



La Bible n'est pas un conte mais elle se raconte

EXERCICES À L'USAGE DES FORMATEURS ET DES ANIMATEURS

LIVRET 1



TABLE DES MATIÈRES

<u>JEUX DE PRESENTATION</u>	6
<u>VOYAGE</u>	7
<u>DANS MA POCHE</u>	8
<u>L'ARBRE</u>	9
<u>DE MA FENETRE</u>	10
<u>L'AUTRE</u>	11
<u>TO BE OR NOT</u>	12
<u>LA VILLE</u>	13
<u>TOILE D'ARAINNEE</u>	14
<u>BAGAGES</u>	15
<u>JOUTE ORATOIRE</u>	16
<u>BLUFF</u>	17



<u>SUITE & FIN</u>	<u>18</u>
<u>EXPLOIT</u>	<u>19</u>
<u>EN CHAÎNE</u>	<u>20</u>
<u>JEU INTRODUCTION</u>	<u>21</u>
<u>JEU INTRODUCTION</u>	<u>22</u>
<u>JEU INTRODUCTION</u>	<u>23</u>
<u>OSER SA PAROLE/IMAGINATION</u>	<u>24</u>
<u>PHOTOS</u>	<u>25</u>
<u>ENIGME</u>	<u>26</u>
<u>JOURNALISTES</u>	<u>27</u>
<u>VISITE IMMO</u>	<u>28</u>
<u>CAILLOUX/BIJOUX</u>	<u>29</u>
<u>SENTIMENTS</u>	<u>30</u>
<u>GOUTER</u>	<u>31</u>
<u>HUMER</u>	<u>32</u>
<u>ENTENDRE</u>	<u>33</u>



<u>TOUCHER</u>	34
<u>VOIR</u>	35
<u>TISSUS / PARFUMS</u>	36
<u>IMPROS</u>	37
<u>IMPRO DINGO</u>	38
<u>BALADE</u>	39
<u>POUR OU CONTRE</u>	40
<u>OSER sa PAROLE/IMAGINATION</u>	41
<u>OSER sa PAROLE/IMAGINATION</u>	42
<u>OSER sa PAROLE/IMAGINATION</u>	43



JEUX DE PRÉSENTATION



VOYAGE

DEROULEMENT

<i>Spontané Groupe de 12/15 2 mn chacun</i>	<i>Raconter une péripétie réelle ou inventée de son trajet 3 ou 4 personnes racontent à la suite en donnant cohérence à l'ensemble.</i>
---	---

MATERIEL

Aucun



DANS MA POCHE

DEROULEMENT

<i>Spontané</i> <i>Groupe de 12/15</i> <i>3 mn chacun</i>	<i>Poser devant soi le contenu de ses poches.</i> <i>Raconter pourquoi cet objet est là et ce qui nous y</i> <i>rattache.</i>
<i>VARIANTE</i>	<i>Présenter un objet qui nous caractérise ou qui nous est</i> <i>indispensable.</i>

MATERIEL

Ce qu'on a dans la poche (ou dans son sac)



L'ARBRE

DEROULEMENT

<i>Spontané</i> <i>Groupe de 12/15</i> <i>3 mn chacun</i>	<i>Visualiser un arbre que l'on connaît bien.</i> <i>Le décrire</i>
---	--

MATERIEL

Aucun



DE MA FENETRE

DEROULEMENT

<i>Spontané Groupe de 12/15 3 mn chacun</i>	<i>Décrire ce que l'on voit, entend, ressent depuis sa fenêtre de chambre.</i>
---	--

MATERIEL

Aucun



L'AUTRE

DEROULEMENT

*Spontané
Groupe de 12/15
2 mn chacun*

VARIANTE

Présenter son voisin en l'identifiant à un personnage de conte de fées de BD ou de dessin animé.

Présenter son voisin de façon fantaisiste uniquement à partir de sa chevelure, ou de ses chaussures

MATERIEL

Aucun



TO BE OR NOT

DEROULEMENT

<i>Spontané</i> <i>Groupe de 12/15</i> <i>2 mn chacun</i>	<i>Nommer un personnage biblique que l'on voudrait être / ne pas être.</i> <i>Expliquer pourquoi.</i>
<i>VARIANTE</i>	<i>Avec quel personnage de la Bible j'aimerais partir en vacances et pourquoi ?</i>

