L'ACCUEIL DE L'AUTRE

3 ANIMATIONS BIBLIQUES INNOVANTES

Ce kit vous est proposé par
la Ligue pour la Lecture de la Bible et ZeBible

Introduction à la méthode d'improvisation théâtrale

Nous proposons ici trois animations bibliques à destination de la jeunesse, sur le thème de l'accueil de l'autre ! La pratique de l'animation biblique cherche à rendre participative la lecture des Écritures en groupe, elle vise à former des lecteurs-trices, des interprètes de la Bible et pas seulement des auditeurs-trices. La grande particularité de ces animations est qu'elles s'appuient sur la méthode de l'improvisation théâtrale. Ceci a pour but d'approcher les textes bibliques en mobilisant l'esprit et le corps : par le théâtre les participant-e-s deviennent acteurs-trices !

Cette brochure est plus particulièrement destinée à ceux et celles qui ont pu participer à une animation avec l'outil théâtral et qui souhaiteraient en animer eux/elles-mêmes. Nous sommes convaincu-e-s que ces contenus enrichiront les animateurs-trices bibliques. Pourtant, aucun outil ne suffit à réaliser une « bonne » animation. En effet, l'animateur-trice doit veiller à plusieurs choses : à la dynamique du groupe, à la répartition de la parole entre les membres, à sa propre connaissance du contexte et du texte sur lequel porte l'animation, à l'adéquation des méthodes à son public... Il peut donc être intéressant de découvrir ou d'approfondir l'animation biblique lors de formations.

Enfin nous n'avons pas défini les temps de prière dans ces animations. Cette étape où l'on peut s'en remettre à plus grand que soi est très importante, et l'animateur-trice est libre de proposer un temps de prière au moment qui lui semble opportun.

Repères pour la méthode d'improvisation théâtrale

L'improvisation est un bon outil pour vivre le texte, l'incarner, employer le corps ; les participant-e-s sont particulièrement engagé-e-s dans le jeu, c'est le but. Il faudra cependant prendre le temps après les improvisations pour écouter les ressentis des participant-e-s, donner la parole pour reprendre ce qui a été vécu et ce, même à ceux et celles qui n'ont pas désiré improviser.

Pour aider l'animateur-trice à créer un climat de confiance nécessaire au lâcher-prise, à la créativité, à l'improvisation, nous avons résumé ici quelques conseils.

De la bienveillance

Valoriser les participant-e-s

L'improvisation repose sur la confiance. Pour créer, il importe de ne pas se censurer.

➔ Cela passe par une valorisation régulière de chacun-e. Soulever le positif mais toujours avec sincérité.

De la rigueur

Définir l'espace de scène

Visualiser la zone de jeu et la faire respecter, c'est aider les participant-e-s à se mettre en condition pour entrer pleinement dans le jeu.

➔ Cela peut se faire par de simples objets posés au sol délimitant l'espace scénique.

Respecter les limites de temps

Savoir quand le jeu commence et quand il termine permet aux participant-e-s de mieux profiter durant le temps qui leur est imparti.

➔ C'est généralement à l'animateur-trice de signaler les limites temporelles de l'improvisation. Il faudra savoir terminer 20 sec avant ou après la limite donnée, si une chute à l'histoire a été trouvée par les joueurs-ses. Lorsqu'on passe en sous-groupes il importera de donner le rôle de responsable du temps à deux volontaires par groupe (afin qu'ils/elles tournent) en leur donnant cette consigne : débuter avec un décompte « 5-4-3-2-1 impro ! » et finir avec une clôture type « Fin de l'impro ! ».

Vocabulaire de l'improvisation théâtrale

L'improvisation théâtrale dispose de son vocabulaire spécifique. Afin de vous aider à la compréhension de la suite, nous vous fournissons ci-dessous un lexique des termes les plus importants.

En outre, dans les descriptions des animations bibliques qui suivent, chaque fois qu'un mot employé correspond à une entrée du lexique, il est souligné.

