

Jeu de cartes Atout à partir de 10 ans

Un jeu d'introspection et de développement

Nous avons toutes et tous un jeu de cartes en main qui résume notre vie. Les cartes atouts que nous possédons varient au fil des années et des événements que nous rencontrons sur notre chemin. Nous en perdons certaines, nous en gagnons d'autres.

Grâce à la métaphore des cartes en main, le but du jeu est de se rendre compte des ressources externes et internes que chacun.e possède ou souhaite développer, mais aussi de réfléchir à comment les utiliser dans sa vie.

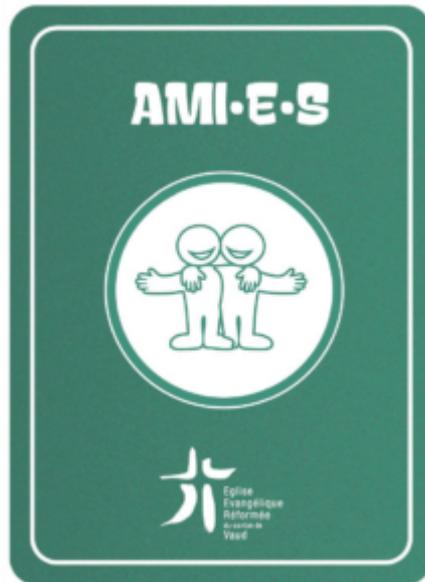
- Pour des catéchumènes à partir de 10 ans, à utiliser sur une ou plusieurs séances
- Pour des accompagnements en fonction de situations compliquées : maladie, deuil, rupture, etc.
- Pour des échanges en famille

Jeu Atout

Créer son jeu de cartes

Chaque carte Atout est faite pour être personnalisée au recto (dessin, photos, images de magazines à coller, etc.). Le nombre de cartes à utiliser varie d'une personne à l'autre en fonction de sa vie. Nous vous recommandons de plastifier les cartes une fois qu'elles sont personnalisées et découpées.

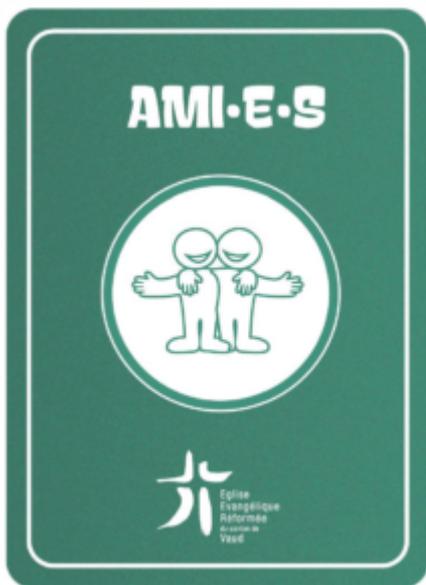
Recto / Verso :



Règles du jeu

Pour chaque catégorie, il s'agit de réfléchir à ce que nous faisons ou aux relations que nous avons, à ce qu'elles nous apportent de positif (= [les ressources](#)) et ce qui peut perturber ces ressources (= [les perturbations](#)).

Catégories principales :





Exemples : j'ai en main...

- une carte de la catégorie *Loisirs* : le karaté
 - **Ressources** : cela me donne confiance en moi, cela augmente ma résilience.
 - **Perturbations** : mes horaires de travail actuels m'empêchent d'y aller autant que je le souhaiterais.
- une carte de la catégorie *Famille* : ma tante Paulette
 - **Ressources** : elle comprend ma situation car elle a vécu quelque chose de similaire et parler avec elle m'aide.
 - **Perturbations** : elle habite loin.

Deux cartes Atout supplémentaires :



Exemples : j'ai en main...

- une carte de la catégorie *Avenir* (pour envisager le futur) : je suis catéchumène mais j'aspire à devenir jeune accompagnant.e de camp.
 - **Ressources** : cela me donne un objectif, je rejoins un groupe d'ami.e.s.
 - **Perturbations** : je dois attendre encore deux ans.
- une carte de la catégorie *Dieu(X)* :
 - Cette carte **ressources** a été pensée pour une utilisation à plus long terme. Après une séance de catéchisme ou d'un groupe de parole, je reçois/je donne une carte *Dieu(x)* faisant référence à la séance.

