

Au fil de l'eau : de la mer Rouge au lac de Galilée



De la mer Rouge au lac de Galilée, du Premier au Nouveau Testament, voici une animation au fil de l'eau...

Matériel nécessaire

Badges + épingles de sûreté

Grande bassine avec billes de polystyrène

Gobelets en plastique

Seaux

Enveloppes avec versets codés, soit quatre fois les mêmes, soit quatre différents (mieux),

Crayons, papier de brouillon

Arche de l'Alliance

Bâche en plastique bleue

Timing : deux heures

Jeu d'accueil

Pour accueillir les enfants qui arrivent « au compte-goutte », nous jouons à « Petit Ichthus, peut-on passer la mer Rouge ? » : un enfant est l'ichthus (on expliquera plus tard), au centre de l'espace disponible ; les autres se groupent d'un côté de la pièce. Ils demandent : « Petit Ichthus, peut-on passer la mer Rouge ? ». Ichthus répond : « Oui, à condition de... » (avoir des chaussettes bleues, avoir des chaussures à lacets, avoir des cheveux longs, être noir de peau, être une fille...). Ceux qui correspondent aux critères passent sans encombre et rejoignent l'autre côté de la pièce. Ceux qui n'ont rien de ce que Ichthus a demandé doivent courir, pour traverser alors qu'il essaie de les attraper... Celui qui est pris devient Ichthus et on reprend le jeu... Aussi longtemps que tous les enfants soient là !

Explication de Ichthus

Badges

Nous avons préparé des dessins d'Ichthus sur des ronds de papier de quatre couleurs différentes (rouge, bleu, jaune, vert). Les badges serviront à former les équipes, donc, veillez à ce que les âges soient bien répartis entre les quatre couleurs... Les enfants inscrivent simplement leur nom sur leur badge et celui-ci est accroché (épingle de sûreté, ficelle en collier, pinces à linge en bois avec collant double face...) à vous de voir selon vos possibilités.

De la mer Rouge à la terre promise !

Les enfants sont le peuple élu qui va entrer en terre promise. Texte de base : Josué 3, 1 à 17. Le peuple a été libéré de l'esclavage en Égypte, il a suivi Moïse, puis Josué, ils ont traversé le désert, et les voici à l'entrée de la terre promise, près de la mer Morte.

Narration : Josué s'est levé tôt ce matin, avec tout le peuple hébreu, il est descendu dans la vallée du Jourdain. Ils sont fatigués et inquiets : ils ont été libérés par Dieu de l'esclavage en Egypte, ils ont suivi Moïse puis Josué, mais...

Il faut vider les eaux de la mer Morte. On cherche les manuscrits précieux d'Hodimont, pièces rares que les scribes attendent avec impatience ...



La grande bassine, remplie de billes de polystyrène fait office de mer Morte au centre de la pièce.

On a caché au fond quatre enveloppes avec des versets codés, tirés de Josué 3. On mettra l'important sur l'aspect de la pureté nécessaire pour entrer en terre promise...

Les équipes sont placées plus loin, chacune à un coin.

A l'aide d'un gobelet, chaque équipe doit aller vider la mer Morte : puiser, courir au seau de l'équipe, vider le gobelet dedans et passer le gobelet au suivant...

C'est une course de vitesse, mais on ne doit pas renverser !

Narration suite : Dieu a dit à Josué que tout le monde devait se tenir prêt à traverser le fleuve, et pour cela, tout le monde devait être purifié. En effet, il faut être purs pour entrer en terre promise. Les enfants sont invités à se calmer et à poursuivre le décodage dans autant de silence que possible (!)

Quand les enveloppes sont suffisamment visibles et dégagées, les enfants peuvent, en équipe avec crayons et papier, déchiffrer les codes et lire les versets.

Un certain silence serait apprécié, un calme qui fait partie de l'obligation de se purifier avant d'entrer plus loin dans la Promesse.

Nous avons utilisé les versets Dt 8.7; Dt 8.8; Dt 8.9; Dt 8.10; Ex 3.8; Gn 17.8; Dt 11.11; Dt 11.12; Nb 14.7-8

Narration suite : Quand vous verrez les prêtres avec l'arche de l'Alliance, marchez calmement derrière eux. Attention, ils vont vers le fleuve, mais n'y allez pas avant eux, vous seriez noyés ! Attendez qu'ils se soient arrêtés au milieu du fleuve, alors l'eau arrêtera de couler et vous pourrez passer sans danger.

L'arche de l'Alliance

Deux moniteurs (de préférence déguisés) passent dans la salle des enfants en portant l'arche de l'Alliance. Les enfants ont ordre de les suivre, dans le calme... Ils peuvent marcher un peu en procession, selon la disposition des lieux et la météo, dans et hors de la salle.

La traversée du Jourdain

Les moniteurs ont disposé par terre une longue bâche bleue qui symbolise le Jourdain.

Les enfants doivent la traverser, plusieurs fois, avec des consignes différentes : à cloche-pied, en brouette, sur le dos d'un autre, dos à dos avec les coudes accrochés, en cumulet... Imagination de mise ! On peut jouer aussi longtemps que l'on s'amuse, selon le temps dont on dispose...



Au lac de Galilée

Faites une lecture ou une narration de Marc 4, 35 à 41. Parfois, dans notre cœur, il y a aussi des tempêtes : on est tristes ou énervés ou désespérés... Quand nous faisons appel à lui dans nos prières, Jésus vient apaiser nos tempêtes, il calme les eaux agitées de nos cœurs et nous pouvons être à nouveau avec lui dans la barque, dans sa paix.



Bricolage : tiré de choisislavie.eklablog.com

Découpez 6 bandes de papier fort, coloré, de 2,5 cm de large, dans la largeur d'une feuille A4 ;

coupez l'une des bandes en deux et faites-en deux petits rouleaux serrés en les roulant entre le pouce et l'index ;
avec une perforatrice, en les tenant rassemblées, faites un trou à chaque extrémité des 5 bandes restantes ;

enfilez dans ces trous vos deux rouleaux, comme des clous; écartez légèrement les bandes de papier pour leur donner la forme d'une barque.

Les enfants inventifs ajoutent un mat avec un crayon et une tonne de papier collant (!), une voile avec un mouchoir en papier, des personnages...

Chant : Canon Arc-en-Ciel 535 : Allez dans le monde entier... chanté sur un mode entraînant !

Crédits : Cécile Binet et Marie-Pierre Tonnon (EPUB), Point KT