LIGUE POUR LA LECTURE DE LA BIBLE
WWW.LIGUE.CH

La grande histoire : La Chute

Animation planchettes en bois pour les 8-12 ans

Objectifs poursuivis

- Réaliser la cohérence du plan de Dieu pour l'humanité au travers de 5 étapes.
- Réaliser que les humains ont choisi de vivre indépendamment de leur créateur mais qu'heureusement Dieu a restauré cette relation en envoyant Jésus, son fils, sur terre (voir animation 3 sur la rédemption).

Informations générales

La Ligue met à disposition des groupes d'enfants (églises, camps, etc.) des planchettes en bois en suffisance. Celles-ci doivent être réservées en contactant le bureau de la Ligue à St-légier. La Ligue propose aussi des fiches d'animation et du matériel spécifique pour les animations de « La grande histoire ».

- Adaptée pour **5 à 30 enfants** âgés entre **8 et 12 ans**.
- **Un encadrant minimum** est nécessaire qui peut être secondé en fonction du nombre de participants.
- Dure environ **1h30** (15' accueil et jeu d'introduction, 15' histoire biblique, 10' prière et verset, 15' louange, 5' conclusion, 30' construction). À noter que le temps de louange peut être supprimé et que le temps de construction peut être raccourci ou rallongé au besoin.
- Le **matériel spécifique** nécessaire peut-être loué à la Ligue et/ou téléchargé au format PDF.
- Requiert d'avoir **une salle à disposition** suffisamment grande pour accueillir le nombre de participants attendu.
- Une **grille tarifaire** est à disposition pour le prix des locations.
- Les planchettes en bois doivent être **rendues dans les délais fixés**. Si ce n'est pas le cas, un montant supplémentaire vous sera demandé.

Présentation générale

Cette animation est la deuxième d'une série de cinq animations qui abordent « La grande histoire » qu'est la Bible. Ces animations ont pour but de permettre aux enfants de prendre conscience du fil rouge de la Bible et de réaliser qu'il s'agit d'une seule et même histoire qui présente le royaume de Dieu.

Pour ce faire des planchettes en bois sont utilisées afin d'apporter un aspect ludique à ces animations.

Au niveau de la structure, chaque animation commence par un jeu d'introduction, suivi de l'histoire biblique, de l'apprentissage d'un verset et/ou d'une prière créative, d'un temps de louange facultatif, d'une conclusion et enfin d'un temps de construction.

Ces animations peuvent être faites indépendamment les unes des autres. Cependant, l'objectif premier est de donner une vue d'ensemble de la Bible en réalisant les cinq animations prévues :

- La création
- La chute
- La rédemption
- Le discipulat
- L'espérance

La frise chronologique disponible en annexe aide les enfants à se situer dans l'histoire.

Mise en place

Prendre le temps de lire le texte biblique du jour puis prendre connaissance de l'animation dans son entier ainsi que des différents éléments à installer en amont de l'activité.

Jeu d'introduction

<u>Faux espoir</u> (10 minutes)

But : L'objectif est d'illustrer le fait que, dans l'histoire du jour, quelque chose va être cassé, brisé. Les enfants vont peu à peu découvrir de quoi est-ce qu'il s'agit.

Installation en amont : Réaliser une sphère en planchettes en bois et délimiter une zone tout autour avec du scotch dans laquelle les enfants ne pourront pas rentrer.
Tutoriel : https://www.youtube.com/watch?v=e2VENEQYkDE

Déroulement : Laisser les enfants rentrer dans la salle et s'asseoir devant la construction. Demander aux enfants ce qu'ils pensent de cette construction. Puis, un deuxième animateur, à l'aide d'un objet tel qu'un balai vient casser la belle construction.
Un deuxième temps de discussion permet alors aux enfants de s'exprimer sur leurs émotions face à cette destruction ainsi que sur la façon dont ils auraient réagi si c'était eux qui l'avaient construite ? À noter qu'il y a également la possibilité de jouer sur un dialogue entre les deux animateurs.

Exemple :
– Pourquoi tu as cassé ce que j'ai fait ?
– Parce que je voulais construire quelque chose de plus beau à la place, etc…

Transition : Dire aux enfants que le but de cette introduction est de mettre en évidence les différentes émotions qu'il est possible de ressentir face à un objet qui est détruit et que les émotions que l'on ressent dépendent de notre rôle. Celui à qui on a cassé quelque chose ou celui qui a cassé l'objet. Dire qu'un passage de la Bible va désormais leur être raconté et, comme pour cette introduction, le but va être notamment de réfléchir aux émotions que cela provoque en eux.

Matériel : Suffisamment de planchettes en bois, scotch, de quoi montrer le tutoriel aux enfants, un balai.

Histoire biblique

La Chute (Genèse 3.1-13 / 25 minutes)

But : