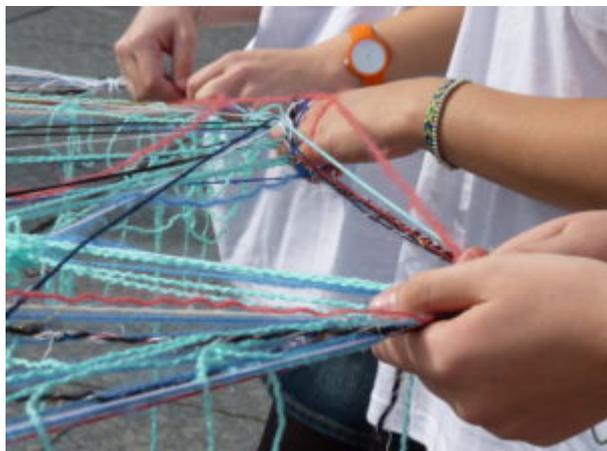


Jeu de la pelote pour faire connaissance



Matériel : une pelote de laine

Le groupe d'enfants s'assied en cercle, par terre ou sur des chaises. On lance la pelote à un membre du groupe en le regardant dans les yeux et en lui disant : je vais faire équipe avec toi, (dire le prénom). Chacun lance la pelote à chacun, de manière à ce que tous soient finalement reliés par le fil de laine. L'animateur participe.

Il s'agit d'une première expérience de « tissage » de relations.

Le but est de rendre chacun conscient qu'il va cheminer avec d'autres individualités, toutes reliées entre elles pour former un groupe.

Crédit : Catherine Ulrich (UEPAL) - Point KT

Dieu est comme...



Voici une collection d'images et de versets bibliques ayant pour thème « Dieu est comme... »

L'objectif de cette présentation étant de découvrir que Dieu n'a pas seulement de figure paternelle ! Dans la Bible, Dieu est aussi comparé à une mère, une sage-femme, une ourse, un rocher, une forteresse...

On pourra utiliser cette collection d'images :

- pour un photo langage muet ou une méditation. Dans ce cas, télécharger le fichier PDF
- comme un jeu de carte (recto image - verso texte biblique). Dans ce cas, télécharger ce fichier PDF

Crédits : Laurence Gangloff - photos : Pixabay

Jeu : Evang'îles

Comment parler de sa foi ? Comment mettre des mots sur ses expériences spirituelles ou ses convictions ? Souvent considérées comme une réalité très intime, les questions religieuses sont fréquemment mises de côté. Par le biais d'une activité ludique et décontractée, le jeu Evang'îles libère la parole et permet de partager avec d'autres ses découvertes, espérances ou questions profondes en toute simplicité.

Jeu : Envole-toi !

Comment parler de Dieu avec ses enfants ? Voilà qui n'est pas toujours facile ! Ce jeu nous amène à parler de toutes sortes de thématiques de manière ludique et spontanée.

Jeu de piste en lien avec la confirmation



Voici 11 épreuves proposées pour un jeu de piste ayant comme thème la confirmation.

Télécharger et imprimer la liste des épreuves ici : [Jeu de piste](#)

Il peut être utile de plastifier les questions si la météo est pluvieuse. Prévoir un parcours en forêt et décider d'un code pour signaler qu'une épreuve est cachée dans un espace de deux mètres. Le code peut être une ficelle, une flèche ou un morceau de tissu. Il faudra bien chercher et bien cacher... mais en respectant la règle d'or : « Ne fais pas aux autres ce que tu ne voudrais pas qu'on te fasse ». Former des équipes et différer les départs de chacune. Merci à la pasteure Ulrike Richard-Molard (UEPAL) pour sa belle proposition !

Jeu de piste « La confirmation » Épreuve N° 1

Dans *confirmation*, tu entends *confirmer*. Mais qui confirme quoi en fait ?

- **Groupe 1** : Dieu confirme qu'il te bénit ?
- **Groupe 2** : Tu confirmes que tu choisis Jésus ?

