

Lire l'évangile avec les enfants

Animation à vivre en groupe

(inspiré de http://cathoutils.be/wp-content/uploads/2016/01/A_avent_4e_jeux_Site-3.doc)

Novembre 2021

Mt 1, 18-21, 24

Songe de Joseph

1. Expérience à vivre :

On pourrait partir de l'idée suivante : entendre un ange (messager de Dieu) nous parler, ce serait comme réussir à entendre, dans le noir, dans le brouhaha de la vie quotidienne, une parole qui nous remet debout, en route, qui nous fait repartir, avancer.

- Proposition de bander les yeux d'une partie des enfants. Les autres chuchotent, tous ensemble, des phrases. Tous disent des phrases « ordinaires » (« je vais à l'école demain, j'ai mangé des frites » etc) sauf un qui dit la phrase de l'ange : « *ne crains pas* ». Il s'agit d'entendre et de reconnaître cette phrase-là.

***NB** C'est évidemment tronqué. En effet, les « paroles d'anges » qui nous redonnent vie sont parfois des phrases banales. Par exemple, si l'un de nos enfants, en décrochage scolaire, nous dit un soir « demain je vais à l'école »... Selon l'âge des enfants, on peut d'ailleurs prolonger la discussion dans ce sens.*

- A la fin de l'expérience, demander aux enfants qui ont eu les yeux bandés ce qu'ils ont entendu et ressenti.

2. Ecouter la Parole de Dieu :

- visionner la petite vidéo « songe de Joseph » de Theobule (www.theobule.org)
- lire le texte biblique ensemble :

Voici comment Jésus-Christ est né. Marie, sa mère, est promise en mariage à Joseph. Mais, avant d'habiter avec Joseph, Marie attend un enfant par la puissance de l'Esprit Saint. Joseph, son fiancé, est un homme juste. Il ne veut pas accuser Marie devant tout le monde, alors il décide de la renvoyer en secret.

Au moment où il pense à cela, l'ange du Seigneur se montre à lui dans un rêve. L'ange lui dit : « Joseph, fils de David, n'aie pas peur de prendre chez toi Marie, ta femme. Oui, l'enfant qui est dans son ventre vient de l'Esprit Saint. Elle va mettre au monde un fils, et toi, tu l'appelleras Jésus. En effet, c'est lui qui sauvera son peuple de ses péchés. »

Quand Joseph se réveille, il fait ce que l'ange du Seigneur lui a commandé. Il prend sa femme chez lui.

Traduction : La Bible, Parole de Vie

2. Aller plus loin par le jeu : $1+1=3$

Le jeu est prévu pour 6 joueurs maximum. Si les participants sont plus nombreux, ils se mettent par 2 : un pion pour 2 joueurs.

Matériel

- Le plan de jeu (ci-dessous), un dé, 6 pions.
- Cartes questions
- Un sac (style sac de gym) contenant des objets insolites : une clé, un couvercle de bocal, un chausse-pied, une gomme, une brique lego, un gobelet, un presse-citron, une cuiller en bois, une bobine de fil, un caillou, un coquillage, une capsule, un bouchon, etc.
- Des écharpes ou foulards pour bander les yeux

Règle du jeu

Le jeu se joue comme un jeu de l'oie.

Cases spéciales :

- **Cases « histoire »** : elles reprennent le texte de l'évangile. Sur certaines cases « histoire », il y a quelque chose à faire : c'est ce qui est écrit dans le cadre, comme ceci.

- **Cases questions** : ? Le joueur pioche une carte question et y répond OU BIEN c'est l'animateur qui lui donne la question (voir plus bas : « comment animer »).



- **Cases « cadeau »** : Le joueur qui arrive sur cette case reçoit un cadeau offert par le joueur qui se trouve en face de lui. Le joueur qui donne le cadeau tire celui-ci du sac (voir plus bas : « comment animer »).

Fin du jeu :

Quand un joueur arrive sur la dernière case (n°46), il continue à jouer en jetant le dé quand c'est son tour et il donne ses points au joueur qui, à ce moment-là, se trouve en dernier sur le plan de jeu.

Dès qu'il y a 3 joueurs sur la dernière case, ces 3 joueurs appellent tous les autres joueurs sur la dernière case. Mais le jeu n'est pas encore terminé ! Il s'agit maintenant de construire quelque chose ensemble : en utilisant les différents cadeaux reçus tout au long du jeu, les joueurs sont invités à construire une œuvre d'art ou une machine insolite, ou... Si les joueurs sont en majorité des grands OU si on veut corser le jeu OU si le temps presse, on peut donner un temps limité (l'animateur regarde sa montre). Le jeu sera gagné par tous si les joueurs ont réussi, en ce temps limité, à construire quelque chose.

