

**Séquence d'ouverture : En route avec l'Ancien Testament**

**Objectifs**

- Proposition de faire une marche pour remonter le temps.
- Tous ensemble, on marche et on fait des arrêts avec des activités.
- Il est bien sûr possible de prendre toutes ou quelques unes de ses animations pour les vivre dans une séance normale.
- Suivant le nombre d'enfants, on peut par étape, diviser le groupe en plusieurs sous-groupes avec un accompagnant par groupe.
- A chaque étape, on montre la page du dépliant enfant.
- Prévoir un temps de collation, voire de pique nique : possibilité de le mettre soit à l'étape Ruth, soit Gédéon, soit à la fin : dans ces récits, il est question de repas.

**- Accueil :**

1. Expliquer la démarche : on marche ensemble avec Dédé.
2. Montrer la chronologie. On va faire le chemin inverse, partir d'où nous sommes pour aller vers le début de la Bible.
3. Marcher jusqu'à la première étape, le premier personnage...

**- Pour terminer en jouant : Faire le jeu de memory en groupe. (Voir Dossier jeux)**

**- Esaïe :**

1. Introduction : Lire le résumé : "Quelqu'un qui voit plus loin que le bout de son nez ». Un prophète sait regarder le monde tel qu'il est, il l'analyse et avec Dieu, il dit une parole pour ce monde. »
2. Animation : demander, aux enfants, pendant un temps déterminé (par ex. 1 minute) de noter tout ce qu'ils voient dans le lieu où vous êtes. Ceux qui ont la plus grande liste ont gagné.
3. Alternative en salle : Faire un jeu de Kim en mettant beaucoup d'objets de toutes sortes. Il s'agit de poser des objets dans un coin de la salle. Les enfants vont regarder ces objets. Ensuite, on les cache. Ceux qui arrivent à nommer le plus grand nombre ont gagné.

**- Salomon :**

1. Introduction : Lire le résumé : "Qu'une chose à Dieu : la sagesse". Salomon demande à Dieu la sagesse pour gouverner le peuple et distinguer le bien du mal.
2. Animation : Donner aux enfants des gants (jetables) et leur demander d'aller chercher tous les déchets qu'ils trouvent, dans le lieu où ils sont, pendant un temps déterminé (par ex. 5 minutes). Ceux qui ont ramené le plus d'objets ont gagné.
3. Alternative en salle : Mettre des petits cailloux dans des grains de maïs (ou de blé). Les enfants doivent enlever les cailloux en un temps donné. Ceux qui ont enlevé le plus de cailloux ont gagné.

**- Ruth :**

1. Introduction : Lire le résumé : "Par amitié, Ruth, sa belle-fille décide de l'accompagner." Ruth et Noémie vont cheminer ensemble et chacune va aider l'autre.
2. Animation (dehors et en salle) : Faire une course de relais. Prendre des bouteilles en pet (petites et grandes). Les enfants forment deux équipes. Faire un carré en marquant les quatre coins avec des grandes bouteilles en pet remplies d'eau. Donner à chaque équipe une petite bouteille en pet vide. Le premier enfant fait le tour et lorsqu'il arrive, il donne sa bouteille au deuxième qui fait le même tour et ainsi de suite pour le reste du groupe. Relever le temps réalisé. L'équipe qui a fait le temps le plus court est la gagnante. Attention, il ne faut pas renverser les bouteilles. Si on les renverse, cela fait une pénalité (par exemple 10' en plus).

**- Gédéon :**

1. Introduction : Lire le résumé : "Il sonne la trompette et son peuple gagne la bataille".
2. Animation (dehors et en salle) : Apprendre les chants de l'année : "Alléluia" et "A dos de Dromadaire". Possibilité de faire des gestes avec le chant : "A dos de Dromadaire".
  - A dos de dromadaire : faire des vagues des mains.
  - Enfants, enfants, petits ou bien grands : ouvrir la main et faire un arc de cercle, en montant.
  - Découvrons l'Ancien Testament : ouvrir les deux mains comme un livre.
  - Trésor pour notre temps : Ramener les mains vers le coeur.

**- Moïse :**

1. Introduction : Lire le résumé : "Beaucoup de ces lois demandent de respecter Dieu et les autres. C'est important pour vivre ensemble". Respecter, voici un mot clé pour cette année.
2. Animation :
  - Donner quelques repères pour cette année. Elaboration d'une charte
  - Se respecter d'abord soi-même : en quoi, comment ?
  - Rappeler que les adultes qui encadrent l'activité peuvent être sollicités pendant l'année si besoin est.
  - Respecter les autres. Les copains et copines, ainsi que les adultes :
    - a) quand ils parlent, les écouter,
    - b) quand ils font un bricolage, une animation, ne pas se moquer
    - c) quand on raconte l'histoire, quand une consigne est donnée, écouter et faire silence.
    - d) quand on chante, ne pas crier. Si on chante, le faire le mieux possible. On n'est pas obligé de chanter. Si on ne chante pas, se taire et écouter.
    - e) quand on prie, respecter ce moment. On n'est pas obligé de prier, mais c'est important de faire silence. On n'est pas obligé de fermer les yeux. On peut regarder devant soi, mais c'est important de ne pas déranger les autres. On n'est pas obligé, non plus, de joindre les mains, on peut avoir les mains ouvertes ou, comme on veut, mais c'est important de ne pas faire des gestes de moqueries.
  - Respecter les lieux, ....
3. Vivre un temps calme de recueillement.
  - Introduction : Durant cette année, on va parcourir l'Ancien Testament en découvrant plusieurs personnages. Mais on ne va pas oublier Jésus. C'est lui qui est le Fils de Dieu, notre Seigneur. Alors dans toutes les séances, on lui fera des petits clins d'œil. Ou plutôt, c'est lui qui nous en fera. Comme quand il a dit un jour : "Quand deux ou trois sont réunis en mon nom, je suis là au milieu d'eux. » Allumer une bougie, signe de cette présence mystérieuse.
  - Faire une prière, telle que : "Nous voici ensemble devant toi, Seigneur. Donne-nous ta paix et viens nous bénir. Aide-nous à écouter ta parole. Nous découvrons des personnages de la Bible dans l'Ancien Testament, mais ces histoires nous parlent aussi de nous aujourd'hui. Elles nous font réfléchir pour notre vie de tous les jours. Tu nous as promis d'être un Dieu toujours avec nous : merci ! Amen !"

- **Rébecca et Jacob** :

1. Introduction : "Près d'un puits, Rébecca rencontre le serviteur de son futur mari." Au puits, il y a des gens qui se réunissent, il y a des gens qui donnent à boire aux dromadaires, il y a pleins d'animaux qui vont boire. Quand il y a un puits au désert, la plupart du temps il y a des arbres autour. Cela forme une oasis. Ces arbres sont souvent des palmiers. Ce sont des arbres de la rencontre.
2. Animation (Faire en salle. Lors de la promenade, c'est le lieu d'arrivée) :
3. Dessin collectif : Sur une grande feuille, dessiner un puits. Demander aux enfants de dessiner ce qu'il y a autour du puits (chacun un élément). Coller Dédé et ses quatre amis. Si les enfants n'ont pas fait de palmier, en ajouter un.
4. Montrer le palmier du programme de l'année, sans les noms des personnages. Chaque enfant peut dessiner une feuille de ce palmier, soit en écrivant simplement son nom dessus, soit se dessiner.
5. Après, on collera les feuilles sur le palmier qui est placé dans la salle de rencontre de l'année.