Jouer avec des cartes dites « perdues » :

Pour aborder des situations compliquées, le jeu peut être utilisé en créant des cartes perdues parmi le jeu de cartes actuel, et en ajoutant la carte *Avenir*.

Exemple :

- Evoquer le passé/le problème avec une carte *Profession* : je suis moniteur.trice de ski. Je me suis blessé.e et désormais je ne pourrai plus jamais faire de ski (= perturbations).
- Carte *Avenir* : J'aspire à retrouver une pratique sportive.
 - Carte « perdue » : la carte « perdue » *Profession* peut être déchirée comme rite symbolique afin de marquer la perte et permettre de visualiser la carte *Avenir* pour aller de l'avant (= ressources).
 - On peut exposer la carte *Avenir* sur son bureau, sa table de nuit, la mettre dans son porte-monnaie, etc.

Jeu Atout

Note : le jeu est appelé à évoluer. Il est avant tout au service des personnes qui l'utilisent. En cas de remarques, de questions, de propositions d'améliorations, n'hésitez pas à contacter les auteurs helene.grosjean@eerv.ch

Création par Cécile Pache, pasteur.e de l'EERV et Hélène Grosjean, vicaire-étudiante de l'EERV. Conception graphique par Gaëtan Reboul, EERV

Que la musique soit - 2. Animations générales



Nous vous proposons des animations qui peuvent vous accompagner toute l'année. Elles peuvent soit rythmer chacune de vos rencontres, soit venir enrichir des célébrations, des temps forts, des journées ou demi-journées.

Que la musique soit ! 2. Animations générales

2.1. Pour accueillir

- 2.1.1 Partition pour l'accueil des enfants - Instructions (PDF)



Envers



Endroit



Lignes



Clef de sol



Clef de fa



- Pour former le groupe : Comptine « J'ai des pommes à vendre »
 - 2.1.2 Partition (PDF)

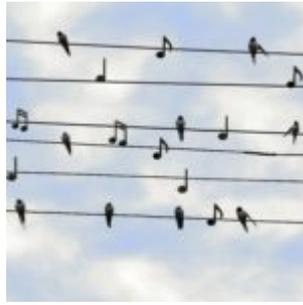
- Audio 2.1.2 Comptine J'ai des pommes à vendre :
https://pointkt.org/wp-content/uploads/2023/06/2.1.2.-Comptine_Jai-des-pommes-a-vendre.mp3



2.2. Pour nous relier à Dieu

- Liens à venir
- Photos pour le poème



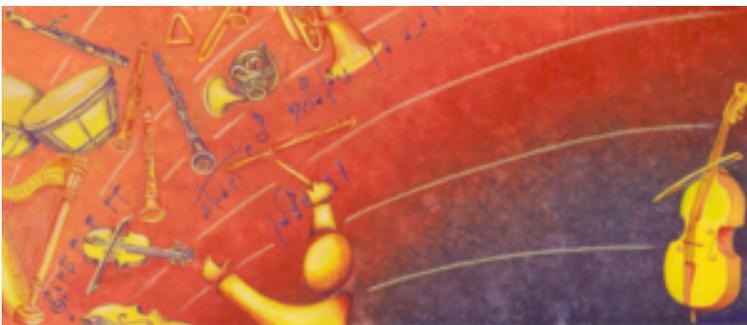
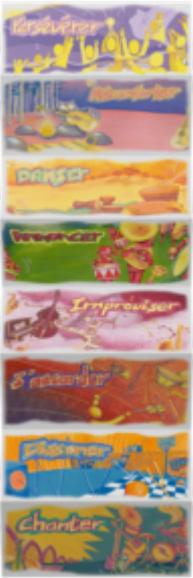


2.3. Pour résonner et s'accorder

- Comptine A Ram Sam Sam
- Blind Test
 - Cris d'animaux
 - Bruits du quotidien
 - Instruments de musique (dès 8 ans)
- Body Percussion Kokoleoko
 - Comptine Kokoleoko
 - Partition Kokoleoko (PDF)
 - Audio[https://pointkt.org/wp-content/uploads/2023/06/Kokoleoko.m](https://pointkt.org/wp-content/uploads/2023/06/Kokoleoko.mp3)
p3

2.4. Pour introduire le thème - Fil rouge

- Accordéon pour introduire le thème





Persévérer

Réconforter

DANSER

ANNONCER

Improviser

S'accorder

Dissoner

Chanter

2.5. Pour ouvrir et célébrer : Avec le récit de la Création en Genèse 1

- Vidéo : Au commencement...

