



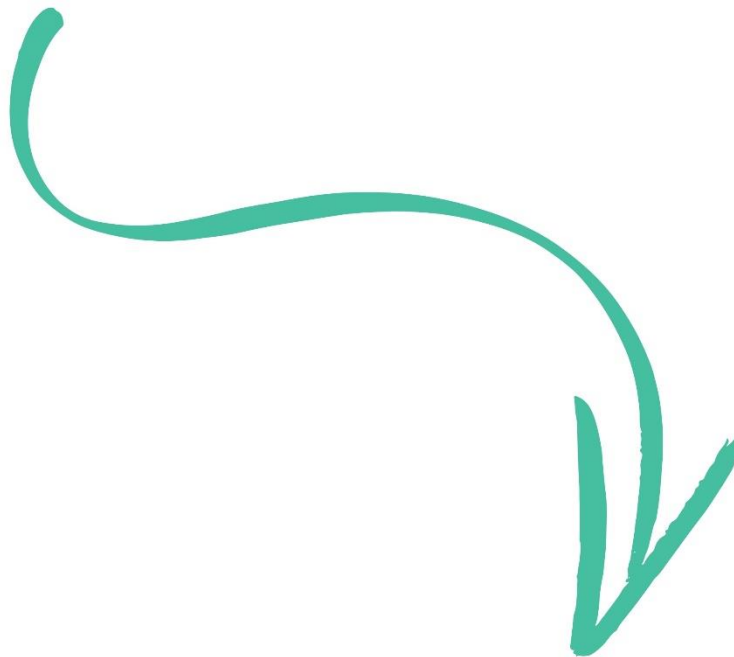
Accueillir Être accueilli

Cette activité concerne en priorité les jeunes, mais elle peut être vécue dans le cadre d'une catéchèse intergénérationnelle.

Objectifs

Aider les participants à prendre conscience des richesses et des difficultés de l'accueil. Qu'on soit accueillant ou accueilli, l'hospitalité implique souvent un partage de nourriture. Manger ensemble nous humanise et nous socialise. Mais dans toutes les cultures, le repas obéit à des règles, des rites, des interdits, qui ne sont pas toujours compréhensibles pour des personnes extérieures.

La lecture d'un récit du livre des Actes va introduire les participants au grand jeu proposé dans cette animation : Bon appétit !



Lecture d'image

Qu'évoque cette image pour chacun d'entre vous ?

Un buffet généreux ? Appétissant ou pas ? Permis ou défendu ?



Et dans la Bible ?

Le livre des Actes des apôtres évoque la diffusion de l'évangile dans les milieux juifs et non juifs qui vivent à Jérusalem et autour. Très vite se posent des questions d'accueil réciproque et de respect des règles religieuses. Dans notre récit, Simon Pierre, qui se trouve à Jaffa, est invité à visiter un officier romain prénommé Corneille, qui lui a envoyé des serviteurs pour venir le chercher. Corneille est croyant mais non-juif et réside à Césarée.

Le lendemain, tandis qu'ils étaient en route et approchaient de Jaffa, Pierre monta sur le toit en terrasse de la maison, vers midi, pour prier. Il eut faim et voulut manger. Pendant qu'on lui préparait un repas, il eut une vision. Il vit le ciel ouvert et quelque chose qui en descendait : une sorte de grande nappe, tenue aux quatre coins, qui s'abaissait à terre. Et dedans il y avait toutes sortes d'animaux quadrupèdes et de reptiles, et toutes sortes d'oiseaux. Une voix lui dit : « Debout, Pierre, tue et mange ! » Mais Pierre répondit : « Oh non ! Seigneur, car je n'ai jamais rien mangé d'interdit ni d'impur. » La voix se fit de nouveau entendre et lui dit : « Ne considère pas comme impur ce que Dieu a déclaré pur. » Cela arriva trois fois, et aussitôt après, l'objet fut remonté dans le ciel. Actes 10,9-16

Une ou deux questions de compréhension :

Dans le judaïsme, certains aliments sont interdits à la consommation et la manière de cuisiner obéit à des prescriptions particulières. On appelle cela la kasherout. Vous pouvez consulter le livre du Lévitique 11,1-47 et vous comprendrez la réaction de Pierre.