Séparez-vous en deux groupes. Trouvez les meilleurs arguments. (5 minutes maximum) Ensuite placez-vous face à lui/elle et **essayez de convaincre votre accompagnateur/trice** ! Les plus convaincants emportent le point.

Jeu de piste « La confirmation » Épreuve N° 2

Lors de la confirmation, tu seras invité à te mettre à genoux. Pour ne pas te rater le jour « J » mieux vaut s'entraîner ! Trouve une bûche ou un rebord un peu comme le coussin qu'il y aura à l'église. Pose un manteau ou un autre tissu dessus. C'est parti : chacun avance, se met à genoux reste tête baissée et se relève. 3 fois. Les plus élégants gagnent !

Jeu de piste « La confirmation » Épreuve N° 3

*Lors de sa confirmation en 1948 le pasteur, appelons-le, « le pasteur Wolff », doit attribuer un verset biblique à tous les jeunes. Il y a la petite **Liselotte** dont tous les autres se moquent. Il y a le **Pierrot** aussi, plutôt fanfaron. Et puis il y a **Benjamin**, qui ne dit jamais grand-chose. Et enfin **Christiane**, fidèle depuis l'école du dimanche.*

Mettez-vous à sa place. Difficile, non ? Quel verset auriez-vous choisi ? Attribuez un verset à chacun.e en disant pourquoi !

- **Liselotte :**
- **Pierrot :**
- **Benjamin :**
- **Christiane :**

Liste des VERSETS DE LA BIBLE POUR CONFIRMATIONS

- O Dieu ! crée en moi un cœur pur, renouvelle en moi un esprit bien disposé. (Psaumes 51, 12-13)
- Louez l'Éternel, car il est bon, car sa miséricorde dure à toujours. (Psaume 106, 1)
- L'Éternel est près de tous ceux qui l'invoquent, de tous ceux qui l'invoquent avec sincérité. (Psaume 145, 18)
- Ceux qui se confient en l'Éternel renouvellent leur force. Ils prennent le vol comme les aigles ; ils courent, et ne se lassent point, ils marchent, et ne se fatiguent point. (Ésaïe 40, 31)
- Quand les montagnes s'éloigneraient, quand les collines chancelleraient,

mon amour ne s'éloignera point de toi, et mon alliance de paix ne chancellera point, dit l'Éternel, qui a compassion de toi. (Ésaïe 54, 10)

- Je vous donnerai un cœur nouveau, et je mettrai en vous un esprit nouveau ; j'ôterai de votre corps le cœur de pierre, et je vous donnerai un cœur de chair. (Ézéchiel 36, 26-27)
- Heureux ceux qui écoutent la parole de Dieu, et qui la gardent. (Luc 11, 28)
- Je vous donne un commandement nouveau : Aimez-vous les uns les autres ; comme je vous ai aimés, vous aussi, aimez-vous les uns les autres. (Jean 13, 34)
- Réjouissez-vous en espérance. Soyez patients dans l'affliction. Persévérez dans la prière. (Romains 12, 12)
- Si Dieu est pour nous, qui sera contre nous ? (Romains 8, 31)
- Je ne te délaisserai point, je ne t'abandonnerai point. (Josué 1, 5)

Jeu de piste « La confirmation » Épreuve N° 4

Lors de la confirmation, ton parrain et ta marraine seront là. Racontez-vous entre vous chacun et chacune ce qui vous a marqué chez vos parrains-marraines depuis votre enfance ?

Jeu de piste « La confirmation » Épreuve N° 5

Lors de la confirmation tu recevras des cadeaux. Certains cadeaux coûtent cher, d'autres auront plutôt une valeur sentimentale ou même spirituelle. Imaginez des cadeaux qui parleraient de Dieu... Cherchez un élément naturel. Offrez-le à l'un.e du groupe avec une phrase comme ci-dessous :

- « Je t'offre ce/cette _____, car Dieu est comme un/une _____ . »

(par exemple : Je t'offre cette pierre, car Dieu est comme un rocher solide on peut s'appuyer sur Lui)

Jeu de piste « La confirmation » Épreuve N° 6

Lors de ta confirmation tu diras la prière du « Notre Père » avec toute la communauté. Pour une fois, faisons un concours de vitesse : celui/celle qui dira le Notre Père le plus vite a gagné ! Un chronomètre et c'est parti !

