

Jonas, une histoire de fidélité



Le principe du jeu est celui du « Money drop » : à chaque étape de l'histoire de Jonas, les jeunes sont appelés à s'affronter par des jeux. Ils gagnent des jetons. Ils doivent alors déterminer qui a été fidèle ou pas en répartissant leurs jetons sur trois boîtes à chaussures. On interroge à chaque fois une équipe qui a misé sur le « pourquoi ». Si elle n'a pas de réponse, elle perd l'argent misé. On ouvre les boîtes : ce qui a été déposé sur les mauvaises boîtes est perdu. Ce qui a été posé sur les bonnes boîtes est doublé.

Je propose que nous mimions d'abord les « lectures »... dites-moi quels rôles vous tentent...

Introduction

- Faire 4 équipes. Introduire l'histoire de Jonas et poser la question : qu'est-ce que la fidélité ?...
- Les lectures sont mimées par les animateurs qui jouent les différents rôles.

Étape 1

Lecture : 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 ! ». Jonas se met en route, mais il ne va pas à Ninive. Il descend au bord de la mer, voit et prend un bateau pour aller dans un autre pays, très loin de Ninive, à Tarsis.

Jeu : Les habitants de Ninive sont méchants ! Les équipes ont 5 minutes pour présenter une scène immobile et muette qui montre en quoi ils sont méchants. Chaque équipier doit jouer un rôle. L'équipe qui devine de quoi il s'agit gagne 1 jeton. L'équipe qui fait deviner aussi. Chaque équipe passe.

Money drop : qui a été fidèle ? Pourquoi ?

Boîte 1 : Jonas perdu. - Boîte 2 : Dieu - x 2. - Boîte 3 : les habitants de Ninive perdu

Étape 2

Lecture : Dieu envoie sur la mer un vent violent et la tempête est si forte que le bateau risque de se briser. Les marins ont peur et chacun crie vers son dieu alors que Jonas dort. Le capitaine du bateau dit à Jonas de prier son dieu. Ils découvrent que ce malheur arrive à cause de Jonas qui leur raconte son histoire. Les marins ont peur, ils demandent à Jonas : « Que devons-nous faire pour que la mer se calme autour de nous ? » Jonas répond : « Jetez-moi à la mer. Alors, la mer se calmera ». Dieu envoie un gros poisson pour avaler Jonas tout entier, il arrive vivant dans le ventre du poisson.

Jeu : Les équipes doivent aller de leur point de départ jusqu'à Tarsis. Chaque équipe dispose de deux relais de couleurs. Pour passer la frontière, on doit avoir un relais de son équipe en main. Les jeunes doivent donc sortir de leur camp, prendre un relais et passer. Mais il y a la tempête et la moitié des autres équipes peut les viser avec des balles. Si quelqu'un est touché, il doit laisser le relais là où il se trouve et retourner chez lui.

Environ, 4 minutes chaque équipe. Un jeton par marin passé.

Money Drop : qui a été fidèle ? Pourquoi ?

Boite 1 : Jonas perdu. - Boite 2 : Dieu. x 2 - Boite 3 : les marins.

Étape 3

Lecture : Dans le ventre du poisson, Jonas prie Dieu. « Je suis très malheureux, je crie vers toi Seigneur et tu me réponds. L'eau m'arrive au cou, mais si tu me fais remonter vivant de ce trou, moi je chanterai ta louange et je tiendrai les promesses que j'ai faites. Oui, c'est toi qui sauves Seigneur ! »

Alors, le Seigneur donne cet ordre au poisson. « Rejette Jonas sur la terre ! ». Aussitôt, le poisson obéit.

Jeu : Chaque équipe doit retrouver la prière de Jonas dans la Bible et mettre en musique et en gestes un verset en 2 minutes. Chaque équipe gagne 1 jeton.

Money drop : qui a été fidèle ? Pourquoi ?

Poisson : x 2 - Dieu : x 2 - Jonas : x 2

Étape 4

Lecture : 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 ». Les gens de Ninive écoutent ce que Jonas dit. Ils ne veulent plus faire le mal. Alors Dieu aussi change d'avis, il ne détruit pas Ninive.

Jeu : Chaque équipe doit prévoir un discours pour convaincre les gens de Ninive. Une personne de chaque groupe fait le discours. 2 jetons par équipe. On interroge les autres qui jouent les ninivites et disent pourquoi ils sont convaincus.

Money drop : qui a été fidèle ? Pourquoi ?

Dieu : x 2 - Jonas : x 2 - Ninivites : x 2

Étape 5

Histoire : Jonas n'est pas content du tout parce que Dieu est bon. Il est rempli de colère parce qu'il a l'impression d'avoir fait tout cela pour rien. Alors Dieu fait pousser une plante à côté de Jonas. Elle lui donne de l'ombre et le guérit de sa mauvaise humeur. Mais le lendemain, un ver pique la plante, elle sèche et meurt. Le soleil tape sur la tête de Jonas et il dit : « j'aimerais mieux être mort ! » Alors Dieu dit à Jonas : « Toi tu as pitié de cette plante ? A Ninive, il y a plus de 100 000 personnes et beaucoup d'animaux. Alors, est-ce que tu ne veux pas que j'aie pitié de cette ville ? »

Jeu : Mimer la scène de l'arbre. Tout le monde doit être impliqué. 2 jetons par équipe.

Money drop : qui a été fidèle ? Pourquoi ?

Jonas : perdu - Dieu : x 2

Question subsidiaire - Money drop

Quel lien Jésus fait-il entre cette histoire et sa vie dans les Évangiles ?

- La mort et la résurrection de Jésus est comparée au séjour de Jonas dans le ventre du gros poisson. x 2
- Jésus dit que Dieu est fidèle, parce qu'il fait tomber les feuilles à l'automne et les fait toujours repousser au printemps.
- Jésus appelle les gens à croire en lui comme les habitants de Ninive ont cru Jonas. x 2

Temps spirituel dans la nature

Un groupe par animateur : 15 minutes

- Raconter l'histoire, ce que j'ai appris sur Dieu et sur moi.
- Est-ce que je veux parier sur la fidélité de Dieu et pourquoi ?
- Comment peut-on être fidèle au Dieu fidèle ?

On donne un bout de papier à chacun et on lui demande de réfléchir pour lui s'il veut parier sur la fidélité de Dieu et comment il pourrait lui-même concrètement y répondre.

Temps de prière

- Chacun dépose son bout de papier dans une corbeille, prière.
- Cantique : Ta bienveillance (Exo)
- Psaume 42

Pique-nique puis « Au revoir les amis ! »

Organisation interne

Mettre son nom à côté des propositions ci-dessous :

Qui anime ?

Intro

Jeux

Money drop

Temps de prière

Qui joue ?

Jonas

Narrateur + Dieu.

Le Ninivite - le marin - l'arbre

Qui apporte ?

- 1 Drap
- Des balles

- 2 relais de couleurs par équipes soit 12 relais en 6 couleurs
- Trois boîtes de chaussures
- Des panneaux x2 ou perdu
- 4 bibles par équipe
- De quoi faire chanter
- 3 boîtes de chaussures
- 4 sortes de haricots de 4 couleurs différentes

Crédit : Point KT