Comment animer ?

Le but d'un jeu, c'est d'abord de s'amuser, de vivre quelque chose. La discussion vient après. Cette discussion sera d'autant plus riche et profitable que les participants ont réellement éprouvé quelque chose : de la déception ou de l'étonnement en recevant un objet bizarre, de la joie à être ensemble pour aller plus vite (case 35), de la difficulté en ayant les yeux bandés, etc.

Même si la « grande discussion » est pour la fin, cela n'empêche pas de réfléchir, de se poser des questions au cours du jeu. L'animateur peut faire de petites remarques : « *Tiens, c'est bizarre ! Pourquoi bander les yeux à partir d'ici (case 20 : songe de Joseph) ? Devient-il aveugle ? C'est parce qu'il dort ? Le texte dit-il que Joseph dort ? Non... pas vraiment. Mais il est à l'écoute, au calme... comme s'il dormait...*

Les cases « histoire » reprennent le texte de l'évangile : chaque fois qu'on arrive sur l'une d'elles, le joueur ou l'animateur relit le texte tout haut. On peut reprendre le texte de la case « histoire » précédente si c'est nécessaire (quand les phrases sont coupées, par ex).

Les réponses aux questions sont, la plupart du temps, dans le texte : ne pas hésiter à relire le texte au joueur pour l'aider à trouver la réponse.

Case 20 → il s'agira de bander les yeux au joueur qui arrive sur cette case. Ce joueur continue cependant à jouer. Il s'agit que le groupe trouve comment il va faire. Il y a beaucoup à parier que les participants trouveront d'eux même qu'il faut aider ce joueur. Sinon, l'animateur devra donner l'idée. Jusqu'à quand ce joueur devra-t-il garder les yeux bandés ? On va voir, au cours du jeu... Les participants trouveront sans doute eux-mêmes que c'est jusqu'à la case 38, quand Joseph se réveille. S'ils ne le trouvent que quand un joueur arrive sur cette case, ce n'est pas grave. La vie est comme ça : parfois on ne sait pas à l'avance quand les ennuis vont finir !

3. Analyse du jeu :

Quand le jeu est terminé, l'animateur relit l'évangile. C'est le moment de se demander ce qui était ressemblant dans l'évangile et le jeu.

C'est le moment de parler des « cadeaux » : qui a reçu un cadeau ? Était-ce une surprise ? Est-ce qu'il/elle a su tout de suite qu'en faire, comment l'utiliser ? Et dans l'histoire ? Est-ce que Dieu nous fait aussi des cadeaux ?

On peut aussi évoquer le titre du jeu : qu'est-ce que ça veut dire ? Où y a-t-il un 1+1 dans l'histoire ? Quand y a-t-il un 3 ? Seulement à la naissance de Jésus ? Qui d'autre serait le 3^e dans l'histoire ?

4. Intériorisation : Prière

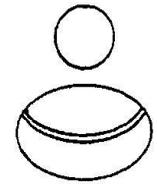
Dans un coin-prière, allumer une bougie et s'installer confortablement

- relire le texte biblique
- en silence, réfléchir aux cadeaux que l'on a reçus de Dieu
- prendre un temps pour échanger sur ces cadeaux de Dieu
- prière spontanée
- prière / chant
- signe de croix

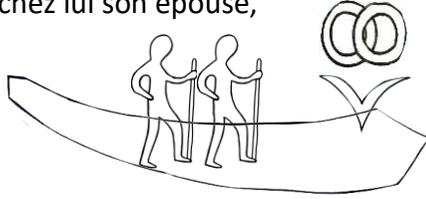
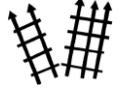
Annexe : plateau de jeu à imprimer

