

Grand jeu Genèse 3... ou ce qui est à manger et ce qui n'est pas à manger



Grand jeu : De Genèse 3 au psaume 1

Les champignons particuliers et les champignons interdits

Une animation expérimentée lors du camp consistorial des Montagnes des Cévennes 2016. Écrit par Marlyse Baccuet (catéchète) et Marlies Voorwinden (pasteure).

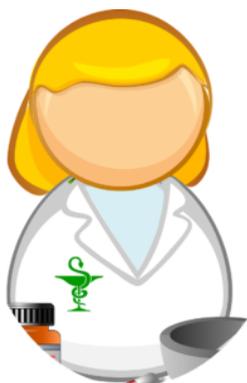
Un jeu pour des enfants de 4 à 12 ans, pour 3 groupes égaux (âges mélangés).

Matériel

- 2 blouses de pharmacien
- Ruban rouge/blanc
- 3 carnets de recherche avec 15 espèces à trouver par équipe
- 45 petits papiers de couleur avec les images d'un champignon (45 champignons différents, 15 par équipe) avec au dos de la carte, les bonnes réponses.
- 45 petits papiers de couleur avec les images d'un champignon (45 champignons différents, 15 par équipe) avec au dos de la carte, d'autres lettres que les réponses (à déposer hors zone délimitée)
- Gommettes en 4 couleurs
- Puzzle de la chute en 12 morceaux (4 par équipe), imprimé double face et découpé
- 4 devinettes différentes (imprimée chacune une fois pour chaque équipe)

- Un tube de colle par équipe

Mise en situation



Les deux animatrices sont des pharmaciennes. Elles rentrent en blouse blanche dans la salle, papiers (carnets) et stylo dans la main.

« Nous sommes des pharmaciennes en Cévennes. Notre travail est de faire des recherches sur des champignons. C'est la saison ! Il y a tant de personnes qui les cueillent, certaines espèces sont en danger. Pour le moment nous voulons faire l'inventaire de toutes les sortes qu'on a dans la région. Pourriez-vous nous aider ? »

Règles du jeu 1

Nous allons faire l'inventaire des espèces dans l'espace délimité par le ruban rouge et blanc.

Équipes

- Vous allez faire cela en trois équipes. Pour commencer, voici les équipes ou équipes spontanées.
- Comment on reconnaît généralement une pharmacie quand on est en route ? CROIX VERTE
- Pour vos équipes vous allez maintenant réfléchir à la couleur de la croix de votre pharmacie. Chaque équipe doit avoir une couleur différente.
- On vous met une croix de la couleur choisie sur la main.

Règles du jeu 2

Chaque équipe va recevoir un carnet de recherche. Télécharger le carnet
Là-dedans vous trouvez la liste des champignons que vous allez chercher. Vous laissez tous les autres champignons. Les champignons sont des petits bouts de papier orange que nous avons cachés. Champignons à cacher

Si vous avez trouvé un champignon dont l'image est dans votre carnet, vous le

prenez et vous le coller à côté de l'image dans votre carnet. Mais avant de le faire, noter à côté les lettres qui sont derrière ! Parfois il y a une étoile et un chiffre. Dans ce cas, vous venez nous voir. Il y aura une tâche à faire. Quand vous l'aurez faite, vous aurez une gommette dans votre carnet et on vous donnera un bout de papier à collectionner et à garder jusqu'à la fin du jeu.

Jeu

Les enfants cherchent, les animateurs donnent les tâches à fur et à mesure selon le schéma suivant : Questions et réponses et Devinettes

Restitution

Avez-vous trouvé tous les champignons ? Cela aidera beaucoup notre inventaire des champignons. Bientôt, nous pourrons sortir le « *Dictionnaire revu et amélioré des champignons de Chausse* » !

Quel résultat avez-vous trouvé pour ce qui était écrit au dos des champignons ?

- CHEMIN DU BONHEUR
- JÉSUS-CHRIST EST LE SEIGNEUR
- JE LE LAISSE ENTRER DANS MON CŒUR
- (Si 4 groupes : JE TRANSMETS SA CHALEUR)

S'il y a des erreurs dans la solution, c'est peut-être parce que vous avez pris un champignon en dehors des limites indiquées !

Qu'est-ce qui arrive quand on mange des champignons que ne sont pas bons ? On devient malade. C'est pour cela qu'on peut aller voir une pharmacie quand on a trouvé des champignons dans la nature. Le pharmacien peut nous dire si les champignons sont bons à manger ou pas.

Lien avec le texte biblique (Genèse 3)



Dans la Bible, il y a un récit qui parle aussi d'un bon conseil à ne pas manger le fruit d'un arbre. Ce n'était pas un pharmacien qui avait dit qu'il ne fallait pas manger le fruit, c'était Dieu. Il avait interdit à deux personnes, Adam et Ève, de manger des fruits d'un seul arbre. Il a dit, si vous le faites, vous mourrez. Alors, ne le faites pas, je veux que vous viviez !

Pensez-vous que Adam et Ève vont écouter ce bon conseil ? Non... et avec d'énormes conséquences. Ils ne sont plus vraiment heureux, comme avant.

- Vous avez, pendant votre recherche, accumulé des morceaux d'un puzzle. Si vous mettez tous les morceaux ensemble, il y a une image qui va sortir. Faisons ensemble la devinette (8 différences).

Est-ce que le récit se termine là ? Non

Dieu est si plein d'amour qu'il fait une promesse. Il leur dit qu'il y a toujours un chemin de bonheur. Le chemin de bonheur que Dieu nous donne : reconnaître Jésus-Christ comme Seigneur, l'accueillir et vivre selon ses commandements d'amour.

Crédit : Marlyse Baccuet et Marlies Voorwinden (EPUdF) - Point KT

Rencontre œcuménique autour du baptême



Rencontre œcuménique pour enfants des écoles bibliques autour du baptême

Ceci est une animation expérimentée lors d'une catéchèse commune pour enfants catholiques et protestants à Marly-le-Roi (78) en février 2019. Ensemble nous avons découvert les rites autour du baptême dans nos Eglises. Le point de départ était le récit biblique du baptême de l'éthiopien, décrit en Actes 8.

Déroulement de l'après-midi :

1. Commencer ensemble

Rendez-vous à 14 heures à l'église catholique. En entrant chaque enfant reçoit un autocollant pour y écrire son nom et qui va servir de badge. Puis nous les plaçons dans les rangs de l'église d'après les classes (CM d'un côté, CE d'un autre), sans forcer la séparation d'un groupe déjà formé. Les parents peuvent assister, mais vont s'asseoir un peu plus loin.

Puis le curé et la pasteure disent un mot d'accueil et invitent au chant « Seigneur, nous arrivons des quatre coins de l'horizon... » Youtube

Nous nous contentons des premières lignes pour le chanter par cœur.

Après le refrain, une animatrice fait signe au premier rang de se lever et de se placer devant tout le groupe. Ils se présentent en disant à haute voix leur nom. C'est à répéter rang par rang jusqu'à ce que tous les enfants soient debout et en cercle autour de l'autel et que chacun ait dit son nom. Après cette première présentation tout le monde reprend place dans les bancs.

2. La Narration : Actes 8, 26-40

Dans notre cas, nous avons invité une conteuse biblique. Elle a présenté l'histoire sans aucun support et nous sommes témoins que les enfants ont bien suivi et retenu beaucoup de détails du texte. Si jamais on n'a pas une telle ressource, on peut aussi raconter l'histoire d'une autre façon, avec des images, ou à l'aide d'une petite saynète.

3. Parcours d'ateliers autour du baptême

C'est le moment où chaque enfant reçoit un livret pour cet après-midi. Après la désignation de quatre groupes, les enfants partent avec les deux animatrices de leur premier atelier. Chaque atelier est animé par au moins deux adultes, de

préférence des deux communautés. Nous avons prévu 20 minutes par atelier. Ce qui reste à respecter c'est l'ordre dans lequel les groupes vont se diriger vers les ateliers A, B, C et D. Par exemple ainsi :

Ordre des ateliers

* pour le groupe 1 : A B C D

* pour le groupe 2 : B C D A

* pour le groupe 3 : C D A B

* pour le groupe 4 : D A B C

Atelier A : Les éléments du baptême

Beaucoup d'éléments du rite de baptême (surtout catholique) sont exposés : une bible, un cierge, de l'eau, de l'huile, un vêtement blanc, une croix... et un dernier qui n'est pas visible toute suite.



Nous donnons aux enfants des bulles en papier avec des phrases écrites. Le jeu consiste à placer les phrases auprès des objets auxquels elles correspondent. Par exemple le verset de l'évangile de Matthieu va avec la Bible.

Evangile de Matthieu 28, 19 : Jésus dit : Baptisez-les au nom du Père, du Fils et du Saint-Esprit !

> Bible

Je suis une lumière dans ta vie et tu peux l'être pour d'autres.

> Bougie

J'enlève ce qui n'est pas bon pour toi.

> Eau

Je te bénis et je reste proche de toi.

> Huile

Je te donne ma grâce. Sois joyeux !

> Vêtement blanc

Suivez le Christ ! Voici son signe.

> Croix

Voici tes frères et sœurs dans la foi. Tu n'es pas seul.

> Communauté

Pour le dernier papier, ils vont se rendre compte qu'il n'y a pas d'objet. En vérité, c'est nous, donc les personnes présentes qui représentons la communauté chrétienne.

Cela va certainement discuter où placer les phrases : quel lien avec quel objet ? Mais c'est tout à fait voulu. Le but est de rentrer en débat et de découvrir que derrière des rites et des objets, il y a une signification. Le rôle des animatrices est de permettre cet échange et d'aider (pas trop tôt) à trouver les bons emplacements. C'est là aussi le moment de montrer les différences de pratique entre catholiques et protestants. Les protestants ne vont pas forcément mettre de l'huile ou un vêtement blanc, mais la Bible, l'eau, la communauté restent en commun et c'est l'essentiel dans cette démarche.

