



## APPROPRIATION D'UN TEXTE BIBLIQUE PAR LA MÉTHODE DE LA PAROLE INCARNÉE

- A - Choisir un texte qui puisse facilement se mettre en scène : avec différents personnages qui vivent une interaction entre eux. Tous les textes bibliques ne conviennent pas forcément. Il revient à l'animateur de choisir avec discernement ce qui lui paraît « jouable » ou pas. Les participants ne « joueront » que des personnes (pas des animaux ou des objets...)
- B - Évaluer le nombre de participants maximum pour le groupe de travail en fonction du texte choisi.
- **Nombre** : 10 personnes semblent être un maximum, notamment pour les temps de partage.
  - **Durée de la séance** : de ~1h15 à ~1h45, selon le texte choisi et la taille du groupe.
- C - Tous les participants sont assis en cercle.
- Pour commencer, l'animateur présente brièvement aux participants la manière dont on va s'y prendre pour s'approprier le texte biblique, il explique le déroulement de la rencontre :
- Plusieurs lectures par l'animateur avec des consignes particulières pour chacune.
  - Mise en situation du récit biblique, qui se fera uniquement par des gestes, des attitudes, des déplacements ; il n'y aura pas de parole à prononcer, donc pas de texte à apprendre, ni à retenir.
  - Temps de relecture et de partage sur le vécu, nos découvertes...
  - Conclusion avec un temps de prière, de chant... ou une perle de ce que chacun retient.

### → DÉROULEMENT DE LA SÉANCE :

- 1 - L'animateur invite le groupe à écouter une 1<sup>o</sup> lecture du texte en essayant de se représenter mentalement la scène (il est possible de fermer les yeux pour faciliter l'imagination) :
  - Repérer les personnes en présence, les paroles échangées...
  - Voir éventuellement d'autres personnes témoins de la scène, mais qui ne sont pas forcément mentionnées dans le texte.
- 2 - 1<sup>o</sup> lecture du texte par l'animateur.
- 3 - Après cette 1<sup>o</sup> lecture, l'animateur et le groupe font l'inventaire de tous les personnages pouvant être joués au cours de la mise en scène du texte.  
*NB 1 : Il peut y avoir des personnages présentés de manière explicite dans le texte, et d'autres pouvant être supposés présents ou témoins de la scène.*
- 4 - Faire ensuite un tour de table où chacun exprime quel personnage du texte biblique il se verrait représenter, en expliquant sa motivation, s'il le désire.  
*NB 2 : Il n'y a pas d'importance si, dans ce 1<sup>o</sup> tour de table, plusieurs participants déclarent vouloir jouer le même personnage, et si des personnages ne sont pas mentionnés.*
- 5 - 2<sup>o</sup> lecture du texte par l'animateur – il demande que chacun « habite » mentalement le personnage qu'il a retenu (cf. § 4) – qu'il imagine ce qu'il fait, ses déplacements, ses réactions...selon le récit biblique et son imagination, en cohérence avec le texte.

- 6 - Après cette 2<sup>o</sup> lecture, on répartit les rôles entre les divers participants.  
**NB 3** : *Sont répartis impérativement et en priorité les personnages mentionnés clairement dans le texte, puis les autres personnages supposés ou imaginés être présents, spectateurs de la scène.*
- NB 4** : *Ce temps de négociation entre les participants est important afin que chacun choisisse bien le personnage qu'il va **représenter**, en paix avec lui-même et avec le reste du groupe. Cela permet d'affiner les motivations.*
- NB 5 – RAPPEL** : *« Représenter » veut dire que l'on aura à jouer un personnage avec des déplacements, des attitudes, des expressions du corps, du visage, que l'on imagine, **mais sans parler** :  
Le texte biblique sera lu par l'animateur, les participants ne feront que « jouer » avec leur corps, **en gardant le silence.***
- 7 - 3<sup>o</sup> lecture après que chaque participant ait bien décidé quel personnage il allait représenter. Au cours de cette 3<sup>o</sup> lecture, chacun imagine **mentalement** ce que va faire son personnage.
- 8 - Mise en situation :  
On se prépare à jouer la scène. La parole est donnée au groupe : on détermine les lieux, les déplacements possibles, la place des uns et des autres...
- NB 6** : *L'animateur peut aider, accompagner de ses conseils si le groupe a des difficultés à se positionner de manière plausible et cohérente.*
- 9 Les divers personnages se mettent en place.
- 4<sup>o</sup> lecture par l'animateur.
- NB 7** : *il lit le texte suffisamment lentement de manière à ce que les acteurs aient le temps de donner vie à leurs personnages (déplacements, expressions, gestes, regards, etc...)  
Ne pas avoir peur de laisser des temps de silence nécessaire.  
Cela demande à l'animateur d'être attentif aux jeux des acteurs, en même temps qu'il lit le texte.*
- NB 8** : *Si cela paraît nécessaire, en concertation avec les participants, la scène pourra être rejouée une 2<sup>o</sup> fois, pour permettre aux acteurs d'aller au mieux dans leur manière d'habiter le personnage qu'ils incarnent.  
Des échanges de personnages peuvent être éventuellement faits.*
- 10 - Partage du vécu. Le groupe se rassoit. L'animateur distribue la parole.
- 1<sup>o</sup> tour** : Chacun s'exprime sur la manière dont il a vécu personnellement la scène, comment il a habité son personnage ce que cela a éveillé en lui, comment cette parole vécue participe à nourrir sa foi, ...
- 2<sup>o</sup> tour** : Chacun s'exprime sur la manière dont il a vécu les autres personnages de la scène. Ce qu'il a découvert de nouveau pour lui...
- NB 9** : *Ce dernier temps est très important, il est nécessaire de ne pas l'écouter afin de permettre à chacun de s'exprimer.  
L'échange, l'interpellation entre les personnes sont souvent riches d'enseignements pour tous.*
- 11 - On peut conclure par un temps de prière, un chant, une méditation silencieuse...  
On peut reprendre des mots, des expressions, des découvertes partagés au cours de cette rencontre. Chacun peut aussi partager une idée forte pour lui-même qu'il retire de cette séance.

**Contact** : Jean-Michel LOPEZ-DUBEUF – Communauté du Sappel - [sappel-en-savoie@sappel.info](mailto:sappel-en-savoie@sappel.info)