

# Du tohu bohu à la coccinelle

## module 2 : La lumière



*La lumière est une bonne chose ! Dieu dit « Je veux que la lumière brille ». Et la lumière se met à briller. Dieu voit que la lumière est une bonne chose. Alors il sépare la lumière de l'obscurité. Dieu appelle la lumière « jour » et l'obscurité, il l'appelle « nuit ». Il y a un soir, il y a un matin. Voilà le premier jour.*

Dossier sur Genèse 1, 3-5 proposé par la Commission de catéchèse de l'Inspection luthérienne de Paris : Catherine Blanc, Mireille Chambon, Pierre Choupaut, Jean-Claude Deroche, Patricia Lefevre, Anne Noblesse Rocher, Jean-Frédéric Patrzynski et Patrice Rolin. Mise en page par Evelyne Schaller.

[Retour au sommaire ici](#)

### Accueil des enfants

- Deux espaces définis dans un lieu ou deux salles différentes.
- L'un des espaces est par terre, sur une grande couverture, c'est le lieu de la parole.
- L'autre lieu offre des possibilités créatives, de préférence une ou plusieurs tables
- On accueille les enfants dans un cercle ou demi cercle sur la grande couverture.
- Au centre : la bible.
- Au mur ou sur un panneau : les dessins confectionnés à la séance précédente sont exposés.

### Matériel

- les dessins de la séance précédente, joliment présentés en exposition sur le mur ou un panneau.
- Une petite plume, bleue ou blanche a été rajoutée à l'aide de pâte à fixe sur chaque dessin (les plumes peuvent s'acheter dans des magasins de bricolage ou de farces et attrape)
- Des feuilles Canson au format A5

- Des pastels en nombre suffisant et de couleurs très variées
- Des grands clous de charpentier (pour graver sur le dessin)
- Possibilité d'obscurcir la salle : volets fermés ou rideaux tirés et lumière allumée pour l'accueil des enfants.

### **Texte biblique : Genèse1, 3 et 4**

- Lecture du texte à partir de la bible :  
 « Dieu dit: Je veux que la lumière brille. Et la lumière se met à briller. Dieu voit que la lumière est une bonne chose. Alors Il sépare la lumière de l'obscurité. Dieu appelle la lumière « jour » et l'obscurité, il l'appelle « nuit ». Il y a un soir il y a un matin. Voilà le premier jour. »

### **Narration interactive**

On raconte et on invite les enfants à participer au récit en posant des questions.  
 L'animation orale proposée es indiquée en italique

*Vous vous souvenez de ce que nous avons dessiné ou peint la dernière fois.*

L'animatrice invite les enfants à regarder ce qui a été fait lors de la dernière rencontre.

On regarde les peintures encadrées et les dessins des enfants qui auront été préalablement punaisés au mur. Les enfants constateront sûrement qu'il y a un élément rajouté : la plume.

Garder le mystère à propos de la signification de cette plume, puis le développer en rappelant le Toho bohu (éventuellement bruitage oral) et le souffle de Dieu qui plane au dessus des hommes (un animateur peut poser une plume dans le creux de sa main et la souffler doucement)

Puis le récit reprend. Le texte est raconté, cela signifie qu'on ne lit pas, mais qu'ayant en tête le canevas qu'on a prévu, on développe le texte.

Cela peut donner par exemple :

*Nous sommes assis ici pour écouter la suite de cette importante histoire d'amour. Car Dieu est notre Père à tous, celui de tes parents, grands parents et il nous aime.*

*Donc... Dieu a t il aimé cette terre vide et noire, d'après vous ?*

*Non, écoutez bien : Dieu dit : je veux que la lumière brille.*

Suite à ces questions, l'animatrice ou l'animateur vont jouer sur l'obscurité et la lumière. Deux manières possibles : si la salle est suffisamment obscurcie, on peut éteindre et allumer la lumière électrique et puis finir par laisser entrer la lumière du jour. Autre possibilité : inviter les enfants à fermer les yeux et fermant les paupières et en mettant le verrouillage des mains sur le visage.

### **Animation de cette séquence**

On éteint la lumière, on ferme les yeux, puis on demande aux enfants ce qu'ils voient. Par exemple : du noir, des petits traits..., des couleurs qui fusent  
Temps libre d'expression.