Connaissez-vous d'autres religions, convictions ou cultures qui posent des interdits alimentaires ?

Comment interprétez-vous la dernière affirmation de la voix céleste ?

Grand jeu

JEU « BON APPETIT »

Voici un jeu créé par les Scouts et Guides de France qui permet bien de questionner la rencontre interculturelle.

Objectif :

A la fin du temps, les participants auront

- expérimenté la rencontre entre différentes cultures
 - pris conscience de la complexité de la notion de culture
 - été confrontés aux problèmes de communication interculturelle
 - identifié quelques-unes de leurs attitudes face à la différence
-

Durée : 1h30 à 2h

Nb de participants : au moins 24 participants

Méthode :

Jeu de simulation culturelle où les participants seront amenés, à travers la préparation et le partage d'un repas, à s'approprier une culture imaginaire, puis à rencontrer une autre culture. Le jeu est suivi d'une analyse et d'un débat.

Matériel :

- Une fiche communauté par équipe
 - Des petits bonbons de différentes couleurs. Il faut qu'il y ait au moins 5 couleurs. L'idéal est d'utiliser des « smarties ».
- Il faut prévoir à peu près 15 bonbons par participant (il y a près de 40 smarties par tube).
- Une vingtaine de cure-dents
 - De quoi isoler chaque communauté
 - Des post-it et des stylos

Disposition de la salle :

Disposer de 2 ou 3 salles permettant à chaque communauté d'être isolée. Une des salles doit être suffisamment grande pour réunir tous les compagnons en plénière. Le trajet entre les salles pour se rendre d'une communauté à une autre peut alors tenir lieu de « voyage ».

Description détaillée

Préparation

- Répartir les participants par équipe de 6 à 8 membres. Il faut un nombre pair d'équipes. Les communautés sont amenées à se rencontrer ainsi :
 - La communauté Artéa rencontre la communauté Balgebo
 - La communauté Carline rencontre la communauté Dulfan
 - La communauté Emonide rencontre la communauté Fuxoa

S'il y a plus de 6 équipes, reprendre une deuxième fois les couples existants.

- Préparer un lieu relativement isolé pour chaque communauté – lors de la première phase du jeu, ils ne doivent pas se voir. L'idéal est d'isoler visuellement les communautés les unes des autres (avec des paravents, des rideaux...). Les communautés devant se rencontrer doivent être le plus éloignées possible l'une de l'autre.
- Placer dans chaque communauté :
 - La fiche communauté
 - Un panneau avec le nom de la communauté
 - 2 bols au moins comprenant le nombre de bonbons défini selon chaque communauté (afin de pouvoir préparer 2 repas au moins)
 - Un récipient pour chaque membre de l'équipe
 - Des cure-dents lorsque la fiche le précise
 - Un élément pour chaque membre de l'équipe permettant de s'identifier, cet élément doit être différent pour chaque équipe (ruban, chapeaux, brassards de couleurs...)
- Prévoir pour l'animation un gong ou un jingle qui permettra de rythmer le jeu et d'en marquer les différentes phases. Le gong ainsi que l'animateur doivent être entendus par toutes les équipes à la fois. Si l'animateur doit se déplacer d'une salle à une autre pour être entendu, cela doit se faire très rapidement pour que les communautés ne soient pas décalées dans le temps. L'animateur dit à haute voix les instructions mais ne doit pas répondre aux questions que les participants pourraient lui poser. Il doit essayer d'intervenir au minimum dans le jeu.

Prévoir dans chaque équipe une personne extérieure qui servira de guide lors des voyages entre les différentes communautés.

