Cocotte de Noël

Pour s'amuser autour de la table le soir de Noël, rien de tel qu'un petit jeu !

Merci à Joël Dahan de partager sa « cocotte de Noël » : un fichier prêt à imprimer, quelques pliages à faire et c'est parti pour jouer à la cocotte, comme dans les cours de récré. Il y même un rapide mode d'emploi dans le fichier pour celles et ceux qui auraient oublié.

Sur chaque face, une question de connaissance, une invitation à une réflexion plus personnelle, un chant à trouver…

Bon amusement !

Télécharger ici la cocotte de Noël

Crédits : Joël Dahan (EPUdF) – PointKT

JEU « Rencontres avec Jésus »

Jeu de plateau à partir de 7 ans.

“Jésus est vivant aujourd’hui”… vraiment !?
Les chrétiens le croient, les autres sont en questionnement, tous et toutes sont en chemin, pour donner du sens
à leur vie. Il y a plus de 2000 ans, Jésus s’est mis en route ; il a parcouru la Galilée et toutes les régions
environnantes : il a croisé le chemin d’hommes et de femmes souffrants, mal aimés, rejetés par la société : cette
rencontre a changé leur vie.
Comment rencontrer Jésus aujourd’hui ? Il choisit l’art et la manière de venir à notre rencontre…
RENCONTRES AVEC JÉSUS veut offrir la possibilité de faire découvrir comment les rencontres de Jésus avec les
femmes et les hommes de son temps ont bouleversé leur vie !
Aujourd’hui, dans nos vies, dans ce monde, n’est-ce pas à travers nos rencontres que nous pouvons recevoir ces
messages, les porter et les partager ?

Un projet œcuménique

Des regards protestants et catholiques se rejoignent pour exprimer ensemble combien ces rencontres avec Jésus peuvent parler à chacun(e) de nous encore aujourd’hui.

L’équipe

François Choquet : Pasteur Église Protestante Unie de Belgique
Laurence Gangloff : Pasteure, responsable du service de catéchèse de l’Union des Églises Protestantes d’Alsace et de Lorraine.

Simone Bartelds-Lathuilière : Théologienne catholique, membre depuis sa jeunesse du mouvement œcuménique des Compagnons de Saint François. Autrice du livre Rencontres avec Lui—et toujours l'amour qui guérit—a rejoint l'équipe en offrant une réécriture sensible et accessible des différents récits de rencontres choisies : laissons-nous toucher par cette proposition qui appelle à un autre regard sur Lui, sur nous, sur l'autre… Notre collaboration a été une joie et une richesse !
Brigitte Raymond : Membre de l'Église Protestante Unie de Belgique, créatrice du jeu Exode Aventures.
Maud Passini : De culture familiale catholique et protestante, Maud a créé Manureva Studio—Design. Elle a déjà réalisé le design du jeu Exode Aventures édité en 2021 par Brigitte Raymond.

Télécharger le dossier de presse

Jeu disponible en librairie à partir du 20 novembre 2023

Crédits : Laurence Gangloff (UEPAL) Point KT, Maud Passini pour les illustrations

---

Culte « Jeu de l'oie »

Culte de fin d'année scolaire. Thème du culte « l'arbre de vie ». La prédication a été donnée par les enfants (Ecole biblique et catéchisme) sous forme d'une sorte de Jeu de l'oie. Proposition de , Carole et Jean-Jacques Frohn, Paroisse de Rauwiller.

Le culte a commencé normalement par une liturgie adaptée à un culte avec des enfants, des cantiques, les lectures bibliques (qui serviront au jeu et figuraient au verso de la feuille de chants). Le Jeu a été placé au moment de la prédication, suivi par un jeu d'orgue, une prière d'intercession, Notre Père, Bénédiction…

Au moment de l'accueil le pasteur avait indiqué que le culte prendra une forme un peu différente, qu'il a été préparé avec les enfants. C'est au moment où les enfants ont pris place pour animer le jeu, que le pasteur a demandé à l'assemblée de se rassembler par couleur de feuille (tous ont participé du plus jeune au plus ancien.) Avant le culte nous avons distribué des feuilles de chants : chants au recto et 3 textes bibliques sur le thème du culte au verso. Ces feuilles étaient de couleurs différentes, distribuées de façon à alterner les couleurs. Cela a permis de bien mélanger les personnes. Chaque couleur au moment du Jeu correspondait à une équipe intergénérationnelle. Les trois textes bibliques correspondaient aux questions «bible » du Jeu.

Matériel

- un plateau de jeu aux cases numérotées (voir photo),
- des punaises de couleurs (pions),
- un grand dé (fabriqué avec les enfants),
- des fiches questions.

Sur le plateau de Jeu nous avons alterné les questions :

- cases Eglise,
- cases Bible,
- cases Imprévus,
- cases « relancer le dé »,
- cases « retourner en arrière de 3 cases et passer son tour ».

Nous avons préparé des fiches questions/réponses, numérotées, pour les 3 animateurs (enfants)

- Un animateur questions Eglise,
- un animateur questions Bible,
- un animateur questions Imprévu
- Cela permet de ne pas faire porter toute l'animation à un seul enfant car ça demande une grande concentration.
- Un quatrième animateur enfant, déplaçait les pions (punaises) de la couleur de l'équipe sur le plateau de Jeu et annonçait la case.
- Un cinquième et un sixième animateur enfant (à tour de rôle) lançait le dé et annonçait le chiffre. Les enfants ont répété la veille lors de la séance de catéchisme et école biblique.

Avant le culte nous avons installé les éléments du Jeu et une décoration de l'autel (thème du culte).

Auparavant nous avions sur plusieurs séances travaillé sur le thème, lu et expliqué les textes et prières, appris les chants, fabriqué les éléments du jeu etc… avec les enfants. Et même réfléchi à un certain nombre de questions avec eux.

Les enfants connaissaient donc les questions et les réponses. Et nous avions fabriqué avec les petits « l'arbre de vie » en fil vert des séances de l'année.

Type de question : (40 questions)

Par exemple question « Eglise » :

- Dans l'année liturgique qui commence le 1er avent, quand fêtons-nous la naissance de Jésus-Christ ? Réponse : Noël.
- Un autre exemple question Eglise : En 2023, combien y a-t-il de protestants dans le monde ?
  Réponse : 571 millions.

Par exemple question Bible :

- Dans le livre de la Genèse dans quel Pays Dieu planta-t-il un jardin ?
  Réponse : au Pays d'Eden.
- Un autre exemple question Bible : Dans l'apocalypse, que veut faire Jean ? Veut-il faire peur aux chrétiens ?
  Réponse : Non, il veut les encourager à traverser les temps difficiles.

Par exemple question Imprévue :

- Qu'est-ce que c'est ? (Montrer une croix) Cela signifie quoi ?
  Réponse : Une croix vide. C'est le symbole des chrétiens et de la résurrection du Christ.
- Un autre exemple question imprévue : Qu'aurait dit le réformateur Martin Luther à propos de la fin du monde ?
  Réponse : « Même si la fin du monde était demain, je voudrais quand même aujourd'hui planter un pommier »

Lorsque la réponse était juste (l'arbitre/pasteur acquiesçait discrètement lorsque l'enfant avait un doute), l'équipe continuait… sinon l'enfant-animateur donnait la réponse de sa fiche et c'était au tour de l'équipe suivante de jouer.

L'idée était d'être pédagogique et que les enfants et l'assemblée toute entière retiennent et comprennent un maximum d'informations et le message (puisque ça remplace une prédication).