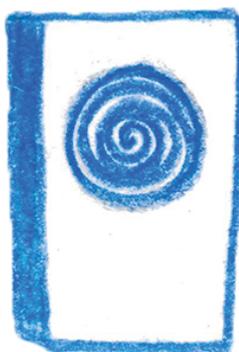
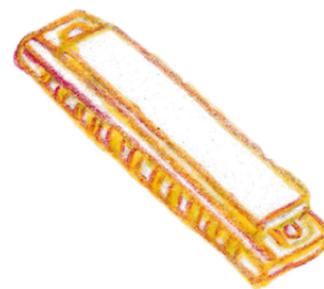


- Pour une célébration participative :
 - 9 ateliers en PowerPoint en lien avec Genèse 1
 - 9 ateliers en PDF en lien avec Genèse 1

2.6. Pour chanter

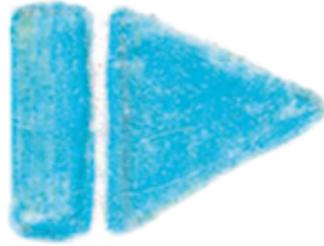
Pour chanter

Stickers



Contenu : Equipe œcuménique du canton de Vaud. Rédaction Seuyin Wong Liggi,
enfance-familles@eerv.ch

POUR REVENIR A LA PAGE D'ACCUEIL



Les plantes bibliques



Nous avons fait un jeu sur les plantes de la Bible. Nous nous sommes appuyés sur ce livre de Pascal Geoffroy, 40 plantes de la Bible.

Les ateliers étaient répartis autour des plantes avec les explications et des équipes parents-enfants (un ou deux parents et leurs enfants) pouvaient voguer d'atelier en atelier. A chaque atelier terminé, ils venaient voir un adulte-animateur pour faire tamponner leur carte à télécharger : grille du jeu. Une des plantes (le rosier) n'était pas sur la carte, il fallait le trouver.

Les questions sont destinées aux adultes et les réponses se trouvent dans les notices du livre. Mettre le livre ou les notices à disposition.

Bonne après-midi, occasion pour parents et enfants de partager sur des questions spirituelles et de passer ensemble un temps de qualité. Les plus jeunes avaient 3 ans, les plus âgés 14 ans (les adolescents étaient en équipes sans parents). Nous avons ajouté les notices de Pascal Geoffroy accrochées aux plantes pour les adultes si besoin, mais je ne pense pas que cela était absolument nécessaire.

Une fois la grille terminée, on a partagé sur ce que les uns et les autres avaient appris à propos de Dieu. Pour finir, nous avons offert des douceurs sucrées.

L'animation n'est certainement pas applicable partout tel que présentée, mais peut-être sera-t-elle source d'idées ?

Figuier

Adam et Eve, les premiers humains, après avoir désobéi à Dieu, se sont cachés parce qu'ils avaient honte. Ils se sont fabriqués des genres de vêtements avec des feuilles de figuier pour que Dieu ne les voit pas comme il étaient. C'est tellement triste de se cacher devant Dieu.

Nous avons caché autour du figuier les lettres qui forment le nom « Adam » et « Eve ». Cherche-les, forme les noms des deux premiers humains et remets-les en place pour les suivants. Surtout, sois certain.e, lorsque tu te caches, Dieu veut te trouver !

Questions : Le figuier

- Qui a, le premier, employé le figuier comme vêtement ?
- Donnez le nom d'une variété de figuier citée dans la Bible.

Olivier

Dans l'histoire de Noé, Dieu était fâché contre les humains qui faisaient n'importe quoi. Alors, il a fait pleuvoir beaucoup d'eau sur la terre pendant que Noé, sa famille et un couple de chaque animal était réfugiés dans un très grand bateau. Un jour, une colombe a ramené un rameau d'olivier dans son bec... Noé a compris que Dieu n'était plus fâché. Ce rameau (et l'arc-en-ciel) nous disent que Dieu veut que la paix règne entre lui et les humains, mais aussi entre les humains.