Durée Séquence	Temps cumulé	Contenu	Commentaires
5'	5'	<p>Introduction</p> <p>En plénière, l'animateur introduit le jeu :</p> <p>« Nous allons jouer, soyez attentifs aux consignes qui vous seront données, respectez le timing et les règles et laissez-vous prendre au jeu !</p> <p>Début du jeu :</p> <p>DING !</p> <p>Il est bientôt l'heure de se restaurer ! Nous vous invitons à aller chez vous, dans votre communauté, et à préparer votre repas ! !</p> <p>Envoyer les compagnons dans leurs coins de communauté respectifs. Un guide (un des animateurs) leur indique leur communauté. Leur demander de s'asseoir en rond et lire la feuille qui leur est donnée.</p>	
10'	15'	<p>Préparer et partager le repas</p> <p>Lire fiche de communauté</p> <p>Les participants s'approprient l'élément d'identification et se mettent d'accord sur la manière de préparer et partager le repas. Ils partagent les rôles.</p>	
10'	25'	<p>DING !</p> <p>Il est l'heure de se restaurer. Tout le monde est prié de passer à table !</p> <p>Vous avez 10 mn pour manger.</p> <p>Chaque communauté s'essaie à partager un repas ensemble.</p>	

5'	30'	<p><i>DING !!</i></p> <p>C'est l'heure du courrier : vous recevez une invitation.</p> <p>Un animateur distribue à chaque communauté une lettre. C'est une lettre d'invitation</p> <p>2 ou 3 membres de chaque communauté se préparent à se rendre dans une autre communauté où ils seront accueillis afin de partager un repas.</p>	<p>Veiller à ce que les invités soient toujours en minorité dans la communauté qui les accueille.</p>
		<p><u>La rencontre</u> DING !!</p> <p>C'est l'heure du voyage. 2 membres de chaque communauté prennent la route pour partager un repas avec une autre communauté. Vous souhaitez être le plus poli possible avec vos hôtes mais avant tout vous restaurer : le voyage est long et vous arriverez affamés !</p> <p>Pour se rendre dans leur communauté d'accueil, les invités doivent suivre un parcours avec un bandeau sur les yeux. Ils sont guidés par un animateur.</p>	<p>Ce parcours (sans embûches) doit durer 30 secondes à 1 minute. Ce voyage a pour but de marquer le changement de contexte et de désorienter légèrement les voyageurs.</p>
		<p>Lorsque tous les invités sont arrivés :</p> <p><i>DING !!</i></p> <p><i>L'heure du repas arrive : honorez vos invités de votre mieux !</i></p> <p><i>Vous avez 10 minutes.</i></p> <p>Les communautés se retrouvent alors dans cette configuration : 4 ou 6 accueillants et 2 accueillis. Ils doivent prendre un repas ensemble.</p>	<p>Il est important lors de cette phase de ne pas intervenir auprès des équipes.</p> <p>S'il reste du temps, proposer aux autres participants de voyager en répétant 1 ou 2 fois la phase de voyage avec à chaque fois 2 ou 3 participants différents.</p>

2'	45'	<p>DING !!</p> <p><i>Maintenant que vous avez mangé, vous regagnez votre communauté, riches d'une expérience que vous comptez bien raconter à vos semblables !!</i></p> <p>Les invités retournent dans leur communauté, de la même manière qu'ils sont venus. Un animateur leur sert de guide.</p>	
10'	55'	<p>Une fois rentrés, les membres des communautés sont invités à partager leurs souvenirs de voyages. Pour cela, ils reçoivent une fiche « souvenirs de voyages », ainsi que deux post-it et stylo.</p> <p>Chaque communauté est invitée à nommer un scribe.</p>	
5'	1h	<p>DING !!</p> <p><i>Merci de vous être prêtés au jeu !</i></p> <p><i>5 minutes de pause avant de se retrouver en plénière pour débattre.</i></p>	
20 – 30'		<p>Analyse suivie de l'évaluation</p> <p>En plénière, où les participants de chaque communauté se regroupent.</p> <p>Qu'est-ce qu'une culture ?</p> <p>Proposer aux participants d'essayer ensemble de définir l'identité, la culture de chaque communauté. Sur un paper-board, tracer une ligne (comme une vague) séparant la feuille ainsi : 1/3 en haut, 2/3 en bas.</p> <p>Demander à chaque scribe de poser à l'autre communauté la question qu'il a préparée.</p> <p>Placer le post-it sur le haut de la feuille (partie émergente de l'iceberg).</p> <p>La communauté questionnée répond : écrire les éléments de réponse dans la partie basse de la feuille.</p> <p>On obtient ainsi le squelette d'une culture : un dessin d'iceberg.</p>	<p>En général, les questions porteront sur les aspects visibles de la culture de la communauté.</p> <p>En général, les réponses portent plutôt sur du sens, des valeurs, des croyances. Ce sera la partie immergée de l'iceberg.</p>

