

L'hymne de Martin Luther-King, une chanson de Daniel Priss



Un rêve, un hymne, celui de Martin Luther-King... un message de paix pour le monde, aujourd'hui !

[https://pointkt.org/wp-content/uploads/2025/03/Lhymne-de-Martin-Luther-King.w
av](https://pointkt.org/wp-content/uploads/2025/03/Lhymne-de-Martin-Luther-King.wav)

Écouter la chanson

Télécharger la partition

Chant : Daniel et Françoise PRISS

Guitares : Daniel PRISS

Violon : François DRENO

1. J'ai rêvé en ce jour

À plus d'égalité.

J'ai rêvé en ce jour

À une table dressée.

Chacun pouvait goûter,

Chacun pouvait manger,

Et personne, non jamais,

Ne serait affamé.

***C'était ton hymne,
C'était ton hymne,
C'était ton hymne,
Ô Martin Luther King.***

*2. J'ai rêvé en ce jour
À plus de charité.
J'ai rêvé en ce jour
À l'amitié fêtée.
Chacun pouvait chanter,
Chacun pouvait danser,
Et personne, non jamais,
Ne serait calomnié.*

*3. J'ai rêvé en ce jour
De fraternité.
J'ai rêvé en ce jour
En l'Église rassemblée.
Chacun pouvait prier,
Chacun pouvait aimer,
Et personne, non jamais,
Serait persécuté.*

*4. J'ai rêvé en ce jour
À toute l'humanité.
J'ai rêvé en ce jour
Que nos chefs rassemblés
Proclameraient la paix,
Justice et liberté.
Et personne, non jamais,
Ne serait torturé.*

*5. Les années ont passé,
Le rêve n'a cessé.
Les années ont passé,
Le rêve a voyagé.
Il a été semé
Dans d'nombreuses contrées.*

*Mais certains l'ont contré,
Puis, l'ont exécuté.*

Que votre lumière brille - chant de Christophe Houpert



bénédiction.

« Que votre lumière brille devant tous les hommes, afin qu'ils puissent voir les belles œuvres que vous faites et qu'ainsi ils célèbrent la gloire de votre père. Que votre lumière brille, que votre lumière soit ! » voici un chant de Christophe Houpert, qui pourrait être chanté au moment de la

Télécharger les paroles avec accords : que votre lumière brille

Entendre la chanson :

<https://pointkt.org/wp-content/uploads/2025/03/QUE-VOTRE-LUMIERE-BRILLE.mp3>

Crédits : Christophe Houpert, Point KT, photo Pixabay

Les prophètes

Une séance de caté pour apprivoiser l'histoire des prophètes et de leur rôle dans l'histoire du salut.

Cette séance est une partie du manuel intitulé « Panorama de la Bible » et elle aborde les différentes fonction des prophètes selon l'Ancien Testament. C'est une planification (45') accompagnée d'une fiche pour les catéchumènes.

Les prophètes

Autrice : Stéphanie Troiano en collaboration avec le service de formation de l'EERF

Crucifixion à Jérusalem : on rouvre le dossier !



Animation intergénérationnelle d'une journée, autour du procès de Jésus. Inspiré du jeu Rencontres avec Jésus. Le plateau de jeu n'est pas nécessaire, mais le livret des récits « Pour aller plus loin » peut être utile.

Matériel : Dossiers à télécharger à partir de 6 récits bibliques + cartes souvenir à télécharger et à remettre aux participants ;

Un bloc de feuilles

Bougies (1 grande et des petites)

Une couronne d'épines

Une robe pastorale

Dans la salle : table centrale, pupitre, rangées de chaises à déplacer selon le script.

10 h 30 - 11 h : Accueil

Introduction : Nous allons faire un saut dans le temps : nous voici en l'an 30 environ.

Nous allons faire aussi un saut dans l'espace : nous voici à Jérusalem, ville occupée par les Romains.

La situation politique est tendue en ce moment, ici, à Jérusalem.

On parle beaucoup d'un certain Jésus, souvent décrit par les uns comme un agitateur politique, un perturbateur, par les autres comme un prophète ; en tout cas les autorités politiques, et même religieuses, ne sont pas tranquilles : ce Jésus leur semble quelqu'un de difficile à classer, d'indéfinissable en fait... et s'il en voulait à leur pouvoir ? S'il voulait prendre leur place ?

