalisant qu'un seul portrait-robot.

b- En plenum, chaque petit groupe présente rapidement sa réalisation.

c- En même temps l'animateur souligne l'aspect réducteur d'une telle démarche, ce qui relève de préjugés dus à l'histoire, aux différences culturelles, etc. L'animateur peut charger le trait pour aller plus loin, etc.

d- (*facultatif*) : L'animateur propose ensuite de construire le portrait-robot du Français (ou de l'habitant du pays où vous vous trouvez !), tel qu'il serait perçu par les autres nations, selon le groupe.

e- Les différentes réalisations sont affichées sur le mur de la salle.

Étape n°2 Émigrer – et donc devenir étranger pour autrui – est le plus souvent motivé par une nécessité vitale

On peut développer le temps 1 de cette 2^e étape avec des témoignages de migrants.

L'animateur propose ensuite de découvrir trois témoignages actuels qui présentent trois motivations pour immigrer : économique (bâtir une vie meilleure), politique (fuir l'oppression), par intérêt personnel (découvrir une autre culture). Les deux premiers témoignages souligneront l'enjeu vital de l'immigration : « J'accepte de devenir un étranger car ma vie est en jeu. »

Puis enchaîner avec la lecture/visualisation du texte de Ruth 1.

Étape n°3 « En exil, à la merci des autres » (*survol des chapitres 2 et 3*)

(suivre le déroulement indiqué dans la démarche courte, ci-dessus)

Si l'on dispose de plus de temps, l'animateur choisira plutôt de faire lire des passages des chapitres 2 et 3 (au lieu de les résumer comme dans la démarche courte).

Pour aller plus loin...

- Proposer aux jeunes de lire la totalité du livre de Ruth. Et notamment Ruth 4.13-22 : l'enfant qui naît est le signe de la victoire de la vie sur l'adversité. Noémi retrouve une raison de vivre avec son petit-fils. Ce dernier s'inscrit aussi dans la grande histoire d'Israël. Obed, dont le nom signifie « serviteur », sera le grand-père du plus fameux roi d'Israël, David, et un ancêtre de Jésus-Christ. Sans Ruth, celle qui s'est faite étrangère par bonté, l'Histoire aurait été autre !
- Visionner avec le groupe le film « Welcome » de Philippe Lioret.
- Autres discussions possibles : les enjeux de la rencontre des cultures (bienfaits ? dangers ?) ; l'apport des personnes étrangères dans notre société, dans l'Église ; etc.
- Découvrir quelle est la place de l'étranger dans la Bible (cf. fiche thématique en annexe).