	<p><u>La rencontre interculturelle</u> Voir quelles sont les attitudes et les comportements que déclenche une rencontre interculturelle.</p> <p>Reprendre les questions posées dans les équipes autour de la rencontre. Prendre les questions une à une. Pour ne pas être trop long ni trop répétitif, une équipe prend la parole puis les autres complètent, confirment ou infirment.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Qu'est-ce qu'ils ont ressenti au cours de la rencontre ? Ceux qui ont voyagé Ceux qui ont accueilli - Que s'est-il passé ? Ceux qui ont voyagé Ceux qui ont accueilli <p>En s'appuyant sur les réponses des participants, un débat peut naître autour de ces questions : est-on capable de s'adapter ? Jusqu'à quel point sommes-nous capables de mettre entre parenthèses les règles de notre propre société ? S'adapte-t-on autant quand on accueille que lorsqu'on est accueilli ? Comment arrive-t-on à communiquer ?</p>	<p>L'intérêt est de recueillir et de verbaliser ce qui a été ressenti durant la rencontre : curiosité, envie de comprendre mais aussi incompréhension, impression d'être submergé, recherche de points de repères, sentiment de tout contrôler, de fixer des règles ou au contraire malaise, frustration...</p>
--	--	---

NOTES POUR L'ANIMATEUR

La culture

Très souvent, les personnes qui se rendent à l'étranger parlent de culture en termes de « choses à voir et à photographier », mais une meilleure définition de la culture serait : « l'ensemble des valeurs, attitudes, traditions, comportements et modes de vie assumés et partagés par les individus d'une même communauté humaine. »

Une culture peut être comparée à un iceberg : les choses que nous pouvons voir ou photographier sont celles qui émergent : aspects vestimentaires, culinaires, vie quotidienne, type de relations... Sous la surface se trouvent des valeurs, des attitudes et des croyances plus profondes, plus complexes et plus difficiles à percevoir et à comprendre.

La partie visible n'est que l'expression, la résultante de cet ensemble de valeurs / attitudes / croyances partagées par la communauté. Très souvent, ce lien ne nous apparaît pas très nettement, jusqu'à ce que nous soyons parvenus à en apprendre sur cette culture, ses valeurs et son histoire. C'est là l'un des aspects enrichissants d'une expérience en profondeur d'une autre culture. Une expérience telle que vont la vivre les participants durant leur camp.

ANNEXES

- Fiches de communauté
- Souvenirs de voyage
- Lettres d'invitation

Fiche de communauté

COMMUNAUTE ARTEA

Dans notre communauté, les aliments sont placés dans un grand plat au milieu de la table. Il n'y a que le pain (les bonbons verts) que nous plaçons dans un plat à part.

Nous nous asseyons tous en rond, autour du plat.

Le plus âgé doit être placé en face du plus jeune.

Durant le repas, on discute de chose et d'autre, comme la pluie et le beau temps. On ne parle jamais de nourriture. Poser une question est considéré comme une impolitesse grave.

Chacun se sert dans le plat principal : on prend quelques bonbons, on les place dans son assiette puis on les mange.

Tout convive cherche à garantir son apport alimentaire journalier.

Soit

- des vitamines (1 bonbon violet)
- du pain (2 bonbons verts)
- des calories (3 bonbons de différentes couleurs)

Notre religion nous interdit de manger les légumes qui poussent en terre, ils sont considérés impurs. Ils sont symbolisés par les bonbons jaunes.

Lorsqu'un convive mange un bonbon bleu, met considéré comme très raffiné en Artéa, il se lève et fait le tour du groupe avant de le manger. C'est un signe de remerciement à la communauté.

Fiche de communauté

COMMUNAUTE BALGEBO

Dans notre communauté, le repas est servi par les 2 membres de la communauté qui ont les yeux les plus foncés.