Atelier B : Bricolage d'une bougie personnalisée





Dans l'atelier des bougies, chaque enfant reçoit une bougie et un papier de même hauteur que la bougie. L'enfant est invité, à partir de quelques modèles et d'exemples à personnaliser la bougie, c'est à dire de dessiner sur le papier : son nom, des symboles en lien avec le baptême (de l'eau, la croix, une bible) ou des éléments du récit biblique. A la fin la monitrice va aider à coller le papier autour de la bougie. Elle fera aussi attention à ce que sur chaque bougie le nom de l'enfant soit marqué quelque part et elle va les garder dans un carton, par groupe. Ainsi que les enfants ont les mains libres pour les ateliers à venir.

Atelier C : Discuter un extrait du texte biblique (comme Philippe et l'éthiopien)

Dans l'atelier les enfants sont invités à retrouver dans leur livret ces deux extraits du texte :

- « Qu'est-ce qui empêche que je reçoive le baptême ? »
- et
- « Il annonce la bonne nouvelle dans toutes les villes »

De la même manière que Philippe et l'Ethiopien ont essayé de comprendre le texte à deux, ils sont invités à discuter ensemble pour l'interpréter. Les deux moniteurs présents sont là pour encadrer et démarrer le débat.

Atelier D : Mimer le récit biblique

Cet atelier veut aider à mémoriser le texte biblique. Les monitrices mettent à disposition quelques éléments du récit : les personnages, le char, un peu d'eau, etc. Dans un premier temps les enfants découvrent ces éléments et se disent ce que cela représente par rapport à l'histoire et cherchent à retrouver l'ordre des événements : l'ange qui pousse Philippe à aller sur cette route, l'homme qui arrive dans son char en train de lire, etc.



Puis, pour chaque étape, ils vont essayer de trouver un geste, un mime pour le montrer.

A la fin de l'atelier il ne reste qu'à mettre chaque geste bout à bout pour raconter sans dire. Si besoin l'animatrice va dire les étapes.

4. Goûter

Le temps de goûter était aussi un temps pour rassembler tout le monde et se défouler un peu.

5. Danse

Après avoir repris de forces, il est temps de continuer sa route dans la joie, comme l'Ethiopien. Nous proposons à tout le monde de chanter et danser sur le chant « Danse de joie ».

Paroles du chant, mélodie et explication des pas et des gestes dans ces fichiers : Danse de joie - Chorégraphie

6. Partir

A la fin de la danse, nous restons attachés les uns aux autres pour retourner ainsi, encore en chantant dans l'église.

Après des mots de remerciement et la prière du Notre Père, nous chantons, sur la mélodie du chant « Seigneur, nous arrivons des quatre coins... » le texte suivant :

« Seigneur, nous repartons, nous sommes contents, C'était si bon, dans ta maison. »

Comme au début, après le refrain un groupe est invité à se placer devant. Cette

fois-ci, c'est par ordre des groupes qui ont fait des ateliers ensemble. Chaque enfant du groupe reçoit à ce moment sa bougie. Ceci se répète donc encore trois fois jusqu'à ce que tous les enfants soient devant l'autel, chacun avec sa bougie. Après une bénédiction, il est temps de faire des photos souvenir de ce groupe : les enfants avec leurs bougies, avec les animatrices, avec les parents, etc. Et puis chacun continue sa route, espérons, joyeusement.

Crédit : Christina Weinhold (EPUdF), Point KT

Culte des Rameaux avec catéchumènes : Mon vêtement pour Jésus



Voici un culte pour tous les âges, préparé avec des catéchumènes pour les Rameaux.

A préparer : Un bon nombre de modèles de vêtements en tissus ou en papier à distribuer lors du culte, ainsi que des tissus en grand métrage à mettre par terre.

Accueil

Nous tous qui sommes ici, souvenons-nous que nous sommes tous frères et sœurs, invités au même festin.

Pauvre ou riche, jeune ou vieux, malade ou bien portant,

triste ou joyeux, à nous tous sont données :
la vie, la joie et la paix en Jésus-Christ.

(silence)

Nous vous invitons à chanter : **Recueil Alléluia 51/10, 1.2.3 - Laisse nous Seigneur**



Deux ouvriers sur les remparts de Jérusalem.

Personne 1 : Vite, il arrive. Je l'ai vu sur un âne, il est juste devant le portail de la ville. Vite, allons-y.

Personne 2 : Qui est-ce ? Qui est devant la porte ?

Personne 1 : Celui qui sait changer le monde. Celui qui sait nous aider. Celui qui vient au nom de notre Dieu. Viens, vite dépêchons-nous !

Personne 2 : Tu es fou ! J'ai travaillé toute la journée pour réparer ce rempart. Je suis plein de mortier. Tu ne crois pas que je vais l'accueillir comme cela !

Personne 1 : Bien sûr que si ! Des taches sur ton habit parlent bien de toi. Tu y vas tel que tu es. Tu n'as rien à cacher.

Personne 2 : Ce n'est pas poli, tu sais !

Personne 1 : Mais c'est honnête. De toute manière il n'y a pas de temps à perdre. Alors, viens !

Narratrice : Ce jour-là, encore, beaucoup d'autres personnes sont allées voir. Ils venaient tel qu'ils étaient. Leurs vêtements parlaient de ce qu'ils étaient en train de faire. Ils portaient sur eux la poussière de la rue ou l'odeur du repas, qu'ils

étaient en train de préparer, ou celle des animaux avec lesquels ils vivaient. Sous chaque tunique se cache une histoire, une personne, un vécu. Et voici tous ensemble pour accueillir le Seigneur qui arrive.

Louange

Ensemble pour chanter, nos voix se sont accordées, nos cœurs le sont aussi. On est unis.

Ensemble pour trouver des routes d'amitié où l'on peut s'écouter et se confier.

Ensemble pour aimer, pour apprendre à regarder la détresse et la faim de nos voisins.

Ensemble pour changer ce monde au cœur blessé, où l'on saura s'aimer et vivre en paix.

Ensemble nous venons vers toi Seigneur, pour t'accueillir, car tu nous accueilles tel que nous sommes, pour t'offrir nos vies que tu connais si bien, pour poser devant toi tous nos fardeaux.

En reconnaissance pour toutes les fois où tu es venu à notre aide. Alléluia, Amen

(silence)

Nous vous invitons à chanter : **Recueil Alléluia 21/19, strophes 1 et 2 - Seigneur, nous arrivons des...**

Narratrice 1 : Quand les gens étaient venus ensemble, pour accueillir le Seigneur, ils se rendaient compte qu'ils ne savaient pas comment l'accueillir. Ils étaient venus tels qu'ils étaient. Ils n'avaient rien prévu. Alors comment faire ? Ils étaient plein d'attente et plein de reconnaissance vis-à-vis de lui, mais comment lui montrer ? Alors les premiers ont commencé à arracher les branches des arbres pour décorer la rue. Puis, il y a eu des gens qui ont enlevé leur tunique, une sorte de cape qu'ils portaient au-dessus de leur robe ou tunique du dessous, et à les mettre sur le sol. Comme s'ils voulaient préparer un tapis pour le roi du monde qui arrivait. Pour qu'il ne marche pas dans la poussière, pour que même son âne sur lequel il est assis ne marche pas dans la poussière.

Narratrice 2 : Mais ce n'est pas un tapis comme les autres, ce n'est pas le tapis rouge qu'on met pour les princes et empereurs, c'est un tapis fait par des tuniques, un grand patchwork de leurs histoires et de leur vécu. Voici qu'ils soumettent devant Jésus Leur joie Leur angoisse Leurs attentes Leurs espérances Leur honte par rapport aux échecs de leurs vies Leurs limites Leurs fardeaux... en

bref Tout ce qu'ils portaient avec eux.

(silence)

Nous vous invitons à chanter : **Recueil Alléluia 33/34 - Hosanna au plus haut des cieux**

Les enfants mettent des tissus sur le chemin, c'est à dire dans le passage entre les bancs du temple :

Offrande

Action : Vous avez reçu une tunique, symbole de votre vécu. (*montrer un exemple de tunique*)



Je vous invite à la déposer sur le chemin ou de demander à un enfant de le faire à votre place. (Musique) *Les enfants prennent les tuniques et les déposent sur le chemin (accrocher sur un support de liège ou de carton) :*



Prions : Nous vous invitons à la prière.

Nous voici, avec notre vécu et tel que nous sommes. C'est tout ce que nous pouvons t'offrir.

Voici le patchwork de notre diversité. Voici le patchwork de notre vie.

Nous comptons sur ton regard d'amour

Nous avons confiance en ta puissance face à nos faiblesses,

nous te confions nos vies, pour qu'elles deviennent les tiennes,

Pour qu'avec ton aide, elles servent pour le bien et non pour le mal,

Pour qu'ainsi ton Royaume commence avec nous. Amen

Lecture Mathieu 21, 1 - 11

1 Jésus et ses disciples approchent de Jérusalem. Ils sont près de Bethfagé, vers le mont des Oliviers. Alors Jésus envoie deux disciples, **2** en leur disant : « Allez au village qui est devant vous. Là, vous verrez tout de suite une ânesse attachée

avec une corde, et son petit âne avec elle. Détachez-la et amenez-les-moi. **3** On va peut-être vous dire quelque chose, vous répondrez : "Le Seigneur en a besoin." Et on les laissera partir tout de suite. »

4 Ainsi se réalise ce que le prophète a dit de la part du Seigneur : **5** « Dites à la ville de Sion : Regarde ! Ton roi vient vers toi ! Il est plein de douceur. Il est monté sur une ânesse et sur un ânon, le petit d'une bête qui porte des charges. »

6 Les disciples partent et ils font tout ce que Jésus leur a commandé. **7** Ils amènent l'ânesse et l'ânon. Ils posent des vêtements sur eux, et Jésus s'assoit dessus. **8** Beaucoup de gens étendent des vêtements sur le chemin. D'autres coupent des branches d'arbres et ils les mettent sur le chemin. **9** Les foules qui marchent devant Jésus et celles qui le suivent crient : « Gloire au Fils de David ! Que Dieu bénisse celui qui vient en son nom ! Gloire à Dieu au plus haut des cieux ! »

10 Quand Jésus entre à Jérusalem, toute la ville est bouleversée. Les habitants demandent : « Qui est cet homme ? » **11** Les foules répondent : « C'est le prophète Jésus, de la ville de Nazareth en Galilée. »

Méditation : Texte Mathieu 21. 1-11 Méditons sur les paroles de Dieu.

