

GRAND JEU SORTIE D'ÉGYPTÉ

7-11 ANS

Jeu basé sur le livre de l'Exode, chapitres 12 à 19

Durée : environ 1h15

But : Les Hébreux ont égaré l'Arche d'Alliance dans le désert, il va falloir reconstituer le chemin qu'ils ont emprunté dans le désert pour pouvoir retourner sur leurs pas et chercher jusqu'à retrouver l'Arche. Chaque équipe rapportera une partie du plan du chemin parcouru. Et tous ensemble, ils pourront retrouver l'Arche !

A chaque étape :

- lecture du passage de la Bible on peut prendre le temps, si besoin de commenter un peu le passage)
- jeu
- gagner un morceau du plan

Organisation :

3 équipes d'environ 6 enfants et 3 chefs d'équipes : un par équipe

4 adultes pour les stands + 1 pour coordonner. Les adultes qui tiennent les 3 premiers stands pourront s'occuper aussi des 3 derniers stands (5-6 et 7).

1 grand plan des chemins parcourus dans le désert, coupé en 21 morceaux (7 stands X 3 groupes).

Faire partir les équipes en décalé (occuper les équipes en leur racontant le début de la vie de Moïse et l'esclavage en Égypte)

Stand 0 – Lancement du jeu, les équipes ensemble

ÉGYPTÉ : Les maisons : Marquer les linteaux des portes

Ex 12, 3.5-7.13-14.26-27

Parlez ainsi à toute la communauté d'Israël : le dix de ce mois, que l'on prenne un agneau par famille, un agneau par maison. Ce sera une bête sans défaut, un mâle, de l'année. Vous prendrez un agneau ou un chevreau. Vous le garderez jusqu'au quatorzième jour du mois. Dans toute l'assemblée de la communauté d'Israël, on l'immolera au coucher du soleil. On prendra du sang, que l'on mettra sur les deux montants et sur le linteau des maisons où on le mangera. Le sang sera pour vous un signe, sur les maisons où vous serez. Je verrai le sang, et je passerai : vous ne serez pas atteints par le fléau dont je frapperai le pays d'Égypte. Ce jour-là sera pour vous un mémorial. Vous en ferez pour le Seigneur une fête de pèlerinage. C'est un décret perpétuel : d'âge en âge vous la fêterez. Et quand vos fils vous demanderont : "Que signifie pour vous ce rite ?" Vous répondrez : "C'est le sacrifice de la Pâque en l'honneur du Seigneur : il a passé les maisons des fils d'Israël en Égypte ; lorsqu'il a frappé l'Égypte, il a épargné nos maisons !" » Alors, le peuple s'inclina et se prosterna.

Tracer une croix/marque sur le front de chacun. Une couleur par équipe.

Matériel : crayons de maquillage (ou rouge à lèvres) de différentes couleurs

Stand 1

ÉGYPTE : Dernier repas des Egyptiens en tant qu'esclaves : Se préparer au départ en toute hâte et manger l'agneau

Ex 12, 3-4.8.11

Parlez ainsi à toute la communauté d'Israël : le dix de ce mois, que l'on prenne un agneau par famille, un agneau par maison. Si la maisonnée est trop peu nombreuse pour un agneau, elle le prendra avec son voisin le plus proche, selon le nombre des personnes. Vous choisirez l'agneau d'après ce que chacun peut manger. On mangera sa chair cette nuit-là, on la mangera rôtie au feu, avec des pains sans levain et des herbes amères. Vous mangerez ainsi : la ceinture aux reins, les sandales aux pieds, le bâton à la main. Vous mangerez en toute hâte : c'est la Pâque du Seigneur.

