# GRAND JEU LES 10 COMMANDEMENTS

But du jeu : s'approprier les 10 commandements en jouant.

Introduction : Dieu choisit Moïse pour libérer son peuple de l'esclavage en Égypte. Dans le désert, Dieu conclut une alliance avec lui puis lui donne dix commandements pour aider les hommes à avancer sur leur chemin de vie. Mais les Hébreux ont du mal à obéir à Dieu et à retenir les commandements. Est-ce que vous ferez mieux qu'eux ?

Déroulé du jeu : Les enfants sont en équipe. Chaque enfant reçoit un « passeport » en forme de tablettes des commandements, où il sera indiqué, à chaque passage d'épreuve, s'il a réussi ou pas. On peut demander aux enfants d'apprendre par cœur l'intitulé de chaque commandement en arrivant à chaque étape.

**Premier commandement- Je suis le Seigneur ton Dieu. Tu n'auras pas d'autres dieux en face de moi. Tu ne feras aucune idole.**

L'idolâtrie « consiste à diviniser ce qui n'est pas Dieu » (CEC 2113). Or, il peut nous arriver d'adorer une personne sur terre comme une idole, de ne penser et vivre que pour elle (un chanteur, un sportif…) ou d'aimer démesurément une réalité plus matérielle (l'argent, le confort, la beauté, le succès…). Connaître Dieu et l'adorer doit être la priorité de notre vie.

Jeu : Le symbole de l'alliance de Dieu avec les hommes, c'est l'arc-en-ciel. Mais quand celui-ci, au hasard d'une tempête, a volé en éclat, nous avons besoin de votre aide pour le remettre en état… Découper les feuilles de papier en une multitude de bandelettes de papier. Puis les disposer sur l'aire de jeu, de manière visible ou pas. En un temps donné, les enfants vont chercher le maximum de bandes de papier, puis les accrocher à celles qu'ils ont déjà trouvées. Quand la cloche sonne, ils posent la bande multicolore, qui sera comparée à celle des autres équipes. L'équipe qui a la bande la plus longue a gagné.
*Matériel : des feuilles de papier de différentes couleurs, du scotch*

**Deuxième commandement- Tu n'invoqueras pas en vain le nom du Seigneur ton Dieu.**

N'utilisons pas le nom de Dieu pour maudire, blasphémer ou jurer ! Nous employons parfois le nom de Dieu dans des phrases grossières, ce qui est moche, inutile et irrespectueux envers Dieu. En tant que chrétien, attachons-nous plutôt à bien agir pour la gloire de Dieu !

Jeu : Des jurons, oui ! mais pas n'importe lesquels ! Voilà un petit jeu qui vous permettra de découvrir, ou de redécouvrir quelques expressions rigolotes qui expriment bien souvent notre étonnement, notre colère… Assembler les syllabes pour retrouver les bons mots.
*Matériel : photocopies des mots à découper (à la fin du document)*

**Troisième commandement- Souviens-toi du jour du sabbat pour le sanctifier.**

Dieu donne à son peuple un jour de repos, c'est ce que nous vivons chaque dimanche. C'est un jour pour lui dire merci pour la vie, pour sa miséricorde, pour tous ses dons. Et pour nous chrétiens, le centre de ce jour, c'est l'Eucharistie, qui signifie « action de grâce ».

Jeu : C'est dimanche, le Seigneur nous invite à le rejoindre avec les autres à la messe. Mais l'église est tellement pleine qu'il n'y a plus une seule place… ou si, peut-être une tout là-bas, au fond… Faites le jeu de la chaise musicale sur fond de chants de louange !
*Matériel : une playlist de chants de louange, des chaises (ou des foulards pour marquer les places)*

**Quatrième commandement- Honore ton père et ta mère.**

Cela consiste à être reconnaissants, respecter et prendre soin de nos parents, mais aussi de tous ceux à qui nous devons la vie, le bien-être, la sécurité et la foi.