Ce jour, Jésus avait accepté de prendre ce chemin vers Jérusalem. Il a traversé le portail sur le tapis des tuniques mises par terre. Il y était allé au nom de tous ceux qui lui avaient prêté leurs vêtements. Car en vérité, c'est ainsi qu'ils ont confié leur vie à la sienne, qu'ils ont lié leur destin à son destin.

Quelques jours plus tard, Jésus devra mourir, seul sur la croix. Les soldats joueront pour voir qui gagnera ses vêtements. Jésus, sur la croix, sera dérobé. Mais en vérité, il porte les vêtements de chacun, les vêtements de ceux qui avaient confiance en lui et en sa mission.

Une autre fois il avait dit : « Je suis le chemin, la vérité et la vie... »

Ce jour-là, à Jérusalem, quand les gens sont venus pour l'accueillir et lui ont préparé le chemin, Jésus a continué son chemin et leur a montré ce que veut dire être « le chemin » : en prenant avec lui nos attentes, nos besoins et tout notre être, pour nous donner une nouvelle vie et une nouvelle espérance. Au bout du chemin il n'y avait pas la croix, ni les soldats qui jouaient pour gagner les vêtements d'un condamné, mais à la fin, il y a la lumière de Pâques, de Jésus ressuscité, ressuscité au nom de tous ceux qui avaient partagé leur histoire avec lui.

L'Eglise devrait être cela : des gens qui partagent leur vie comme les gens à

Jérusalem ont mis leurs vêtements en commun, pour accueillir ensemble Jésus Christ, celui qui nous a montré que l'amour de notre Dieu est plus fort que tout, même plus fort que la mort. Amen

(Silence)

Nous vous invitons à chanter le chant : **Recueil Alléluia 44/16, 1.2.3 - A toi nos cœurs**

Annonces - Offrande

Prière : Dieu notre père, nous voulons te remercier, car tu croises nos chemins et tu viens à notre rencontre.

Envoie-nous pour rencontrer les autres que nous côtoyons sur nos chemins.

Aide-nous à leur tenir la main, quand ils ont du mal à avancer,

Aide-nous à être attentif à l'autre.

Montre-nous comment être une aide et non un obstacle sur la route vers ton royaume.

Nous voulons te remercier pour Jésus qui a osé prendre un chemin plein de risques et de souffrances pour le bien de tous.

Aide-nous à ne pas reculer, devant nos missions et difficultés mais à espérer que, pour chacun de nous, au bout du chemin, il y ait Pâques, une nouvelle vie, et non la désespérance.

Nous vous invitons à prier ensemble « Notre père ».

Notre Père

Bénédiction

Chant : Recueil Alléluia 62/84, 1.4 - Seigneur garde nous

Crédits : Christina Weinhold (EPUDF) - Point KT

Prière du soir avec Jonas



Prière du soir

- Musique pendant qu'on s'installe en cercle (sur des chaises).
- Chants
- Chacun reçoit une branche verte + une branche desséchée.
- Silence

La branche verte me fait penser au ricin de Jonas. Quand il était sous son ricin il a loué Dieu et il l'a remercié pour tout ce qu'il lui a donné.

Avec notre branche dans la main nous pouvons penser à tout ce pourquoi on aimerait dire « merci » à Dieu.

Si vous avez quelque chose en tête pour laquelle vous voulez dire « merci » à Dieu, vous vous levez et vous mettez votre branche verte au milieu du cercle.

Tu peux penser à ce qui t'a plu aujourd'hui, ce qui était agréable, ce que tu es content de l'avoir vécu.

Silence

« Seigneur, merci pour tout ce que nous avons pu vivre ensemble aujourd'hui. Merci pour l'amitié, le beau temps... ». Amen

L'autre branche, la branche desséchée me fait penser au ricin de Jonas le lendemain. Là Jonas se fâche.

Avec notre branche desséchée dans la main je vous propose de penser à quelque chose que vous regrettez de cette journée, par exemple à des paroles dures que vous avez dites à quelqu'un d'autre, des mots blessants que quelqu'un vous a dit et que vous aimeriez oublier au plus vite, des moments où vous ne vous êtes pas sentis à l'aise.

Quand vous pensez à quelque chose vous pouvez prendre votre branche et le jeter derrière vous.

Silence

« Seigneur, nous avons pensé à des moments difficiles de notre journée. Nous te demandons « pardon » pour ce que nous avons fait et ce que nous regrettons. Pour les moments difficiles de la journée nous te demandons de nous aider à ne pas rester fâchés les uns contre les autres.

Tu nous aimes, comme tu as aimé tous les habitants de Ninive.

Sûr de ton amour nous voulons terminer notre journée en te demandant une nuit paisible et reposante.

Amen

Crédit : Christina Weinholt (EPUdF) Point KT

Jeu de tempête pour faire connaissance



Voici un jeu expérimenté lors d'un camp d'école biblique de la paroisse Ensemble fédératif des vallées cévenoles.

Tempête en mer

Objectifs du jeu :

- Faire connaissance avec le groupe ;
- Être rapide et réactif ;
- Être observateur.

Déroulement et règles du jeu

Les participants sont les passagers d'un bateau naviguant par temps difficile.

Les joueurs sont disposés en cercle, assis sur des chaises ou des coussins ou dans une forme de coussin dessinée à la craie, à l'exception du meneur qui est debout au centre du cercle. Il y a donc une chaise (un coussin, une forme) de moins qu'il y a de participants.

Le meneur annonce, d'une voix assez forte pour que tout le monde l'entende au milieu de la tempête.

« Tempête en mer pour ceux qui ont moins de 12 ans. »

« Tempête en mer pour les filles »

« Tempête en mer pour les garçons »

« Tempête en mer pour ceux qui aiment le poisson »

« Tempête en mer pour ceux qui ont entendu parler de Jonas »

« Tempête en mer pour ceux qui aiment nager »

A chaque « tempête en mer » annoncée, les joueurs correspondant à la consigne doivent quitter leur chaise et trouver une nouvelle place, libre, le plus rapidement possible.

Le meneur profite de la tempête pour essayer d'occuper une des places libérées dans le cercle. S'il réussit, un des participants se retrouve sans chaise, et devient à son tour meneur.

Après 4 ou 5 tempêtes en mer sur les caractéristiques des participants, on introduit une variante qui aide les joueurs à mémoriser les prénoms en les obligeant à repérer rapidement qui est qui dans le groupe.

Le meneur du jeu, au centre, choisit 3 ou 4 participants et annonce « Tempête en mer pour Aurélien, Jenny et Anaïs ». Les 3 nommés doivent changer de place

immédiatement sans laisser au meneur le temps d'en occuper une. Si le meneur réussit à occuper une place, le joueur qui reste debout devient meneur à sa place.

Si le meneur annonce « **Tempête en mer pour tout le monde !** », tous les joueurs doivent changer de place en même temps.

Crédit : Point KT

Grand jeu autour du livre de Jonas



Voici une proposition d'un grand jeu expérimenté lors d'un camp de l'école biblique de l'Église protestante unie de l'Ensemble fédératif des vallées cévenoles. Grand jeu : Marlies Voorwinden, pasteur. Certains textes sont de Sylvie Valette, monitrice.

Un jeu pour faire connaissance : Tempête en mer

Déroulement du grand jeu en équipes

Équipes : 2 équipes (de 4 personnes)

Mise en situation / Explication du jeu

Vous êtes les invités de « Télé Biblio », un programme qui met en scène des histoires bibliques. Aujourd'hui, le récit choisi est celui de Jonas. A chaque étape : une partie de l'histoire vous est racontée, à vous de passer l'épreuve demandée pour gagner des jetons. Ces jetons vous servent à répondre aux questions qui suivent chaque épreuve. Par vos réponses, à vous de prévoir le comportement de Jonas à chaque étape de l'histoire. Pour répondre, vous mettez vos jetons dans

l'une des trois boîtes qui correspond à la réponse que vous aurez choisie (questions à choix multiples). Une bonne réponse double vos jetons mis dans la boîte ; une mauvaise réponse vous fait perdre vos jetons mis en jeu. Vous pouvez mettre en jeu autant de jetons que vous voulez à condition que vous les mettiez tous dans la même boîte.

Lecture 1

« Un jour, Dieu donne cet ordre à un Israélite, Jonas : 'Debout, va à Ninive, la grande ville ! Dis à ses habitants : Dieu en a assez de voir tout le mal que vous faites ! Changez de conduite !' » (Jonas 1,1-2).

Jeu 1

- Les habitants de Ninive sont méchants ! Chaque équipe a 5 minutes pour présenter une scène immobile et muette qui montre en quoi vous pensez que les habitants sont méchants. Chaque membre de l'équipe doit jouer un rôle dans la scène.
- Au bout des 5 minutes vous montrez la scène à l'autre équipe. Elle devine de quoi il s'agit. Si elle devine elle gagne 1 jeton.
- L'équipe qui fait deviner gagne également 1 jeton.
- Donc maximum 2 jetons à gagner par équipe.