Improvisation théâtrale : Une création de l'instant où les joueurs-ses inventent et vivent ensemble l'histoire qu'ils/elles créent. Elle va au-delà de la communication, elle cherche à ce que les improvisateurs-trices fassent corps ensemble.

Joueur-se : Nom donné à ceux et celles qui réalisent l'improvisation, mettant l'accent sur la dimension du jeu et donc du plaisir.

Proposition : Terme définissant une idée qu'un-e joueur-se pose dans l'improvisation et donc propose aux autres joueurs-ses. Elle peut être acceptée (« Oui, allons voir le grand sage »), ou refusée (« Nous manquons de temps, allons-y plutôt sans lui »).

Acceptation : En improvisation on invite les joueurs-ses à accueillir les propositions afin de ne pas bloquer l'histoire.

Décrochage : Lorsqu'un-e joueur-se qui est sur scène « sort » de son personnage.

Catégorie : Définit les contraintes spécifiques appliquées à une improvisation. Il peut s'agir par exemple de contraintes d'expression : dans la catégorie « rimée », les joueurs-ses doivent faire des phrases qui riment.

Rôles de meneur-se et de service : En improvisation, le/la joueur-se a le choix entre être meneur-se ou en service. Le/la meneur-se est généralement présent-e du début à la fin de l'histoire. Le service quant à lui va intervenir dans l'improvisation en faisant une/des entrée-s brève-s dans le but de nourrir l'histoire.

Situation de départ : Afin que les joueurs-ses ne partent pas de rien dans une improvisation, on peut leur fournir : un thème (plutôt difficile, ex « les clés de l'armoire »), un lieu (assez facile, ex « dans un château fort ») ou bien une situation initiale où seront proposés un lieu et les relations entre les personnages (le mieux pour les débutant-e-s, ex « un père et sa fille, deux vieux amis... »).

Animation biblique 1
Grandeur VS Service… vraiment ?

1. Texte biblique et thème

Marc 10v35-45. « Si l'un de vous veut être grand, il doit être votre serviteur. »
Le service comme accueil de l'autre !

2. Visée

Sensibiliser les participant-e-s à la notion de service dans le Nouveau Testament.

3. À savoir avant de commencer

Personnes : de 10 à 30 (divisées en sous-groupes lorsque c'est indiqué).
Salle : grande, sans table, une partie avec chaises, une autre libérée pour les jeux d'improvisation.
Temps : 2h00
Matériel : chronomètre, post-its, feutres (une dizaine), un vidéoprojecteur (pas obligatoire).
Préparation : briefer une personne au préalable sur la catégorie service afin de l'expliquer par l'exemple.

4. Animation

A) Entrée dans le texte et rencontre

Jeu sur le désir d'être le premier (10')

➔ En sous-groupes de 10 personnes.

Mise en place : deux équipes en colonnes se faisant face. Une ligne est tracée ou un objet marquant le milieu est placé afin de séparer les deux équipes. Au top de l'animateur-trice les équipes miment qu'elles tirent sur une corde imaginaire.
Condition de victoire révélée : l'équipe gagnante est celle qui va tirer l'autre au point de lui faire franchir la ligne/démarcation.

Reprise du jeu à la lumière de Marc 10v43 (10')

➔ En plénière.

Objectif : faire comprendre la démarche, son sens par rapport au texte de Marc 10v35-45.

Commencer par demander comment a été vécu le jeu.
Aborder ensuite la vraie victoire : l'équipe première est celle qui a réussi à se refuser à tirer la corde vers elle mais a accepté de dépasser la ligne tracée, de perdre, ou plutôt de faire gagner l'autre équipe. (Si aucune équipe n'avait cédé, les équipes tirant chacune en arrière, la corde aurait donné l'impression d'être élastique, le mime serait devenu improbable.)

Ce jeu sur la générosité en improvisation offre alors une entrée en matière pour le texte de Marc 10v43 : « si quelqu'un veut être grand, qu'il soit votre serviteur ».

