



ENSEMBLE, LIRE LA BIBLE AUTREMENT
WWW.ANIMATIONBIBLIQUE.ORG

ANIMATION : FAISONS UN RÊVE - ÉSAÏE 1.17

Et si nous nous mettions à rêver ? Si nous nous mettions à imaginer un monde où toutes les formes de violences, de discriminations et d'injustices n'existeraient plus ? Un monde où hommes, femmes et enfants vivraient dans une réelle harmonie ? Cette utopie semble atteignable si nous apprenons « à faire le bien et à rechercher la justice » Ésaïe 1.17.

| | | | |
|---|------------------------------------|---|--|
|  PUBLICS | Intergénérationnel |  MOYENS | L'écrit, L'imagination, La créativité, La parole, Les arts |
| MÉTHODES | Bande dessinée, Visuels ZeBible |  TEXTES BIBLIQUES | Ancien Testament, Esaïe |
|  DURÉES | Moyenne (1h) | | |

Contexte initial

Fiche préparée pour célébrer la semaine de prière pour l'unité des chrétiens 2023.

Intérêts

- Créer du lien entre les membres d'un sous-groupe,
- Inviter à partager ses ressentis et ses points de vue.
- Inciter à se laisser interpeler par un verset de l'Écriture en lien avec une image.

Aspects pratiques

Matériel :

- Un vidéoprojecteur et un ordinateur
- Internet
- La visite guidée pour les participants [à télécharger ici](#)
- L'image de la semaine de l'unité et des photocopies des questions d'Ésaïe [à télécharger ici](#)
- Discours de Martin Luther King ([Martin Luther King I have a dream \(sous-titres français\)](#)). – [YouTube](#))
- Feuilles blanches
- Crayons de couleur
- Une pelote de laine

Méthodes :



ENSEMBLE, LIRE LA BIBLE AUTREMENT
WWW.ANIMATIONBIBLIQUE.ORG

- [Visuels ZeBible](#)
- [Bande dessinée](#)

Déroulement

Accueil (10 min)

L'animateur accueille les membres en leur remettant à l'un et à l'autre une étiquette avec le nom d'une figure connue pour son combat pour la justice. Par exemple, Victor Schœlcher, Nelson Mandela, Gandhi ou encore Martin Luther King.

Ces étiquettes participeront à la formation des sous-groupes d'environ 5-7 personnes qui se fera à l'étape de la visite guidée. Les personnes ayant l'étiquette Victor Schœlcher se retrouveront ensemble pour former un sous-groupe. PAGE 2

La phase d'accueil se fera en plénière. Elle débutera par le jeu de la pelote de laine. L'animateur détachera le ruban qui entoure la pelote et il la lancera à un des participants. Celui-ci devra répondre à trois questions :

1. Quel est ton nom ?
2. Quelle est ta nationalité ?
3. Quel âge as-tu ?

Après avoir répondu à ces questions, il devra choisir un autre participant à qui envoyer la pelote de laine et qui devra répondre à son tour aux mêmes questions. L'opération se répétera et s'arrêtera lorsque l'ensemble des participants aura répondu aux questions. Le fil de la pelote entourera les participants, et l'animateur veillera à ce qu'il ne soit pas retiré.

À la fin de cette séquence, l'animateur devra expliquer la symbolique de ce jeu. Le fil qui s'enroule autour des participants témoigne de 2 choses :

- Une humanité commune,
- Et une position commune devant Dieu (l'homme Coram deo).

Malgré nos différences d'âge et de nationalité, nous partageons la même humanité. Nous sommes tous égaux, et toutes les formes d'injustices doivent être non recevables.

Entrée en matière (15 min)

L'entrée en matière se fera par le visionnage du discours de Martin Luther King « I have a dream ». Une version sous-titrée en français est disponible :

[Martin Luther King I have a dream \(sous-titres français\). – YouTube](#)

Après la diffusion, l'animateur pose au groupe 3 questions :



ENSEMBLE, LIRE LA BIBLE AUTREMENT
WWW.ANIMATIONBIBLIQUE.ORG

1. Connaissez-vous cette personne ?
2. Quel est le ton de son discours ?
3. Que dénonce-t-il ?

L'animateur conclura cette partie en synthétisant les réponses données. Une prière et une présentation de l'image de la semaine de l'unité suivront ensuite.

Visite guidée (20 min)

Consignes pour analyser l'image en sous-groupes : utilisation des méthodes « [Visuels ZeBible](#) » + « [Bande dessinée](#) ». L'image étant projetée, l'animateur distribue la visite guidée avec les consignes leur permettant d'analyser l'image :

PAGE 3

1. Regardez les 3 personnages au 1^{er} plan (en partant du bas), pouvez-vous les décrire (couleurs, traits, positions, attitudes) ?
2. Qu'est-ce que cela vous suggère ?
3. Regardez les personnages au second plan, pouvez-vous les décrire (couleurs, traits, positions, attitudes) ?
4. Qu'est-ce que cela vous suggère ?
5. Où se trouve la croix ?
6. Au regard du texte d'Ésaïe 1.17, quel pourrait être pour vous le message de cette image ?

Le rôle de l'animateur sera de faire en sorte que les participants de chaque sous-groupe puissent parler de leurs ressentis devant cette image. Une fois cette étape terminée, retour en plénière.

Appropriation, actualisation (15 min)

« Dessine-moi un ... »

En plénière

Dans cette phase d'appropriation, l'idée est que l'ensemble des participants puissent, de manière individuelle, traduire par un dessin ce que leur évoque le thème de la justice. Si le temps le permet, quelques participants pourront présenter leurs dessins et l'expliquer.

Pour plus d'informations : animationbiblique@gmail.com