Question 1

Que fait Jonas quand Dieu lui a dit « Debout, va à Ninive » ?

1. Il dit merci à Dieu, parce que Dieu lui dit si clairement quelle est sa volonté pour lui.
2. Il réfléchit aux implications et conséquences de cette demande avant de partir pour Ninive.
3. Au lieu d'aller à Ninive il prend la direction opposée pour échapper à cette mission que Dieu lui donne.

Réponse : Jonas désobéit à Dieu et préfère prendre la fuite. Il s'en va dans la direction opposée et s'embarque sur un bateau pour Tarsis, en Espagne, tandis que Ninive se trouve au nord-est d'Israël, dans l'actuel Irak (Jonas 1,3).

Lecture 2

« Jonas paie le prix du transport et embarque avec l'équipage. Dieu envoie sur la

mer un vent violent et la tempête est si forte que le bateau risque de se briser. Tous les marins ont peur et chacun crie vers son Dieu. Comme la mer ne se calme pas ils décident de jeter à la mer tout ce qui est lourd pour alléger le bateau. » (Jonas 1,4-5).

Jeu 2

C'est la tempête. Chacun (équipes mélangées) prend un côté du parachute. On met un ballon sur le parachute. En levant et baissant les bras vous pouvez faire les vagues. Attention à ce que le ballon ne tombe pas dans le trou au milieu. Puis : faire passer le ballon autour du trou. 1 jeton par équipe.

Question 2

Que fait Jonas (sur le bateau, dans la tempête) ?

1. Il dort jusqu'au moment où le capitaine vient le réveiller.
2. Comme tous les autres matelots, il prie Dieu pour qu'il les protège.
3. Il dit aux matelots que cette tempête leur arrive parce qu'il a été infidèle à l'ordre de Dieu.

Réponse : Jonas se met au fond du bateau et dort. Le capitaine vient le voir et lui dit : « Prie donc ton Dieu, ainsi nous serons peut-être sauvés » (Jonas 1,6).

Lecture 3

« Quand les matelots voient que malgré leurs prières la tempête ne se calme pas, ils se disent que cette tempête doit avoir une cause particulière. Ils décident alors de tirer au sort pour savoir qui parmi eux est responsable de ce qui leur arrive. Le sort tombe sur Jonas » (Jonas 1,7).

Jeu 3

Lancez le dé. Vous recevez autant de jetons que de nombre indiqué par le dé.

Question 3

Que fait Jonas (quand l'équipage du bateau propose de tirer au sort pour trouver le responsable de leur malheur) ?

1. Il dit que tirer au sort est un jeu de hasard et que le résultat ne peut donc pas être considéré comme vrai.

2. Il explique qu'il fuit le Seigneur et que c'est lui qui leur envoie ce malheur, car Dieu a autorité sur la mer et sur la terre.
3. Il a peur que le sort le désigne comme responsable et il saute par-dessus bord.

Réponse : Quand le sort est tombé sur Jonas l'équipage lui dit « Explique-nous, s'il te plaît, qui nous attire ce malheur ? Quelle est ton activité, et d'où viens-tu ? Il leur répond qu'il est hébreu et que son Dieu est le Seigneur du ciel qui a fait la mer et la terre. Il explique ensuite qu'il s'est enfui sur ce bateau pour échapper à Dieu » (Jonas 1,8-10).

Lecture 4

« Les matelots demandent à Jonas ce qu'il faut faire pour que la mer se calme. Il leur dit « Prenez-moi, lancez-moi à la mer et la mer se calmera : je sais que c'est moi qui attire sur vous cette grande tempête. Au début les matelots n'écoutent pas, ils essaient de ramer autant qu'ils peuvent pour avancer tous ensemble. Quand ils se rendent compte que leurs efforts ne servent pas, ils prennent Jonas et le lancent à la mer. Et la mer se calme. » (Jonas 1,11-16).

Jeu 4

Une seule personne a engendré une grande tempête, une fois qu'il se retrouve dans l'eau la tempête s'arrête. Un membre de l'équipe 1 peut « hypnotiser » toute l'équipe d'en face dès qu'il ouvre sa main. Toute l'équipe suit alors les mouvements de sa main. Vous avez 30 secondes avant d'inverser les équipes. Attention de faire des gestes que les personnes en face peuvent imiter. On rejouera un tour pour chaque équipe avec un autre hypnotiseur. Chaque équipe reçoit 1 jeton par tour (2 au total).

Question 4

Que fait Jonas ?

1. Il nage jusqu'au moment de pouvoir prendre pied sur une plage.
2. Il est mangé par un grand poisson qui passe juste au moment où il tombe dans l'eau.
3. Il meurt aussitôt qu'il se retrouve dans la mer agitée.

Réponse : Le Seigneur envoie un grand poisson qui engloutit Jonas (Jonas 2,1).

Lecture 5

« Jonas reste dans le ventre du poisson pendant trois jours et trois nuits. Dans le ventre du poisson il prie Dieu. » (Jonas 2,1-2).

Jeu 5

Trouvez les paires – télécharger le document

Les paires correspondent aux attitudes de prière :

- Image : mains levées <> Texte « Exprimer notre joie et notre louange envers Dieu ».
- Image : à genoux <> Texte « Exprimer notre respect pour Dieu ».
- Image : assis, mains ensemble <> Texte « Écouter Dieu ensemble ».
- Image : tendre les mains <> Texte « Exprimer notre volonté d'accueillir la présence de Dieu ».
- Image : main sur la poitrine <> Texte « Demander pardon à Dieu ».

Chaque équipe reçoit 1 jeton.

Question 5

Que fait Jonas (quand il se trouve dans le poisson) ?

1. Il prie « Dieu, je pensais pouvoir t'échapper en fuyant, mais c'est impossible ».
2. Il prie « Dieu, dans ce poisson je meurs, mais tu peux encore me venir en aide, même ici ».
3. Il prie « Dieu, pardonne-moi ma désobéissance, dorénavant je veux faire ce que tu me demande ».

Réponse : Jonas fait une longue prière (Jonas 2,3-10). Toutes les réponses sont possibles.

Lecture 6

« Dieu fait en sorte que le poisson vomit Jonas sur la terre. Une deuxième fois Dieu dit à Jonas : 'Debout, va à Ninive. Annonce-leur le message que je te donne' ». Cette fois, Jonas va à Ninive comme le Seigneur l'a demandé. Il annonce : 'Dans quarante jours, Ninive sera détruite !' » (Jonas 2,11-3,4).

Jeu 6

Vous avez un quart d'heure. Pendant ce temps :

- Equipe 1 : Vous êtes l'équipe « habitants de Ninive ». Réfléchissez à la manière de répondre à l'annonce de Jonas. Êtes-vous étonnés, fâchés ? Allez-vous faire quelque chose ? Quelles sont vos réactions ? Préparer des arguments pour dialoguer avec Jonas.
- Equipe 2 : Vous êtes l'équipe « Jonas ». Réfléchissez à d'autres manières de dire le message de Dieu aux habitants de Ninive pour convaincre la ville d'écouter Dieu.

Prévoir : papier et stylos. *Les animateurs peuvent aider les différents groupes sans dire les arguments des uns et des autres (par exemple : Jonas peut raconter l'histoire du poisson pour montrer comment Dieu peut intervenir dans toutes situations et partout. Les Ninivites peuvent dire qu'ils n'ont rien fait pour que Dieu les punisse, qu'ils sont très forts et qu'ils vont se battre, etc.).*

Les deux équipes jouent un échange entre Jonas et les habitants de Ninive. Début : Jonas dit « Dans quarante jours, Ninive sera détruite ! ».

Chaque équipe reçoit 2 jetons (pour la préparation en équipe et la mise en scène).

Question 6

Jonas a besoin de temps pour parcourir la ville. Pour faire le tour de la ville il faut déjà trois jours entiers de marche. Pendant ce temps, il est en attente de la réaction des habitants (Jonas 3,3). Pour attendre avec Jonas, patienter et boire un verre d'eau. Pas de question pour l'instant. Garder vos jetons pour jouer à la question suivante.

Lecture 7

« Les habitants de Ninive prennent les paroles de Dieu au sérieux. Ils mettent leur foi en Dieu. Du plus petit jusqu'au plus âgé ils jeûnent et se revêtent d'un sac pour montrer qu'ils veulent changer de conduite. Même le roi agit ainsi et il fait dire aux habitants « Priez Dieu avec force, que chacun revienne de sa mauvaise voie et qu'il arrête ses comportements violents. Il se peut qu'en voyant ce changement Dieu renonce à la destruction de la ville ». En voyant ce changement de comportement, en effet, Dieu renonce au mal qu'il voulait faire à la ville. » (Jonas 3,5-10).

Jeu 7

Les habitants de Ninive écoutent l'annonce de Jonas. Parfois c'est difficile de comprendre un message.

Se mettre l'un derrière l'autre. Le dernier décide d'un chiffre qu'il fait passer aux autres personnes de l'équipe.

- Sur l'épaule de gauche : les centaines.
- Sur la tête : les dizaines.
- Sur l'épaule droite : les unités.

La dernière personne dit le chiffre.

Cette personne se met en dernier dans le fil et donne un chiffre aux autres jusqu'au moment où tout le monde a joué un tour. Donner 1 jeton par bonne réponse (max. 4 jetons par groupe).

Question 7

Que fait Jonas (quand il voit que les habitants de Ninive changent leur comportement) ?

1. Il est heureux : les habitants ont pris au sérieux son message, et cela ne peut que leur faire du bien.
2. Il se réjouit avec les habitants de Ninive : Dieu ne leur fait pas le mal qu'il avait prévu.
3. Il se fâche et s'énerve : Dieu est si bienveillant envers ces habitants méchants.