B) Service et grandeur

➔ Diviser le groupe en sous-groupes de 8 personnes maximum. Déterminer une surface (mur, fenêtre paperboard) sur laquelle les participants colleront leurs post-its.

Mots clés (20')

Chaque groupe discute autour de la définition de ce qui fait que quelqu'un est important, de ce qui fait sa grandeur. (10')

Les participants se mettent d'accord sur 5 mots clés ou expressions résumant leur discussion. Une personne par groupe les écrit sur un post-it et une fois fini va les poser sur la surface déterminée. (10')
Pour le moment on garde ces termes affichés, ils seront repris ensuite.

Improvisation de catégorie service (30')

➔ Pour chaque sous-groupe demander 4 volontaires que l'on appelle ici **A**, **B**, **1** et **2**, qui sont prêt-e-s à jouer devant les autres personnes de leur sous-groupe.

A, **B**, **1** et **2** vont devenir les joueurs-ses de la catégorie d'improvisation service. Ils/elles devront improviser une histoire (2' max) dans laquelle **A** et **B** improviseront librement. Dans cette catégorie, **1** fera les accessoires de **A**, et **2** fera les accessoires de **B**.

NB : Donner aux joueurs-ses une situation de départ. Dans l'exemple ci-dessous, « au ski » :

A - Bonjour l'ami, dis donc quelle belle journée pour faire du ski !
1 Avec ses deux bras étendus au sol fait les skis de **A**.
B - Oui c'est à peine si je te vois, avec ce soleil même mes lunettes ne suffisent pas.
2 Fait deux petits cercles avec ses doigts pour les mettre en « lunettes » devant les yeux de **B**.
Et ainsi de suite...

Variante : la situation de départ de l'improvisation doit nous présenter deux disciples qui se chamaillent pour savoir qui est le plus grand (dans ce cas, prendre le texte de Luc 22v24-27, qui évoque la dispute entre les disciples).

Reprise (30')

➔ Toujours dans les sous-groupes de 8 personnes.

Lecture de Marc 10v35-45 dans les sous-groupes.
Une fois le texte lu, annoncer le temps de discussion (10') sur la question : que dit ce texte du service ?
Puis questionner : quel lien pourrait-on faire avec ce que vous avez vécu dans l'improvisation, que ce soit comme joueur-se, serviteur-e ou public. (5')
Demander aux groupes de résumer leur discussion en 3 mots clés ou courtes phrases. (5')
Une fois le temps écoulé, chaque groupe dit à haute voix, à l'attention de l'ensemble des sous-groupes, ses mots clés ou expressions. (5')
Dans un temps de reprise, l'animateur-trice fait des rapprochements entre ce qui a été écrit sur les post-its et ce qui fait d'une personne quelqu'un d'important selon le texte biblique ! (5')

Quelques éléments : On devient grand-e en cherchant à faire grandir l'autre ! Servir est lié à donner sa vie au sens d'engager sa vie pour...

5. Conclusion (10’)

➔ Retour en plénière.

Reprendre l’intérêt de cette improvisation pour ce que le texte biblique nous dit du service, il ne s’agit pas de parler seulement du service, mais de devenir le service. Il peut être intéressant de distribuer ce tableau ou de le projeter.

	Serviteur-e selon le texte	**Le service dans l’improvisation**
Renversement du Grand-e VS Serviteur-e	Il/elle est celui/celle qui semble petit-e aux yeux des autres et se trouve être grand-e aux yeux de Dieu.	On a l’impression au début que le rôle de service ne va pas être important. En réalité c’est le rôle qui va apporter la dynamique de l’impro.
Écoute active	Il/elle est à l’écoute et disponible pour entendre les besoins des autres, mais aussi vis-à-vis de Dieu.	Il/elle est attentif-ve à tout ce qui se passe et se dit pour répondre pleinement présent-e aux appels des joueurs-ses et aux besoins de l’impro.
Engage sa vie	Dans son service, il/elle engage tout (son corps, son âme, sa vie), pour répondre aux besoins de celui/celle qu’il/elle sert.	Il/elle emploie tout ce qu’il/elle a et ce qu’il/elle est pour incarner ce qui répondra aux besoins de l’impro (sa voix, son corps, son imagination…).
Valorise par le service	Il/elle ne cherche pas à briller lui/elle-même mais, en étant serviteur-e, à révéler à la personne qui est servie son importance.	Par son service il/elle valorise le/la joueur-se en incarnant des accessoires qui « mettent en relief » ses propositions d’impro.