A la fin du Jeu (20/25 mn), le pasteur en quelques lignes a redonné en forme de

conclusion l’essentiel du message contenu dans les questions/réponses : Bible.

Ce culte a duré 1h10. Tous ont participé. Et comme tout avait été préparé et répété avec les enfants, cela s’est passé très naturellement sans coupure ni problème de mouvement etc… même le mouvement de l’assemblée pour se rassembler par couleur a été fluide et rapide. Il faut s’arranger à ce que le jeu soit possible en une petite vingtaine de minutes.

Les paroissiens présents ont bien apprécié ce moment de culte avec les enfants.

Crédits : Carole et Jean-Jacques Frohn (UEPAL), Point KT

Jeu : les dominos du Sabbat

Le jeu des dominos se joue à 2, 3 ou 4 personnes.

Selon le nombre de joueurs, on ne distribue pas le même nombre de dominos
: 2 personnes : 7 dominos chacun
3 ou 4 personnes : 6 dominos chacun

Le but du jeu est de se débarrasser de ses dominos, le premier qui n’en a plus a gagné !

Comment Jouer ? On doit poser les dominos à la suite les uns derrière les autres en les combinant (c’est-à-dire qu’un des côtés du domino que tu poses doit porter le même dessin que le domino sur la table).

Règles

- Le premier domino du jeu posé doit être un domino double (même dessin des 2 côtés).

- Chaque joueur garde ses dominos cachés, hors de la vue des autres joueurs.
- Les doubles sont placés perpendiculairement.
- Lorsqu'un joueur n'a pas de domino à jouer il «boude», c'est-à-dire qu'il pioche dans la réserve des
  dominos qui n'ont pas été distribués.
- S'il n'y a plus de pioche, le joueur arrête la partie, mais il n'a pas forcément perdu.
- Si personne n'arrive à poser tous ses dominos, c'est celui à qui il en reste le moins qui gagne.

Télécharger les 4 planches : Dominos du Sabbat

- imprimer sur du papier épais,
- découper en suivant les pointillés (et surtout pas sur les traits complets)
- le titre de la planche est prévu pour être collé sur une grosse boite d'allumettes, pour bien ranger le jeu à la fin de la partie

Avant de commencer

- Lire le document qui avait été étudié en classe (la page 2 propose les bonnes réponses – en rouge) le sabbat élève
- Identifier ensemble tous les éléments visuels du jeu et rappeler leur symbolique aux enfants
    - *réunir la famille autour du repas du Sabbat*
    - *le pain et le vin du Sabbat*
    - *verser le sel*
    - *lire la torah*
    - *allumer les bougies du Sabbat*
    - *chanter*
    - *se laver les mains*
    - *se revêtir du châle de prière*
    - *attendre le coucher du soleil*
    - *la coupe de vin*
    - *observer les premières étoiles*

Crédits : Isabelle Horber (UEPAL) Point KT

Exode Aventures, un grand jeu pour Adolescents

Activité avec des adolescents (12-16 ans)
Idée de départ : exploiter le jeu de l'oie Exode Aventures et proposer un jeu à postes avec plateau central.

Les participants, répartis en équipes de 4 à 7 personnes sont envoyés à un poste et doivent revenir au centre (au plateau) afin d'être envoyés au poste suivant (cela permet à l'animateur de « réguler », c'est-à-dire de permettre aux équipes d'avancer plus ou moins au même rythme). Chaque poste reprend les activités d'une semaine de voyage dans le désert. L'animateur central veille à préparer des activités qui permettent de faire patienter si un poste n'est pas encore « libre ».

Les intentions des animateurs : favoriser du lien entre les jeunes et permettre à chacun.e de participer activement.

Organisation idéale : un animateur par poste. L'expérience : chaque animateur a géré 2 postes en même temps, ce qui a demandé une attention particulière de la part de l'animateur central.

Déroulement

1. On assigne à chaque équipe une semaine de l'Exode pour débuter le jeu.
2. L'équipe se rend auprès de l'animateur responsable de cette semaine.

En fonction du résultat obtenu avec le dé, soit l'animateur lit un bref texte qui

correspond à la case, soit il donne une épreuve à réaliser. Pour chaque semaine, l'équipe réalise l'épreuve de la semaine et l'épreuve du shabbat.

3. Une fois la semaine complétée, l'équipe se rend vers le plateau central. Elle sera ensuite redirigée vers un autre animateur pour la semaine suivante.

4. Les semaines 6 et 7 correspondent à des épreuves collectives, avec la présence de toutes les équipes.

Durée du jeu = 1h45 minimum (20 minutes par « semaine »)

Répartitions des rôles

- Un **animateur « central »** accueille les groupes. En attendant que tout le monde soit arrivé, il récolte sur des post-it ce que les uns et les autres savent à propos de Moïse (sous forme de phrases ou de dessins).

Il répartit en équipes et présente l'aventure, c'est le « Tour operator « du désert. Les équipes sont des "familles" qui feront toutes le même voyage mais pas dans le même ordre. Les familles quittent ensemble l'Égypte et partagent, debout, une petite collation pour se donner les forces (idée du repas pascal, prévoir quelque chose de simple, comme une pomme par personne).

Une fois la collation distribuée, les familles passent les unes après les autres au tirage du dé sur le plateau central. Toutes les familles partent d'une semaine différente et lancent le dé pour tomber sur un des six jours de la semaine. L'animateur indique sur leur carte de voyage le numéro de la case sur laquelle ils sont tombés afin que l'animateur qui tient le poste puisse savoir quelle est la case à « dévoiler ». Les familles peuvent déjà réfléchir, en chemin vers le poste, à ce que représente l'image de la case sur laquelle ils sont tombés.

Après l'activité proposée par l'animateur du poste, les familles reviennent au poste central afin de relancer le dé pour repartir vers un autre poste (une autre semaine).

L'animateur central prend en charge la semaine 6 avec toutes les familles à la fois. Les semaines 6 et 7 sont vécues en grand groupe jusqu'à l'arrivée en Terre promise où une collation douce est partagée.

- Les **animateurs de postes (semaines)** accueillent les familles et présentent la case à « dévoiler » en la remettant dans son contexte de la

semaine. Ensuite ils proposent l'activité préparée pour cette semaine, y compris celle du shabbat.

Semaine 1 – L'appel de Moïse

En Exode, on apprend que Dieu parle à Moïse dans un buisson ardent.
Comment Dieu parle-t-il aujourd'hui ?

Épreuve (mime) : les participants se mettent les uns derrière les autres. Chaque participant tourne le dos à son voisin. Le premier joueur reçoit de l'animateur un mot à mimer au joueur qui se trouve devant lui. Quand il est prêt, il tape sur l'épaule de la personne devant lui pour qu'elle se retourne.
Le joueur effectue son mime et ensuite, c'est au second joueur de répéter l'action, en fonction de ce qu'il a compris du premier mime. Quand on arrive au dernier joueur, ce dernier essaye de deviner quel était le mot de départ.

Exemples de mots à mimer

- Buisson ardent
- La séparation de la mer
- Les pyramides

Partage : Dieu a appelé Moïse pour libérer son peuple. Aujourd'hui, à quoi Dieu nous appelle-t-il ?