Ils distribuent tous les aliments aux membres de la communauté qui sont assis en rond. Ils ont le souci que chaque convive mange à sa faim. Soit :

- des pommes de terres, base de notre alimentation (2 bonbons jaunes)
- au moins un fruit (bonbon rouge)
- de la viande ou du poisson (3 bonbons d'autres couleurs)

Nous mangeons avec des baguettes. Manger avec ses doigts est considéré comme dégoûtant. C'est un manque de respect.

Le repas se prend en silence. On ne s'exprime que par des hochements de tête.

Le repas ne commence que lorsque tout le monde est assis. C'est celui qui a préparé le repas qui donne le signal du début du repas.

La langue de bœuf - les bonbons bleus - est un aliment détesté par l'ensemble de la communauté. Nous trouvons son goût particulièrement répugnant.

Comme nous sommes très soucieux d'égalité, lorsqu'un convive a plus de trois aliments de la même couleur, il doit en offrir à son voisin.

Fiche de communauté

COMMUNAUTE CARLINE

Dans notre communauté, le repas est préparé à l'avance par le plus âgé de la communauté. Chaque convive reçoit une assiette avec soit des bonbons roses (du riz) soit des bonbons violets (des abats de volaille). Le reste de la nourriture est distribué au hasard.

Les membres de la communauté forment deux ronds :

Les enfants (ceux qui ont les bonbons roses) d'un côté et les adultes (ceux qui ont les bonbons violets) de l'autre.

Nous sommes fiers de notre alimentation très variée.

Cependant il faut veiller à ne pas mélanger les agrumes (bonbons oranges) avec le lait (bonbons bleus). En effet le lait caillé est une nourriture pour les animaux.

Lorsque nous avons les deux éléments dans notre assiette, nous en prenons un et nous le mettons au centre de la table : cela sera donné aux animaux.

Les brocolis (bonbons verts) ne sont pas du tout aimés dans la communauté, leur goût est répugnant !

Avant de commencer le repas, chacun serre la main de son voisin en lui souhaitant un très bon appétit.

Le repas est un moment très convivial, il se prend en silence mais on peut s'exprimer et discuter par gestes.

Fiche de communauté

COMMUNAUTE DULFAN

Dans notre communauté les repas sont pris tous ensemble. Les convives s'assoient autour du plus âgé. Les femmes d'un côté du cercle, les hommes de l'autre.

Le repas est placé au centre du cercle et chaque convive doit servir son voisin. Il servira son voisin 3 à 4 fois durant le repas, en veillant toujours à l'équilibre du repas. Soit :

- du riz, comme aliment de base (bonbons roses)
- des agrumes pour le plaisir de l'acidité (bonbons oranges)
- du lait comme boisson (au moins deux bonbons bleus)

Lorsqu'il n'y a pas assez de nourriture, ce sont les hommes qui se privent au profit des femmes.

Notre religion nous interdit de manger les abats des volailles (bonbons violets) car ils sont considérés comme impurs.

Pendant le repas, il est de coutume de parler de choses et d'autres de la vie quotidienne. Les hommes parlent entre eux et les femmes parlent entre elles.

Fiche de communauté

COMMUNAUTE EMONIDE

Chez les Emonides, les repas se prennent assis par terre, disposés en cercle autour du plat contenant les denrées alimentaires.

Nous utilisons des piques pour attraper la nourriture, la toucher avec les doigts est très impoli.

Le top du top est de manger des brochettes c'est-à-dire de piquer plusieurs bonbons sur une même pique.

Dans le plat principal, chaque convive doit avoir au moins deux bouts de viande de lapin (bonbons marrons).

Le reste sert à accompagner la viande.

Nous ne mangeons pas de racines (bonbons jaunes) car ce n'est pas bon et donc on les donne aux lapins : il faut bien qu'ils mangent un peu ... les lapins !

Les fruits (les rouges et les roses) sont pris une fois que tout le reste a été mangé.

Le sucre (bonbons bleus) fait grossir, ainsi seules les femmes ont le droit d'en manger (les hommes aiment les femmes bien en chair).

Au cours du repas, nous ne parlons que de cinéma, tout autre sujet de discussion est tabou.

Fiche de communauté

COMMUNAUTE FUXOA

Chez les Fuxoas, nous ne parlons qu'en prononçant les voyelles. Une veille légende raconte que Fux, qui vécut il y a très longtemps, aurait sauvé les Fuxoas de la colère des Dieux et ce dernier, qui avait la langue pendante, ne pouvait prononcer les consonnes. En son hommage, nous ne prononçons que les voyelles.