Réponse : Jonas prend très mal le fait que Dieu renonce au mal qu'il avait prévu. Il se fâche et il prie Dieu en disant : « Seigneur, n'est-ce pas ce que je t'ai dit quand j'étais encore chez moi ? C'est pour cela que j'ai préféré fuir à Tarsis, car je savais que tu es un Dieu compatissant, patient et grand par la fidélité, qui renonce au mal » (Jonas 4,1-3).

Lecture 8

« Dieu pose une question à Jonas : 'Fais-tu bien de te fâcher ?' Jonas s'installe sur une colline près de la ville pour voir ce qui arrive à la ville. Il se construit une hutte pour s'asseoir à l'ombre. Dieu fait pousser un ricin au-dessus de sa tête. Jonas est très content. Mais, le lendemain, quand il se lève, l'arbre s'est desséché.

Un ver s'est attaqué à ses racines. Il n'a plus d'abri contre le soleil. Jonas se dit que même mourir vaudrait mieux que vivre ce qui lui arrive. Dieu lui pose de nouveau la question 'Fais-tu bien de te fâcher ?' (Jonas 4,5-9).

Jeu 8

Cherchez des feuilles et autres matériaux que vous trouvez autour de la maison pour faire une mosaïque avec du matériel naturel sur l'image de Jonas sous son ricin pré-dessiné sur une grande feuille. Les deux équipes travaillent ensemble. 1 jeton pour chaque équipe.

Question 8

Dernière question : calculez bien combien de jetons vous voulez mettre en jeu ! Comment se termine l'histoire ?

1. Dieu dit à Jonas : « Toi tu veux épargner le ricin. A Ninive, il y a plus de 10 000 personnes et beaucoup d'animaux et tu ne comprends pas pourquoi moi je veux épargner cette ville ? »
2. Jonas comprend que le ricin et le poisson lui apprennent à faire confiance en Dieu : tout semblait perdu dans le poisson et Dieu l'a libéré, tout semblait difficile à vivre sans ricin, mais Dieu l'aidera encore.
3. Jonas prie : « Seigneur, pardonne-moi de m'être fâché. Tu es si patient de me montrer chaque fois de nouveau par ta présence ce que tu veux que je fasse ».

Réponse : l'histoire se termine par le texte no. 1 : Dieu veut épargner les habitants de Ninive. Même si on pourrait dire que c'est logique qu'il ne les épargne pas, vu leur comportement. C'est comme le ricin : c'est logique qu'il disparaisse de manière aussi étonnante qu'il est venu. Mais contre cette logique Dieu veut épargner toute la ville.

Quelle équipe a le plus de jetons ?

Une prière en lien avec le thème : **Prière du soir**

- Musique pendant qu'on s'installe en cercle (sur des chaises) et chants
- Chacun reçoit une branche verte + une branche desséchée.
- Silence

La branche verte me fait penser au ricin de Jonas. Quand il était sous son ricin il a

loué Dieu et il l'a remercié pour tout ce qu'il lui a donné. Avec notre branche dans la main nous pouvons penser à tout ce pourquoi on aimerait dire « merci » à Dieu. Si vous avez quelque chose en tête pour laquelle vous voulez dire « merci » à Dieu, vous vous levez et vous pouvez déposer votre branche verte au milieu du cercle. Tu peux penser à ce qui t'a plu aujourd'hui, ce qui était agréable, ce que tu es content de l'avoir vécu.

- Silence
- « Seigneur, merci pour tout ce que nous avons pu vivre ensemble aujourd'hui. Merci pour l'amitié, le beau temps... » Amen

L'autre branche, la branche desséchée me fait penser au ricin de Jonas. Le lendemain. Là Jonas se fâche. Avec notre branche desséchée dans la main je vous propose de penser à quelque chose que vous regrettez de cette journée, par exemple des paroles dures que vous avez dites à quelqu'un d'autre, des mots blessants que quelqu'un vous a dit et que vous aimeriez oublier au plus vite, des moments où vous ne vous êtes pas sentis à l'aise. Quand vous pensez à quelque chose vous pouvez prendre votre branche et la jeter derrière vous.

- Silence
- Seigneur, nous avons pensé à des moments difficiles de notre journée. Nous te demandons « pardon » pour ce que nous avons fait et ce que nous regrettons. Pour les moments difficiles de la journée nous te demandons de nous aider à ne pas rester fâchés les uns contre les autres. Tu nous aimes, comme tu as aimé tous les habitants de Ninive. Sûr de ton amour nous voulons terminer notre journée en te demandant une nuit paisible et reposante. Amen

Crédit : Marlies Voorwinden, Certains textes : Sylvie Valette (EPUdF) Point KT

Joseph... de nouveau réconcilié

Joseph : de nouveau réconcilié avec l'aide de Dieu (Genèse 37 - 49)



Crédit image : Pascale ROZE

Un après-midi des écoles bibliques du consistoire Boucles de la Seine Ouest / EPUdF région parisienne.

Le déroulement :

- 12:15 **Pique-nique** tiré du sac et jeux
- 13:45 **Accueil**
- 14:00 **Récit** de Joseph et chants
- 14:30 **Ateliers** de découvertes
- 16:30 **Goûter et présentation** du chant de la journée aux familles
- 17:00 Fin et retour à la maison

Les étapes plus détaillées :

▪ Accueil et conte

Nous avons aménagé un décor dans la salle où étaient accueillis les enfants. D'un côté un mannequin habillé de façon orientale, une tente nomade et un puit. De l'autre côté des colonnes avec une décoration égyptienne, signifiant le palais du pharaon.



Enfants et adultes présents ont reçu un **livret** pour l'après-midi, dans lequel ils trouvent les paroles du chant, ainsi que des pages à remplir au fur et à mesure des ateliers.

Nous avons commencé par **chanter** tous ensemble : « Seigneur, nous arrivons des quatre coins de l'horizon ». Voir la vidéo

Ensuite, assez vite, une **conteuse biblique, Liliane COLAU**, nous a présenté



toute l'histoire de Joseph et de ses frères.

Voici **la narration biblique** qu'elle met gentiment à notre disposition.

Après la narration, nous avons formé des groupes d'environ 5 à 8 enfants accompagnés d'adultes pour les faire tourner dans les ateliers.

▪ **Les ateliers**

Astuce : Un animateur est désigné pour dispatcher les groupes vers les ateliers. Il indique à chaque groupe par quel atelier commencer. Il circule dans les ateliers pour annoncer le temps qu'il reste (20 minutes maxi dans chaque atelier) et leur annonce l'étape suivante.

Le fil rouge : Dans chaque atelier, les enfants ont une robe à coller dans leur livret. Les tuniques changent au fil de l'histoire : la tunique colorée au départ, va être tachée ensuite, changée contre une tunique égyptienne, etc.

1. **Joseph et ses frères : Gen 37, 2-12**

1. Jacob s'installa au pays de Canaan, dans la région où son père avait séjourné. **2.** Voici l'histoire des fils de Jacob. Joseph était un adolescent de dix-sept ans. Il gardait les moutons et les chèvres en compagnie de ses frères, les fils de Bila et de Zilpa, femmes de son père. Il rapportait à son père le mal qu'on disait d'eux. **3.** Jacob aimait Joseph plus que ses autres fils, car il l'avait eu dans sa vieillesse. Il lui avait donné une tunique de luxe. **4.** Les frères de Joseph virent que leur père le préférait à eux tous. Ils en vinrent à le détester tellement qu'ils ne pouvaient plus lui parler sans hostilité.

5. Une fois, Joseph fit un rêve. Il le raconta à ses frères, qui le détestèrent encore davantage. **6.** « Écoutez mon rêve, leur avait-il dit : **7.** Nous étions tous à la moisson, en train de lier des gerbes de blé. Soudain ma gerbe se dressa et resta

debout ; toutes vos gerbes vinrent alors l'entourer et s'incliner devant elle. » **8.** « Est-ce que tu prétendrais devenir notre roi et dominer sur nous ? » lui demandèrent ses frères. Ils le détestèrent davantage, à cause de ses rêves et des récits qu'il en faisait.

9. Joseph fit un autre rêve et le raconta également à ses frères. « J'ai de nouveau rêvé, dit-il : Le soleil, la lune et onze étoiles venaient s'incliner devant moi. » **10.** Il raconta aussi ce rêve à son père. Celui-ci le réprimanda en lui disant : « Qu'as-tu rêvé là ? Devrons-nous, tes frères, ta mère et moi-même, venir nous incliner jusqu'à terre devant toi ? » **11.** Ses frères étaient exaspérés par lui, mais son père repensait souvent à ces rêves.

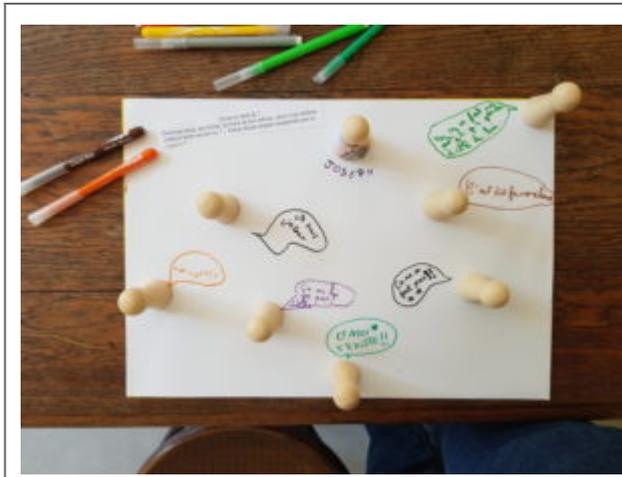
1. **Un** retour sur le récit : les enfants sont invités avec le matériel proposé à illustrer ce qu'ils ont entendu. Les plus petits dans le groupe font l'étape des étoiles ou des gerbes, les plus grands écrivent dans les bulles.



un carton bleu, puis le soleil, la lune et des étoiles découpés que les enfants placent face au verset biblique mis à leur disposition



un carton avec un champs et un ciel bleu, des gerbes de blé (des spaghetti coupés et mis ensemble) pour illustrer le verset biblique



une feuille blanche, des pions dont un avec une robe colorée, les enfants remplissent les bulles de textes en indiquant ce que pensent les frères de Joseph

Bricolage : Chaque enfant décore une tunique pour la coller ensuite dans son livret.