Memory. Tourne deux cartes, regarde-les, retourne-les. Jusqu'à ce que tu trouves 3 paires de cartes qui représentent la paix. Et sois certain.e : Dieu aime la paix !

Questions : Olivier

- Quel animal apporte un rameau d'olivier à Noé ?
- Citer une caractéristique de l'olivier ?

Lentilles

Dans la Bible, il est question de deux frères, Jacob et Esaü. Un jour, Esaü a très faim. Alors, il demande à son frère de lui donner son plat de lentilles. En échange, Esaü laissera à son frère sa place d'aîné de la famille. Les lentilles nous parlent de ce dont nous avons besoin, de ce dont nous avons faim (plus tard, Esaü regrettera l'échange...).

De quoi as-tu besoin aujourd'hui ? Écris ou dessine une chose dont tu as besoin sur la feuille. Fais-le deviner et sois certain.e, Dieu veut te donner ce dont tu as besoin !

Questions : Lentilles

- Dans la Bible, les lentilles sont associées à l'histoire de deux frères, quels sont leurs noms ?
- Qu'a vendu l'un des frères contre un plat de lentilles ?

Oignons

Dieu a fait sortir son peuple d'Égypte où il était esclave. Mais pour arriver sur la terre que Dieu leur donnait, le peuple a dû traverser un désert. Pendant le voyage, ils regrettaient l'Égypte, parce que malgré l'esclavage, ils pouvaient manger de bonnes choses dont des oignons. Les oignons qui font aussi pleurer, représente ce que nous avons dû abandonner et que nous regrettons.

Y-a-t-il une chose que tu es triste d'avoir dû laisser en arrière ? Écris ou dessine cette chose dans le bac à sable et fais-la deviner. Et sois certain.e, Dieu veut te donner un bel avenir !

Questions : Oignons

- Où sont les israélites quand ils se mettent à regretter les oignons ?
- Dans quel pays les israélites avaient-ils à profusion des oignons ?

Lin

Le lin servait (entre autres) à faire des vêtements blancs. Ces vêtements parlaient de la pureté, de la grandeur, et de la beauté de Dieu. D'après l'Ancien Testament, aucun humain ne peut s'approcher de Dieu, à cause

de son péché. Mais grâce à Jésus, qui nous a libérés de notre péché, nous pouvons être proches de lui.

Sais-tu que le lin a différentes formes ? Mets ta main dans les différents récipients et devine lesquels contiennent du lin. La réponse est sous les récipients. Et sois certain.e, grâce à Jésus, tu peux t'approcher de Dieu !

Questions : Lin

- Que signifient la blancheur du lin dans la Bible ?
- Qu'est-ce qui permet d'être saint d'après le Nouveau Testament ?

Acacia

Dans l'Ancien testament, pour entrer spécialement en contact avec Dieu, on allait au temple de Jérusalem, qui représentait sa maison ; Dans le Temple, beaucoup de choses étaient construites en bois d'acacia ou de cèdre. Aujourd'hui, par le Saint-Esprit, Dieu vient habiter dans le cœur de ceux qui croient en Jésus.

Fabrique un cœur avec les morceaux de bois mis à ta disposition... Fais-le le plus haut possible. Avant de partir, défait ton œuvre. Et sois certain.e, Dieu veut habiter en toi par son Esprit !

Questions : Acacia

- Citer au moins deux choses qui ont été fabriquées avec le bois d'Acacia dans la Bible ?
- *Qu'est-ce qu'illustre l'acacia au temps d'Esaïe ?*

Orties

Les orties représentent les conséquences de ce que les humains font de mal. Nos mauvaises pensées conduisent des mauvaises actions et le monde devient triste. Mais Dieu, en Jésus, vient transformer le monde triste et il nous promet qu'à la fin des temps, les croyants vivront sur une nouvelle terre où le mal n'aura plus sa place.