L'animateur propose aux jeunes de lister les activités qu'ils fréquentent, les groupes dans lesquels ils sont investis… et pose la question : « où suis-je amené à montrer l'amour de Dieu et comment » ? (par exemple : être un exemple de fair-play dans mon club de basket ; dans ma classe, j'essaie d'intégrer tout le monde aux conversations…)

Animation du shabbat (case 7) – Célébration de la création

Représenter un animal avec des éléments naturels (façon « land art »)

Semaine 2 – La rencontre entre Moïse et Pharaon

Face à la peur de Moïse de ne pas être à la hauteur, Dieu nomme aussi Aaron… Penser à des situations où on a intérêt à être plusieurs pour accomplir un projet de vie. Lorsque Dieu nous demande de faire quelque chose, il nous donne les moyens de le réaliser.

Épreuve : (mime) Lorsque le Seigneur envoie Moïse pour aller délivrer les Hébreux, ce dernier trouve de nombreuses raisons pour ne pas y aller. Raisons que Dieu balaye une à une en montrant qu'Il pourvoira en toutes choses et qu'Il donnera à Moïse les moyens d'accomplir tout ce qu'Il lui demande.

– Moïse : Qui suis-je pour aller auprès de Pharaon et pour faire sortir d'Égypte les Hébreux ? Dieu : « Je serai avec toi ». (Ex 3,11-12)

– Moïse : Ils ne me croiront pas ; ils ne m'écouteront pas. Ils diront « le Seigneur ne t'est pas apparu ! » Dieu donne à Moïse trois signes pour convaincre le peuple (Ex 4,1-9)

– Moïse : Pardon, Seigneur, mais je ne suis pas un homme à la parole facile, et ce n'est ni d'hier, ni d'avant-hier, ni depuis que tu me parles, à moi, ton serviteur : j'ai la bouche et la langue pesantes. Dieu dit qu'Il sera lui-même sa bouche et qu'Il lui enseignera ses paroles. (Ex 4,10-12).

– Moïse : « Pardon, Seigneur ! Je t'en prie, envoie quelqu'un d'autre, qui tu voudras ! » Dieu envoie Aaron pour qu'il vienne l'aider dans sa mission et Dieu garantit qu'Il sera avec eux deux. (Ex 4,13-17).

Consignes : les jeunes jouent (chacun à leur tour) le rôle de Moïse éprouvant des difficultés pour parler. Celui qui joue Moïse exprime par des mimes les actions indiquées par l'animateur. Les autres membres de l'équipe doivent ensemble réaliser les actions. Eux-mêmes n'ont pas de problème de parole. Ils peuvent donc communiquer entre eux pour essayer de comprendre ce qu'ils doivent faire. Ils

peuvent également interroger Moïse qui pourra répondre par des gestes. Lorsque la consigne est validée, un autre prend la place de Moïse etc. Les jeunes doivent valider 3 actions.

Exemples

1) Avec ta main gauche, prends un plot. Mets-le ensuite sur ta tête, va jusqu'au bout du terrain et reviens sans le faire tomber.

2) Parcours la petite distance à cloche-pied. Tourne une fois autour du premier plot, deux fois autour du second, trois fois autour du dernier et reviens.

3) Bras dessus-bras dessous, formez un cortège et marchez en slalomant autour des plots ensuite revenez en faisant pareil.

Animation du shabbat (case 14) : Une des premières paroles que Moïse entend du Seigneur est la suivante :

« *J'ai vu comment on maltraite mon peuple en Égypte ; j'ai entendu les Hébreux crier sous les coups de leurs oppresseurs. Oui, je connais leurs souffrances. Je suis venu pour les délivrer du pouvoir des Égyptiens, et pour les conduire de ce pays, l'Égypte, vers un pays beau et vaste, vers un pays qui ruisselle de lait et de miel (…). Puisque les cris des Hébreux sont montés jusqu'à moi et que j'ai aussi vu de quelle manière les Égyptiens les oppriment, je t'envoie maintenant vers le pharaon. Va, et fais sortir d'Égypte mon peuple.* » (Ex 3,7-10)

Partage :

- Comment interprètes-tu cette parole ?
- Qu'est-ce qu'elle révèle sur Dieu ?
- Qu'est-ce qu'elle peut nous apporter dans notre vécu quotidien ?

Semaine 3 – Les grands malheurs sur l'Égypte

Aujourd'hui, peut-on considérer les malheurs comme des punitions de Dieu ?

Pourquoi ?

Expérimenter combien l'entraide facilite l'épreuve

Épreuve : Réaliser un parcours d'obstacles, par exemple :

Étape 1 : Lancer une balle dans un panier
Étape 2 : Tourner autour d'un cône
Étape 3 : Passer au-dessus d'une barre sans la faire tomber
Étape 4 : Mettre ses pieds dans des cerceaux successifs

Ce parcours est perturbé par des « malheurs » tirés au dé. Par exemple : 1 = aveuglé, 2 = sans la main droite, 3 = pieds joints, 4 = mains jointes, 5 = sur un pied … Ces malheurs rendent la progression impossible à moins de s'entraider pour terminer le parcours. A chaque étape, il faut attendre tous les membres de l'équipe.

Matériel : Cône, balle, cible, foulards

Partage : en plusieurs temps

Première étape : chacun répond pour soi (par écrit sur une feuille) aux questions, puis deuxième étape : partage en grand groupe ; et troisième étape : écriture d'une intention pour la prière d'intercession.

- Quels sont les malheurs qui s'abattent sur le monde aujourd'hui ? (Sécheresse, inondations, maladies, épidémies …) et sur moi ?
- Que pouvons-nous faire pour avancer malgré tout ? Sur qui nous appuyer ?
- Aujourd'hui, peut-on considérer les malheurs comme des punitions de Dieu ? Pourquoi ?

Semaine 4 – La Libération

Le peuple juif partage un repas qui prépare au passage, Pessah, traduit par la

Pâque juive. Jésus célèbre ce repas avant d'être arrêté. Quel est le sens nouveau donné par Jésus ?

Lisez ensemble le texte

L'Éternel dit à Moïse et à Aaron en Égypte : « […] Le dixième jour de ce mois, on prendra un agneau pour chaque famille, un agneau pour chaque maison. […] On prendra de son sang et on en mettra sur les deux poteaux et sur le linteau de la porte des maisons où on le mangera. Cette même nuit, on mangera sa viande rôtie au feu ; on la mangera avec des pains sans levain et des herbes amères. […] Quand vous le mangerez, vous aurez une ceinture à la taille, vos sandales aux pieds et votre bâton à la main. Vous le mangerez rapidement. C'est la Pâque de l'Eternel. » Cette nuit-là, je parcourrai l'Égypte et je tuerai tous les premiers-nés du pays, hommes ou animaux. Je mettrai ainsi à exécution mes jugements contre tous les dieux de l'Égypte. Je suis l'Eternel. […] Quand l'Eternel passera pour frapper l'Égypte et qu'il verra le sang sur le linteau et sur les deux poteaux, il passera par-dessus la porte et ne permettra pas au destructeur d'entrer dans vos maisons pour frapper. Vous respecterez cela comme une prescription valable pour vous et pour vos enfants à perpétuité. Une fois entrés dans le pays que l'Eternel vous donnera conformément à sa promesse, vous observerez ce rite. Et lorsque vos enfants vous demanderont : 'Que signifie ce rite pour vous ?' vous répondrez : 'C'est le sacrifice de la Pâque en l'honneur de l'Eternel, qui est passé par-dessus les maisons des Israélites en Égypte, lorsqu'il a frappé l'Égypte et sauvé nos familles.'»