Animation biblique 2
L'étr-Ange-r

1. Texte biblique et thème

1 Jean 4v18 : « Il n'y a pas de crainte dans l'amour ; l'amour parfait exclut la crainte. »
Hébreux 13v2 : « N'oubliez pas de pratiquer l'hospitalité. En effet, en la pratiquant certains ont accueilli des anges sans le savoir. »
Accueil et confiance vont de pair pour recevoir l'étranger comme messager.

2. Visée

Sensibiliser les participant-e-s à ce qui nous empêche d'accueillir l'autre et à la bénédiction que peut devenir l'accueilli-e pour l'accueillant-e.

3. À savoir avant de commencer

Personnes : de 8 à 20.
Salle : grande, sans table, un endroit (plus petit) contient les chaises, l'autre (plus grand) est libéré pour les jeux d'improvisation.
Temps : 1h30
Matériel : chronomètre
Présentation : pour l'improvisation de catégorie faux jeton, venir avec des situations de départ où la question de l'accueil se pose.

4. Entrée dans le texte : l'amour exclut la peur

Faux jeton (20')

➔ Pas de sous-groupe dans cette section.

Deux joueurs-ses vont chacun défendre une thèse opposée à l'autre : « Pour l'accueil VS Contre l'accueil ». Un-e troisième joueur-se commencera par défendre une thèse mais en changera à chaque fois que l'animateur-trice tapera dans ses mains.

NB : Pour aider les joueurs-ses à se lancer, leur donner une situation de départ : une personne à accueillir totalement étrangère (ex : « le cousin germain débarque ») ou bien au contraire une personne connue (ex : « Jeanne rencontrée dans le train a loupé sa correspondance et ne sait pas où dormir »).

Une improvisation de catégorie faux jeton dure 3 à 4 minutes. L'animateur-trice peut, en changeant les trois joueurs-ses (sans forcer ceux et celles qui ne veulent pas jouer), enchaîner plusieurs improvisations : on proposera une nouvelle situation de départ pour chaque improvisation.

Reprise (15')

➔ En sous-groupes de 6-10 personnes.

Lire le texte d'Hébreux 13v1-3 et faire discuter les groupes sur ces questions :

- Comment l'accueil est-il décrit dans l'épître aux Hébreux ?
- Quels liens faisons-nous entre l'accueil tel qu'il a été abordé dans l'improvisation et le texte biblique ? Quelles différences sont ressorties entre une situation où la personne accueillie était connue et une autre où la personne n'était pas connue ?

➔ En plénière.

Librement une personne au moins par groupe partage les grandes lignes de ce qui a été discuté dans son groupe. Ensuite l'animateur-trice ajoute si besoin quelques éléments de contenu sur les questions posées :
Par exemple en reprenant les ressentis qui ont pu jaillir de l'improvisation :

- la peur (« on ne la connaît pas »),
- le dérangement (« il/elle intervient dans notre quotidien »),
- le décalage face à cet-te autre qui est différent-e de moi-même, qui pense autrement et donc me pousserait à changer de vision.

L'animateur-trice évoque l'objectif de cette improvisation :

- mettre en lumière ce qui se joue dans l'accueil de l'autre, à savoir notre vulnérabilité devant l'inconnu,
- montrer l'intérêt de supporter cet inconfort lié à la peur : c'est dans cet état de confiance qui nous vient de Dieu que l'on peut dépasser nos peurs pour accueillir.

5. L'accueilli, un messager ?

Narration à quatre (15')

➔ 4 personnes volontaires se mettent en ligne.