Jeu : Jeu du Petit-beurre. Les joueurs se mettent en rond, assis par terre. Au centre du dé, on aura placé un gilet, un chapeau et des gants, ainsi qu'une assiette dans laquelle il y a une dizaine de Petit-beurres et une fourchette. Le dé tourne en permanence entre les joueurs et passe de main en main. Quand un joueur a le dé en main, il le lance. S'il obtient 2, 3, 4 ou 5, il ne peut rien faire et il passe le dé à son voisin. Lorsqu'il obtient un 1 ou un 6, il va au centre du cercle où il doit enfiler un gilet, un chapeau et des gants (par exemple), puis s'asseoir et manger le Petit-beurre à l'aide de la fourchette. Il n'a pas le droit de manger avec les mains. Dès qu'un autre joueur fait 1 ou 6, celui qui mangeait/s'apprêtait à manger doit arrêter, se déshabiller et retourner à sa place pour que le nouveau joueur puisse s'habiller et tenter de manger le Petit-beurre... Dès que le 2^e joueur s'habille, le dé reprend sa « course ».

Matériel : des vêtements assez grands pour que tous puissent les enfiler, un dé, un paquet de Petit-beurres, une assiette, une fourchette

Stand 2

MER ROUGE : Traversée de la Mer rouge : C'est compliqué, il y a beaucoup de monde, il ne faut pas se perdre dans la foule...

Ex 14, 5-7.10.15-16.21-23

On annonça au roi d'Égypte, que le peuple d'Israël s'était enfui. Alors Pharaon et ses serviteurs changèrent de sentiment envers ce peuple. Ils dirent : « Qu'avons-nous fait en laissant partir Israël : il ne sera plus à notre service ! » Pharaon fit atteler son char et rassembler ses troupes ; il prit six cents chars d'élite et tous les chars de l'Égypte, chacun avec son équipage. Comme Pharaon approchait, les fils d'Israël regardèrent et, voyant les Égyptiens lancés à leur poursuite, ils eurent très peur, et ils crièrent vers le Seigneur. Le Seigneur dit à Moïse : « Pourquoi crier vers moi ? Ordonne aux fils d'Israël de se mettre en route ! Toi, lève ton bâton, étends le bras sur la mer, fends-la en deux, et que les fils d'Israël entrent au milieu de la mer à pied sec. Moïse étendit le bras sur la mer. Le Seigneur chassa la mer toute la nuit par un fort vent d'est ; il mit la mer à sec, et les eaux se fendirent. Les fils d'Israël entrèrent au milieu de la mer à pied sec, les eaux formant une muraille à leur droite et à leur gauche. Les Égyptiens les poursuivirent ; tous les chevaux de Pharaon, ses chars et ses guerriers entrèrent derrière eux jusqu'au milieu de la mer.

Jeu : Course d'obstacles en équipe avec les pieds liés. Tous les joueurs de l'équipe ont les pieds liés entre eux. Ils devront donc se coordonner pour éviter les obstacles.

Matériel : Foulards, de quoi créer des obstacles...

Stand 3

MER DES ROSEAUX : Chant de victoire : Les Égyptiens sont morts dans les eaux de la mer rouge.

Ex 14, 26-27.31 et Ex 15, 1.20-21

Le Seigneur dit à Moïse : « Étends le bras sur la mer : que les eaux reviennent sur les Égyptiens, leurs chars et leurs guerriers ! ». Moïse étendit le bras sur la mer. Au point du jour, la mer reprit sa place ; dans leur fuite, les Égyptiens s'y heurtèrent, et le Seigneur les précipita au milieu de la mer. Israël vit avec quelle main puissante le Seigneur avait agi contre l'Égypte. Le peuple craignit le Seigneur, il mit sa foi dans le Seigneur et dans son serviteur Moïse. Alors Moïse et les fils d'Israël chantèrent ce cantique au Seigneur : « Je chanterai pour le Seigneur ! Éclatante est sa gloire : il a jeté dans la mer cheval et cavalier ! La prophétesse Miryam, sœur d'Aaron, saisit un tambourin, et toutes les femmes la suivirent, dansant et jouant du tambourin. Et Miryam leur entonna : « Chantez pour le Seigneur ! Éclatante est sa gloire : il a jeté dans la mer cheval et cavalier !