Épreuve (Questions à Choix Multiples) : L'animateur pose des questions sur le repas de la Pâque. A chaque mauvaise réponse, les jeunes doivent manger un peu de persil (= herbes amères)

1. Que signifie Pâque ? Passage-Pardon-Prière
2. Quel est le repas prescrit par Dieu ?
    - Cochon – Crêpes – Tomates
    - Agneau – Pain sans levain – Herbes amères
    - Bœuf – Pain Durum – Salade
3. Quelle est la signification des herbes amères dans le repas de la Pâque ?
    - La traversée de la mer par les Hébreux
    - L'amertume laissée par l'esclavage

- L’annonce de la souffrance à venir dans le désert

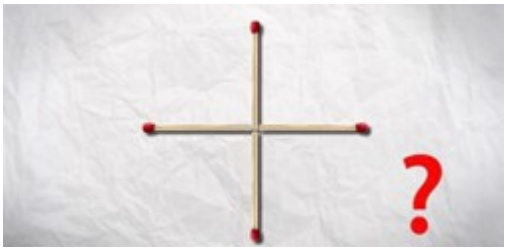
Offrir un verre d’eau à la suite de l’épreuve

Matériel : persil, verre d’eau, allumettes

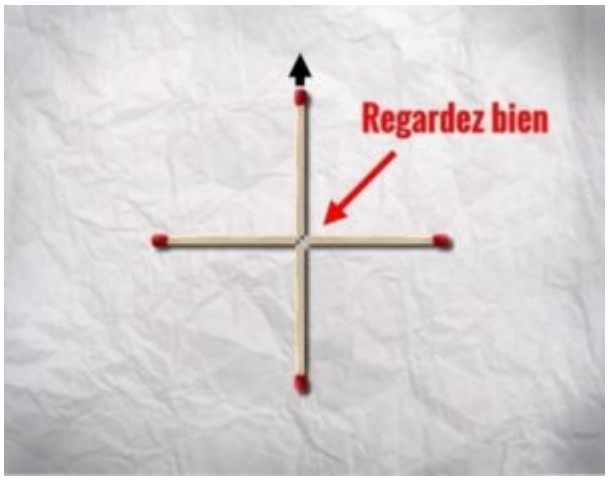
Partage :

- Quelles sont les herbes amères de vos vies ?
- Ce qui vous reste au travers de la bouche, un mauvais goût qui persiste…

Animation du shabbat (case 28) : Le shabbat est une période de repos durant laquelle les juifs ne doivent pas pratiquer certaines activités, comme le travail physique par exemple. Pour illustrer cela, les jeunes doivent résoudre une énigme en utilisant 1 seul mouvement, pas plus, il faut faire apparaître un carré !



Réponse : Il suffit de lever ou de descendre une allumette de quelques millimètres pour voir apparaître un carré !



Semaine 5 – Le passage de la mer rouge

Le peuple expérimente une traversée

Partage avant l'épreuve : Réfléchir ensemble se quoi nous sommes esclaves dans nos vies. Des exemples : réseaux sociaux, jeux vidéo, mode, …

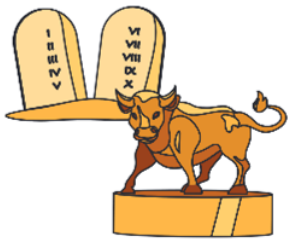
Épreuve : chacun plie un avion en papier, écrit dessus de quoi il est esclave aujourd'hui et le lance à une distance fixée

Matériel : Papier pour faire les avions, éventuellement mode d'emploi du pliage, feutres, bois pour faire la ligne de lancer et la ligne d'arrivée à franchir avec son avion.

Animation du shabbat : Réaliser collectivement une scène représentant le passage de la mer rouge et en faire une photo qui pourra être présentée lors de la reprise finale.

Matériel : Déguisements, téléphone ou appareil photo

Pour les semaines 6 et 7, les équipes se réunissent en une grande communauté.



Semaine 6 – Les dix commandements (et le veau d'or)

Un animateur résume la situation :« Moïse est monté sur la montagne. En attendant, le peuple s'en remet au veau d'or (c'est le dieu local). Puis Moïse redescend avec « les tables de la loi » (ou les « 10 commandements ») ».

Épreuve : écrire en équipe les 10 commandements.

Matériel : 1 feuille par équipe, stylos

Réponses :

1. Tu n'auras pas d'autre dieu que moi ;
2. Tu ne te feras pas d'idole (statue, image) ;
3. Tu ne prononceras pas mon nom pour le mal ;
4. Tu observeras le shabbat ;
5. Tu honoreras tes parents ;
6. Tu ne tueras pas ;
7. Tu ne voleras pas ;
8. Tu ne commettras pas d'adultères ;
9. Tu ne feras pas de faux témoignage ;
10. Tu ne convoiteras pas ce que possède ton prochain (femme et matériel).

La première équipe à reconstituer les 10 commandements arrête l'épreuve et lit le résultat à tous.

Partage : En fonction des groupes (ou du temps restant), échange sur un ou plusieurs commandements. Les équipes (ou familles) reçoivent des matsot à manger avant de pouvoir continuer le voyage… l'équipe gagnante bénéficie d'ingrédients supplémentaires.

Matériel : matsot, chocolat, papier, stylos

Semaine 7 – L'arche de l'alliance : un trésor à transmettre

Animation du shabbat (case 42) : Les tables sont déposées précieusement dans l'arche de l'alliance. L'arche d'alliance précède le peuple dans ses déplacements vers la Terre promise. Peu de temps avant que le peuple entre en Terre promise, Moïse fait la recommandation suivante avant de mourir :

« Tous les sept ans, tu liras cet enseignement à l'occasion de la fête des Tentes.

Tu le liras à haute voix à tout le peuple venu se présenter devant le Seigneur ton Dieu… L'assemblée sera composée des hommes, des femmes et des enfants, ainsi que de l'immigré qui réside chez toi. Que tous écoutent pour qu'ils apprennent à reconnaître l'autorité du Seigneur leur Dieu et à mettre en pratique toutes les paroles de cet enseignement… » (Dt 31,9-13)

Partage avant l'épreuve :

- Comment comprendre ces paroles ?
- Comment comprendre et vivre cette transmission ?

Épreuve collective : Air ballon Les jeunes commencent par former un grand cercle en se tenant la main. L'animateur dépose un ballon de baudruche gonflé dans le cercle.

Les jeunes doivent le faire tenir en l'air le plus longtemps possible. Pour cela, ils peuvent se servir de toutes les parties du corps à l'exception des pieds et sans se lâcher les mains.

Ils vont vite comprendre qu'ils doivent tous se déplacer ensemble, en tant que cercle. Dès que le ballon tombe au sol ou qu'un jeune tape le ballon avec ses pieds, il faut recommencer. Toutes les 30 secondes, on insère un nouveau ballon pour un maximum de 5 ballons (si le groupe est suffisamment grand). L'épreuve est considérée comme réussie si le groupe tient 4 minutes.

Fin de l'activité : Arrivés en Terre promise, les animateurs (ou le Tour opérator) invitent les équipes/familles à s'installer aux tables et à prendre une collation douce aux goûts orientaux…

On peut profiter de ce temps où l'on est rassemblé pour conclure et demander aux uns et aux autres de partager leur ressenti après l'activité (ce qu'ils ont apprécié, pas apprécié, appris de plus sur Moïse et cette aventure de l'Exode).

S'il y a une reprise cultuelle, utiliser les prières et créations des ateliers.

