

Messagers de paix

Les activités se déroulent le long d'un fil rouge : le chant « Shalom » de Jude 25. Quatre ateliers étaient proposés le matin, et un grand jeu d'extérieur l'après-midi, la journée terminée par une courte célébration.

Les activités étaient conçues pour une centaine d'enfants, divisés en quatre groupes. Il faut prévoir des lieux propices aux ateliers et un parcours promenade sécurisé pour le jeu. Chaque groupe passe dans tous les ateliers. Ceux-ci durent trente minutes. Chaque atelier commence par un petit jeu pour faire connaissance.

- **Atelier enquête** : chasse au trésor à la recherche des premiers indices du grand jeu de l'après-midi
- **Atelier vocal** : apprentissage du refrain (par tous les groupes) et d'un couplet différent par groupe
- **Atelier corporel** : mime et partage
- **Atelier manuel** : fabrication d'un mini rouleau de texte hébreïque

Les ateliers

- Atelier enquête (afficher et lire le texte du premier couplet) : Il faut pour chaque groupe une image de colombe de la paix, sur laquelle est écrit le verset Esaïe 52, 7, plastifiée et coupée en quatre.
 - Au dos de chaque morceau, une clé de lecture différente pour les messages du grand jeu :
 - 1re clé : « Le verlan »
 - 2e clé : « Devinez les voyelles »
 - 3e clé : « a = 1 ; b = 2... »
 - 4e clé : « a = b ; b = c... »
 - Les enfants devront eux-mêmes choisir la meilleure clé pour les différents messages à décoder l'après-midi.
Cachez les morceaux. Les enfants doivent les retrouver et reconstituer le puzzle de leur colombe. Un responsable garde ce puzzle pour l'après-midi.
- Atelier vocal (afficher le refrain) : chaque groupe apprend le refrain et un couplet différent. A la fin de la matinée, le chant peut ainsi être chanté en

entier, tous ensemble, chaque groupe étant responsable d'un couplet. Si possible, invitez des musiciens.

Pour chaque groupe, commencer par apprendre d'abord le refrain. Puis le couplet ; avant de chanter, abordez-le à l'aide d'un jeu de décryptage : remplacez certains mots par un rébus, ou un code chiffré, ou un choix de mots (rigolos de préférence) parmi lesquels il faut trouver la rime. Subdivisez le groupe pour stimuler la recherche, puis corrigez en commun et apprenez la mélodie.

- Atelier corporel (afficher et lire le texte du troisième couplet) : Matériel à rassembler avant l'atelier 50 biscuits, une grosse bougie, 100 petites bougies type chauffe-plat.

Demandez aux enfants de mimer le couplet.

Ensuite, mettez-vous en cercle. L'un s'avance et dit « J'en assez de... » Un deuxième fait de même (en donnant un ras le bol différent). Ils se donnent la main et disent « Ensemble on peut changer cela ! » Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous aient pu s'exprimer.

Distribuez enfin un biscuit à un enfant sur deux. L'injustice est flagrante ! « Comment changer cela ? » En partageant les biscuits.

Mettez enfin une grosse bougie allumée au centre de l'espace. Et un panier avec les petites bougies (éteintes !). L'amour de Dieu est comme cette flamme : on peut la partager à l'infini, elle ne faiblit jamais... Invitez les enfants à allumer une petite bougie à la flamme centrale.

- Atelier manuel (afficher et lire le texte du quatrième couplet) : Préparer en avance : 100 boîtes cylindriques à film photo avec couvercle (on en trouve du même type dans les hôpitaux), 100 textes photocopiés dans un format 4×10 cm, piques à brochettes, étiquettes blanches autocollantes format boîte, colle blanche, ciseaux, marqueurs, crayons.

L'enfant roule un morceau de piques à brochette de 4.5 cm le long des côtés encollés à gauche et droite du texte. Après séchage, il enroule tout le texte, moitié par la gauche, moitié par la droite (comme un rouleau de la Torah) et le met dans la boîte.

Décor de boîte : sur une étiquette autocollante, l'enfant écrit le mot שָׁלוֹם (Shalom : paix) en lettres de couleurs. Il la colle autour de sa boîte.

Le grand jeu

Le grand jeu se fait au long d'une promenade en boucle, dont l'objectif est de

mettre en place les meilleures conditions pour la rencontre de Jacob et d’Esaü.

- Introduisez le jeu par un court récit d’après Genèse 25, 19 à 28. Les équipes reçoivent un message codé indiquant le premier lieu à atteindre. Elles doivent le décoder à l’aide de la clé de lecture convenant le mieux, au dos de leurs colombes. Elles reçoivent aussi deux lettres (voir plus loin).
- Deux équipes démarrent le circuit par un côté, à quelques minutes de distance. Les deux autres équipes font de même par l’autre côté. Elles vont se croiser. Aux croisements, elles échangent des lettres de nouvelles (identiques pour chaque groupe). La première lettre annonce la vente des droits d’aînesse Genèse 25, 29 à 34. La situation est tendue entre les frères Jacob et Esaü ; les enfants sont appelés à être « Messagers de paix » en rassemblant des cadeaux (fleurs, beaux cailloux, fruits des bois, chants, danses, poèmes...) en vue de la réconciliation.
La deuxième lettre explique comment les choses se sont aggravées d’après Genèse 27, 1 à 41. Esaü veut tuer Jacob... Il faut encore plus de cadeaux !
- A l’occasion des croisements d’équipes, organisez des joutes amicales (combats de ballons baudruches, tir à la corde, courses de sacs...).
- Les autres étapes de la promenade sont indiquées au fur et à mesure, avec d’autres messages codés à déchiffrer selon les autres clés de lecture.
- Si le terrain s’y prête, organisez une halte-collation dans un « oasis de paix ».

A la fin du jeu, les équipes ont bouclé la boucle et se retrouvent pour le grand moment de la réconciliation.

Célébration : la réconciliation d’après Genèse 32, 2 à Genèse 33, 15



Esaü (un.e anim') est là. Il attend son frère. Il n'est vraiment pas content !

En groupes, les enfants vont lui apporter des cadeaux qu'ils ont ramenés de la promenade. La célébration finale est centrée sur le chant « Shalom », chanté en entier par tous les enfants. Enfin arrive Jacob (un

autre moniteur ou monitrice). Les retrouvailles des deux frères sont heureuses, et les enfants peuvent une dernière fois chanter « Shalom ».

Shalom

Jude 25. « Les inoubliables-Je veux vivre » Vol 4. INCD 504 Séphora musique

1. Le monde est triste plus rien ne va,
Partout il y a les bruits d'un combat.
Oh ! je voudrais bien la retrouver,
la paix, la paix...

REF Shalom, Shalom, quand viendra la paix sur tous les hommes ?
Shalom, Shalom, nous la voulons cette paix, Shalom !

2. Que sera demain pour ces enfants
qui se retrouvent sans papa ni maman ?
Oh ! que j'aimerais qu'ils connaissent,
la paix, la paix...

3. Y a des gens qu'ont faim, ils n'ont plus rien,
On leur a enlevé tout ce qu'ils avaient.
Des enfants qui meurent, des parents qui pleurent,
J'en ai assez !

4. Si tout le monde pouvait s'aimer
Si chacun voulait se donner la main,
alors on pourrait vivre enfin
En paix... en paix !



Crédit : Point KT