2) Joseph jeté au puit et vendu Gen 37, 12-fin

12. Les frères de Joseph se rendirent dans la région de Sichem, pour y faire paître les moutons et les chèvres de leur père. **13.** Un jour Jacob dit à Joseph : « Tes frères gardent le troupeau près de Sichem. Va les trouver de ma part. » — « Oui, père », répondit Joseph. **14.** Jacob reprit : « Va voir s'ils vont bien, ainsi

que le troupeau. Puis tu m'en rapporteras des nouvelles. » (...)

18. Ceux-ci le virent de loin. Avant qu'il les ait rejoints, ils complotèrent de le faire mourir, **19.** se disant les uns aux autres : « Hé ! voici l'homme aux rêves ! **20.** Profitons-en pour le tuer. Nous jetterons son cadavre dans une citerne et nous dirons qu'une bête féroce l'a dévoré. On verra bien alors si ses rêves se réalisent. » **21.** Ruben les entendit et décida de sauver Joseph. « Ne le tuons pas ! » dit-il. **22.** Puis il ajouta : « Ne commettez pas un meurtre ; jetez-le simplement dans cette citerne du désert, mais ne le tuez pas. » Il leur parlait ainsi afin de pouvoir le sauver et le ramener à son père.

23-24. Dès que Joseph arriva près de ses frères, ils se saisirent de lui, le dépouillèrent de sa belle tunique et le jetèrent dans la citerne. — Cette citerne était à sec, complètement vide. — **25.** Puis ils s'assirent pour manger. Ils virent passer une caravane d'Ismaélites, qui venaient du pays de Galaad et se dirigeaient vers l'Égypte. Leurs chameaux transportaient diverses résines odoriférantes : gomme adragante, baume et ladanum. **26.** Juda dit à ses frères : « Quel intérêt avons-nous à tuer notre frère et à cacher sa mort ? **27.** Vendons-le plutôt à ces Ismaélites, mais ne touchons pas à sa vie. Malgré tout, il est de notre famille, il est notre frère. » Ils donnèrent leur accord. **28.** Mais des marchands madianites, qui passaient par là, tirèrent Joseph de la citerne. Ils le vendirent pour vingt pièces d'argent aux Ismaélites, qui l'emmenèrent en Égypte. **29.** Lorsque Ruben alla regarder dans la citerne, Joseph n'y était plus. Ruben, désespéré, déchira ses vêtements, **30.** revint vers ses frères et s'écria : « Joseph n'est plus là ! Que vais-je faire maintenant ? »

31. Les frères égorgèrent un bouc, prirent la tunique de Joseph et la trempèrent dans le sang. **32.** Ensuite ils l'envoyèrent à leur père avec ce message : « Nous avons trouvé ceci. Examine donc si ce n'est pas la tunique de ton fils. » **33.** Jacob la reconnut et s'écria : « C'est bien la tunique de mon fils ! Une bête féroce a déchiqueté Joseph et l'a dévoré. » **34.** Alors il déchira ses vêtements, prit la tenue de deuil et pleura son fils pendant longtemps. **35.** Tous ses enfants tentèrent de le reconforter, mais il refusa de se laisser consoler ; il disait : « Je serai encore en deuil quand je rejoindrai mon fils dans le monde des morts. » Et il continua de le pleurer.

Animation :

Pour notre atelier, nous avons relu (dans une bible pour enfants) le récit de Joseph jeté par ses frères dans la citerne, puis vendu aux marchands, tout en faisant colorier des taches rouges sur la tunique découpée de Joseph.

Puis construction de puits en Kapla, soit individuel, soit un grand puit collectif.



Et une bonne dizaine de questions D'ACCORD/PAS D'ACCORD sur cette partie du récit, réponses orales avec les grands et avec assiettes en carton décorées d'un sourire sur une face et d'une croix rouge sur l'autre pour les groupes plus jeunes pour que ce soit plus ludique.

On terminait en faisant remarquer que Dieu était avec Joseph dans toutes les situations.

3) Joseph chez Potiphar et prison Gen 39 et 40

Gen 39, 1. Les Ismaélites qui avaient emmené Joseph en Égypte le vendirent à un Égyptien nommé Potifar. Ce Potifar était l'homme de confiance du Pharaon et le chef de la garde royale. **2.** Le Seigneur était avec Joseph, si bien que tout lui réussissait. Joseph vint habiter la maison même de son maître égyptien. **3.** Celui-ci se rendit compte que le Seigneur était avec Joseph et faisait réussir tout ce qu'il entreprenait. **4.** Potifar fut si content de lui qu'il le prit à son service particulier ; il lui confia la responsabilité de sa maisonnée et l'administration de tous ses biens. **5.** Dès lors, à cause de Joseph, le Seigneur fit prospérer les affaires de l'Égyptien ; cette prospérité s'étendit à tous ses biens, dans sa maison comme dans ses champs. **6.** C'est pourquoi Potifar remit tout ce qu'il possédait aux soins de Joseph et ne s'occupa plus de rien, excepté de sa propre nourriture. Joseph était un jeune homme beau et charmant.

- robe égyptienne simple de serviteur / un Joseph de nouveau souriant

7. Au bout de quelque temps, la femme de son maître le remarqua et lui dit : « Viens au lit avec moi ! » — **8.** « Jamais, répondit Joseph. Mon maître m'a remis l'administration de tous ses biens, il me fait confiance et ne s'occupe de rien dans sa maison. **9.** Dans la maison, il n'a pas plus d'autorité que moi. Il ne m'interdit rien, sauf toi, parce que tu es sa femme. Alors comment pourrais-je commettre un acte aussi abominable et pécher contre Dieu lui-même ? » **10.** Elle continuait quand même à lui faire tous les jours des avances, mais il n'accepta jamais de lui céder. (...)

17. Elle raconta à son mari : « L'esclave hébreu que tu nous as amené s'est approché de moi pour me déshonorer. **18.** Mais dès que j'ai crié et appelé, il s'est enfui en abandonnant sa tunique à côté de moi. » **19.** Lorsque le maître entendit sa femme lui raconter comment Joseph s'était conduit avec elle, il se mit en colère. **20.** Il fit arrêter et enfermer Joseph dans la forteresse, où étaient détenus les prisonniers du roi. Joseph se retrouva donc en prison.

Animation

Jeu : Coller une image égyptienne en double sur du carton et découper des parts identiques. Le jeu consiste par groupe de deux à reconstituer au plus vite son image. Qui est plus rapide ?



L'image permet de découvrir et d'identifier la mode égyptienne.

Bricolage

Les enfants reçoivent deux modèles de tuniques neutres. A eux de décorer une tunique façon égyptienne et l'autre façon prisonnier suivant les modèles mis à leur disposition.



Echange : Les animateurs reviennent avec les enfants sur cette partie de l'histoire. C'est un mensonge qui a fait que Joseph se retrouve en prison. Ce n'est pas juste.

4) Joseph premier ministre : Gen 41, 1 -... et 37-57... il permet la vie

Joseph sait interpréter des rêves : il ne boude pas de son destin, mais essaie

encore de faire ce qui est possible... c'est cela (avec l'aide de Dieu) qui le fait sortir

1. Deux ans plus tard, le Pharaon fit un rêve : il se trouvait au bord du Nil, **2.** il vit sortir du fleuve sept belles vaches bien grasses, qui se mirent à brouter l'herbe de la rive. **3.** Puis sept autres vaches affreusement maigres sortirent à leur tour du fleuve et rejoignirent les premières sur la rive ; **4.** les vaches maigres dévorèrent les vaches grasses. A ce moment, le Pharaon se réveilla. **5.** Il se rendormit et fit un second rêve : il voyait sept beaux et gros épis de blé qui poussaient sur la même tige. **6.** Ensuite poussèrent sept autres épis, tout rabougris et desséchés par le vent du désert. **7.** Les épis rabougris engloutirent les épis beaux et bien remplis. Alors le Pharaon se réveilla et se rendit compte qu'il avait rêvé.