Activité proposée par
David MOULINASSE, Mathias BOUTET et Yann GABEL,
membres du Service Protestant de la Jeunesse

Jeu : les dominos du Sabbat

Le jeu des dominos se joue à 2, 3 ou 4 personnes.

Selon le nombre de joueurs, on ne distribue pas le même nombre de dominos
: 2 personnes : 7 dominos chacun
3 ou 4 personnes : 6 dominos chacun

Le but du jeu est de se débarrasser de ses dominos, le premier qui n'en a plus a gagné !

Comment Jouer ? On doit poser les dominos à la suite les uns derrière les autres en les combinant (c'est-à-dire qu'un des côtés du domino que tu poses doit porter le même dessin que le domino sur la table).

Règles

- Le premier domino du jeu posé doit être un domino double (même dessin des 2 côtés).
- Chaque joueur garde ses dominos cachés, hors de la vue des autres joueurs.
- Les doubles sont placés perpendiculairement.
- Lorsqu'un joueur n'a pas de domino à jouer il «boude», c'est-à-dire qu'il pioche dans la réserve des
dominos qui n'ont pas été distribués.
- S'il n'y a plus de pioche, le joueur arrête la partie, mais il n'a pas forcément perdu.
- Si personne n'arrive à poser tous ses dominos, c'est celui à qui il en reste

le moins qui gagne.

Télécharger les 4 planches : Dominos du Sabbat

- imprimer sur du papier épais,
- découper en suivant les pointillés (et surtout pas sur les traits complets)
- le titre de la planche est prévu pour être collé sur une grosse boite d'allumettes, pour bien ranger le jeu à la fin de la partie

Avant de commencer

- Lire le document qui avait été étudié en classe (la page 2 propose les bonnes réponses – en rouge) le sabbat élève
- Identifier ensemble tous les éléments visuels du jeu et rappeler leur symbolique aux enfants
    - *réunir la famille autour du repas du Sabbat*
    - *le pain et le vin du Sabbat*
    - *verser le sel*
    - *lire la torah*
    - *allumer les bougies du Sabbat*
    - *chanter*
    - *se laver les mains*
    - *se revêtir du châle de prière*
    - *attendre le coucher du soleil*
    - *la coupe de vin*
    - *observer les premières étoiles*

Crédit : Isabelle Horber (UEPAL) Point KT

Jésus apaise la tempête

Culte en Famille (célébré à Laval le 6 novembre 2022), proposition de la pasteure Schrumpf

PREPARATION DU CULTE

Dans la salle de culte, un canot a été positionné devant la table de Sainte Cène, sur l'estrade, avec tapis et coussins autour. On peut utiliser un bateau gonflable, ou un canoé, ce qui pourra se trouver dans la communauté.

Pour ce culte, j'utilise un PPT pour l'ensemble du déroulement, les chants et les textes bibliques. Les images sont tirées du site FreeBibleimages

Musique d'entrée

ACCUEIL – SALUTATION

Bonjour et bienvenue à chacune et chacun.
Vous êtes venus vivre ce culte ensemble, que vous soyez seul ou en famille, et c'est une joie !

Vous auriez pu aller vous promener, et vous avez choisi de venir.
Vous auriez pu faire la grasse matinée, et vous avez choisi de venir.
vous auriez pu rester chez vous avec vos soucis, et vous avez choisi de venir.
Soyez toutes et tous les très bienvenus !
Que Dieu nous guide et nous renouvelle ce matin.

LA GRACE, LA PAIX, LA VIE NOUS SONT DONNÉES PAR DIEU NOTRE PÈRE ET PAR JÉSUS NOTRE SAUVEUR ET NOTRE FRÈRE.

Chants : Je louerai l'Éternel Recueil Arc en Ciel n°151 et Notre Dieu est délivrance Recueil Arc-en-ciel n°160 (les deux chants peuvent se chanter à la suite, ils sont dans la même tonalité).

S'ACCUEILLIR DANS LA JOIE

(petit jeu… un peu audacieux pour un culte, fonctionne si petit groupe – pas plus de 35 personnes)

Qui a dit que pour vivre un culte il fallait s'installer en rang comme à l'école ?
Qui a dit que pour le culte il fallait que le pasteur fasse un long discours et que tout le monde écoute ?
Qui a dit que dans le culte il ne faut pas faire de bruit, ne pas bouger, ne pas chuchoter à ses voisins ?

Alors ce matin nous allons commencer par un petit jeu pour mieux se connaître et s'accueillir dans la joie.
Ce petit jeu et tout ce culte va être sous le signe de la navigation !! parce que…
Ce week-end, un événement : le départ de la Route du Rhum entre St Malo et la Guadeloupe.
Et les marins qui font cette course commencent par une tempête.
Tiens, je crois que les disciples aussi ont traversé une tempête… mais ça nous le verrons tout à l'heure.

→ *Faire un grand 3/4 de cercle avec les chaises (tout le monde se déplace avec sa chaise)*

DEROULEMENT ET REGLES DU JEU

Vous êtes tous les passagers d'un bateau qui navigue par temps difficile…
Les joueurs sont disposés en cercle, assis sur des chaises à l'exception du meneur debout sur l'estrade.
On enlève une chaise, il y a donc une chaise 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 !
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.

« Tempête en mer pour les filles »
Toutes les filles doivent changer de chaise. Celle qui ne trouve pas de chaise reçoit du meneur une bouée de sauvetage symbolique et le jeu continue avec tous les participants.
« Tempête en mer pour ceux qui ont des lunettes »
Toutes ceux qui portent des lunettes doivent changer de chaise. Celui qui ne trouve pas de chaise reçoit du meneur une bouée de sauvetage symbolique et le jeu continue avec tous les participants.
« Tempête en mer pour ceux qui ont moins de 12 ans. »

« Tempête en mer pour ceux dont le prénom commence par un C »
« Tempête en mer pour ceux qui portent la couleur bleu visible sur leur vêtement »
« Tempête en mer pour tout le monde ! », tous les joueurs doivent changer de place en même temps.

Chant : Avec toi Seigneur Recueil Arc-en-ciel n°222

PRIÈRE DE LOUANGE

(en 3 parties, distribuées sur le moment à 3 personnes de l'assemblée)

Seigneur, tu nous rassembles petits et grands ce matin.
Merci pour la joie de bouger, de jouer, d'être ensemble.
Merci Seigneur, pour tout ce que tu fais pour nous, pour ta présence et ton amour.
Merci Seigneur pour ta patience avec nous. Quand nous faisons une erreur, tu nous pardonnes.
Merci Seigneur parce nous pouvons nous appuyer sur toi, quand la vie devient difficile,
quand nous traversons des épreuves.
Merci Seigneur parce que nous pouvons compter sur toi, tu nous soutiens quand nous avons peur. Amen.