Une même histoire sera racontée mais par 4 narrateurs-trices différent-e-s qui ne pourront parler que lorsque l'animateur-trice les désignera. La main de l'animateur-trice sera le « micro » qui passera de narrateur-trice en narrateur-trice pour leur donner la parole. L'animateur-trice changera régulièrement de narrateur-trice au cours de l'histoire (il est intéressant de couper au milieu d'une phrase ou d'un mot).

Exemple : **A**, **B**, **C** et **D** sont les joueurs de cette improvisation, le changement de narrateur-trice correspond au moment où la personne est désignée par le « micro ».
A- Ce matin alors qu'il faisait froid…
C- … si froid que je suis rentré chez moi chercher mon écharpe…
B- … rouge, car c'est la plus chaude, c'est à ce moment-là que…
D- … j'ai trouvé là, coincé dans mon écharpe, un cha-….
C- … -rmant lutin vert qui m'a proposé de le suivre

Une narration à 4 correspond à 2-3 minutes environ. On peut la faire 3 ou 4 fois, avec des joueurs-ses différent-e-s.

Reprise avec explication du but (15')

Interroger les participant-e-s sur ces questions :

- Comment l'improvisation narrative a-t-elle été vécue ?
- Quels ont été les défis à relever ?
- Est-ce que l'urgence de trouver une suite à l'histoire était inconfortable, amusante, agréable ?
- Pour ceux qui regardaient l'improvisation, quelle différence cela faisait d'entendre une narration improvisée, par rapport à une histoire racontée classiquement ?

L'intérêt de cette improvisation est d'apprendre aux participant-e-s à se laisser surprendre par ce qui est proposé par un-e autre, et à terme y prendre plaisir. Le but est d'accepter de ne pas maîtriser ce qui vient, de ne pas juger mais de s'adapter aux propositions des joueurs-ses. Il s'agit plus largement **d'accueillir l'imprévu.**

6. Conclusion (10')

On constate par l'improvisation que l'étranger-ère comme inconnu-e devient un cadeau, une source d'inspiration, peut-être même messager d'une parole qui vient d'un plus grand que lui. Au final, celui/celle qui reçoit est au bénéfice d'une grâce qui est offerte par celui/celle qui est reçue. En effet, le terme grec traduit par « ange » dans le texte d'Hébreux peut aussi être rendu par « messager » !

Il peut être intéressant de distribuer le tableau récapitulatif des liens entre les jeux d'improvisation et les textes bibliques. Voir page 12.

	Serviteur-e selon le texte	Le service dans l'improvisation
Accueil de la différence	L'amour permet de ne pas céder à la méfiance instinctive devant ce qui diffère de nous mais de l'accueillir comme une invitation de Dieu à apprendre de cet-te autre que moi.	Dans la narration à 4, il arrive que l'on soit frustré-e que l'histoire ne se poursuive pas comme on l'avait prévu/voulu. L'impro travaille avec cette frustration pour nous faire prendre plaisir à entrer dans ces nouveaux chemins inexplorés.
Se mettre à la place pour mieux accueillir	Le texte d'Hébreux 13v2 aborde le fait de se souvenir de ceux/celles qui sont en prison comme si nous y étions. L'empathie est nécessaire à l'accueil des plus fragiles.	Dans le jeu du faux jeton les joueurs-ses sont amené-e-s à défendre une position qui n'est pas forcément la leur. Ceci aide à accueillir positivement la pluralité des façons de penser.
Étranger-ère = cadeau	Dans le texte biblique Dieu se donne à rencontrer dans l'accueil des plus petit-e-s. Ce sont les faibles qui deviennent les témoins de sa parole.	Ce qui fait la différence entre une erreur et une opportunité est l'accueil de cette « faute » comme un cadeau qui vient délivrer quelque chose de nouveau à l'impro.

Animation biblique 3
Accueillir c'est rencontrer

1. Texte biblique et thème

Romains 15v4-13. « Accueillez-vous les uns les autres, comme le Christ vous a accueillis, pour la gloire de Dieu. »
Si accueillir c'était avant tout rencontrer ?

