

# ZEBIBLE : LIRE LA BIBLE AVEC LES JEUNES



*ZeBible ! Un mot surprenant pour un projet ambitieux : permettre aux jeunes de lire la Bible et de mieux la comprendre. Cette fiche présente le projet et propose une animation clef en main pour entrer dans la dynamique ZeBible... La suite sur le site !*

[www.zebible.com](http://www.zebible.com)

## LES OBJECTIFS DU PROJET



« Le projet ZeBible a pour objectif de permettre aux jeunes de lire la Bible et de mieux la comprendre. Sa principale

*espérance est de parvenir à introduire les jeunes dans une communauté de lecteurs de la Bible. En utilisant notamment les outils collaboratifs du web, ZeBible cherche à développer et à accompagner cette jeune communauté dans la découverte des questions et des enjeux autour de la Bible et de sa lecture ; mais le projet vise aussi à placer les jeunes comme acteurs, en leur proposant de produire eux-mêmes du sens, afin que, de lecteurs qu'ils sont, ils deviennent aussi interprètes. »*  
Pasteur Geoffroy Perrin-Willm

## DES FICHES D'ANIMATION

ZEBIBLE9 <http://www.zebible.com/zebible-9/telechargements.html> propose un parcours découverte

dans la Bible en 9 étapes, de la Genèse à l'Apocalypse.

Ce parcours biblique permet aux animateurs et responsables de pastorale jeunesse de se familiariser avec les ressources de ZeBible, tout en leur offrant un outil d'animation, pratique et souple d'utilisation.

Neuf chants, spécialement composés par le groupe de rock P.U.S.H., illustrent les 9 passages bibliques retenus.

Chaque étape permet de télécharger :

- une proposition pédagogique pour l'animation d'une séance de deux heures ;
- un échantillon des ressources proposées par ZeBible (notes au fil du texte, fiches thématiques, etc.) ;
- la partition ainsi que le fichier .mp3 du chant pour le texte abordé.

## LES NEUFS ANIMATIONS DISPONIBLES

- Genèse 4 : Caïn et Abel : une fraternité qui tourne mal.
- Ruth : la place pour l'étrangère : une femme d'exception.
- Ecclésiaste 3 et 12 : les temps de la vie : où est la sagesse ?
- Esaïe 52-53 : le serviteur souffrant : jusqu'où aller pour les autres ?
- Luc 3-4 : baptême/tentation de Jésus : se préparer à une mission.
- Matthieu 5-7 : sermon sur la montagne : à contre-courant ?
- Matthieu 13 : les paraboles : histoires déroutantes.
- Éphésiens 2 : un seul peuple : faire tomber les murs.
- Apocalypse 21-22 : la nouvelle Jérusalem : l'Histoire a-t-elle une fin ?

*Un exemple : le sermon sur la montagne, les béatitudes.*  
Matthieu chapitre 5, 1-12.

## OBJECTIF

L'animation fait partie de neuf projets proposés par le site internet ZEBIBLE9. Prévue pour les jeunes, elle peut être réalisée avec tout public ! Familles, groupe composé d'adultes et d'enfants, personnes connaissant bien la Bible ou la lisant pour la première fois etc.

Elle peut être vécue lors d'une animation de journée d'Église, ou lors d'une rencontre d'un groupe de jeunes, de scouts, de veillée ou de groupe de quartier d'une Église locale. Elle peut même être vécue lors d'un culte particulier si les participants ne sont pas trop nombreux.

L'objectif particulier de l'animation autour du texte des béatitudes est d'aider les lecteurs à découvrir que les paroles de Jésus font entendre un message qui bouscule, dérange et prend le contre-pied des logiques de la société. Ce message peut nous aider à nous construire et à vivre de manière cohérente les relations avec les autres et avec Dieu.

## DÉROULEMENT

Cette animation se déroule en trois temps.

Elle se vit avec un groupe de 5 à 50 personnes, voire plus si la salle est très grande. Elle peut se jouer aussi à l'extérieur. Elle est animée par une seule personne. Suivant le nombre de participants, il faut prévoir 20 minutes à 60 minutes de jeu.

1. Écoute du chant du groupe *P.U.S.H.*, spécialement composé pour ce texte. Le chant est téléchargeable sur le site : <http://www.zebible.com/zebible-9/telechargements/a-contre-courant.html>
2. Lecture des béatitudes : Matthieu 5, 1-12. L'idéal est que ce temps se déroule sur une butte, un lieu élevé symbolisant la montagne. Dans une salle on symbolise ce lieu comme l'animateur le souhaite. Ce dernier lit très lentement le texte. Il doit s'efforcer à conserver

un climat d'étonnement. On doit entendre ces paroles comme si on ne les avait jamais entendues dans leur jaillissement provocant. Puis, pour comprendre la force contenue dans ces paroles de Jésus et montrer que nous sommes toujours appelés à nous engager, l'animateur propose de « descendre de la montagne » pour le jeu du marais.

3. Le « jeu du marais ». Les joueurs sont debout et se déplacent régulièrement dans un espace défini par l'animateur. Il s'agit d'une méthode d'animation active et dynamique qui engage les participants. L'espace se compose de deux « rives » qui correspondent à des prises de position, qui se font face. Entre les deux se situe le « marais ». Au début du jeu tous les participants se trouvent au centre dans le « marais » et devront choisir de quel côté ils iront rejoindre la terre ferme. Chaque béatitude

correspond à l'une des deux rives, sur la terre ferme. Le contre-pied de la béatitude correspond à l'autre rive.

### MISE EN ŒUVRE

L'animateur lit : *Heureux ceux qui se savent pauvres en eux-mêmes, car le royaume des cieux est à eux.*

Puis, l'animateur lit un « contre-pied » : ex. : *Heureux les intelligents, car le monde leur appartient.*

Les jeunes choisissent la rive de leur choix. Certains hésitent. Quand on a choisi sa rive on explique aux autres son choix. On essaie d'attirer ceux qui sont encore au centre à venir rejoindre sa rive. Quand chacun est sur une rive, chacun écrit sur une feuille les raisons de son choix.

Le jeu se poursuit avec chaque béatitude.

À la fin de ce jeu, on peut afficher sur 2 panneaux différents les arguments des uns et des autres pour le choix des béatitudes ou de leur contre-pied.

Le principe du jeu peut être retenu, évidemment, pour toute autre animation dans laquelle un choix argumenté doit être fait par les participants. C'est une méthode d'animation de groupe vivante qui peut libérer facilement les « langues ».

### Personne ressource

Jean-Luc Crémer

Jluc.cremer@laposte.net

JEAN-LUC CRÉMER