8. Dès qu'il fit jour, le Pharaon tout inquiet fit appeler tous les devins et les sages d'Égypte. Il leur raconta ce qu'il avait rêvé, mais personne ne put lui dire ce que cela signifiait. **9.** Alors le chef des échansons déclara : « Majesté, je vais rappeler mes fautes passées. **10.** Un jour, tu t'étais mis en colère contre le chef des boulangers et contre moi, et tu nous avais enfermés dans la prison du chef de la garde royale. **11.** Nous avons fait tous les deux un rêve la même nuit, chaque rêve ayant son propre sens. **12.** Dans la prison se trouvait avec nous un jeune esclave hébreu, qui était au service du chef de la garde. Nous lui avons raconté nos rêves, et il nous en a donné le sens, en expliquant à chacun son propre rêve. **13.** Eh bien, les choses se sont passées exactement comme il nous l'avait prédit : on m'a rétabli dans mes fonctions, et le chef des boulangers a été pendu. »

(...) **25.** Joseph dit au Pharaon : « Tes deux rêves ont le même sens. Dieu t'avertit ainsi de ce qu'il va faire. **26.** Les sept belles vaches et les sept beaux épis représentent sept années. C'est donc un seul rêve. **27.** Les sept autres vaches, chétives et affreuses, et les sept épis rabougris, desséchés par le vent, représentent aussi sept années, mais des années de famine. **28.** C'est bien ce que je te disais : Dieu t'a montré ce qu'il va faire. **29.** Ces sept prochaines années seront des années de grande abondance dans toute l'Égypte. **30.** Ensuite, il y aura sept années de famine, qui feront perdre tout souvenir de l'abondance précédente. La famine épuisera le pays. **31.** Elle sera si grave qu'on ne saura plus ce qu'est l'abondance. **32.** Ton rêve s'est répété sous deux formes semblables, pour montrer que la décision de Dieu est définitive et qu'il ne va pas tarder à l'exécuter. **33.** Alors, que le Pharaon cherche un homme intelligent et sage, et lui donne autorité sur l'Égypte. **34.** Nomme aussi des commissaires chargés de

prélever un cinquième des récoltes du pays pendant les sept années d'abondance. **35.** Qu'ils accumulent des vivres pendant les bonnes années qui viennent, qu'ils emmagasinent sous ton contrôle du blé dans les villes, pour en faire des réserves. **36.** L'Égypte aura ainsi un stock de vivres pour les sept années de famine, et le pays échappera au désastre. »

37. La proposition de Joseph parut judicieuse au Pharaon et aux gens de son entourage ; **38.** le Pharaon leur dit : « Cet homme est rempli de l'Esprit de Dieu. Pourrions-nous trouver quelqu'un de plus compétent que lui ? » **39.** Puis il dit à Joseph : « Puisque Dieu t'a révélé tout cela, personne ne peut être aussi intelligent et sage que toi. **40.** Tu seras donc l'administrateur de mon royaume, et tout mon peuple se soumettra à tes ordres. Seul mon titre de roi me rendra supérieur à toi. **41.** Je te donne maintenant autorité sur toute l'Égypte. » **42.** Le Pharaon retira de son doigt l'anneau royal et le passa au doigt de Joseph ; il le fit habiller de fins vêtements de lin et lui passa un collier d'or autour du cou. **43.** Il le fit monter sur le char réservé à son plus proche collaborateur, et les coureurs qui le précédaient criaient : « Laissez passer ! » C'est ainsi que le Pharaon lui donna autorité sur toute l'Égypte.

(...)

53. En Égypte les sept années d'abondance prirent fin. **54.** Alors commencèrent les sept années de famine, comme Joseph l'avait annoncé. La famine s'étendit à tous les pays, mais en Égypte il y avait des réserves de vivres. **55.** Quand les Égyptiens commencèrent à souffrir de la faim, ils réclamèrent au Pharaon de quoi manger. Celui-ci répondit à l'ensemble de la population : « Adressez-vous à Joseph et faites ce qu'il vous dira. » **56.** La famine devint générale dans le pays. Joseph fit alors ouvrir les entrepôts et vendre du blé aux Égyptiens. Puis la famine s'aggrava encore en Égypte. **57.** On y venait aussi de tous les pays pour acheter du blé à Joseph, car la famine sévissait durement partout.

Animation



Jeu : Course-relais. Cet atelier en plein air permet aux enfants de se défouler un peu.

Joseph reçoit une nouvelle et belle tunique de Pharaon et devient fonctionnaire sur toute l'Égypte.

Deux boîtes contenant chacune une tunique, un collier, une ceinture et une couronne sont placées l'une à côté de l'autre à même distance d'une ligne de départ. Le groupe se sépare en deux colonnes distinctes. Le premier de chaque colonne part vers sa boîte pour y prendre un objet, le rapporte au deuxième qui repart avec l'objet pour en prendre un autre, le donne au troisième qui repart avec les deux objets pour un autre ainsi de suite... jusqu'à vider la boîte. Le dernier se retrouve avec les quatre éléments qu'il doit enfiler et peut se faire aider par son équipe. Le premier habillé a gagné ! Ce jeu a pu se faire plusieurs fois pour permettre à chaque enfant de se costumer.

Bricolage : Dessiner la tunique avec ses atours sans oublier la bague reçue de Pharaon.

5) Joseph et la réconciliation : Gen 45

1. Alors Joseph, incapable de contenir son émotion devant les gens de son entourage, leur ordonna de sortir. Ainsi était-il seul avec ses frères quand il se fit reconnaître d'eux. **2.** Mais il pleurait si fort que les Égyptiens l'entendirent, et que la nouvelle en parvint au palais du Pharaon. **3.** Joseph dit à ses frères : « C'est moi Joseph ! Mon père est-il encore en vie ? » Mais ses frères furent

tellement saisis qu'ils furent incapables de lui répondre. **4.** « Approchez-vous de moi », leur dit-il. Ils s'approchèrent. Joseph reprit : « C'est moi Joseph, votre frère, que vous avez vendu pour être emmené en Égypte. **5.** Ne vous tourmentez pas et ne vous faites pas de reproches pour m'avoir vendu ainsi. C'est Dieu qui m'a envoyé ici à l'avance, pour que je puisse vous sauver la vie. **6.** Il y a déjà eu deux années de famine dans le pays, mais pendant cinq années encore on ne pourra ni labourer la terre ni récolter les moissons. **7.** Dieu m'a donc envoyé dans ce pays avant vous, pour que vous puissiez y avoir des descendants et y survivre ; c'est une merveilleuse délivrance. **8.** Ce n'est pas vous qui m'avez envoyé ici, mais Dieu. Et c'est encore lui qui a fait de moi le ministre le plus puissant du Pharaon, responsable du palais royal et administrateur de toute l'Égypte. **9.** Maintenant dépêchez-vous d'aller dire à mon père : « Voici le message que t'adresse ton fils Joseph : Dieu a fait de moi le maître de toute l'Égypte. Viens chez moi sans tarder. **10.** Tu t'installeras dans la région de Gochen avec tes enfants, tes petits-enfants, ton bétail, moutons, chèvres et bœufs, et tous tes biens. Tu seras ainsi tout près de moi. **11.** Ici je te fournirai des vivres, pour toi, ta famille et tes troupeaux, afin que vous ne manquiez de rien, car il y aura encore cinq années de famine. » **12.** Et Joseph ajouta : « Vous voyez bien, et toi en particulier, Benjamin, que c'est moi qui vous parle. **13.** Allez donc dire à mon père quelle importante situation j'occupe en Égypte, et racontez-lui tout ce que vous avez vu. Ensuite dépêchez-vous de l'amener ici. » **14.** Joseph se jeta au cou de Benjamin, et tous deux s'embrassèrent en pleurant. **15.** Joseph pleurait aussi en embrassant ses autres frères. Alors seulement ils osèrent lui parler.

Animation

- **Retour sur le récit :** Joseph invite à la table et partage la nourriture. Il invite à voir le bien et non le mal. C'était mauvais qu'il soit vendu et envoyé vers l'Égypte, mais finalement Dieu en a fait un bien : Joseph peut aider les autres.
- **Jeu :** Course et parcours avec 11 gobelets remplis d'eau. Qui arrive avec le plus d'eau à la fin ?



- **Bricolage** : Décorer sa propre tunique et puis la partager avec quelqu'un du groupe.

6) Apprentissage **Chant de Joseph** sur air « Seigneur, nous arrivons... »

Un atelier était réservé à l'apprentissage du chant de Joseph.

Pour cela, nous avons donné un autre texte sur l'air de « Seigneur nous arrivons des 4 coins de l'horizon »

Refrain :

Joseph, tu es ami, parfois banni, c'est ça ta vie,

oh quelle aventure,

Joseph, tu restes ami, tu rends ravi, c'est ça aussi,

grâce à ton Dieu.

1- Joseph est le fils préféré de Jacob

Vêtu d'une tunique aux multiples couleurs

Ses frères le détestent pour les rêves qu'il fait
Et jaloux décident de le faire disparaître.

2- Joseph est jeté dans une grande citerne
Joseph est vendu comme un simple esclave
Sa belle tunique déchirée et tâchée
Et se retrouva chez monsieur Potiphar.

3- Une jolie tunique, en mission sans misère,
A cause d'un mensonge ira en prison
Ecoute les rêves et sait les expliquer,
Avant d'écouter les rêves du Pharaon.

4- Joseph a raison, sept années de famine
Joseph a raison pour celles d'abondance
Pharaon le nomme aux plus hautes fonctions
Et un jour ses frères s'inclinèrent devant lui.

5- Joseph est ému en voyant Benjamin
Raconte à ses frères toute la vérité
Dieu l'avait choisi pour leur sauver la vie
Jacob, sa famille, sont à nouveau amis.

(texte : Solen Ricard et Christina Weinhold)

FIN : **Goûter et présentation** du chant de la journée aux familles



Parler d'amour et de la sexualité



L'association des Éclaireuses et Éclaireurs Unionistes de France a publié quatre numéros spéciaux des revues pour ses adhérents, selon son âge, sur le thème « Amours et sexualités ».

Voici ce qu'on peut lire sur leur site : « Ces hors-séries ont été rédigés par la Commission Mixité du mouvement, à la suite d'une demande de l'Assemblée générale et des nombreuses questions des enfants et des encadrants sur ces sujets. Les jeunes y trouveront des informations adaptées à chaque âge sur l'amour, la sexualité, les moyens de contraception et de prévention, le consentement, les violences sexuelles... Ils ont été écrits par des personnes formées à l'éducation à la sexualité et relus par des professionnel·le·s de santé, des militant·e·s dans diverses associations et des cadres du mouvement.

Ces revues sont un outil éducatif fort. Dans leur projet éducatif, les Éclaireuses et Éclaireurs Unionistes de France s'engagent à « former des individus épanouis et libres de leurs choix », y compris dans le domaine de l'amour et de la sexualité. Elles sont donc un support pour que les responsables puissent ouvrir des espaces de discussion sans tabou avec les enfants et adolescents sur ces sujets.

Ces publications peuvent servir hors du mouvement du scoutisme et tout le monde peut les acheter via la Boutique en ligne.