Jeu de piste « La confirmation » Épreuve N° 7

Lors de la confirmation, traditionnellement on est dans sa 14e année. Alors, ton grand-père l'a faite en quelle année, et ta tatie, et tonton, lui... ? Allez à vos calculs !

1. **Papy Jean-Jacques** a fait sa confirmation le dimanche des Rameaux 1957. Il est né en quelle année ?
2. **Quel événement** s'est produit peu après la confirmation de mamie Jeanne qui est née le 6 mars 1931 ?
3. **Tonton Gérard** et ses camarades de la classe 1954, voulaient porter des vêtements spéciaux à leur confirmation, mais cela leur a été interdit. Quelle année ? quels vêtements étaient à la mode ?

Jeu de piste « La confirmation » Épreuve N° 8

Lors de la confirmation, on chantera. Alors, ensemble, chantez un cantique par cœur et de tout votre cœur !

Jeu de piste « La confirmation » Épreuve N° 9

Lors de la confirmation, on reçoit plein de membres de sa grande famille. Le cousin de la cousine qui est la sœur de l'ex belle-fille du mari de... Il faut démêler tout ça !

Commencez par faire un cercle et donnez-vous les mains. Passez par-dessus, par-dessous les bras et les jambes de tout le monde. Puis démêlez à nouveau le tout (sans jamais lâcher les mains).

Jeu de piste « La confirmation » Épreuve N° 10

Lors de la confirmation, le jeune confirmé prononce la prière d'action de grâce à table avant le repas festif. Préparez-vous : écrivez ensemble une telle prière et récitez-la tous ensemble ! (on peut aussi inventer les paroles d'une strophe d'un chant connu)

Jeu de piste « La confirmation » Épreuve N° 11

Avant la confirmation, le ou la pasteur(e) vérifie si tu connais suffisamment la vie de Jésus Christ et les histoires de la Bible. Alors, allez-y, prouvez-le !

Faites un cercle. Chacun.e à tour de rôle, dit un mot ou une phrase de la vie de Jésus. Combien de temps tiendrez-vous sans vous arrêter ? ____ minutes

Crédits : Ulrike Richard-Molard (UEPAL) - Point KT

Mimer l'eau



Voici une petite liste de propositions à mimer. Pour ce temps récréatif, délimiter une zone de mime et une zone « spectateurs ». On peut jouer en équipe ou de manière individuelle. L'animateur montre une seule proposition au volontaire qui mime l'une des propositions ci-

dessous, sans paroles ni bruitages, dans un temps limité (prévoir un chronomètre). Celui ou celle qui a deviné le mime fait deviner à son tour une nouvelle situation.

Alternative possible, au lieu de mimer, dessiner la situation. Dans ce cas, prévoir de grandes feuilles et de gros feutres.

1. Une plante en train de mourir par manque d'eau.
2. Une plante en train de se développer lorsqu'elle est arrosée.
3. Un incendie arrêté par l'eau.
4. Un nageur dans une piscine.
5. Quelqu'un en train de se doucher.
6. Un marcheur fatigué et assoiffé.
7. Un pêcheur en train d'attraper un gros poisson.
8. Un bateau en train de couler.
9. Quelqu'un en train de se noyer, car il ne sait pas nager.
10. Un jet d'eau.
11. Un poisson en train de faire des bulles d'air dans l'eau.
12. Un rameur.
13. Un surfeur sur la grande vague.

14. Une personne appréciant vraiment de boire son verre d'eau.

15. ...

Crédits : Laurence Gangloff (Grains 2 KT - UEPAL), Point KT

Jeu « Trouve mon galet »



Un nouveau jeu pour sortir de la maison, grâce à Facebook ? C'est le pari de certains qui remettent au gout du jour la chasse au trésor.