Pour prendre le repas, nous nous asseyons par terre, en rond.

La personne la plus âgée sert chaque convive.

Elle fournit une assiette à chacun et distribue la nourriture de sorte que chacun ait au moins :

- 2 racines (bonbons jaunes)
- 1 morceau de viande de lapin (bonbons marrons)
- 1 feuille de salade (bonbons verts)

Les fruits (bonbons rouges et roses) sont laissés dans une assiette au milieu du cercle, on en prend quand on veut.

Les racines étant un peu amères, on les mange toujours avec un peu de sucre (bonbons bleus).

Nous mangeons avec les doigts en prenant la nourriture entre le pouce et l'auriculaire. Les autres doigts servent à gratter la terre pour trouver des racines et sont donc très sales. La nourriture est déposée sur la langue hors de la bouche, en souvenir de la malformation de Fux.

Il ne doit rien rester car la nourriture est sacrée et ne doit pas être gaspillée. Le serveur ne se nourrit que de ce qui reste après la distribution.

SOUVENIRS DE VOYAGES

Vous avez voyagé, vous avez accueilli...

Vous avez plein de souvenirs et de questions à partager !

Nommez un scribe et laissez-vous guider en répondant à ces questions.

Vous disposez de 10 minutes.

- Qu'avez-vous ressenti lors de cette rencontre ?
 - Ceux qui ont voyagé ?

 - Ceux qui ont accueilli ?

 - Que s'est-il passé ?
 - Ceux qui ont voyagé ?

 - Ceux qui ont accueilli ?

 - Préparez une ou deux questions à poser aux membres de l'autre communauté.
- Inscrivez-les sur des post-it.

LETTRES D'INVITATION

Lettre pour la communauté Artéa

Bonjour !

Nous sommes la communauté Balgébo et nous avons le plaisir d'inviter deux membres de votre groupe à partager un repas.

Nous nous réjouissons de votre venue !

La communauté Balgébo.

Cette lettre vous est adressée en réponse à l'invitation que vous avez vous-mêmes lancée aux membres de la communauté Balgébo une semaine plus tôt.

Lettre pour la communauté Balgébo

Bonjour !

Nous sommes la communauté Artéa et nous avons le plaisir d'inviter deux membres de votre groupe à partager un repas.

Nous nous réjouissons de votre venue !

La communauté Artéa.

Cette lettre vous est adressée en réponse à l'invitation que vous avez vous-mêmes lancée aux membres de la communauté Artéa une semaine plus tôt.

Lettre pour la communauté Carline

Bonjour !

Nous sommes la communauté Dulfan et nous avons le plaisir d'inviter deux membres de votre groupe à partager un repas.

Nous nous réjouissons de votre venue !

La communauté Dulfan.

Cette lettre vous est adressée en réponse à l'invitation que vous avez vous-mêmes lancée aux membres de la communauté Dulfan une semaine plus tôt.

Lettre pour la communauté Dulfan

Bonjour !

Nous sommes la communauté Carline et nous avons le plaisir d'inviter deux membres de votre groupe à partager un repas.

Nous nous réjouissons de votre venue !

La communauté Carline.

Cette lettre vous est adressée en réponse à l'invitation que vous avez vous-mêmes lancée aux membres de la communauté Carline une semaine plus tôt.

Lettre pour la communauté Emonide

Bonjour !

Nous sommes la communauté Fuxoa et nous avons le plaisir d'inviter deux membres de votre groupe à partager un repas.

Nous nous réjouissons de votre venue !

La communauté Fuxoa,

Cette lettre vous est adressée en réponse à l'invitation que vous avez vous-mêmes lancée aux membres de la communauté Fuxoa une semaine plus tôt.

Lettre pour la communauté Fuxoa

Bonjour !

Nous sommes la communauté Emonide et nous avons le plaisir d'inviter deux membres de votre groupe à partager un repas.

Nous nous réjouissons de votre venue !

La communauté Emonide,

Cette lettre vous est adressée en réponse à l'invitation que vous avez vous-mêmes lancée aux membres de la communauté Emonide une semaine plus tôt.