Crédit : Christina Weinhold (EPUdF), Point KT

Voyage au temps de la Renaissance



L'Église protestante unie de Poissy, sa pasteure Virginie Moyat et les catéchètes, présentent une idée de sortie, destinée aux catéchumènes, au château d'Écouen, musée national de la Renaissance.

C'est un voyage au temps de la Renaissance qui rend plus vivant les aspects et le contexte de la Réforme, notamment les guerres des religions.

Le musée se situe à 25 km dans le nord de Paris, dans le département du Val d'Oise (95). Même si cette sortie ne se prête pas pour tous les groupes de France et de Navarre, vu la distance, elle peut malgré tout donner des idées et certains matériaux proposés ci-dessous peuvent être utilisés aussi dans d'autres cadres. Voici un lien vers un cahier utile pour une découverte ludique du musée : Le château d'Écouen et une proposition d'un jeu de cartes autour des personnages de la Renaissance.

Instructions pour le jeu

- Age : les catéchumènes (12-15 ans). Pour un groupe de 1 (ou enlever des personnages, ou rajouter d'autres personnes : Marie de Médicis, Antoine de Bourbon, Jeanne d'Albret...)
- Thème : les guerres de religion (si possible à coupler avec la visite du château d'Écouen (95), appartenant à Anne de Montmorency)
- Matériel : le jeu de cartes à imprimer (14), une table
- Durée : 1 heure

1- Chacun reçoit une carte et découvre le personnage pendant 5 min. Il ne doit pas montrer sa carte.

2- Les jeunes vont à la recherche des membres de leur famille en allant demander aux autres, les uns après les autres. Ils ne montrent pas leur carte, mais ils cherchent la sœur, la mère, le mari, etc. en donnant son nom.

3- Chaque famille ainsi constituée se présente aux autres familles (3 familles : les Montmorency auquel appartient Gaspard II de Coligny, les Guise, la famille royale de Henri II et Catherine de Médicis), en donnant son nom, en expliquant ce qu'il a fait, en lisant la carte ou en résumant.

Un seul n'aura pas de famille : Henri IV (choisir l'enfant adéquat !). Prendre le temps de bien lire sa fiche et d'expliquer qu'il remonte à la plus grande famille, celle de St-Louis, dont descend aussi la famille de Valois (Henri II).

4- Redire ensemble quels événements de l'histoire on a déjà étudié et les mettre dans l'ordre ensemble (ils relisent leurs fiches au besoin mais ils peuvent tout trouver tout seuls) : la St-Barthélémy (1572), le massacre de Wassy (1562), l'édit de Nantes (1598).

5- Poser les cartes sur une table de manière à remettre les personnes dans l'ordre chronologique, et par famille, comme un arbre généalogique. Une colonne pour les familles (on commence par les rois successifs), puis on met à droite et à gauche chacune des 2 autres familles. Cela permet de conclure en disant de nouveau tout ce qu'on sait.

6- Chacun peut reprendre sa carte et la garder pour soi (ce qu'ils voulaient absolument faire !)

Auteurs du matériel : Virginie Moyat et Ony Lovasoa (EPUdF), Point KT

Culte à quatre pattes : De Babel à Pentecôte



Le déroulement adopte le déroulement type proposé dans cet article. Nous développons ici l'animation et le message, ainsi qu'un bricolage.

- Accueil : Mettre des bougies pour l'accueil
- **Chant : Tout le monde est bien arrivé (partition)**

Animation 1

Introduction : « Nous parlons diverses langues »

Animateur : Bonjour, quand nous voyons une autre personne nous disons « bonjour » ou peut-être « salut ». Mais le monde est grand. Quand nous allons ailleurs, les gens disent autrement pour se dire « bonjour ». Par exemple ils disent... (se saluer dans d'autres langues) :

- Buenos dias (espagnol)
- finlandais se dit *hyvää päivää*, prononcé « ou-va-pig-va ». « Moi », « terve » et « hei »
- grec : *kaliméra* (bonjour)
- chinois « ne ho » ou « leï ho ».

Et les enfants, vous connaissez d'autres mots pour se saluer ?
Connaissez-vous aussi d'autres façons de faire, sans paroles ?

- serrer la main
- embrasser
- give five
- s'incliner
- froter le nez

Animations

Variante 1 : Prendre une carte du monde et placer des pions dessus quand on trouve un exemple de langue ou de façon de faire. Par exemple pour « se frotter le nez » ce sont les Inuits qui font ainsi : on met un pion sur le Groenland.



Variante 2 : Placer un grand tissu au milieu, essayer de le mettre en rond, rond comme le monde. L'idéal serait un parachute coopératif. Puis placer les pions un peu au hasard.

- **Chant :** Hello to all children ou « Seigneur, Nous arrivons des quatre coins de l'horizon, Nous voilà chez toi ! Seigneur, Nous arrivons des quatre coins de l'horizon, Dans ta maison. » (JEM 98 ou Arc-en-ciel 214 ou Alléluia 21-19)

Voici une proposition d'animation avec le chant : « Seigneur, nous arrivons »... les enfants tournent autour du tissu. Sur les derniers mots « dans ta maison » ils se cachent vite tous sous le tissu, comme si c'était leur tente. Recommencer plusieurs fois. Je l'ai testé avec les enfants. Ils adorent, mais sont un peu agités par la suite.

Animation 2 : Narration Actes 2

- Préparer des bandes de papier crépon rouges et jaunes. Les mettre de côté.
- *Préparer une forme de maison découpée dans du carton noir et la placer vers Jérusalem, puis placer des pions dessus.*



- Ce sont les disciples : ils sont ensemble, mais
- ils sont tristes : Jésus est mort et n'est plus avec eux ;
- ils ont peur : il y avait des gens qui voulaient du mal à Jésus, que vont-ils faire avec celles et ceux qui aiment Jésus ?
- Ils sont seuls : les autres ne vont pas comprendre pourquoi nous avons tellement aimé Jésus.
- Ils manquent d'idées : que pouvons-nous faire ? rester ici ensemble tout le temps, cela ne sert à rien ! Mais retourner chacun chez soi ? Oublier tout ce que nous avons vécu ensemble ?

A ce moment, alors qu'ils étaient ensemble, il y avait une grande fête dans la ville : la fête de la Bible. *Déposer une bible*. Des gens étaient venus de partout pour fêter ensemble parce qu'ils avaient un livre qui parlait de Dieu (à l'époque ce n'était pas un livre comme ceci, mais en ce temps-là on écrivait sur des rouleaux, mais là je vais mettre la Bible telle que nous nous l'utilisons aujourd'hui).

Alors ces gens étaient contents parce qu'ils avaient cette bible - même si c'est difficile à comprendre parfois et en plus les gens parlaient diverses langues, ce n'est pas évident quand on veut discuter ensemble.

Alors imaginez-vous : tous ces gens à l'extérieur faisant la fête et les disciples là, enfermés, n'osaient pas bouger.

Or ils avaient tellement d'histoires à raconter ! Tellement à raconter de qu'ils avaient appris par Jésus ; ils auraient pu en parler aux autres et expliquer mais comme je vous l'ai dit (*chercher les éléments éventuellement avec les enfants*) ils étaient tristes

ils avaient peur

ils sont seuls

ils manquent d'idée

et là, on ne sait pas comment...

certains ont dit qu'il y avait un vent (*inviter les enfants à souffler ensemble*)

d'autres ont dit qu'ils avaient senti une chaleur et de la lumière parmi eux et en eux,

(mettre des petits rouleaux de papier crépon rouges et jaunes et orange parmi les pions)



et toute angoisse et toute tristesse ont commencé à disparaître.

(ouvrir les rouleaux pour qu'ils couvrent le noir)



c'est comme si cela les poussait dehors (étaler les rouleaux et faire avancer les pions des disciples dans toutes les directions)

Mais que va-t-il se passer ?

Ils vont rencontrer des gens qui ne parlent pas leur langue ?

qui ne les comprennent pas ?

qui vont leur faire du mal ?

Mais, curieusement ils n'avaient pas peur.

Non, là ils étaient remplis de confiance, ils avaient du courage... quelque chose les portaient et puis, ils ont osé et cela a marché !

Cela s'est très très bien passé !

Ils se sont compris !

Ils se sont parlé !

La fête était encore plus grande qu'avant !

Ces gens de toutes langues avaient une joie immense d'entendre ce que les disciples avaient à dire et la fête était encore plus grande ! Ils étaient liés les uns aux autres et Dieu était avec eux !

Mettre bible et la lumière au milieu

Les rouleaux jusqu'au bout de la carte ou du tissu

Les enfants aident à mettre des pions en cercle autour de la bible et la lumière

- **Chant : Alléluia, Gloire au Seigneur dans les langues diverses**

Prière

Nous te disons merci Dieu,
car par ton Esprit tu nous encourages,
tu nous accompagnes vers les autres,
et, ensemble, nous découvrons que tu es avec nous.
C'est pourquoi dans toutes les langues et partout dans le monde nous prions :

Notre Père

Bénédition

Que le Seigneur vous bénisse.
Qu'il vous donne le courage d'aller vers les autres.
Qu'il vous remplisse de joie.
Qu'il fasse sentir sa présence

- **Chant : L'amour de Dieu est si merveilleux (cf. l'article sur le déroulement d'un culte à 4 pattes)**

3. Bricolage après le culte : Préparer un vitrail de pentecôte

Matériel nécessaire : masking tape, bâton de colle, papier vitrail découpé, une colombe découpée

1. Marquer avec le masking tape les contours des maisons
2. Frotter de la colle sur la vitre à l'intérieur du masking tape
3. Les enfants appliquent des bouts de papier de vitrail
4. Coller la colombe dessus
5. Ajouter quelques pièces de papier qui tombent de la colombe sur les maisons

Ce qui donne :



vitrail extérieur



vitrail intérieur