Commencer par décorer joliment des galets (avec de la peinture + feutres indélébiles + vernis incolore et inscrire en dessous le message « Trouve mon galet »).

Une fois bien sec, prendre le galet en photo, le cacher dans la nature ou dans la ville... et laisser un indice sur la page Facebook.

En principe, ceux qui trouvent le galet, prennent une photo de leur découverte et, après avoir déplacé le galet, postent un nouvel indice sur le site. A jouer en famille, pour assurer la sécurité de nos enfants !

Crédit : Point KT

Chaises musicales et musique à l'envers



Par le jeu, les enfants apprennent, imitent les adultes, s'approprient les fonctionnements sociaux. Pas étonnant que les enfants jouent à la dinette ou à la guerre... Alors pourquoi ne pas utiliser le jeu pour réfléchir sur nos fonctionnements sociaux surtout lorsqu'ils sont en

contradiction avec l'Evangile ?

Matériel :

Appareil pour diffuser de la musique

Des chaises (solides...)

Etape 1 : Chaises musicales traditionnelles

Disposer les chaises au centre de l'espace de jeu : chaises en deux rangées, dos à dos. Il faut une chaise de moins que le nombre de participants.

Lancer la musique. Les participants tournent en rond autour des chaises. Lorsque l'animateur arrête la musique, chacun doit s'asseoir sur une chaise. Celui qui reste debout est éliminé.

Enlever une chaise et recommencer. Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul participant : il a gagné !

Etape 2 : Chaises musical'envers

Remettre toutes les chaises. Mais cette fois-ci la consigne est modifiée : lorsque la musique s'arrête, personne ne doit avoir les pieds par terre, mais on peut être à plusieurs sur la même chaise.

Lancer la musique. Les participants tournent en rond autour des chaises. Lorsque l'animateur arrête la musique, tous doivent être sur les chaises.

Enlever une chaise (nombre de participants - 2 chaises) et recommencer...

Lorsque l'animateur arrête la musique, tous doivent être sur les chaises.

Enlever une chaise (nombre de participants - 3 chaises) et recommencer...

Lorsque l'animateur arrête la musique, tous doivent être sur les chaises.

Et ainsi de suite... Progressivement, il faudra laisser du temps afin que le groupe

s'organise pour tenir tous sur de moins en moins de chaises. En s'organisant et en s'entraïdant, une chaise peut porter au moins 8 catéchumènes : Fous rires garantis, mais attention aux chutes !

Etape 3 : Débriefing - débat

Quel jeu ont-ils préféré ? Chaises musicales à l'envers ou traditionnelles ? Pourquoi ? Quelles différences entre les deux jeux ?

Par les questions, amener les catéchumènes à comprendre ce qui se joue dans les deux jeux : jeu d'exclusion / jeu d'inclusion, jeu de compétition / jeu de coopération.

A part le gagnant du premier jeu peut-être, en général, les catéchumènes préfèrent la deuxième version parce que tout le monde s'amuse jusqu'au bout du jeu.

On peut alors faire le parallèle avec le fonctionnement de notre société : peu de gagnants, beaucoup d'exclus. Mais, si on peut jouer autrement (et s'amuser encore plus, autrement), on peut aussi imaginer vivre autrement : partager, faire preuve de solidarité, se soucier de l'autre rend heureux ! On peut déboucher sur une rencontre avec des personnes engagées dans une association d'aide sociale ou lire des témoignages de bénévoles...

Crédit : Claire de Lattre-Duchet (UEPAL) pour Point KT

Jeu de tempête pour faire connaissance



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

Tempête en mer

Objectifs du jeu :

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

Déroulement et règles du jeu

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

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

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

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

« Tempête en mer pour les filles »

« Tempête en mer pour les garçons »

« Tempête en mer pour ceux qui aiment le poisson »

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

« Tempête en mer pour ceux qui aiment nager »

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

Le meneur profite de la tempête pour essayer d'occuper une des places libérées

dans le cercle. S'il réussit, un des participants se retrouve sans chaise, et devient à son tour meneur.

