

## I LA MATIERE

### I-A LA FORME

#### 1. Les règles du jeu d'échecs

- 1.1. But du jeu d'échecs
- 1.2. Déplacement des pions
- 1.3. Quelques coups particuliers et astuces :  
*Le roque, « Aller à la dame », Echec au roi, ne pas perdre la dame*
- 1.4. Quelques parades



#### 2. La mise en scène

- 2.1. 3 scènes
  - L'échiquier avec 32 acteurs
  - Le lecteur Bible
  - Le narrateur Joueur
- 2.2. 1 écran au-dessus de l'échiquier : un PowerPoint permet de visualiser les coups joués (déplacements et disparitions), ainsi que les pièces concernées par les coups joués.
- 2.3. Les moyens techniques
  - Les éclairages (poursuite)
  - La sonorisation : bande son, musique
  - La vidéo-projection : diapos sur écran

### I-B LE FOND

#### 1. Les enjeux

Comment Jésus est révélé Fils de Dieu dans l'Évangile de Saint Jean ?  
Comment l'incarnation du Verbe de Dieu en Jésus sauve l'humanité des Ténèbres ?

*J'ai envoyé mon Fils parmi les hommes. Je l'ai envoyé pour éclairer le monde et pour donner la vie aux hommes. Je l'ai envoyé pour qu'il soit un homme parmi les hommes. Je l'ai envoyé, afin qu'avec les autres hommes, il anéantisse les Ténèbres, le mal et la mort. Je suis l'Amour et je sais que mon Fils fera ma volonté. Il sait que je serai toujours avec lui, que je suis en lui et qu'il est en moi (d'après Jean 14, 10). Nous savons que la lutte sera sans merci. Et mon Fils sait déjà quel sacrifice il devra réaliser pour gagner la partie.* Extrait du tableau 2

#### 2. Méditation de l'Évangile de Saint Jean

<u>Les 7 + 1 signes</u>	<u>Autres passages de l'Évangile de Saint Jean</u>
Les noces de Cana (tableau 15)	Le témoignage de Jean-Baptiste (le précurseur) (tableaux 3 et 7)
La guérison du fils de l'officier royal (tableau 21)	Les marchands du temple (tableau 39)
La guérison d'un infirme (tableau 37)	Le prologue (tableau 2)
La multiplication des pains (tableau 47)	Le reniement de Pierre (tableau 53)
La tempête apaisée (tableau 51)	L'Incarnation (tableau 17)
L'aveugle-né (tableau 69)	Le Bon Berger (tableau 27)
La résurrection de Lazare (tableau 30)	Le discours d'adieu de Jésus (tableau 49)
Le sang et l'eau (tableau 77)	La femme adultère (tableau 58)
	Le procès de Jésus (tableau 61)
	La présentation de Jésus au temple (tableau 63)
	Le lavement des pieds (tableau 67)
	La crucifixion (tableau 74)
	La profession de foi de Thomas (tableau 75)

### 3. D'autres passages extraits des autres Evangiles

L'Annonciation (Saint Luc) (tableau 19) Le cantique de Marie (Saint Luc) (tableau 31) La prière de Jésus (Saint Matthieu) (tableau 73) L'appel des disciples (Saint Luc) (tableau 5) Le cantique de Zacharie (Saint-Luc) (tableau 11)	Le martyre de Jean-Baptiste (Saint Marc) (tableau 12) Bâtir sa maison sur le roc (Saint Luc) (tableau 23) La pierre d'angle (Saint Matthieu) (tableau 59) La loi du talion revisitée par Jésus (St Matthieu) (tableau 61) La trahison de Judas (Saint Matthieu) (tableau 44)
---	--

### 4. Avertissements à l'attention du spectateur

- 4.1. Malgré une volonté de cohérence dans la partie, un bon joueur d'échecs repérera vite quelques coups d'amateur rendus nécessaires par la trame de la partie.
- 4.2. Certaines références sont anachroniques de façon délibérée, soit pour coller au sens du scénario, soit par nécessité de la partie :
  - le 7<sup>ème</sup> signe est celui qui apparaît le 1<sup>er</sup> dans le scénario,
  - la trahison de Judas,
  - la présence de Saul.

### 5. Le déroulement de la partie

- 5.1. La partie met en scène certaines réalités évangéliques

Jean-Baptiste le précurseur comme 1 <sup>er</sup> joueur (tableau 3) Pierre face au mensonge (tableau 53) Judas face au mensonge (tableau 42)	Jean et Marie présents au pied de la croix (tableau 77) Thomas face au doute (tableau 60)
---	--

- 5.2. Le dernier coup ne consacre pas une victoire effective mais une victoire en espérance, avec le sang et l'eau pour signifier la résurrection et la naissance de l'Eglise avec la transformation du pion Jésus en dame.  
La victoire est acquise mais le Royaume reste à bâtir.
- 5.3. Ou certaines astuces : le fou la Paresse et le pion la Peur qui ne bougent pas.

### 6. La grande idée : les forces en présence

- 6.1. Face à Jésus, l'équipe des rouges, c'est-à-dire le Mal dans sa forme incarnée :
  - le roi l'Orgueil
  - La dame la Mort sa conséquence
  - 6 autres péchés capitaux : l'Envie, la Gourmandise, la Colère, la Luxure, la Paresse, l'Avarice
  - les péchés inférieurs, conséquences des péchés capitaux, ou armes du mal : la Peur, la Souffrance, la Séduction, le Désespoir, l'Argent, le Doute, l'Egoïsme, le Mensonge.
- 6.2. L'équipe des blancs (3 pions blancs et 13 gris)
  - Le choix des couleurs retenues.
  - Les personnages de cette équipe ne sont pas présentés en début de partie comme cela a été fait pour l'équipe du Mal. Ils sont révélés à mesure que l'on joue, pour montrer comment, progressivement, Jésus fonde son Eglise et libère le monde des Ténèbres voulues par le Mal.
  - Ce ne sont pas des personnes qui meurent, sauf celles qui donnent leur vie du côté des blancs (et Judas qui se donne la mort).

### 7. Méditation sur le symbolisme théologique de certains coups

- 7.1. La mort de Judas : paradoxalement, la partie bascule en faveur des blancs lorsque Judas se laisse prendre par le Mensonge (le mal se retourne contre lui-même).

7.2. La partie en 77 coups !

7.3. D'autres explications sur quelques coups : ce que révèle la réalité du jeu au plan évangélique. Par exemple, Pierre et Paul, les colonnes de l'Eglise, dont les noms changent près du roi l'Amour.

## 8. Des regrets

Des personnages ou passages de l'Evangile de Saint Jean ne figurent pas dans le scénario de la partie. La logique du jeu ne permettait pas de les intégrer : Nicodème, la Samaritaine, la prière sacerdotale, la pêche miraculeuse, ...

## II COMMUNICATION

### II-C COMMUNICATION

1. A partir de maintenant, faire de la publicité autour de vous, auprès de vos proches.
2. Une bande annonce sous forme de vidéo va être réalisée comme accroche.
3. Dévoilement du premier projet d'affiche

**Ensemble, en route pour  
*Bâtir sur le Roque !***

