



ENSEMBLE, LIRE LA BIBLE AUTREMENT
WWW.ANIMATIONBIBLIQUE.ORG

ANIMATION : GRANDEUR VS SERVICE...? MARC 10.35-45

« Si l'un de vous veut être grand, il doit être votre serviteur ». Le service comme accueil de l'autre.

PUBLICS	Adultes, Familiers, Jeunes, Peu familiaux	MOYENS	L'écrit, La parole, Le corps
MÉTHODES	Aucun	TEXTES BIBLIQUES	Marc
DURÉES	Aucun		

PAGE 1

Contexte initial



t tirée de la brochure proposée par la Ligue pour la Lecture de la Bible et

[ZeBible](#) « L'accueil de l'autre : 3 animations biblique innovantes » © Alliance

biblique française pour ZeBible.

Elle a été proposée aux jeunes lors d'une tournée d'un groupe musicale.

Intérêt



Sensibiliser les participants à la notion de service dans le Nouveau Testament



Aspects pratiques

- Salle : grande, sans table, une partie avec chaises, une autre libérée pour les jeux d'improvisation.
- Matériel : chronomètre, post-its, feutres (une dizaine), un vidéoprojecteur (pas obligatoire).
- Préparation : briefer une personne au préalable sur « catégorie service » afin de l'expliquer par l'exemple.

[Télécharger le texte biblique le tableau récapitulatif en un seul document au format pdf.](#)

Consulter d'autres traductions sur [le site de l'ABF](#)



ENSEMBLE, LIRE LA BIBLE AUTREMENT
WWW.ANIMATIONBIBLIQUE.ORG

Déroulement



Accueil

Chaque personne énonce son prénom et donne un fait, une anecdote à propos d'elle qui reprend la première lettre de son prénom. Par exemple : « je m'appelle Léa et j'aime beaucoup lire » ou encore « je m'appelle Daniel et je rêve d'aller au Danemark ».



PAGE 2

Entrée en matière

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

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.

2) Reprise du jeu à la lumière de Marc 10.43 (10 mn)

En plénière.

Objectif : faire comprendre la démarche, son sens par rapport au texte de Marc 10.35-45.

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 ».



Visite guidée

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



ENSEMBLE, LIRE LA BIBLE AUTREMENT
WWW.ANIMATIONBIBLIQUE.ORG

1) Mots clés (20 mn)

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

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 mn)

Pour le moment on garde ces termes affichés, ils seront repris ensuite.

2) Improvisation de catégorie service (30 mn)

PAGE 3

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 mn 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 »).

Exemple :

- **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 22.24-27, qui évoque la dispute entre les disciples).

3) Reprise (30 mn)

Toujours dans les sous-groupes de 8 personnes.



Lecture de Marc 10.35-45 dans les sous-groupes.

Une fois le texte lu, annoncer le temps de discussion (10 mn) sur la question : que dit ce texte du service ?



ENSEMBLE, LIRE LA BIBLE AUTREMENT
WWW.ANIMATIONBIBLIQUE.ORG

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 mn)

Demander aux groupes de résumer leur discussion en 3 mots clés ou courtes phrases. (5 mn)

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 mn)



Appropriation, actualisation (10 mn)

Retour en plénière

PAGE 4

Dans un temps de reprise, l'animateur-trice fait des rapprochements entre ce qui a été écrit sur les post-its et sur ce qui fait d'une personne quelqu'un d'important selon le texte biblique ! (5 mn)

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... »

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 le tableau récapitulatif ou de le projeter.

Pour plus d'informations : animationbiblique@gmail.com