MATERIEL

Aucun



LA VILLE

DEROULEMENT

<i>Spontané Groupe de 12/15 2/3 mn chacun</i>	<i>Imaginer que l'on bâtit une ville. Décrire le bâtiment, le monument que l'on voudrait y construire.</i>
<i>VARIANTE</i>	<i>Décrire une ville de la Bible ou un monument : Damas, la Belle Porte de Jérusalem, Suze, Ninive, la piscine de Siloé... tels qu'on les imagine.</i>

MATERIEL

Aucun



TOILE D'ARAIGNEE

DEROULEMENT

*Spontané
Groupe de 12/15
2/3 mn chacun*

*Dire son prénom en lançant la pelote (et sans lâcher le bout de laine).
Celui qui reçoit la pelote la relance et lance aussi son prénom (sans lâcher le bout de laine).
A la fin on rembobine tout en disant tous les prénoms.*

MATERIEL

Une pelote de grosse laine



BAGAGES

DEROULEMENT

<i>Spontané Groupe de 8/10 En cercle</i>	<i>Le 1^{er} : « Je pars en voyage, j'emporte ceci » Le 2^{ème} reprend : « Je pars en voyage, j'emporte ceci et cela Le 3^{ème} ajoute encore autre chose...etc Il faut tout redire dans l'ordre jusqu'à la fin.</i>
<i>VARIANTE</i>	<i>Procéder de même manière avec les prénoms du groupe !</i>

MATERIEL

Aucun



JOUTE ORATOIRE

DEROULEMENT

<i>Spontané 2 orateurs/groupe 2 mn chacun</i>	<i>Soutenir chacun son idée (idiote) et convaincre (ou faire taire) l'autre.</i>
<i>VARIANTES</i>	<i>1- A doit continuer son récit malgré les interruptions de B 2- B contredit A qui doit prendre en compte ces interruptions 3- B demande des explications ou précisions - A doit alors expliquer /préciser sans dévier de l'histoire 4- B est toujours d'accord avec A et rajoute des éléments pour aller dans son sens.</i>

MATERIEL

Aucun



BLUFF

DEROULEMENT

<i>5mn préparation 1 groupe prépare L'autre écoute</i>	<i>Distribuer un mot inconnu à chacun. Un seul aura la définition Les autres devront inventer (bluffer) devant les auditeurs qui devront évaluer QUI a dit vrai.</i>
--	--

MATERIEL

Listes de mots (désuets, patoisants...) en plusieurs exemplaires

Un seul aura la définition

Les autres auront « bluff, bluff, bluff »



SUITE & FIN

DEROULEMENT

<i>Spontané</i> <i>5 orateurs/groupe</i> <i>L'autre écoute</i> <i>2 mn chacun</i>	<i>1^{ère} pers invente/raconte la situation initiale</i> <i>2^{ème} invente le nœud,</i> <i>3^{ème} le dénoue</i> <i>4^{ème} la situation finale,</i> <i>5^{ème} la morale</i>
--	---

MATERIEL

Aucun



EXPLOIT

DEROULEMENT

<i>Spontané Groupe 12/15 2 mn chacun</i>	<i>Raconter une action banale accomplie dans la journée comme s'il s'agissait d'un exploit extraordinaire</i>
--	---

MATERIEL

Aucun



EN CHAÎNE

DEROULEMENT

*Spontané
4 ou 5 racontent
1 mn chacun*

*Le 1^{er} débute une histoire et s'arrête
le 2^{ème} enchaîne par « heureusement »
le 3^{ème} par « malheureusement »
et ainsi de suite...*

VARIANTE

*Enchaîner des racontées en se coupant la parole,
mais en raccrochant par un détail, une image...*

MATERIEL

Aucun



JEU INTRODUCTION

DEROULEMENT

--	--

MATERIEL



JEU INTRODUCTION

DEROULEMENT

--	--

MATERIEL



JEU INTRODUCTION

DEROULEMENT

--	--

MATERIEL



OSER SA PAROLE/ IMAGINATION



PHOTOS

DEROULEMENT

5 mn préparation
Groupe de 12 max.
3 mn chacun

VARIANTES

Choisir une photo. Décrire un souvenir qu'il évoque ou donner un récit fictif.

1-Faire circuler une seule photo mais demander des récits différents.

2- Choisir plusieurs photos, leur donner cohérence dans un récit

3- Imposer une (ou plusieurs) photos...