On dit qu'il fait des guérisons, des miracles : on dit qu'il a rendu la vue à un aveugle, qu'il a relevé une fillette donnée pour morte... Serait-ce un guérisseur, un charlatan, un sorcier ?

Bref, on ne sait pas trop quoi en penser.

On dit aussi qu'il parle souvent de royaume, ce qui inquiète ceux qui voudraient bien rester les maîtres et continuer à dominer.

Les rumeurs enflent de jour en jour, la foule commence à s'agiter car elle ne comprend pas ce qui se trame : un complot ? Une révolte ? De la violence en vue sans doute... On porte même des accusations contre lui. Jusqu'où cela ira-t-il ?

Et pourtant Il a l'air si simple, si doux, si différent aussi.

Pour y voir plus clair dans cette situation, nous vous proposons de mener l'enquête : chaque groupe va recevoir un dossier concernant une « affaire » : une situation dans laquelle Jésus a bouleversé les codes et qui est devenue une enquête à mener à partir des éléments que nous rapportent les évangélistes.

11 h - 12 h : Constitution de 6 groupes maximum avec un animateur par groupe

Chaque groupe va découvrir un dossier et répondre à différentes questions pour essayer de se forger une opinion. Vous désignerez 2 porte-paroles par groupe. Ensuite, avec tous les éléments à charge ou à décharge que vous allez présenter sur votre affaire en salle d'audience et en plénière, **nous allons rouvrir le procès de Jésus.**

- Parchemin Bartimée
- Parchemin centurion

- Parchemin femme au parfum
- Parchemin fille de Jaire
- Parchemin la femme hémorroïsse
- Parchemin paralytique

12 h - 13 h : repas partagé

Note aux animateurs : pendant la pause, le décor change !

- Une table centrale représente le bureau du président du tribunal ; le président du tribunal revêt une robe pastorale pour mieux entrer dans son rôle. Il sera un président impuissant.

- Un pupitre pour les témoignages à la barre.

- De part et d'autre de la table centrale : une rangée de chaises pour distinguer les porte-paroles à charge et ceux à décharge.

- Une chaise vide au centre pour l'accusé Jésus : sur la chaise, on place une couronne d'épines et, en son centre, une bougie allumée.

- Les autres participants sont installés comme dans une salle d'audience (rangées de chaises).

13 h - 14 h : Séance plénière du tribunal : examen à charge et à décharge

Mise en place du public et des intervenants

Les 2 porte-paroles de chaque groupe viennent exposer les conclusions du groupe sur le dossier : l'un à charge, l'autre à décharge.

14 h - 14 h 05 : Verdict

Dans le prononcé du verdict, le président accuse Jésus.

Il fait grandir le sentiment d'injustice que les jeunes vont expérimenter.

La peine est explicitée : Jésus sera crucifié jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Le président lève brutalement la séance et claque la porte.

La bougie reste allumée.

On éteint les autres lumières.

14 h 05 - 14 h 35 : Temps liturgique

Temps de prière pour déposer les colères contre les arbitraires, déposer les injustices du temps de Jésus... Et en regard, les injustices d'aujourd'hui : là où l'humain est le plus bafoué, là où on se sent abandonné de Dieu (les guerres...).

On peut s'inspirer du Psaume 22, verset 2 sous la forme : Pourquoi ? pour finir ce temps de prière.

Pendant ce temps commun, on invite les jeunes à réfléchir à des situations qu'ils ont trouvés insupportables.

Ils reçoivent un papier pour écrire ce qui leur est insupportable ou l'a été : geste de déposer un caillou ou brûler un papier ou déposer le papier dans l'eau... la prière de chacun est détruite par l'eau ou le feu.

La bougie sert pour allumer toutes les autres bougies.

- Chant de Taizé « Dans nos obscurités, allume le feu qui ne s'éteint jamais »

on lit Matthieu 28-6 « il n'est pas ici... »

- Cantique « A toi la Gloire »

14 h 35 - 15 h 15 : Partage en groupes

Que s'est-il passé ?

Comment Dieu a-t-il transformé la mort en vie ?

Comment ce qui s'est passé nous a libérés de cette fatalité de la violence, de l'injustice, de la mort ?