Jeu : Comment remercier nos parents pour tout ce qu'ils font pour nous ? Essayez d'écrire 2 beaux acrostiches, un pour MAMAN, et l'autre pour PAPA.
Autre idée : en famille, on se connaît bien, même très bien ! On choisit deux enfants. Le premier va bien prendre le temps d'observer le deuxième. Puis il se met à l'écart, pour laisser le temps au deuxième de changer quelque chose sur sa tenue, sa coiffure… Puis le premier enfant revient et doit deviner ce qui a changé sur le deuxième enfant. Les enfants peuvent poser des questions afin de deviner.
*Matériel : du papier et des crayons*

**Cinquième commandement- Tu ne commettras pas de meurtre.**

Dieu nous demande de ne pas tuer, vous l'avez bien compris. Jésus, lui, nous donne un sens beaucoup plus large à ce commandement : il nous demande de ne pas se mettre en colère contre quelqu'un, de ne pas insulter les autres, car on peut « tuer » quelqu'un en lui refusant notre bienveillance, notre attention, notre amitié.

Jeu : Le fort et le faible : Les joueurs sont en cercle (et ne bougent pas de ce cercle) sauf deux qui sont au centre, ce sont le fort et le faible. Le fort garde le faible pendant que les joueurs du cercle essaient de le toucher en lui lançant le ballon. Le joueur qui réussit à toucher le faible vient au centre du cercle et devient le fort, il reste avec l'autre enfant qui devient le faible. Et le jeu continue.
*Matériel : une craie, un ballon*

**Sixième commandement- Tu ne commettras pas d'adultère.**

Dieu a créé l'homme et la femme l'un pour l'autre et pour qu'ils s'aiment. Dans le livre de la Genèse, il est écrit « c'est pourquoi l'homme quitte son père et sa mère et s'attache à sa femme, et ils deviennent une seule chair ». C'est pour consolider cet amour que l'Église propose le sacrement du mariage : alors, Dieu s'engage avec l'homme et la femme pour que cet amour soit solide et durable.

Jeu : La course en duo : Prévoir une ligne de départ et une ligne d'arrivée éloignées de 4 à 6 m. Mettre les enfants deux par deux. En se tenant face à face, les joueurs se prennent mutuellement la jambe droite et la jambe gauche. Ainsi « enchaînés », ils se placent sur la ligne de départ.

Au signal, tous les duos se déplacent par petits bonds pour rejoindre le plus vite possible la ligne d'arrivée. Interdiction de se lâcher la jambe : sinon, élimination ou retour à la case départ.
*Matériel : plots pour marquer le départ et l'arrivée*

**Septième commandement- Tu ne commettras pas de vol.**

Cela nous défend de prendre ce qui appartient à notre prochain, en clair, ce commandement nous interdit de voler. En revanche, il est de notre devoir de faire partager aux autres ce que nous possédons afin que chaque homme puisse subvenir à ses besoins. Il est normal que les richesses offertes par notre terre puissent profiter à tous.

Jeu : Au voleur ! Les enfants sont divisés en 2 groupes, les voleurs et les policiers. On donne 10 pinces à linge à chaque voleur, qui doit les cacher sur lui de façon à ce que les pinces à linge soient partiellement visibles. Les voleurs sont placés en file et les policiers défilent lentement devant eux et prennent les pinces à linge qu'ils voient. Le policier gagnant est celui qui a le plus de pinces à linge.
*Matériel : des pinces à linge*

**Huitième commandement- Tu ne porteras pas de faux témoignage contre ton prochain.**

Ce huitième commandement nous enseigne à ne pas mentir. Quand je mens, je sais parfaitement que je parle ou que j'agis contre la vérité. Le mensonge est une sorte de violence qui peut semer la division et qui trompe la confiance de mon prochain.