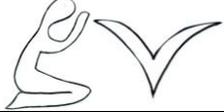
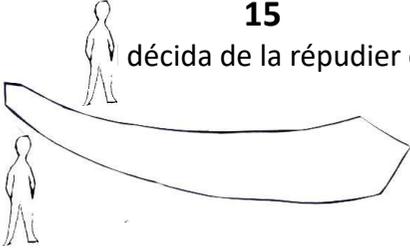
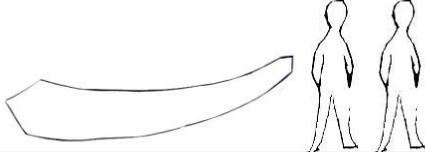
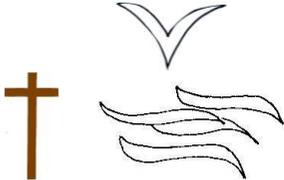
1 + 1 = 3

Jésus



Matthieu 1, 18-25

<p>45 et il ne la connut pas jusqu'au jour où elle enfanta un fils, et il l'appela du nom de Jésus.</p>	<p>44 ?</p>	<p>43 ←</p>			
<p>41 il prit chez lui son épouse,</p> 	<p>42 ↑</p>				
<p>40 </p>	<p>39 ←</p>	<p>38 Quand Joseph se réveilla, il fit ce que l'ange du Seigneur lui avait prescrit :</p> 			
<p>34 Tout cela arriva pour que s'accomplît la parole du Seigneur prononcée par le prophète :</p>	<p>35 <i>Voici que la Vierge concevra et elle mettra au monde un fils, auquel on donnera le nom d'Emmanuel, qui se traduit : « Dieu-avec-nous ».</i></p>  <div data-bbox="649 1069 1153 1173" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-left: 200px;"> <p>Si vous êtes à plusieurs sur cette case, allez directement sur la dernière case.</p> </div>	<p>36 ?</p>	<p>37 →</p>	 <div data-bbox="1848 1157 2105 1204" style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 10px;"> <p>Lève-toi et rejoue.</p> </div>	
<p>33 ↑</p>	<p>32 ←</p>	<p>31 </p>	<p>30 ?</p>	<p>29 </p>	<p>28 Tu lui donneras le nom de Jésus (c'est-à-dire : Le-Seigneur-sauve), car c'est lui qui sauvera son peuple de ses péchés. »</p> 

<p>23</p> <p>L'ange lui dit : « Joseph, fils de David, ne crains pas de prendre chez toi Marie, ton épouse : l'enfant qui est engendré en elle vient de l'Esprit Saint</p> 	<p>24</p> 	<p>25</p> <p>?</p>	<p>26</p> <p>elle mettra au monde un fils, auquel tu donneras le nom de Jésus</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Les yeux fermés, mets un doigt de la main gauche sur Jésus-nom et un doigt de la main droite sur Jésus-bébé dans le dessin de la dernière case. Les autres peuvent t'aider par la parole.</p> </div>		<p>27</p> 	
<p>22</p> 	<p>21</p> 	<p>20</p> <p>Il avait formé ce projet, lorsque l'ange du Seigneur lui apparut en songe.</p>  <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>On te bande les yeux (mais tu continues à jouer)</p> </div>		<p>19</p> 	<p>18</p> <p>?</p>	<p>17</p> 
<p>11</p> <p>Or, avant qu'ils aient habité ensemble, elle fut enceinte par l'action de l'Esprit Saint.</p>  	<p>12</p> 	<p>13</p> 	<p>14</p> <p>Joseph, son époux, qui était un homme juste, ne voulait pas la dénoncer publiquement ;</p>	<p>15</p> <p>décida de la répudier en secret.</p> 		<p>16</p> <p>?</p>
 	<p>10</p> <p>?</p>	<p>9</p> 	<p>8</p> <p>?</p>	<p>7</p> 	<p>6</p> <p>Marie, la mère de Jésus, avait été accordée en mariage à Joseph.</p> 	
<p>Départ</p> 	<p>1</p> <p>Voici quelle fut l'origine de Jésus Christ.</p> 		<p>2</p> 	<p>3</p> <p>?</p>	<p>4</p> 	<p>5</p> 

Pour les signes symboliques utilisés sur le plan de jeu, voir « Signes symboliques » dans la Boîte à outils http://www.catho-bruxelles.be/Bible-et-enfants,706#outil_sommaire_2.

Pour colorier le plan de jeu :

Partout : la parole est orange : , le chemin est vert 

Case 1 : l'eau  est bleue

Case 11 : le « priant » est ombré d'orange : 

Case 38 : l' « acclamant » est ombré d'orange : 

Case 41 : les marcheurs sont ombrés d'orange, les alliances sont orange.

Case 46 : le priant et l'acclamant sont ombrés d'orange, le pain  (Jésus), également.