Après un certain temps d'obscurité ou d'yeux v clos, demander aux enfants d'ouvrir les yeux et instaurer un dialogue avec eux et entre eux :

*Qui est en face de toi, Pierre? C'est Aude ?*

*- Quelle est la couleur de ses cheveux, de sa jupe ?*

*- Et Jacques, où est il ? A côté de Bérénice....*

De cette manière, les enfants sentent qu'en voyant, on connaît les couleurs, les endroits où sont les choses, on reconnaît les personnes.

Un jeu de reconnaissance, style colin maillard, fait comprendre ce qu'est l'absence de lumière.

Les yeux bandés, essayons maintenant de nous reconnaître en étendant les mains. Parfois, cela marche, parfois pas.

**Autre temps de discussion** : Est il facile de vivre sans voir ?

Puis on prend le temps de dire ce que l'on ressent quand il n'y a pas de lumière et ce que l'on ressent à la lumière, et même, par analogie, la lumière c'est comme quand...Les réactions sont nombreuses aussi bien sur le thème de la nuit que sur celui de la lumière.

*Quelques possibilités :*

*On est alors aveugle, on risque de tomber quand il y a des marches.*

*Moi, la nuit, j'ai peur de tomber de mon lit.*

*J'ai peur des loups.*

*Quand on ouvre les yeux, on voit plein de choses. On est content, parce qu'on peut voir où on marche, On voit nos copains.*

*On a de la joie dans le coeur, on peut jouer avec nos amis quand on est content.*

*C'est comme de la lumière.*

*Quand on fait un cadeau, quand on reçoit un cadeau.*

*Quand je pense à maman, à papa, à mes frères et soeurs, à mes amis.*

Les analogies, les situations qui font plaisir, comme la lumière, sont diverses et vraisemblablement très nombreuses. Il est donc possible et souhaitable d'aller où les enfants ont envie (et sans doute besoin) d'aller.

On peut être conduit à une évocation des amis, de leurs prénoms, de leur pays. Parmi les pistes citées, on choisira celle(s) qui correspond(ent) aux aspirations des enfants sur le moment, peut-être l'école, la famille, la télévision, les voisins, les commerçants proches...

Les idées proposées ici consistent à réaliser des dessins en clair, voire en blanc, sur des fonds sombres: la lumière traverse les ténèbres. Ici nous avons choisi de développer pour ce faire, la technique du grattage : voir deuxième temps d'animation.

### **Réalisation / Expression** : grattage sur fond noir

Ce temps de réalisation se fera peut être mieux à une table.

Distribuer les feuilles A5 et expliquer la démarche en trois temps.

On met à disposition des enfants des craies grasses de deux sortes : d'abord des craies vives et claires ; acidulées, pastels.

Puis on propose des craies sombres

Ensuite des clous pour gratter.

Réalisation :

Temps 1 :

Recouvrir une surface de papier Canson de pastels gras de couleurs claires (2 ou 3 couleurs).

Temps 2 :

Sur ces premières couches, ajouter en appuyant fort, 2 ou 3 couches d'un pastel plus foncé.

Temps 3 :

Avec un clou, tracer des traits (souffle de Dieu, lumière). La couleur claire apparaît. Proposer éventuellement une thématique. Par exemple si cette animation se situe près du temps de Noël on pourra imaginer un sapin ou une étable accueillant la crèche ou une étoile filante, ou plusieurs étoiles au

firmament.

Bien sûr, les œuvres produites seront précieusement conservées en vue des prochaines séances, d'un culte parents enfants, d'un arbre de Noël...

### **Fin de la rencontre : prière**

On peut finir par la prière d'Elie Maréchal. Pour ce temps de prière, on peut allumer des bougies, traditionnelles ou flottantes que l'on a préparées dans un plat creux rempli d'eau.

#### **Prière :**

Dieu, mon père,  
tu es la lumière et tu veux que je sois aussi une lumière.  
Sans lumière, rien ne pousse, tout est noir, froid,  
tout est triste. Sans lumière, j'ai peur.  
Avec toi, ma lumière,  
je peux être une lumière,  
je veux être une lumière  
pour que le monde soit plus grand,  
plus heureux, plus souriant

Crédits : Commission de catéchèse de l'Inspection luthérienne de Paris :  
Catherine Blanc, Mireille Chambon, Pierre Choupaut, Jean-Claude Deroche,  
Patricia Lefevre, Anne Noblesse Rocher, Jean-Frédéric Patrzynski et Patrice Rolin.  
Point KT