

MÉTHODE : JEU DU MARAIS

Argumenter sur un sujet qui fait débat dans l'écoute et le plaisir du jeu c'est possible avec cette méthode !



INTÉRÊTS

Appropriation, Cohésion du groupe, Entrée dans le texte



MOYENS

La parole, Le corps



Intérêt

Donner l'occasion aux participants de se positionner sur un sujet qui fait débat en sachant argumenter son choix, tout en restant à l'écoute des autres arguments et avis. Oser dire qu'on n'a pas de positionnement sur la question et pourquoi pas se laisser convaincre par telle ou telle intervention qui nous a marquée.

Ce jeu permet à chacun de confronter son avis à celui des autres afin d'affiner sa perception ou son jugement sur un sujet donné.

Il crée une bonne dynamique de groupe en cela qu'il implique nécessairement les participants, même ceux qui n'ont pas d'avis ou qui disent ne pas avoir d'arguments.



Cadre

Il faut un grand espace libéré de tables et de chaises. Définir trois zones espacées dans lesquelles les participants pourront circuler.



Démarche



ENSEMBLE, LIRE LA BIBLE AUTREMENT
WWW.ANIMATIONBIBLIQUE.ORG

PAGE 2

Demander aux participants de se mettre debout au centre de la pièce. Expliquer que le lieu où ils se situent est la zone pour ceux qui ne savent pas, « le marécage ». À droite se trouve la rive pour ceux qui sont d'accord et à gauche la rive pour ceux qui ne sont pas d'accord.

L'animateur/trice pose alors une question en lien avec le texte et qui susciterait des réponses divergentes ou un débat, par ex. « Le malheur, est une chance car cela permet de s'en sortir et d'être plus fort » (en lien avec Romains 5.1-5, 8.28-39, Jacques 1.1-12, par exemple).

Demander aux participants de se répartir sur les rives en fonction de leur positionnement sur cette question. Les personnes hésitantes peuvent rester dans le marécage.

Un échange/débat est alors ouvert où chacun peut argumenter son choix, poser des questions, témoigner de son expérience...

Voir aussi [Méthode Confrontation](#)

Pour plus d'informations : animationbiblique@gmail.com