Jeu : Grâce au jeu de kim, vous allez pouvoir découvrir les objets qui manquent dans ce sac bien opaque… Étaler 15 objets devant les enfants, pendant 1 ou 2 minutes, le temps qu'ils les mémorisent, puis leur faire fermer les yeux, le temps de glisser 14 objets (bien penser à en retirer un) dans un sac bien opaque. Ensuite, chaque enfant prendra le sac (éventuellement avec les yeux bandés) et devra toucher les objets dans le sac, sans les sortir, et deviner quel objet manque. Si le jeu vous semble trop difficile, on peut se contenter de garder les objets (moins un) bien visibles devant les enfants.
*Matériel : un sac en tissu foncé, 15 objets (un chapelet, une peluche, un fruit, une fourchette…)*

**Neuvième commandement- Tu ne convoiteras pas la femme de ton prochain.**

Parfois, nous désirons des choses qui ne sont pas belles. Alors, une prière peut s'élever dans notre cœur, inspirée du psaume 51 :

Crée en moi un cœur pur, ô mon Dieu, renouvelle et raffermis au fond de moi mon esprit.
Ne me chasse pas loin de ta face, ne me reprends pas ton esprit saint.
Rends-moi la joie d'être sauvé ; que l'esprit généreux me soutienne.

Jeu : Deux par deux. Chacun est habitué à sa chacune… et ils sont heureux de se retrouver après avoir été mélangés aux autres… Pour ce jeu, il faut être un nombre pair de joueurs. On écrit sur des bouts de papier des noms d'animaux familiers dont le cri est facile à imiter, en prenant soin d'en mettre deux de chaque. Le nombre total d'animaux écrits doit être égal au nombre de participants. Pour les plus jeunes on peut fabriquer des cartes-images.
On mélange les papiers pliés en deux et chaque joueur pioche un papier et regarde l'animal qu'il doit incarner. Au signal, tout le monde imite le cri de son animal et les gagnants sont le couple qui se reforme en premier en se reconnaissant par le cri commun de l'animal.

*Matériel : des petits bouts de papier, un crayon, un sac ou une corbeille*

**Dixième commandement- Tu ne convoiteras rien de ce qui appartient à ton prochain.**

Ce commandement prescrit de ne pas convoiter le bien de son voisin ou de sa voisine. Soyons heureux avec ce que nous avons… avoir envie de ce qui est chez mon voisin, crée en moi un cœur insatisfait, toujours à la recherche de plus. L'essentiel ne serait-il pas d'aimer la vie et tous ces trésors dont Dieu nous fait cadeau chaque jour ?

Jeu : Prends le sucre ! Poser un carré de sucre (ou un bonbon) en équilibre sur le dossier d'une chaise. Le joueur, les deux mains attachées dans le dos, doit attraper le morceau de sucre sans le faire tomber.
*Matériel : foulards, morceaux de sucre ou bonbons*

Si besoin, une petite conclusion : ces commandements que Dieu a donnés à Moïse pour le peuple d'Israël et que nous lisons dans la Bible n'appartiennent pas qu'aux Juifs et aux Chrétiens. Pour la plupart des hommes, la majorité de ces commandements apparaît comme une évidence. Dieu a mis des mots sur des réalités qui sont déjà inscrites dans le cœur de tous les hommes : nous savons bien, sans qu'il y ait besoin de l'expliquer, qu'il est important de ne pas tuer ou de ne pas voler par exemple. Par l'intelligence que Dieu nous a donnée, nous sommes déjà capables de reconnaître ce qui est bon et ce qui est mal, de chercher à faire le bien et d'éviter le péché. Mais parfois, nous avons besoin d'y voir plus clair dans nos ténèbres, et la loi de Dieu est là pour nous y aider…

Annexes

**Deuxième commandement**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Bon** | **sang de** | **bonsoir** | **Bouffre de** |
| **bouffre** | **Fich** | **tre** | **Maz** |
| **ette** | **Nom** | **d'une** | **pipe** |
| **Saper** | **lipo** | **pette** | **Scro** |
| **gneu** | **gneu** | **Ventre** | **saint** |
| **gris** | **Nom** | **d'un** | **pétard** |
| **Tonnerre** | **de** | **Brest** | |

Réponses : Bon sang de bonsoir – Bouffre de bouffre – Fichtre – Mazette – Nom d'une pipe – Saperlipopette – Srogneugneu – Ventre-saint-gris – Nom d'un pétard – Tonnerre de Brest