Comment chacun de nous peut-il transformer la colère face à l'injustice en un sentiment positif d'engagement pour le bénéfice du monde, de la création ?

Et maintenant : qu'est-ce que je choisis, qu'est-ce que je décide de faire de beau, de bon, de bien, comme acteur de transformation ?

Remise de la carte souvenir (à télécharger) pour que chacun y écrive ce qu'il a décidé.

- [Télécharger la Carte souvenir](#)

15 h 15 - 15 h 45 : Retour en plénière

Partage de ce qui a été proposé dans les groupes.

Bénédictio.

Cantique 62/86 « Toi lève-toi » (in Recueil de cantiques Alléluia)

Fin 16 h

Pour commander la boîte de jeu : c'est par ici

Crédits : Textes Brigitte Raymond, Laurence Gangloff, François Thollon-Choquet, images Maude Passini de Manureva Studio-Design, Point KT

David

Une séance pour apprivoiser l'histoire biblique de David à la fois comme berger, prophète et roi. Cette séance est une partie du manuel intitulé « Panorama de la Bible ».

Elle aborde les différentes étapes de la vie de David avec une planification (45') et une fiche pour les catéchumènes.

David

Autrice : Stéphanie Troiano en collaboration avec le service de formation de l'EERF

1, 2, 3 - Comptine d'Église Junior

Pour les enfants, Église Junior propose une comptine qui se chante et se retient facilement. Inspirée du psaume 139, elle permet aux petits (et aux grands) de se souvenir que Dieu prend toujours soin de nous. Il est bon de se le rappeler à travers des paroles qui restent gravées dans le cœur.

1, 2, 3 - Le clip vidéo

1, 2, 3 - Le texte

▪ *Version originale (en « tu ») :*

1, 2, 3, Il prend soin de toi

4, 5, 6, Et même si tu glisses

7, 8, 9, Ce n'est pas du bluff

10, jamais, jamais, jamais, il ne te laisse à terre.

▪ *Version alternative (en « je »)*

1, 2, 3, Il prend soin de moi
4, 5, 6, Et même si je glisse
7, 8, 9, Ce n'est pas du bluff
10, jamais, jamais, jamais, il ne me laisse à terre.

1, 2, 3 - La partition

1, 2, 3

Église Junior

J = 104

The musical score is written in 4/4 time with a tempo of 104. It consists of three staves of music. The first staff starts with a C chord and contains the first two measures of the melody. The second staff starts with an Am chord and contains the next three measures. The third staff starts with a G chord and contains the final measure. The lyrics are written below the notes, and guitar chords are indicated above the staff.

C F

1, 2, 3, Il prend soin de toi 4, 5, 6, Et même si tu glisses

3 Am G F

7, 8, 9, Ce n'est pas du bluff 10 Ja - mais, ja - mais, ja - mais

6 G C

Il ne te laisse à terre.

© 2025, Église Junior

Vidéos de narrations bibliques



Isabelle Bovard propose des capsules vidéo de narrations bibliques (plus d'une vingtaine), réalisées par Médias pro et subventionnées par l'EERV.

On peut se balader aux côtés de Naaman, de Marie-Madeleine ou de Nicodème ; visiter Babel, marcher sur une terre à ensemercer, partager la joie d'un père qui retrouve son fils...

Les liens pour ces vidéos sont par ici

Crédits : Laurence Gangloff (UEPAL), Point KT, Photo Christophe Senehi

Abraham

Une séance pour apprivoiser l'histoire biblique d'Abraham, comme père des croyants, et de l'Alliance avec Dieu. Cette séance fait partie du manuel intitulé « Panorama de la Bible » .

Elle comprend une information sur la généalogie d'Abraham, la planification et les éléments du livret des élèves.

Abraham

Autrice : Stéphanie Troiano en collaboration avec le service de formation de l'EERF

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.

