

Le jeu de Moïse

Séquence 12

Ce jeu de Moïse va permettre aux enfants de revivre de manière différente l'histoire qu'ils viennent de découvrir lors des dernières rencontres.

L'objectif du jeu :

- Se familiariser avec ce long récit.
- Vivre la dynamique du récit sous forme de jeu.
- Faire des liens : L'histoire de Moïse rappelle d'autres récits, elle annonce Jésus ! Se souvenir des récits appris en 3H et en 4H.

Préparation du jeu

Deux variantes du jeu sont proposées, en fonction de la taille du groupe :

Si le groupe n'est pas trop grand et qu'on peut le réunir autour d'une table, on fait un plateau de jeu en posant les cartes dans le bon ordre. On peut les fixer avec de la patafix ou les épingler sur un plateau de sagex.

Chaque équipe de 2 ou 3 joueurs forme une « tribu de petits Hébreux »¹. Elle reçoit un pion et une enveloppe qui contient :

- une carte « esclavage »
- une carte « murmures »
- une carte « faim »
- une carte « désert »

On joue comme au jeu de l'oie.

Les tribus avancent avec un dé qui va jusqu'à 3, ce qui permet d'avancer lentement.

Si les enfants sont trop nombreux pour pouvoir jouer autour d'une table, on jouera comme avec un jeu de cartes. Les cartes sont posées en tas dans le bon ordre et chaque tribu tire à son tour la carte du dessus. Une fois tirées, elles sont affichées dans le bon ordre. Elles peuvent être agrandies au besoin.

¹ Chaque tribu peut éventuellement choisir, sans perdre trop de temps, son nom parmi les tribus d'Israël selon Exode 1, 2-5 : Ruben, Siméon, Lévi, Juda, Issakar, Zabulon, Benjamin, Dan, Nephtali, Gad, Asher.

Les règles du jeu de Moïse

Le but du jeu : Entrer en Terre promise !

L'animateur ne donne pas les règles du jeu avant de commencer. Les enfants découvriront la dynamique du jeu au fil du récit.

Sans qu'ils s'en rendent compte tout de suite, et sans qu'on le leur dise, ce jeu demande la collaboration de toutes les tribus, pour arriver toutes ensemble en Terre promise.

Au début du jeu, chaque « tribu de petits Hébreux » aura reçu son enveloppe avec les 4 cartes dont elle devra se libérer durant le jeu pour entrer en Terre promise. Elle pose son pion sur la première case.

Chaque tribu jette le dé à son tour et avance sur les cases.

Elle répond à la question et suit la consigne s'il y en a une. Si la tribu ne trouve pas de réponse à la question, l'animateur aide à réfléchir, donne des indices. Les autres tribus peuvent aussi aider ! S'il n'y a pas de question, la tribu dit simplement quel moment de l'histoire est représenté. La carte est détachée et la tribu garde la carte.





Les cases vides sont sautées par les autres sans être comptées.

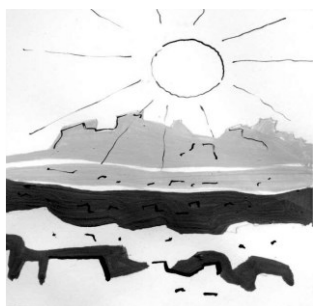
Une seule carte doit rester en place : celle du passage de la Mer (19)

À l'approche de l'arrivée en Terre promise, tous attendent jusqu'à ce que chacun soit arrivé sur l'avant-dernière case (23).

La première tribu qui entre en Terre promise entraîne toutes les autres. À ce moment-là, toutes les tribus sont libérées de la carte DÉSERT et entrent en Terre promise.

Dans ce jeu, chacun est gagnant. Chaque « petit Hébreu » reçoit une récompense, si possible en lien avec le récit. Pourquoi pas un peu de pain et de miel, puisqu'il est entré dans « le pays où coule le lait et le miel », ou un biscuit au lait et au miel ?...