4- Imaginer la suite à donner à cette photo

5- Imaginer tout ce qui se passe hors champ de la photo

MATERIEL

Photos / Images découpées dans magazines



ENIGME

DEROULEMENT

<i>Spontané Groupe de 12/15 3 mn chacun</i>	<i>A une question bête « que manger ce soir ? » ou « qui a tué la vieille dame ? » Répondre et argumenter en s'appuyant sur le maximum d'objets présentés.</i>
---	--

MATERIEL

Des objets courants :
clés, lunettes, carnet
bouteille d'eau, stylo...
Une liste de questions bêtes ?



JOURNALISTES

DEROULEMENT

*5 mn préparation
Groupe de 12/15
3 mn chacun*

Inventer l'article qui correspond au titre

VARIANTE Mélanger les titres pour créer des faits divers sensationnels.

MATERIEL

Gros titres découpés dans des journaux



VISITE IMMO

DEROULEMENT

*Spontané
Groupe de 8 max.
2 mn chacun*

VARIANTES

Décrire chacun à son tour une pièce de la maison que nous sommes censés visiter.

1- Décrire les rues d'une ville, magasins, monuments, gare...

2- Décrire les gens qui habitent la maison, ou les passants rencontrés, ce qu'ils font...

MATERIEL

Aucun



CAILLOUX/BIJOUX

DEROULEMENT

*Spontané
Groupe de 8 max.
2 mn chacun*

Raconter l'histoire du caillou/bijou choisi.

VARIANTES

- 1- Histoire vécue aux temps bibliques.*
- 2- Décrire le bâtiment d'où est tombé le caillou.*
- 3- Décrire le bijou sans qu'on le voie.*

MATERIEL

Des cailloux variés Ou des bijoux



SENTIMENTS

DEROULEMENT

<i>Spontané Groupe de 12/15 2 mn chacun</i>	<i>Tirer un papier. Décrire une personne incarnant le sentiment écrit pour le faire deviner</i>
---	---

MATERIEL

Papiers avec des sentiments : joie, colère, gourmandise...



GOUTER

DEROULEMENT

5 mn préparation
Groupe de 12/15
3 mn chacun

Décrire et faire goûter

- 1. Ce que pourrait manger l'affamé (Mat 25)*
- 2. le fruit de l'arbre de la connaissance (Gen 3)*
- 3. le plat de lentilles de Jacob (Gen 25)*
- 4. Le repas pris à la hâte (Exode 12)*
- 5. La première Pâques en Canaan (Josué 5)*
- 6. Le festin sacrilège du roi (Daniel 7)*
- 7. Le potage aux coloquintes (2 Rois 4)*
- 8. La nourriture qu'Abigaël porte à David (1 Samuel 25)*
- 9. le festin au retour du fils prodigue (Luc 15)...*

MATERIEL

Bible

Liste de propositions



HUMER

DEROULEMENT

5 mn préparation
Groupe de 12/15
3 mn chacun

Décrire et faire humer...

- 1. Les odeurs du jardin d'Eden (Genèse 2)*
- 2. L'holocauste de Noé sortant de l'Arche (Gen 8)*
- 3. Le pressoir où Gédéon bat son blé (Juges 6)*
- 4. Le harem où l'on bichonne les femmes (Esther 2)*
- 5. Les odeurs dans la barque de Zébédée (Marc 2)*
- 6. L'entrée triomphale à Jérusalem (Marc 11)*
- 7. L'atelier de charpentier de Joseph, puis Jésus (Marc 6)*
- 8. La maison de Simon lors de l'onction de Jésus (Marc 14)*

MATERIEL

Bible

Liste de propositions



ENTENDRE

DEROULEMENT

5 mn préparation

Groupe de 12/15

3 mn chacun

Décrire et faire entendre...

1. *La voix de Caïn (Genèse 4)*
2. *Le chantier de construction de l'Arche de Noé (Gen 6)*
3. *L'enterrement d'Abraham à Macpela (Gen 25)*
4. *La prise de Jéricho par les Hébreux (Josué 6)*
5. *Le tumulte chez les orfèvres d'Ephèse (Actes 19)*
6. *Les marins dans la tempête (Jonas 1)*
7. *L'entrée des mages à Bethléem (Matthieu 2)*
8. *L'hymne que chantaient Paul et Silas en prison (Actes 16)*
9. *Le cantique de toutes les tribus, langues et nations (Apoc 14)*

MATERIEL

Bible

Liste de propositions



TOUCHER

DEROULEMENT

5 mn préparation
Groupe de 12/15
3 mn chacun

Décrire et faire toucher...