Ecoute ce qui se trouve dans ces boîtes, sans les ouvrir. Trouve la boîte où il n'y a pas d'orties... et ouvre là pour découvrir le bonheur que Dieu promet. Et sois certain.e, Dieu va réparer tout ce qui ne va pas.

Questions : Orties

- De quoi se nourrissent les orties ?
- Qu'est-ce qui est comparé à un champ d'orties dans le livre d'Ezéchiel (dans la Bible) ?

Hysope

Dans la Bible, on utilisait une branche d'hysope pour demander pardon à Dieu. Alors qu'il était sur la croix, les soldats ont donné à boire à Jésus avec une branche d'hysope. L'hysope nous dit que Dieu nous pardonne grâce à la mort sur la croix de Jésus.

As-tu déjà été pardonné ? Comment te sentais-tu avant de demander pardon ? Comment t'es-tu senti quand on t'a pardonné ? Goûte ces 4 boissons. Laquelle te fait penser à ce que tu ressens avant d'être pardonné ? Laquelle te fait penser à ce que tu ressens après ?

Questions : Hysope

- A quoi servait le rite avec la branche d'hysope dans l'Ancien Testament ?
- Dans l'évangile de Jean, à quoi sert l'hysope ?

Fleurs des champs

La Bible compare les humains à des fleurs des champs. Nous sommes fragiles, nous pouvons être blessés et à la fin de nos vies, comme les fleurs fanent, nous mourrons. Mais Dieu est fort et il s'occupe de nous. Les fleurs des champs nous disent notre fragilité et le soin de Dieu.

Plante 2 graines dans un petit pot. Occupe-t'en. Et sois certain.e : Dieu veut s'occuper de toi.

Questions : Fleurs des champs

- Quels liens la Bible fait-elle entre les fleurs des champs et la réalité humaine ?
- Quel apôtre utilise l'image de la fleur des champs ?

Menthe et autres aromates

Les aromates donnent du goût à la vie. Et la Bible nous dit que la

confiance en Dieu donne du goût aussi !

Sens les différentes boîtes et essaie de deviner à quels aromates du jardin elles correspondent. Remets les boîtes en place et médite la phrase « Croire en Jésus, c'est délicieux ! »

Questions : Menthe et autres aromates

- Dans la Bible, qui se vante de payer l'impôt sur les aromates ?
- Dans l'évangile de Luc, chez qui est Jésus quand il parle de la menthe et des aromates ?

Vigne

Jésus dit qu'il est la vigne et que ceux qui mettent leur confiance en lui sont comme les petites branches de la vigne. Il emploie cette image pour dire que par la foi, on peut être très proches de Jésus. Alors, dit-il, nous ferons de belles choses grâce à lui.

Si tu as confiance en Jésus ou si tu as envie d'avoir confiance en lui, dessine ton portrait dans un cadre et attache-le sur une des petites branches de la vigne. Et sois certain.e : Dieu veut que tu puisses faire de belles choses !

Questions : Vigne

- Dans l'Ancien Testament, de quel peuple la vigne est-elle l'emblème ? pourquoi ?
- Dans quel passage de la Bible Jésus se compare-t-il à une vigne ?

Roses

Les roses disent la beauté de la relation avec Dieu, de l'amour et de la sagesse. Dieu est beau et il veut que nous vivions de belles choses.

Regarde bien la rose et reproduit une rose en papier avec deux mouchoirs superposés. Et sois certain.e : en Dieu, la vie est belle.

Questions : Roses

- Citer différentes roses mentionnées dans ce texte ?
- Dans les textes bibliques à quoi est associé la rose ? (3 choses)

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 la cocotte de Noël

Crédits : Joël Dahan (EPUdF) - Point KT

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.