Chant : Sans ta lumière (comme un phare), Recueil J'aime l'Eternel n°391

PRIÈRE

Merci, Seigneur, de nous réunir pour nous dire ton amour, pour nous parler.
Par ton Esprit-Saint, rends nous disponibles et à l'écoute :
donne nous maintenant d'accueillir ta Parole que nous allons lire dans la Bible
Que ta bonne nouvelle souffle sur nos vies. Amen

Chant : Comme un souffle Recueil Arc-en-ciel n°232

LECTURES BIBLIQUES

- *Embarquer les enfants dans le bateau / enlever les chaussures*
- *lire le texte avec les images : Marc 4, 1-2 et 35-41 (voir les images du site FreeBibleimages)*
- *images extraites du site www.FreeBibleimages.org – dessins de John Paul*

Stanley

→ *Demander à une personne de l'assemblée, un parent par exemple, de lire le texte.*

Marc 4, 1-2 et 35-41 (Traduction Parole De Vie)

Jésus se met à enseigner, au bord du lac. Une foule se rassemble autour de lui. Jésus monte dans une barque qui est sur le lac, et il s'assoit et enseigne la foule, restée à terre.
Le soir de ce jour-là, Jésus dit à ses disciples : « Allons de l'autre côté du lac ! »
Ils quittent la foule, et les disciples font partir la barque où Jésus se trouve. Il y a d'autres barques à côté d'eux.
Un vent très violent se met à souffler. Les vagues se jettent sur la barque, et beaucoup d'eau entre déjà dans la barque. Jésus est à l'arrière, il dort, la tête sur un coussin.
Ses disciples le réveillent et lui disent : « Maître, nous allons mourir ! Cela ne te fait rien ? »
Jésus se réveille. Il menace le vent et dit au lac : « Silence ! Calme-toi ! »
Alors le vent s'arrête de souffler, et tout devient très calme.
Jésus dit à ses disciples : « Pourquoi est-ce que vous avez peur ? Vous n'avez donc pas encore confiance ? »
Mais les disciples sont effrayés et ils se disent entre eux :
« Qui donc est cet homme ? Même le vent et l'eau lui obéissent ! »

MESSAGE

Un jour Jésus et ses disciples sont partis sur le lac de Galilée. C'est un lac entouré de collines. Est-ce que tout se passe bien ? Non il y a une tempête qui arrive. C'est une région ou les tempêtes et les coups de vent arrivent très vite et peuvent être violents. Les disciples de Jésus, certains étaient des pécheurs, ils avaient l'habitude de naviguer… mais cette nuit-là ils ont été surpris.

Avez-vous déjà fait du bateau sur un lac ou sur la mer ? Bateau à moteur ? À voile ?
Avez-vous déjà eu peur dans un bateau ? Un petit peu ? Moyennement ? Très peur ?
Moi aussi, cet été j'ai été prise dans une tempête sur un bateau avec ma famille. Ça fait très peur.
Les amis de Jésus ont peur eux aussi… pourtant ce sont des pros de la pêche,

mais ils paniquent quand même.
Qu’est-ce que c’est une tempête et pourquoi ça fait peur aux amis de Jésus ? Perte de contrôle, risque de mourir, perdre le bateau, Ça fait peur !!

Et Jésus, que fait-il ? Il dort… C’est bizarre non ? A votre avis, pourquoi Jésus dort ? Il est fatigué ?
Si Jésus dort c’est parce qu’il n’a pas peur dans la tempête. Pourquoi ? Parce qu’il garde confiance.

Pas facile de garder confiance. Nous ne sommes pas dans une tempête comme les marins de la Route du Rhum qui auraient dû partir aujourd’hui mais qui partiront quand la tempête sera passée.
Mais nous traversons parfois dans nos vies des tempêtes qui peuvent être en nous… ou autour de nous dans nos familles, dans notre travail, à l’école… Ces tempêtes là nous font peur aussi.
Je crois que les disciples de Jésus le réveillent non pas pour qu’il fasse un miracle – ils en seront les premiers surpris. Mais pour qu’il partage leurs peurs. Jésus est avec eux dans la barque mais pas dans leur peur.
Jésus dort parce qu’il n’a pas peur. Il veut nous montrer que si nous avons confiance en lui, nous pouvons dormir tranquille. Non pas en ignorant la peur, mais en sachant que Jésus est dans la barque avec nous. Quand on a peur, on peut paniquer. Et quand on panique, on fait des erreurs, on prend de mauvaises décisions.

Nous aussi parfois, comme les disciples, on a envie de crier : Seigneur… comment peux-tu rester là à dormir ? Cela ne te fait rien ? Nous avons parfois le sentiment que Dieu reste silencieux. Ce silence de Dieu, symbolisé ici par le sommeil de Jésus dans la barque, ce silence est une énigme pour nous. Une question sans réponse. (silence) Mais Jésus se laisse réveiller, il rejoint les disciples pour les aider à sortir de leur peur et leur montrer le chemin vers la confiance. AMEN.

PRIERE

Seigneur Jésus, Tu n’es jamais loin de nous, Tu nous rejoins là où nous sommes.
Tu ris avec nous et tu pleures avec nous. Bienvenue à bord de notre barque, Seigneur !
Dans les tempêtes, tu nous dis : N’ayez pas peur !
Tu veux nous conduire à bon port, Tu nous aides à retrouver le rivage et la terre ferme.

Nous te faisons confiance, Tu es notre ami pour la vie, Notre capitaine ! Amen

<u>Chant</u> : Mon ancre et ma voile
La troisième strophe a été composé par le pasteur Pierrot Munch

1. *Dieu tu es ma force, ma consolation, une lampe devant mes pas*
   Ta voix a triomphé de l'ouragan, remporté le combat …

Ref: Tu m'offres chaque jour, ton infaillible amour !
Toi qui as fixé le cours des étoiles, Sois mon ancre, sois ma voile !

2. *Tu étends mes ailes pour toucher les cieux, protégé par ta main,*
   Ta grâce m'appelle à lever les yeux et suivre ton chemin …
3. *Ta miséricorde inonde mon cœur, tu es mon créateur*
   Pour ce que je suis, Pour tous tes bienfaits, Sans fin je te louerai

OFFRANDE *(Recueillie par les enfants)* et ANNONCES

CÈNE

Préface

Voici la table, autour de laquelle nous partageons le repas de Jésus.
Voici du pain, voici du jus de raisin. Ils sont signe de la présence de Jésus et de son amour pour nous.
Pour ce repas, à la fois simple et joyeux, nous chantons pour remercier Dieu.

<u>Chant</u> : Quand le vol de la tempête

1. *Quand le vol de la tempête Vient assombrir ton ciel bleu,*
   Au lieu de baisser la tête, Compte les bienfaits de Dieu.

Ref : Compte les bienfaits de Dieu, Mets-les tous devant tes yeux,
Tu verras, en adorant, Combien le nombre en est grand.

Institution

La nuit avant de mourir, Jésus a réuni ses disciples. Avec eux il a partagé le repas de la Pâque.
Pendant le repas, il prend du pain et, après avoir remercié Dieu, il le partage et le leur donne en disant : « Prenez, mangez, ceci est mon corps ».

Il prend ensuite une coupe de vin et, après avoir remercié Dieu, il la leur donne en disant :
« Buvez-en tous, car ceci est mon sang, le sang de l'alliance de Dieu. Je vous le dis désormais, je ne boirai plus de ce fruit de la vigne jusqu'au jour où je le boirai, nouveau, avec vous dans le Royaume de mon Père » (Matthieu 26/20 & 26-29)

Prière d'intercession ET NOTRE PÈRE *(lue par 2 personnes de l'assemblée)*

Prions ensemble :

Seigneur que ce repas nous aide à grandir dans la confiance en toi.
Que par ton Esprit, ce pain et cette coupe deviennent pour nous les signes visibles de ton invisible présence.
Tu es avec nous jusque dans nos tempêtes, et dans les tempêtes de notre monde.
Donne la paix à notre temps, soutiens tous ceux qui sont dans la peine et la détresse.
Ceux qui ne voient pas d'issue à leur problème, ceux qui sont découragés.
Apprends-nous à partager avec eux cette confiance que nous recevons de toi.