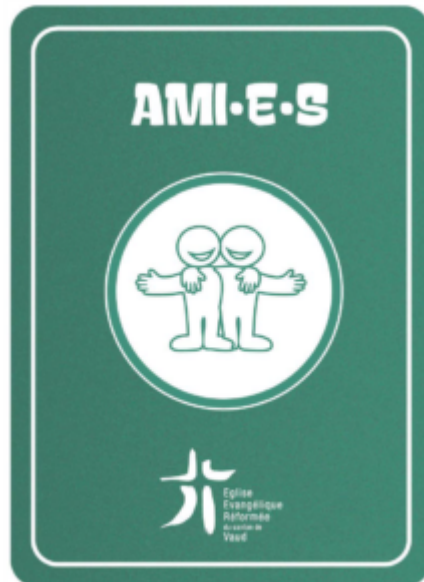
- Pour des catéchumènes à partir de 10 ans, à utiliser sur une ou plusieurs séances
- Pour des accompagnements en fonction de situations compliquées : maladie, deuil, rupture, etc.
- Pour des échanges en famille

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.

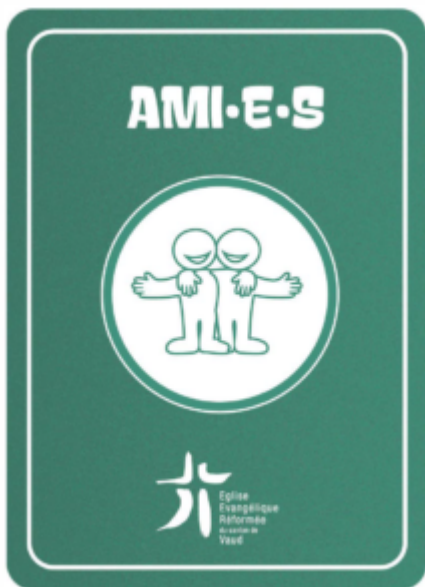
Recto / Verso :



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 Pasche, pasteure de l'EERV et Hélène Grosjean, vicairie-étudiante de l'EERV. Conception graphique par Gaëtan Reboul, EERV

Créer un jardin de Pâques

Cette activité permet à chaque enfant de créer son propre jardin de Pâques en plaçant différents objets qui rappellent les étapes de la Semaine sainte dans une boîte en carton remplie de terre. Elle encourage ainsi l'appropriation de ce récit.

Chaque enfant reçoit une boîte en carton / une caisse remplie de terre.

Un narrateur ou une narratrice raconte les différents moments clés de la vie de Jésus depuis son entrée à Jérusalem jusqu'au matin de Pâques. On peut pour cela s'appuyer sur les récits des Evangiles ou utiliser une narration existante. Vous pouvez par exemple vous inspirer de contes pour la Semaine sainte ou de ce récit des Rameaux au Vendredi saint.

Puis proposer aux enfants de préparer leur jardin de Pâques, en plaçant dans la boîte un élément qui représente chacun des moments du récit :

ETAPE 1 : L'entrée à Jérusalem

- Coller un portail à l'extérieur de la boîte
- Placer des rameaux à l'intérieur, de l'autre côté du portail
- Poser un vêtement en papier sur le sol

ETAPE 2 : Jésus se met en colère devant le temple

- Avec de petits cailloux, créer un visage qui a l'air en colère

ETAPE 3 : Jésus mange avec ses disciples

- Créer un cercle à l'aide de cailloux, un pour représenter Jésus et 12 autres pour représenter ses disciples
- Poser au milieu du cercle du vin et du pain (dessin, petits objets...)

ETAPE 4 : Jésus prie dans le jardin

- Mettre de la mousse
- On peut aussi prier ensemble à ce moment-là

ETAPE 5 : Pierre attend dans la cour

- Poser une ou plusieurs plumes pour représenter le coq

ETAPE 6 : Jésus est condamné à mort

- Créer une (ou trois) croix avec des petits bouts de bois et de la ficelle

ETAPE 7 : Jésus est mis au tombeau

- Empiler des pierres pour créer une sorte de grotte
- Placer « Jésus » à l'intérieur

ETAPE 8 : Il fait nuit, sombre et il faut attendre

- Poser une bougie non allumée
- On peut aussi proposer un jeu à ce moment-là : demander aux enfants de fermer les yeux et de garder le silence pendant une minute ; quand ils pensent que la minute est passée ils peuvent se lever et ouvrir les yeux.

ETAPE 9 : Le matin de Pâques

- Déposer des fleurs



Crédits : Christina Weinhold (EPUdF) - PointKT - Photos Christina Weinhold