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 débuter 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'Eternel. » 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'Eternel. […] Quand l'Eternel 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'Eternel 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'Eternel, 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

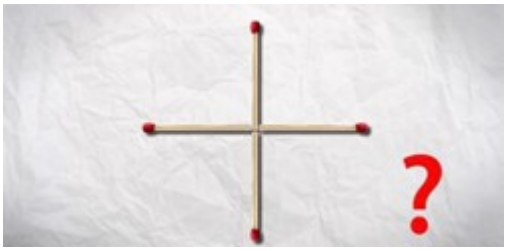
Offrir un verre d'eau à la suite de l'épreuve

Matériel : persil, verre d'eau, allumettes

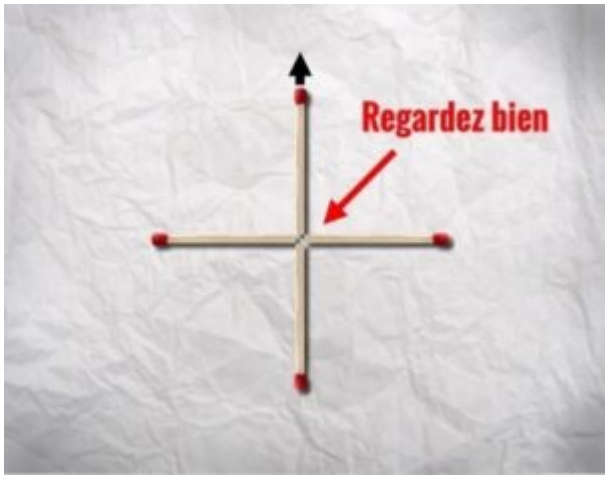
Partage :

- 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…

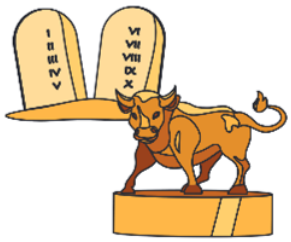
Épreuve : chacun plie un avion en papier, écrit dessus de quoi il est esclave aujourd'hui et le lance à une distance fixée.

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 Tentes. 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 opérator) 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 cultuelle, utiliser les prières et créations des ateliers.

Activité proposée par David MOULINASSE, Mathias BOUTET et Yann GABEL,
membres du Service Protestant de la Jeunesse
Maison du Protestantisme, rue Brogniez 44, 1070 Bruxelles, Belgique