Ensemble, nous prions avec les mots que Jésus nous a appris

Notre Père, qui es aux cieux, que ton nom soit sanctifié, que ton règne vienne,
que ta volonté soit faite sur la terre comme au ciel. Donne-nous aujourd'hui notre pain de ce jour.
Pardonne-nous nos offenses comme nous pardonnons aussi à ceux qui nous ont offensés,
et ne nous laisse pas entrer en tentation, mais délivre-nous du mal,car c'est à toi qu'appartiennent le règne, la puissance et la gloire, pour les siècles des siècles . Amen.

Invitation

Voici je me tiens à la porte et je frappe. Celui qui entend est bienvenue. Cette table n'est pas la table d'une Église particulière, c'est la table où Jésus nous invite.
Nous allons former un cercle autour de cette table. Ceux qui ne désirent pas communier pourront passer le pain et la coupe à leur voisin. **Tout est prêt, Venez, Vous êtes les invités au repas du Seigneur.**

Fraction

Le pain que nous rompons est la communion au corps du Christ livré pour nous.
La coupe de bénédiction pour laquelle nous rendons grâces est la communion au sang du Christ versé pour nous.

Communion

BENEDICTION

Que le Seigneur tout puissant vous bénisse et vous garde dans son amour,
qu'il fasse rayonner sur vous son visage, et vous donne la paix dans la confiance.

Musique

Crédit : Caroline Schrumpf (EPUdF), Pierrot Munch (troisième strophe du chant *Mon ancre et ma voile*), Image *de John Paul Stanley, site FreeBibleImages, Point KT*

Grand jeu #choisis la vie !

Grand jeu biblique vécu par 450 jeunes, lors de l'événement « La Parole est dans le Pré » édition 2022. Thème : Instalife, #choisis la vie ! Ce rallye biblique est basé sur le texte de Matthieu 4 versets 1 à 11 et sur la question « choisir de dire non, pourquoi ? »

1. **Démarrage**

Tous réunis sous la grande tente.

Scénette : 2 personnages se rencontrent, l'un chuchote quelque chose à l'oreille

de l’autre et par trois fois, l’autre répond non de trois manières différentes. Seuls les non sont audibles.
Reformulation orale de la scénette : On ne sait pas ce qui a été dit, mais trois fois un non a été entendu. Dans ta vie aussi, tu as des choix à faire et ce n’est pas toujours en disant oui que tu donnes la bonne réponse, la réponse de ta vie.
Il y a des fois où dire non, te permet d’avancer.
Dans la Bible aussi, on a des histoires où le personnage principal a dit non pour pouvoir aller plus loin dans sa mission.

Lecture : Matthieu 4, 1-11.

Ce passage de la Bible a inspiré d’autres personnes que Jésus, directement ou indirectement, il peut toi aussi t’inspirer. Il y a un même un message caché pour toi.

Consignes pour le jeu : En équipe de maximum 12, vous aurez à retrouver les indices, il y en a 11 (8 figures historiques et 3 pasteurs) sous forme de fiches plastifiées (en montrer un exemple).
Ils sont cachés dans tout le pré. Ces fiches vous aideront, à découvrir une figure historique, à rencontrer un pasteur et à mieux comprendre le texte biblique, à trouver un indice.
Quand vous aurez tous les mots-indices, vous pourrez reconstituer la phrase qui est votre message pour chacun et chacune d’entre vous.Bonne exploration biblique, bonne exploration du pré, vous avez une heure et nous nous retrouverons tous ensemble ici

2. Rallye

Distribuer un livret à chaque jeune : Livret jeune Animation biblique Mt 4, 1-11; Les équipes jouent.

Il y a un animateur auprès de chaque fiche (1 à 8) qui aura été préalablement accrochée quelque part avec un ruban d’une couleur vive.

- Fiche 1 Marie Durand
- Fiche 2 Martin Luther King
- Fiche 3 Dietrich Bonhoeffer
- Fiche 4 Madeleine Barot

- Fiche 5 Adélaïde Hautval
- Fiche 6 Martin Luther
- Fiche 7 Rosa Parks
- Fiche 8 Denis Mukwege

Les animateurs aident les groupes dans la découverte des figures historiques et la compréhension de ce que ces figures ont refusé de faire et pourquoi. Les animateurs veillent à ce que chacun participe et écrive sur son livret les réponses retenues par le groupe et le mot-indice.

Les pasteurs (P1/P2/P3) ont également un ruban de couleur vive et une fiche avec eux reprenant le texte biblique (1 tentation par pasteur) .

- Tentation 1 – Pasteur 1
- Tentation 2 – Pasteur 2
- Tentation 3 – Pasteur 3

Le but est que pendant quelques minutes, le pasteur incite les jeunes à découvrir à quoi Jésus a dit non et pour quel bénéfice. Le pasteur vérifie que chacun a bien rempli son livret.

3. Retour en grand groupe

Exhortation finale : Bravo !

Vous êtes tous de retour sains et saufs. Avez-vous retrouvé les 8 figures historiques ? Les laisser hurler et les lister à haute voix.
Ils sont des témoins possibles, des aides pour vous quand vous pensez que vous n'êtes pas capable de dire non, rappelez-vous que d'autres avant vous ont réussi à le faire et vous invitent à dire non pour plus de justice et pour un monde meilleur.

Qu'avez-vous appris de ces personnages ? Inviter sur scène 8 jeunes qui viendront dire pour chaque personnage ce à quoi il a dit non et pourquoi.

Avez-vous pu reconstituer le message caché afin que rien ne reste caché ? Inviter un jeune qui viendra reconstituer le message.

- 1Coritnhiens 10, 23 revisité : *Tout est permis mais tout n'est pas bon, Tout n'est pas constructif.*

Oui ce message, il est pour toi. Pour te rappeler que ta vie n’est pas une fatalité. Tu as le pouvoir de dire non à tout ce qui peut te détruire ou t’empêcher de vivre en paix avec toi-même, les autres et Dieu (harcèlement, mauvaises influences, violences, pression du groupe…).

Jésus nous a montré un exemple de comment faire, à toi d’inventer ta manière d’être, de te construire, pour avancer comme enfant de Dieu dans la vie et dans le monde.

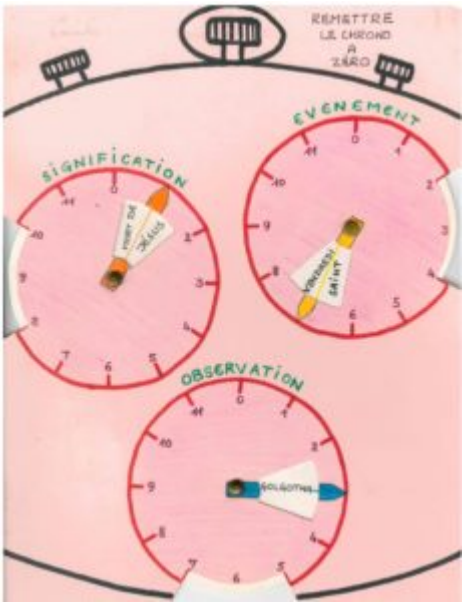
Les éléments à télécharger :

- 8 figures historiques sous formes de fiches plastifiées qui ont dit non pour le mieux (Madeleine Barrot, Martin Luther, Martin Luther King, Rosa Parks, Denis Mukwege, Dietrich Bonhoeffer, Marie Durand, Adélaïde Hautval).
- 3 pasteurs avec des fiches, répartis dans le pré, pour aider les équipes à avancer dans la compréhension du texte et la reconstitution de la phrase. Chaque pasteur devra amener les groupes à une meilleure compréhension d’une tentation. A quoi Jésus a dit non et pour quel bénéfice ?
- 1 carnet par jeune

Crédit : Dominique Calla, (UEPAL) Point KT – photo L.Gangloff

---

Le chrono des événements



Voici un bricolage pour réviser les fêtes chrétiennes, tout en s'amusant : car il s'agira d'aligner un événement biblique, sa signification et une observation ou un lieu. Pour ne pas mettre les enfants en défaut, leur raconter un insistant bien sur les éléments qu'il faudra associer par la suite. Notre exemple propose des événements de la vie de Jésus, mais le concept peut être adapté à toute histoire ou tout parcours.