MATERIEL DE COMMUNAUTE

Les quantités sont données pour un repas. Pensez à les multiplier par le nombre de repas pris pendant le jeu (deux ou trois par communauté).

Communauté Artéa

Pour chaque repas :

- Autant d'assiettes que de convives
- 2 bols contenant (1 bol pour bonbon vert – 1 bol pour le reste):
 - Bonbons jaunes : 5
 - Bonbons verts : 2 par convives + 3
 - Bonbons bleus : 1 pour chaque convive – 2
 - Bonbons roses : 4
 - Bonbons violets : 1 par convive + 2
 - On complète par d'autres bonbons d'autres couleurs pour avoir à la fin un total de 6 bonbons par convive.

Communauté Balgebo

Pour chaque repas :

- Autant d'assiettes que de convives
- 1 bol contenant :
 - Bonbons bleus : 5
 - Bonbons jaunes : 2 par convives + 3
 - Bonbons verts : 4
 - Bonbons rouges : 1 par convive
 - On complète par d'autres bonbons d'autres couleurs pour avoir à la fin un total de 7 bonbons par convive
- 2 cure-dents par convive.

Communauté Carline

Pour chaque repas :

- Autant d'assiettes que de convives
- 1 bol contenant :
 - Bonbons bleus : 1 par personne
 - Bonbons orange : 1 par personne + 3
 - Bonbons violets pour la moitié de la communauté, bonbons roses pour l'autre moitié.
 - Bonbons verts : 3
 - Autres bonbons de différentes couleurs : 3 par convive.

Communauté Emonide

Pour chaque repas :

- Deux plats (assiettes en carton) au milieu de la table contenant :
 - Bonbon jaunes : 3
 - Bonbons bleus : 3
 - Bonbons rouges : 1 par personne
 - Bonbons roses : 1 par personne
 - Bonbons marrons : 3 par personne
 - Autres bonbons : compléter jusqu'à un total de 8 bonbons par personne.

Communauté Fuxoa

Pour chaque repas :

- Une assiette par personne
- Un bol contenant :
 - Bonbons jaunes : 2 par personne
 - Bonbons marrons : 1 par personne
 - Bonbons bleus : 2 par personne
 - Bonbons verts : 1 par personne
 - Autres bonbons : compléter jusqu'à un total de 8 bonbons par personne.

Communauté Dulfan

Pour chaque repas :

- Autant d'assiettes que de convives
- 1 bol contenant :
 - Bonbons bleus : 2 par personne – 2
 - Bonbons oranges : 1 par personne – 2
 - Bonbons roses : 1 par personne + 2
 - Bonbons violets : 3
 - Autres bonbons de différentes couleurs : 3 par convive.

Reprise biblique : Actes 10, 33 -35

Répondant à l'invitation de Corneille, Simon Pierre se rend à Césarée où il est chaleureusement accueilli par toute la famille de Corneille et certains de ses amis. Son hôte lui raconte comment il a été inspiré par un ange de Dieu :

J'ai immédiatement envoyé des gens te chercher et tu as bien voulu venir. Maintenant, nous sommes tous ici devant Dieu pour écouter tout ce que le Seigneur t'a chargé de dire. »

Pierre prit alors la parole et dit : « Maintenant, je comprends vraiment que Dieu n'avantage personne : tout être humain, quelle que soit sa nationalité, qui le respecte et fait ce qui est juste, lui est agréable. » Actes 10,33-35

Questions

Temps de discussion autour des textes bibliques et de l'expérience qui vient d'être vécue. Voici quelques questions d'ouverture :

Que l'on accueille ou que l'on soit accueilli, qu'est-ce qui nous empêche de nous ouvrir à l'autre et d'accepter ses différences ?
Et qu'est-ce qui nous encourage à le faire ?
Pouvez-vous témoigner d'expériences positives ?

Réalisation, création, mise en action, appropriation

Tables du monde :

Dans le cadre de votre Église ou des relations que vous avez pu créer avec des personnes d'une autre Église, vous pouvez glaner des recettes de différents pays ou de différentes régions de France et composer un menu interculturel pour un rassemblement communautaire.