2. Visée

Faire percevoir aux participants le sentiment d'être soi-même accueilli-e dans cette animation. Comprendre ce qui nous empêche parfois d'accueillir un-e étranger-ère, et l'importance de la rencontre dans cet accueil.

3. À savoir avant de commencer

Personnes : de 10 à 30 (divisées en sous-groupes lorsque c'est indiqué).
Public : un groupe qui ne se connaît pas.
Durée : 1h
Salle : qui ne résonne pas ! Grande et sans tables, un endroit (plus petit) contient les chaises, l'autre (plus grand) est libéré pour l'improvisation.
Matériel : un appareil pour diffuser de la musique douce (piano).

NB : Le texte biblique, bien qu'en filigrane de notre animation, sera lu et discuté en dernière partie, il boucle la boucle, relie tout ce qui s'est vécu durant l'animation.

4. Animation

Rencontre sans parole (5')

➔ En musique pour aider à la concentration.

Tout le groupe déambule dans la salle, c'est un moment pour soi (1').
Puis l'animateur-trice invite chacun-e à croiser le regard des autres, à essayer de soutenir le regard des personnes du groupe (1').
Ensuite l'animateur-trice propose que tout en marchant, chacun-e serre la main des personnes qu'il/elle croise (2').
Enfin on ne peut lâcher la main de quelqu'un que quand on a serré la main d'un autre (ce qui oblige à utiliser ses deux mains).

Objectif : briser la glace, par le regard, le contact corporel. Montrer qu'accueillir passe déjà par là : manifester à l'autre qu'il/elle existe en le/la regardant et par le langage corporel.

Rencontre avec parole (5')

➔ En cercle, par sous-groupes de 10 personnes max.

Chacun-e dit son prénom, associé à un mot qui rime. Ex : Alain qui est malin. Puis, tour à tour chacun-e va rappeler qui il/elle est et appeler un-e membre du cercle, en reprenant le mot rimé associé : « Alain qui est malin, appelle Elise qui a les cheveux qui frisent. » Celui/celle qui a été appelé-e devient alors celui/celle qui appelle un-e autre : « Elise qui a les cheveux qui frisent appelle Hélène qui a un pull en laine » et ainsi de suite, jusqu'à ce que tout le monde soit appelé.

Objectif : l'accueil a pu être vécu dans le groupe grâce au fait que chacun a donné son prénom et a employé celui d'autres.

5. Entrée dans le texte

A) Mille et une façons de... (20')

➔ En plénière.

Demander à 8 personnes volontaires de former 4 binômes. Demander à chaque binôme de proposer devant le groupe une façon parmi d'autres de faire quelque chose (à l'animateur-trice de décider quoi, ex : mille et une façons de cacher un objet, de révéler un secret...). Dans cette improvisation tout est permis, mime, bruitage, parole.

Laisser 2 min pour que les binômes réfléchissent à leur idée et compter plus ou moins 30 secondes par passage.

➔ Par groupes de 10 max. Faire des binômes.

Une fois le jeu compris avec une situation X, prendre le thème « mille et une façons de **ne pas accueillir quelqu'un** ». Si l'inspiration est là, faire 2 passages par binôme, le but est d'obtenir un maximum de propositions sur cette catégorie. Finir avec le thème « mille et une façons **d'accueillir quelqu'un** ».

B) Reprise du jeu (10')

➔ En plénière.

Expliquer le choix du thème qui emploie la négation : « ne pas accueillir ». Il a pour but de ne pas tomber dans une impasse moraliste. Ici nous souhaitons travailler sur la question : pourquoi accueillir n'est pas si simple, surtout lorsqu'il s'agit d'un-e étranger-ère, au sens de quelqu'un qu'on ne connaît pas.

➔ En sous-groupes.

Inviter les groupes à discuter autour de Romains 15v4-13 avec ces questions :
a) Pourquoi l'apôtre Paul exhorte-t-il les Romains à accueillir ?
b) Quel serait selon vous l'accueil « comme le Christ vous a accueillis » ?
c) Que nous disent les jeux qui ont été vécus sur l'accueil ?