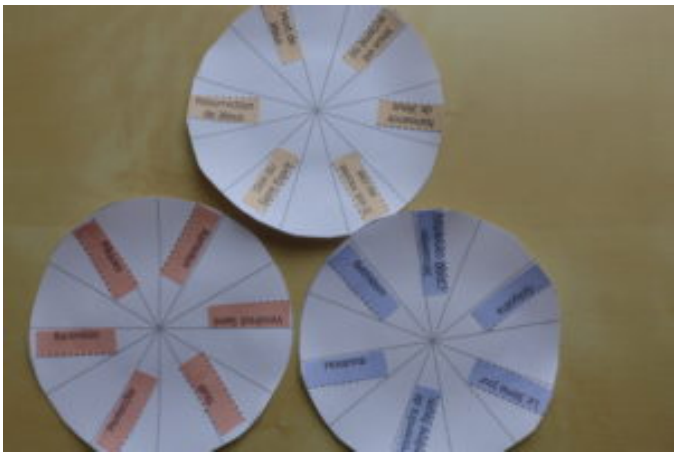
Matériel nécessaire

- 1 compas
- 3 feuilles de papier épais format A4 (ici 2 roses 1 blanche)
- 3 attaches parisiennes
- crayon à papier, gomme, feutres, colle, règle, ciseaux.

Méthode

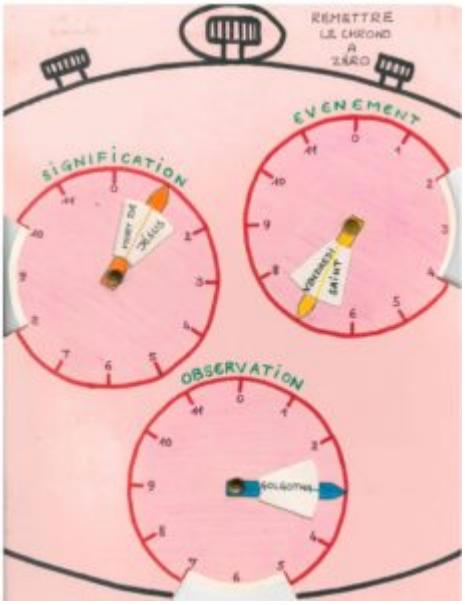
Étape 1 : fabriquer les roues internes

- choix 1 : Télécharger et imprimer les patrons à découper (1 exemplaire par enfant) et suivre les instructions. Coller les roues terminées sur du papier épais, percer le centre. **OU**
- choix 2 : Tracer et découper 3 cercles de 4,5 cm de diamètre dans le papier épais de couleur blanche. A l'intérieur de chacun de ces cercles, tracer encore deux autres cercles, à 1 cm et 3, 5cm du centre. Tracer 6 droites, d'égales distances, passant toutes par le centre. Ces cercles sont donc composés de 12 triangles (dodécagone). Dans chaque cercle, recopier le texte ci-dessous en respectant un code couleur. Ici les couleurs jaune, orange et bleu et en alternant un triangle vide entre chaque texte.
    - dans le cercle jaune : Naissance de Jésus, Jésus acclamé roi, Mort de Jésus, Résurrection, Jésus monte au ciel, Don du Saint Esprit
    - dans le cercle orange : Noël, Rameaux, Vendredi Saint, Pâques, Ascension, Pentecôte

- Dans le cercle bleu : Bethléem, Hosanna, Golgotha, Le 3ème jour, Il reviendra de la même façon, Jérusalem (3000 convertis)
- 

Étape 2 : décorer la couverture

- Sur le papier épais de couleur rose, (la couverture) tracer 3 cercles de 5 cm de diamètre, à l'aide du compas. Une partie de chaque cercle doit être proche du bord, car une encoche sera découpée pour faciliter la rotation des roues internes. (voir photographie).



- Dans chaque cercle, découper délicatement une fenêtre qui permettra la lecture des textes
- Tracer dans les trois cercles les 6 diamètres afin d'obtenir un dodécagone. Numéroter au crayon de 0 à 11.
- Dessiner une flèche dans chaque cercle et la colorier dans le code couleur suivant : jaune pour les événements, orange pour la signification et bleu pour l'observation ou le lieu. Dans notre exemple, la pointe de la

flèche jaune indique le « 7 », la pointe de la flèche orange est placée sur le « 1 » et la pointe de la flèche bleue est sur le chiffre « 3 »
- Découper une petite fenêtre en utilisant les flèches les cercles précédemment tracés : on obtient de belles fenêtre de forme trapézoïdale.
- Dessiner à présent le chronomètre

Étape 3 : assembler et jouer

- Fixer les roues à l'aide des attaches parisiennes
- Encoller tous les bords intérieurs du carton rose, et poser délicatement le deuxième carton rose. Veiller à la bonne rotation de chaque roue.
- Laisser sécher et s'amuser !
- Les bonnes réponses
    - Naissance de Jésus – Noël – Bethléem
    - Jésus acclamé roi – Rameaux – Hosanna
    - Mort de Jésus – Vendredi Saint – Golgotha
    - Résurrection de Jésus – Pâques – Le 3ème jour
    - Il est monté au ciel – Ascension – Il reviendra de la même façon
    - Don du Saint Esprit – Pentecôte – Jérusalem (3000 convertis)

Photo de réalisation sans décors – merci à François Pujol pour son partage

Crédits : Joachim Helmlinger et Etienne Tholozan – photos François Pujol – Point KT

Exode Aventures

Exode Aventures est un jeu de l'oie pour jouer en famille. Créé et édité par Brigitte RAYMOND, illustré par Maud PASSINI.

Règles complémentaires

Sous l'impulsion d'une petite équipe pastorale et particulièrement de François J. CHOQUET, il est possible d'y jouer **en équipes** en téléchargeant les documents les nouvelles règles du jeu : questions pour jouer en équipes

Grand jeu pour adolescent proposé par David MOULINASSE, Mathias BOUTET et Yann GABEL, membres du Service Protestant de la Jeunesse

La narration

- **Livret** de trois pages à télécharger Narration en livret
- **Un kamishibai** à imprimer recto-verso narration en Kamishibaï – (reliure sur le plus petit côté)
- **Écouter** la narration – Voix : Françoise PRISS
  Oud, darbuka et prise de son : Daniel PRISS

https://pointkt.org/wp-content/uploads/2022/03/Moïse.wav

Autres animations

- Pour s'amuser encore un peu : les dessins à colorier Coloriages

Découvrir le site Exode Aventures

Crédit : Laurence Gangloff (UEPAL) Point KT