- 1. Les briques de la Tour de Babel (Gen 11)*
- 2. La température aux chênes de Mamré (Gen 18)*
- 3. La misère de Job (Job 2)*
- 4. Les parois de la citerne où on a jeté Joseph (Gen 37)*
- 5. Les plaies des prisonniers lavées par le geolier (Actes 16)*
- 6. Jérémie quand il sort de la citerne (Jérémie 38)*
- 7. La fièvre de la belle-mère de Pierre (Marc 1)*
- 8. Le ressenti (pieds) du paralytique guéri (Jean 5)*
- 9. La foule qui presse Jésus, la femme qui le touche (Matthieu 9)*

MATERIEL

Bible

Liste de propositions



VOIR

DEROULEMENT

5 mn préparation
Groupe de 12/15
3 mn chacun

Décrire et faire voir...

- 1. Le déluge (Genèse 7)*
- 2. La femme de Lot en statue de sel (Gen 19)*
- 3. Rachel au puits de Nacor (Genèse 24)*
- 4. La terre de Canaan vue par Moïse (Deut 34)*
- 5. La délivrance de Pierre (Actes 12)*
- 6. La fosse aux lions (Daniel 6)*
- 7. Elie enlevé par des chevaux de feu (2 Rois 2)*
- 8. Les richesses de Salomon vues par la reine de Saba (1 Rois 10)*
- 9. Le chemin qui descend de Jérusalem à Jéricho (Luc 10)*

MATERIEL

Bible

Liste de propositions



TISSUS / PARFUMS

DEROULEMENT

5 mn préparation
Groupe de 12/15
2 mn chacun

VARIANTES

*Décrire le tissu (vue, toucher)
L'associer à un personnage biblique*

- 1. On touche les tissus sans les voir*
- 2. Un seul tissu, chacun le voit, touche, hume... et raconte*
- 3. Même chose avec des parfums, crèmes, encens, bougies...*

MATERIEL

Des tissus (dans un sac)

Ou des parfums, crèmes, bougies...



IMPROS

DEROULEMENT

5 mn préparation

Groupe de 12/15

3 mn chacun

Inventer une petite histoire /un titre

1. singulièrement libre

2. une atmosphère incroyable

3. les histoires de ma mère

4. une joie ineffable

5. zone de contagion

6. ici ça pue

7. le port de nulle part

8. les larmes de mon père

9. quand la lumière décline

10. Le goût amer de la justice

11. des cailloux plein les

poches

12. aucun lieu plus beau

MATERIEL

Une liste de titres



IMPRO DINGO

DEROULEMENT

<i>5 mn</i> <i>prép/écriture</i> <i>Groupe de 12/15</i> <i>3 mn chacun</i>	<i>Créer l'histoire avec une liste de mots</i> <i>1. robe, cascade, gloire, parure, splendeur, honte</i> <i>2. ennemis, chanceler, assurés, guider, main, porte</i> <i>3. forêt, ravins, sable, or, repos, silence, précieux</i> <i>4. enfants, soleil, affligé, insolence, étoile, espoir</i> <i>5. orient, parole, temple, ruine, courage, rêve, rire</i> <i>6. bracelets, miroir, pagne, toile, ornements, petits pas, rêve</i> <i>7. chemins, sentiers, libres, barrer, terre, moisson, fertile</i> <i>8. maison, proche, blé, bétail, figuier, pluie, aurore, joie</i> <i>9. rosée, cyprès, fontaine, fumée, chant, pieds, courir</i>
---	---

MATERIEL

Listes de mots



BALADE

DEROULEMENT

<i>Spontané Groupe de 12/15 10 mn</i>	<i>Un meneur emmène par ses descriptions d'un point à un autre en donnant des détails qu'on ne voit pas sur le plan. Ex : de Damas au palais du roi d'Israël ou : du palais du roi à la maison d'Elisée... Puis on change de meneur et de trajet.</i>
---	---

MATERIEL

Autant de plans (tous les mêmes) que de joueurs



POUR OU CONTRE

DEROULEMENT

5 mn préparation
Groupes de 2
3 mn

Argumenter, l'un pour, l'autre contre un sujet de controverse.

- *Etre la bonne/la mauvaise conscience*
- *Partager notre peu d'eau avec les ennemis ?*
- *Donner toute la farine qui nous reste ?*
- *Révéler la cachette d'Elisée, d'Elie, de David...*
- *Dénoncer ceux qui ont fait évader Paul...*

MATERIEL

Aucun



OSER SA PAROLE/IMAGINATION

DEROULEMENT

--	--

MATERIEL