<p>ESCLAVAGE</p> 	<p>FAIM</p> <p>FAIM</p> <p>FAIM</p> <p>FAIM</p> <p>FAIM</p> <p>FAIM</p>	<p>murmures murmures MURMURES murmures Murmures murmures m u r m u r e s MURMURES murmures</p>
<p>ESCLAVAGE</p> 	<p>FAIM</p> <p>FAIM</p> <p>FAIM</p> <p>FAIM</p> <p>FAIM</p> <p>FAIM</p>	<p>murmures murmures MURMURES murmures Murmures murmures m u r m u r e s MURMURES murmures</p>
<p>ESCLAVAGE</p> 	<p>FAIM</p> <p>FAIM</p> <p>FAIM</p> <p>FAIM</p> <p>FAIM</p> <p>FAIM</p>	<p>murmures murmures MURMURES murmures Murmures murmures m u r m u r e s MURMURES murmures</p>
<p>ESCLAVAGE</p> 	<p>FAIM</p> <p>FAIM</p> <p>FAIM</p> <p>FAIM</p> <p>FAIM</p> <p>FAIM</p>	<p>murmures murmures MURMURES murmures Murmures murmures m u r m u r e s MURMURES murmures</p>



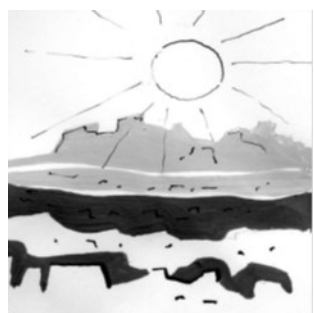
DESERT



PRIERE



PAIN



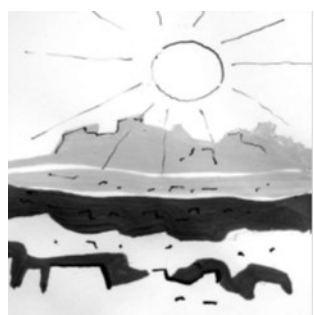
DESERT



PRIERE



PAIN



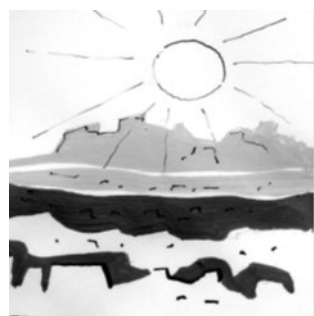
DESERT



PRIERE



PAIN



DESERT



PRIERE



PAIN

Cartes pour le jeu de Moïse

dessins Pascale Roze Huré, Jean-François Kieffer

L'esclavage : Est-ce que vous connaissez une histoire dans la Bible où un roi se conduit mal, un peu comme Pharaon ?



1

Moïse dans l'arche : Est-ce que vous connaissez une histoire qui se passe aussi sur l'eau ? Un voyage sur l'eau ? Une traversée de l'eau ?



2

La fille de Pharaon sauve Moïse : Est-ce que vous connaissez une histoire dans la Bible où quelqu'un sauve une personne ?



3



4



5



6

Moïse devient berger : Est-ce que vous connaissez d'autres bergers dans la Bible ?



7

Le buisson ardent : Est-ce que dans l'histoire de Moïse, il y a un autre feu bizarre ?

Vous recevez une carte PRIÈRE qui vous libère de la carte MURMURES.



8



9

Excuse-moi, mon Seigneur,
envoie je t'en prie,
qui tu voudras.



10

Moïse et Aaron : Est-ce que vous connaissez une autre histoire où deux personnes sont envoyées en mission ensemble ?



11



12

Les 10 malheurs : Est-ce que le chiffre 10 apparaît à un autre moment dans l'histoire de Moïse ?



13

L'agneau de la Pâque : Est-ce que vous connaissez une autre histoire avec un agneau... un mouton... une brebis... ?

Vous recevez une carte PAIN. Elle vous libère de la carte FAIM.



14



15

Le repas de la Pâque : Est-ce que vous connaissez dans la Bible un autre repas de la Pâque ?