Jeu : Inventer une danse de la victoire sur le chant « Chantez au Seigneur car il s'est couvert de gloire, cheval et cavalier la mer les a engloutis »

Matériel : avoir le chant pré-enregistré, ou juste les paroles

Stand 4

MARA, dans le DÉSERT DE SHUR : Dieu transforme l'eau salée en eau de source : Il promet de protéger le peuple s'il garde ses commandements

Ex 15, 23-26

Ils arrivèrent à Mara mais ne purent boire l'eau de Mara car elle était amère ; d'où son nom de « Mara ». Et le peuple récrimina contre Moïse en disant : « Que boirons-nous ? ». Alors Moïse cria vers le Seigneur, et le Seigneur lui montra un morceau de bois. Moïse le jeta dans l'eau, et l'eau devint douce. C'est là que le Seigneur leur fixa un statut et un droit, là où il les mit à l'épreuve. Il dit : « Si tu écoutes bien la voix du Seigneur ton Dieu, si tu fais ce qui est droit à ses yeux, si tu prêtes l'oreille à ses commandements, si tu observes tous ses décrets, je ne t'infligerai aucune des maladies que j'ai infligées aux Égyptiens, car je suis le Seigneur, celui qui te guérit. »

Jeu : Le time's up (revisité) des 10 commandements

Ce jeu se joue en 3 manches.

Un enfant essaie de faire deviner les commandements à ses coéquipiers. Il dispose de deux minutes. Quand il n'y arrive pas, un autre enfant prend la relève pour faire deviner à l'équipe le maximum de commandements qui restent à deviner.

Première manche : L'enfant parle librement.

On peut passer une carte en la mettant sous le paquet.

Deuxième manche : L'enfant ne peut dire qu'un mot par commandement.

Troisième manche : L'enfant ne peut plus parler, il choisit des mimes et des bruitages.

Matériel : un time's up des 10 commandements (fourni à la fin de ce document)

Stand 5

DÉSERT DE SIN : La manne et les cailles

Ex 16, 2.3.11-14

Dans le désert, toute la communauté des fils d'Israël récriminait contre Moïse et Aaron. Les fils d'Israël leur dirent : « Ah ! Il aurait mieux valu mourir de la main du Seigneur, au pays d'Égypte, quand nous étions assis près des marmites de viande, quand nous mangions du pain à satiété ! Vous nous avez fait sortir dans ce désert pour faire mourir de faim tout ce peuple assemblé ! » Le Seigneur dit alors à Moïse : « J'ai entendu les récriminations des fils d'Israël. Tu leur diras : "Au coucher du soleil, vous mangerez de la viande et, le lendemain matin, vous aurez du pain à satiété. Alors vous saurez que moi, le Seigneur, je suis votre Dieu." » Le soir même, surgit un vol de cailles qui recouvrirent le camp ; et, le lendemain matin, il y avait une couche de rosée autour du camp. Lorsque la couche de rosée s'évapora, il y avait, à la surface du désert, une fine croûte, quelque chose de fin comme du givre, sur le sol. Quand ils virent cela, les fils d'Israël se dirent l'un à l'autre : « Mann hou ? » (ce qui veut dire : Qu'est-ce que c'est ?), car ils ne savaient pas ce que c'était. Moïse leur dit : « C'est le pain que le Seigneur vous donne à manger. »

Jeu : Kim des odeurs

Faire deviner aux enfants 6-7 épices ou condiments, qu'ils sentiront les yeux bandés.

Matériel : des foulards, des petits pots opaques avec des épices ou condiments (cannelle, muscade, menthe, lavande, poivre...)

Stand 6

MASSA près de REPHIDIM : Le peuple râle parce qu'il a soif, Moïse appelle le Seigneur au secours et l'eau jaillit du rocher