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

Le meneur du jeu, au centre, choisit 3 ou 4 participants et annonce « Tempête en mer pour Aurélien, Jenny et Anaïs ». Les 3 nommés doivent changer de place immédiatement sans laisser au meneur le temps d'en occuper une. Si le meneur réussit à occuper une place, le joueur qui reste debout devient meneur à sa place.

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

Crédit : Point KT

Grand jeu autour du livre de Jonas



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

Un jeu pour faire connaissance : Tempête en mer

Déroulement du grand jeu en équipes

Équipes : 2 équipes (de 4 personnes)

Mise en situation / Explication du jeu

Vous êtes les invités de « Télé Biblio », un programme qui met en scène des histoires bibliques. Aujourd'hui, le récit choisi est celui de Jonas. A chaque étape : une partie de l'histoire vous est racontée, à vous de passer l'épreuve demandée pour gagner des jetons. Ces jetons vous servent à répondre aux questions qui suivent chaque épreuve. Par vos réponses, à vous de prévoir le comportement de Jonas à chaque étape de l'histoire. Pour répondre, vous mettez vos jetons dans l'une des trois boîtes qui correspond à la réponse que vous aurez choisie (questions à choix multiples). Une bonne réponse double vos jetons mis dans la boîte ; une mauvaise réponse vous fait perdre vos jetons mis en jeu. Vous pouvez mettre en jeu autant de jetons que vous voulez à condition que vous les mettiez tous dans la même boîte.

Lecture 1

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

Jeu 1

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

Question 1

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

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

cette mission que Dieu lui donne.

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

Lecture 2

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

Jeu 2

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

Question 2

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

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

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

Lecture 3

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

Jeu 3

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

Question 3

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

1. Il dit que tirer au sort est un jeu de hasard et que le résultat ne peut donc pas être considéré comme vrai.
2. Il explique qu'il fuit le Seigneur et que c'est lui qui leur envoie ce malheur, car Dieu a autorité sur la mer et sur la terre.
3. Il a peur que le sort le désigne comme responsable et il saute par-dessus bord.

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

Lecture 4

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

Jeu 4

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

Question 4

Que fait Jonas ?

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

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

Lecture 5

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

Jeu 5

Trouvez les paires - télécharger le document

Les pairs correspondent aux attitudes de prière :

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

Chaque équipe reçoit 1 jeton.

Question 5

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

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

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

Lecture 6

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

Jeu 6

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

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

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

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

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

Question 6

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

Lecture 7

« Les habitants de Ninive prennent les paroles de Dieu au sérieux. Ils mettent leur foi en Dieu. Du plus petit jusqu’au plus âgé ils jeûnent et se revêtent d’un sac

pour montrer qu'ils veulent changer de conduite. Même le roi agit ainsi et il fait dire aux habitants « Priez Dieu avec force, que chacun revienne de sa mauvaise voie et qu'il arrête ses comportements violents. Il se peut qu'en voyant ce changement Dieu renonce à la destruction de la ville ». En voyant ce changement de comportement, en effet, Dieu renonce au mal qu'il voulait faire à la ville. » (Jonas 3,5-10).

Jeu 7

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

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

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

La dernière personne dit le chiffre.

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

Question 7

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

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

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

renonce au mal » (Jonas 4,1-3).

Lecture 8

« Dieu pose une question à Jonas : 'Fais-tu bien de te fâcher ?' Jonas s'installe sur une colline près de la ville pour voir ce qui arrive à la ville. Il se construit une hutte pour s'asseoir à l'ombre. Dieu fait pousser un ricin au-dessus de sa tête. Jonas est très content. Mais, le lendemain, quand il se lève, l'arbre s'est desséché. Un ver s'est attaqué à ses racines. Il n'a plus d'abri contre le soleil. Jonas se dit que même mourir vaudrait mieux que vivre ce qui lui arrive. Dieu lui pose de nouveau la question 'Fais-tu bien de te fâcher ?' (Jonas 4,5-9).

Jeu 8

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

Question 8

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

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

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

Quelle équipe a le plus de jetons ?

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

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

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

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

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

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

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