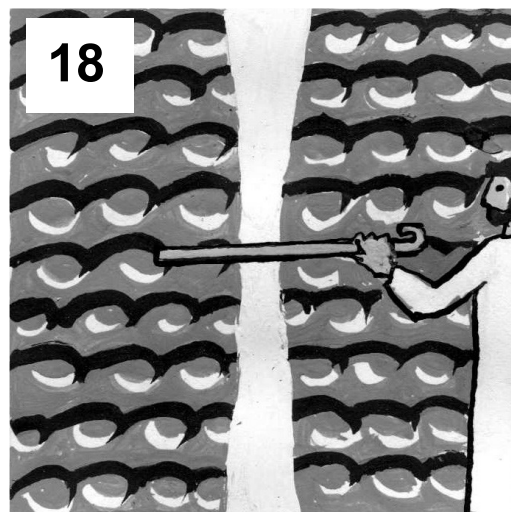
Vous recevez une carte PAIN. Elle vous libère de la carte FAIM.



16



17



18

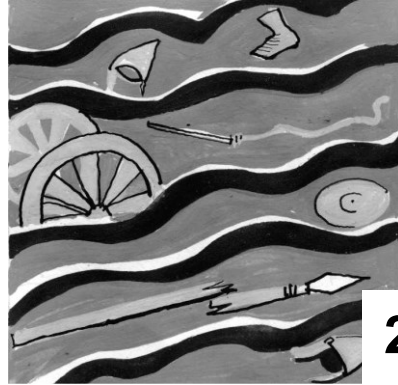
Le passage de la Mer :

Chaque équipe qui passe cette case, même sans s'y arrêter, est libérée de sa carte ESCLAVAGE !



Cette case reste en place ! 19

La Mer revient à sa place : Est-ce que vous connaissez dans la Bible une histoire qui se passe aussi sur l'eau ?



20

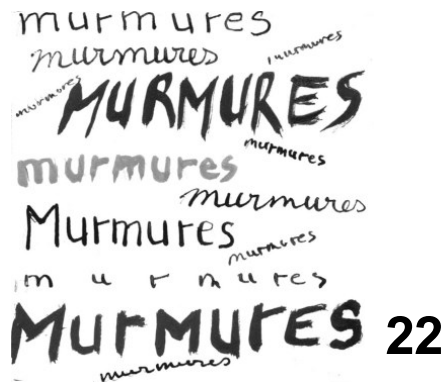
La joie de Myriam: Connaissez-vous un chant qui chante la gloire de Dieu ?

La tribu reçoit une carte PRIÈRE qui la délivre de la carte MURMURES



21

Les murmures : Est-ce que vous connaissez des personnes dans la Bible qui murmurent ? Contre qui ?



22

Les 12 sources et les 70 palmiers : Est-ce que vous connaissez une histoire où il y a de l'eau ? Est-ce qu'elle fait du bien ?



23

Les Hébreux campent : Connais-tu d'autres personnes dans la Bible qui campent ?



24

La manne, le pain du ciel :

La tribu reçoit une carte PAIN qui la libère de la carte FAIM. Si la tribu trouve un autre récit dans la Bible avec du pain, elle reçoit une **2ème carte PAIN** qu'elle peut offrir à une autre tribu.



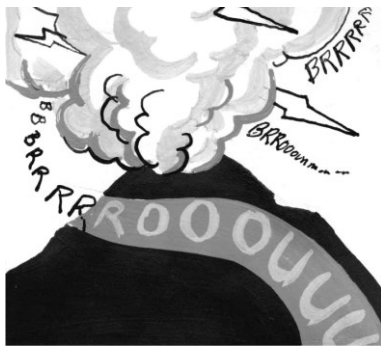
25

Moïse prie pendant la bataille : Moïse a besoin de Aaron et de Hour pour le soutenir. **La tribu reçoit des cartes PRIÈRE pour libérer les autres tribus de leur carte MURMURE, s'ils les ont encore.**



26

La montagne de l'Horeb : Est-ce que vous connaissez un autre moment de l'histoire de Moïse qui se passe sur cette montagne ?



27

Les 10 paroles : Est-ce que vous avez déjà entendu le chiffre 10 dans l'histoire de Moïse ?



28

29



30





La Terre promise : on y entre tous ensemble, même si Moïse n’y est pas entré. Mais d’abord, il faut être libéré des cartes MURMURES et FAIM. Si une tribu les possède encore, il demande de l’aide aux autres tribus, qui ont peut-être encore une carte PRIÈRE ou une carte PAIN à donner.
En entrant en Terre promise, on abandonne la carte DÉSSERT.