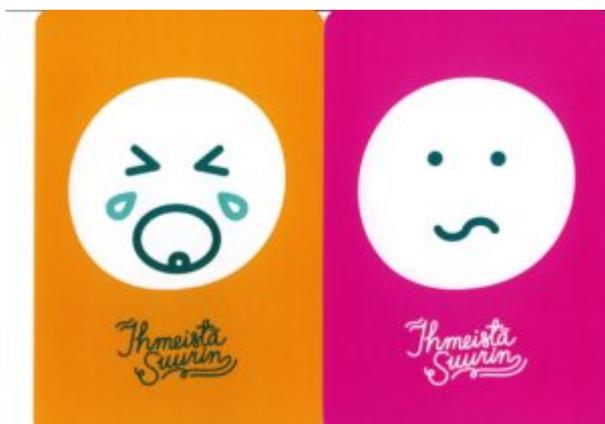
Télécharger le dossier de presse

Jeu disponible en librairie depuis le 20 novembre 2023



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

Carte des émotions à télécharger



L'Église évangélique luthérienne de Finlande vient de publier des cartes « émotion ». Comme tous les jeux de ce genre, ces cartes sont utiles pour permettre aux enfants, adolescents et adultes d'exprimer leurs émotions. La grande nouveauté est celle-ci : pour faciliter l'utilisation de l'outil, l'Église permet à chacun(e) de télécharger les

cartes en utilisant un QR code (sur la planche 2).



Le jeu de planches, imprimé une fois, peut permettre un tour de table d'expression pour chacun(e).

Imprimé en double, les cartes peuvent servir de jeu de mémoire.

Une idée à télécharger ici [Planche 1/2](#) et ici [Planche 2/2](#)

Crédits : Point KT, publié avec l'aimable autorisation de l'Eglise évangélique luthérienne de Finlande.

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 débiter 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'Éternel. » 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'Éternel. [...] Quand l'Éternel 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'Éternel 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'Éternel, 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 □

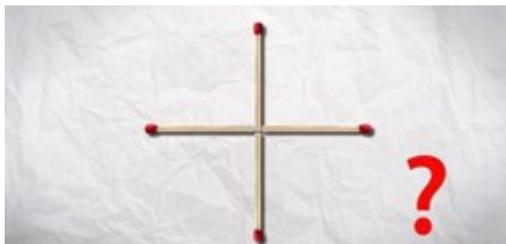
Matériel : persil, verre d'eau, allumettes

Partage :

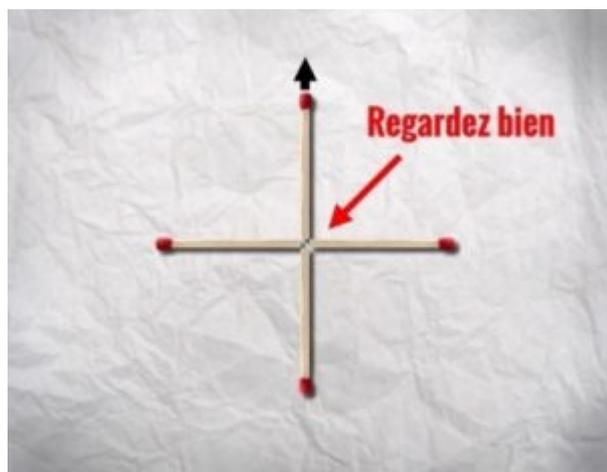
- Quelles sont les herbes amères de vos vies ?
- Ce qui vous reste au travers de la bouche, un mauvais goût qui persiste...

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 de quoi nous sommes esclaves dans nos vies. Des exemples : réseaux sociaux, jeux vidéo, mode...

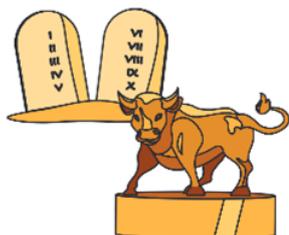
Épreuve : chacun plie un avion en papier, écrit dessus de quoi il est esclave aujourd'hui et le lance à une distance fixée.

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 Tentés. 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 opérateur) 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 culturelle, utiliser les prières et créations des ateliers.



1070 Bruxelles, Belgique

Activité proposée par David MOULINASSE,
Mathias BOUTET et Yann GABEL,
membres du Service Protestant de la Jeunesse
Maison du Protestantisme, rue Brogniez 44,

Jeu : les dominos du Sabbat

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

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 ? »

Démarrage

Tous réunis sous la grande tente.

Saynète : 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 saynète : 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.

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 ait bien rempli son livret.

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.

- 1 Corinthiens 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

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 des 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 en PDF
- **Un kamishibai** : à imprimer recto-verso (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

Découvrir le site Exode Aventures

Crédit : Laurence Gangloff (UEPAL) Point KT