Ex 17, 3-7

Là, le peuple souffrit de la soif. Il récrimina contre Moïse et dit : « Pourquoi nous as-tu fait monter d'Égypte ? Était-ce pour nous faire mourir de soif avec nos fils et nos troupeaux ? » Moïse cria vers le Seigneur : « Que vais-je faire de ce peuple ? Encore un peu, et ils me lapideront ! » Le Seigneur dit à Moïse : « Passe devant le peuple, emmène avec toi plusieurs des anciens d'Israël, prends en main le bâton avec lequel tu as frappé le Nil, et va ! Moi, je serai là, devant toi, sur le rocher du mont Horeb. Tu frapperas le rocher, il en sortira de l'eau, et le peuple boira ! » Et Moïse fit ainsi sous les yeux des anciens d'Israël. Il donna à ce lieu le nom de Massa (c'est-à-dire : Épreuve) et Mériba (c'est-à-dire : Querelle), parce que les fils d'Israël avaient cherché querelle au Seigneur, et parce qu'ils l'avaient mis à l'épreuve, en disant : « Le Seigneur est-il au milieu de nous, oui ou non ? »

Jeu : La station de brouillage.

(se mettre à l'écart des autres jeux) L'équipe est divisée en 2. Chaque partie de l'équipe doit faire parvenir en criant un message à l'autre partie. L'animateur se place entre les deux parties et doit faire un maximum de bruit pour que les deux équipes ne puissent pas se comprendre.

Les messages à faire passer :

« Seigneur que ferai-je pour ce peuple qui a soif ? »

« Tu frapperas le rocher, l'eau en sortira. »

Matériel : de quoi aider l'animateur à faire du bruit : djembé , totoche

Stand 7

REPHIDIM : Combat contre les Amalécites. Moïse doit garder les mains levées pour obtenir la victoire

Ex 17, 8-9.11-13

Les Amalécites survinrent et attaquèrent Israël à Rephidim. Moïse dit alors à Josué : « Choisis des hommes, et va combattre les Amalécites. Moi, demain, je me tiendrai sur le sommet de la colline, le bâton de Dieu à la main. » Quand Moïse tenait la main levée, Israël était le plus fort. Quand il la laissait retomber, Amalec était le plus fort. Mais les mains de Moïse s'alourdissaient ; on prit une pierre, on la plaça derrière lui, et il s'assit dessus. Aaron et Hour lui soutenaient les mains, l'un d'un côté, l'autre de l'autre. Ainsi les mains de Moïse restèrent fermes jusqu'au coucher du soleil. Et Josué triompha des Amalécites au fil de l'épée.

Jeu : Les hommes forts : tir à la corde

Soit mettre toute l'équipe contre un animateur, soit répartir les enfants en 2 sous-équipes

Matériel : une grosse corde

Stand 8 - Les 3 équipes ensemble

SINAÏ : Arrivée au Sinaï : la purification nécessaire avant de recevoir l'Arche d'Alliance

Ex 19, 1.10-11

Le troisième mois qui suivit la sortie d'Égypte, jour pour jour, les fils d'Israël arrivèrent dans le désert du Sinaï. Le Seigneur dit encore à Moïse : « Va vers le peuple ; sanctifie-le, aujourd'hui et demain ; qu'ils lavent leurs vêtements, pour être prêts le troisième jour ; car, ce troisième jour, en présence de tout le peuple, le Seigneur descendra sur la montagne du Sinaï. »

Faire disparaître la trace sur le front et se laver les mains !

Reconstituer le puzzle du plan du désert et chercher sur le plan où peut être cachée l'Arche d'Alliance.

Puis aller à la recherche de l'Arche. Partage d'un goûter ou autre.

Time's up des 10 commandements

<p>Tu n'auras pas d'autres dieux que moi.</p>	<p>Tu ne feras aucune idole.</p>
<p>Tu n'invoqueras pas en vain le nom du Seigneur ton Dieu pour le mal.</p>	<p>Tu feras du sabbat un mémorial, un jour sacré.</p>
<p>Honore ton père et ta mère.</p>	<p>Tu ne tueras pas.</p>
<p>Tu ne commettras pas d'adultère.</p>	<p>Tu ne commettras pas de vol.</p>
<p>Tu ne porteras pas de faux témoignage contre ton prochain.</p>	<p>Tu ne convoiteras pas la maison de ton prochain ; tu ne convoiteras pas la femme de ton prochain, ni son serviteur, ni sa servante, ni son bœuf, ni son âne : rien de ce qui lui appartient. »</p>



(Ajouter une Arche d'Alliance sur le plan...)