6. Éléments de contenu sur le texte de Romains 15v4-13

La gloire de Dieu passe par l'unité des chrétien-ne-s. Si le peuple de Dieu montre en son sein des divisions, alors l'unité du Dieu dans lequel ils/elles croient est remise en question. En montrant un accueil sans conditions, un accueil comme le Christ lui-même l'a fait, les chrétien-ne-s témoignent du Dieu de Jésus-Christ qui accueille lui-même l'être humain par grâce.

Accueilli-e-s gratuitement par Dieu, nous sommes à même d'accueillir à notre tour. On peut voir que c'est ce qui s'est joué dans le premier jeu, accueilli-e-s dans le groupe par un exercice de rencontre corporelle et verbale nous avons été mi-se-s en bonne disposition pour accueillir. La rencontre est donc ce qui permet l'accueil, peut-être à commencer par notre rencontre avec le Dieu qui nous accueille.

Il peut être intéressant de distribuer ou de projeter ce tableau récapitulatif des liens entre les jeux d'improvisation et les textes bibliques.

	Dans le texte biblique	**Dans l'improvisation**
Accueillir sans juger	L'accueil défini par Paul « comme le Christ » est sans condition à l'image de l'accueil de l'être humain par Dieu.	Ne pas juger l'autre ou ses propositions est nécessaire pour la créativité de l'impro.
La rencontre, condition de l'accueil	L'accueil passe par la rencontre de l'autre qui m'ouvre alors à une autre rencontre. En somme, en accueillant un-e individu, c'est Dieu que l'on accueille.	Pour qu'une impro fonctionne les joueurs-ses doivent se rencontrer, c'est-à-dire accueillir les propositions de l'autre, les intégrer, rebondir dessus.
La confiance exclut la peur et ouvre à l'accueil	Si la peur de l'inconnu-e est bien le frein à l'accueil, alors la confiance qui nous est donnée par Dieu est le remède.	La confiance en soi comme dans les autres est nécessaire en impro pour nous pousser à ne pas craindre l'idée nouvelle qui vient de l'autre mais à l'accueillir.

Chaque jour, il y a du nouveau sur

BLOG.ZEBIBLE.COM

RENDEZ-VOUS SUR BLOG.ZEBIBLE.COM :

- Pour lire la Bible au quotidien, et la partager sur les réseaux sociaux
- Pour accéder gratuitement à une palette d'outils d'animation, à la websérie 2DAY, etc.
- Pour acheter ZeBible en version papier

NAVIGATION FLUIDE SUR LES SMARTPHONES

Déjà près de 1 000 versets du jour sous forme de visuels attractifs, avec le passage biblique et la note ZeBible correspondants, et plus de 150 parcours thématiques et programmes de lecture

L'auteure, **Amélie Franco** est une jeune femme de 26 ans, théologienne et animatrice théâtre. Après avoir lancé au sein de l'Église Protestante Unie de Valence un projet d'ouverture de l'Église sur le monde par le théâtre d'improvisation, elle est aujourd'hui animatrice biblique à la Ligue pour la Lecture de la Bible.

La Ligue pour la Lecture de la Bible est une association (loi de 1901) qui a pour objectif d'encourager les personnes de tous âges à rencontrer Dieu par la Bible et la prière. La Ligue existe dans le monde entier depuis 1867, proposant notamment des guides de lecture, des animations bibliques et des formations. Ces outils répondent à un besoin de la part des communautés chrétiennes en France.

Entre autres, la Ligue a été à l'initiative du site Internet « animationbiblique.org » et a participé activement à son contenu avec d'autres partenaires. D'autres animations bibliques comme celles-ci y sont disponibles.

« Ta Parole est une lampe à mes pieds et une lumière sur mon sentier. » Psaume 119.105

ZeBible — la Ligue pour la Lecture de la Bible

www.laligue.net

© Alliance biblique française, pour ZeBible **www.zebible.com**
ISBN 978-2-85300-997