FICHE MÉTHODE

Chaque animation thématique suit un canevas commun. Ce document présente les différentes étapes d'une séance et en précise le contenu afin de vous accompagner au mieux dans la préparation et le vécu de l'animation.

Durée d'une animation

La durée moyenne d'une animation est d'environ une heure. Nous encourageons l'animateur-trice à prendre un temps de prière pour l'animation qu'il prépare et pour les jeunes qui composent le groupe. Le contenu proposé est volontairement riche et peut être adapté en fonction du temps disponible.

Il est préférable de répartir une séance sur deux rencontres plutôt que de devoir se presser. Le timing indiqué reste donc souple : il peut être ajusté selon la dynamique du groupe, en laissant davantage de place à une discussion ou en écourtant une activité si nécessaire.

MATÉRIEL

Il est recommandé d'anticiper les besoins matériels : télécharger les vidéos à l'avance en cas d'absence de connexion internet, prévoir le matériel nécessaire.

Pour la plupart des animations, des annexes sont prévues comme support pour le bon déroulement de l'activité. Il est important de les télécharger et de les imprimer à l'avance.

Certaines annexes nécessitent un peu de découpage, et cela est également à préparer en amont.

MISE EN PLACE

Cette section donne quelques indications pratiques pour préparer et installer le matériel avant l'arrivée des jeunes.

Prévoir suffisament de temps pour que tout soit prêt quand ils arrivent, afin d'être pleinement disponible pour les accueillir.

Nous encourageons l'animateur-trice à prendre un temps de prière pour l'animation qu'il prépare et pour les jeunes qui composent le groupe.

Accueil

Le temps d'accueil est un moment clé pour recréer le lien avec les jeunes après une ou deux semaines sans se voir. Il s'agit de prendre de leurs nouvelles et de veiller à ce que chacun-e se sente attendu-e et bienvenu-e dans le groupe.

La plupart des animations proposent une ou deux questions simples pour lancer la discussion. Cela peut être vécu en grand groupe, ou en invitant les jeunes à se mettre par groupes de 2-3 et à y répondre ensemble. Cette démarche aide les jeunes à se recentrer et à s'investir dans le moment à vivre, ainsi qu'à s'ouvrir aux autres grâce à des sujets peu impliquants.

Il est aussi possible de proposer aux jeunes d'inventer des manières originales de se saluer (par exemple un geste commun ou un « check »).

Ce moment peut également servir à revenir sur le défi proposé lors de l'animation

Introduction

L'introduction vise à capter l'attention des jeunes et à susciter leur intérêt pour le thème du jour. Elle peut prendre différentes formes : jeu, question ouverte, mise en situation ou activité pratique.

L'enthousiasme et l'investissement de l'animateur-trice joue ici un rôle essentiel pour donner envie de s'impliquer dans l'activité.

Animation/Expérimentation

Ce temps constitue le cœur de la séance. Il permet aux jeunes de découvrir concrètement le thème à travers une expérience, une activité ou un contenu structuré.

Pour l'animateur-trice, il est important de bien lire et s'approprier le contenu en amont de la séance, pour pouvoir le partager de manière fluide.

Discussion

La discussion permet aux jeunes d'exprimer leurs réactions, leurs questions et leurs points de vue. Il est important de varier les modalités (échanges en grand groupe, petits groupes, temps de réflexion personnelle) afin de favoriser la participation de chacun-e et d'éviter une certaine lassitude.

Prière

Un temps de prière peut être proposé, en veillant à ce qu'il soit accessible à tous.

Il est important de présenter la prière comme une invitation, jamais comme une obligation. Cette notion est à exprimer clairement au début de ce moment.

Des formes de prière créatives peuvent aider les jeunes à entrer librement dans ce moment, quel que soit leur cheminement personnel. Il est également possible de proposer des temps de silence, de réflexion ou d'expression personnelle, afin que chacun-e puisse y participer à sa manière.

Les participants ne sont pas tous au même niveau d'engagement dans le domaine de leur foi personnelle en Dieu. Certains ne sont peut-être pas croyants ou en phase de réflexion, il est évident que leur participation n'est pas une évidence. On peut leur demander de respecter l'activité même s'ils ne s'y impliquent pas et adapter la forme et/la durée en fonction du groupe.

Reformulation/Témoignage

Ce temps a pour objectif d'aider les jeunes à reformuler ce qu'ils ont compris du thème abordé. Il leur permet de structurer leur pensée et, progressivement, de mieux exprimer ce qu'ils croient et pourquoi.

En début d'année, il peut être intéressant d'échanger avec eux sur les questions que leurs amis leur posent concernant la foi, et sur la manière dont ils y répondent.

ET ENSUITE ?

La séance peut se conclure par un défi concret à vivre durant la semaine. Comme pour la prière, il est important de formuler ces défis comme des invitations adaptées à la diversité des jeunes. Ils doivent rester accessibles et ouverts, permettant à chacun de s'en saisir selon sa sensibilité et son parcours.

Remarques diverses

- Un document « Banque de jeux » recense plusieurs idées de petits jeux à vivre en groupe. Ils peuvent être ajoutés en début ou en fin de séance, selon le temps à disposition.
- L'utilisation d'un carnet personnel par les jeunes est fortement encouragée (voir animation « Rencontrer Dieu au quotidien »). Les jeunes peuvent y noter ce qu'ils retiennent, leurs réflexions ou leurs questions.
- Si vous n'avez pas d'imprimante, nous vous suggérons de télécharger toutes les annexes, et de les imprimer chez un imprimeur. Elles peuvent être réutilisées plusieurs années. Il est aussi possible de les plastifier pour prolonger leur durée de vie.
- En plus des animations Neta, nous vous encourageons à vivre des journées, weekends ou sorties avec votre groupe d'ados, afin de créer des liens et encourager les amitiés entre les jeunes.

Un grand merci de vous engager pour les jeunes !

© Ligue pour la lecture de la Bible, Suisse, 2026. Tous droits réservés. Reproduction interdite, pour usage interne seulement.