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 0000 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