

Première partie

- ◆ Brève introduction **au concept** d'animation biblique. De quoi s'agit-il ?
- ◆ Il s'agit de mettre les techniques d'animation de groupes au service des communautés chrétiennes en vue de faciliter la lecture des textes bibliques.

Constats

- ◆ Il arrive souvent que l'on fasse de l'animation sans le savoir.
- ◆ Il arrive aussi que l'on croie faire de l'animation alors qu'en réalité, on se contente d'encourager un phénomène de groupe spontané.
- ◆ Or une animation mal adaptée ou une animation spontanée se fait souvent **au détriment d'une partie du groupe**.
- ◆ Exemple : la convivialité avant

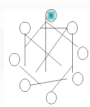


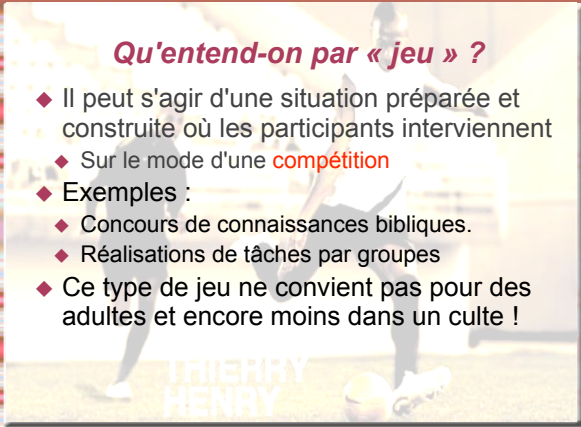
Pour que l'on puisse parler d'animation, il faut :

- ◆ 1° De l'interactivité
- ◆ 2° L'accord (même tacite) des participants d'entrer dans « un jeu »
- ◆ 3° La connaissance et l'adoption **d'une règle de jeu** (donc un minimum d'explication)
- ◆ 4° La présence et la reconnaissance d'un(e) animateur/trice-arbitre

L'interactivité

- ◆ Elle peut être **spontanée** ou **dirigée**
- ◆ **Active** ou **passive**
- ◆ Elle dépend **du mode de fonctionnement** du groupe. Exemples :
 - ◆ Active et spontanée dans **un carrefour**
 - ◆ Active et dirigée dans **un atelier**





Qu'entend-on par « jeu » ?

- ◆ Il peut s'agir d'une situation préparée et construite où les participants interviennent
- ◆ Sur le mode d'une **compétition**
- ◆ Exemples :
 - ◆ Concours de connaissances bibliques.
 - ◆ Réalisations de tâches par groupes
- ◆ Ce type de jeu ne convient pas pour des adultes et encore moins dans un culte !

Qui dit « jeu » ne dit pas forcément compétition !

- ◆ Dans un sens plus large
 - ◆ un jeu comporte **des rôles**,
 - ◆ il se déroule sur le mode de la **collaboration**,
 - ◆ en vue d'effectuer **une tâche commune**
 - ◆ C'est dans ce sens qu'on parle de **jeu social**
- ◆ Exemples en animation biblique
 - ◆ **Reconstituer un texte**
 - ◆ **Organiser un dialogue muet**, etc

Les deux paramètres du jeu

- ◆ 1° La relation entre les participants
- ◆ 2° La tâche à accomplir
- ◆ Constats :
 - ◆ Il arrive souvent que des participants soient intéressés par les relations et pas par la tâche.
 - ◆ Il peut aussi arriver que des participants ne soient intéressés que par la tâche.
 - ◆ Certains jeux centrent le groupe sur lui-même, donc sur les relations entre les participants (exemples : jeux de présentation)
 - ◆ D'autres centrent le groupe sur la tâche à accomplir. (Exemple : chasse au trésor)



Animation biblique

- ◆ Elle veille à **un équilibre** entre l'intérêt pour la tâche à accomplir et l'intérêt pour les relations entre les participants.
- ◆ Elle propose **des jeux** qui favorisent l'entrée dans le texte (la tâche) et les relations entre les participants
- ◆ Elle doit faire **participer tout le monde**.
 - ◆ Fervents et non-fervents
 - ◆ Petits et grands (ensemble ou en groupes séparés)
 - ◆ « Savants » et « Ignorants »

Animation et communion fraternelle

- ◆ Il s'agit de mettre **des outils** inventés pour l'animation de groupes **au service de la communauté chrétienne**
- ◆ Pour **favoriser** « la communion fraternelle »
- ◆ Pour **faciliter la lecture des textes bibliques** (lecture renvoie ici à compréhension, méditation et étude).



Vos réactions

Vos questions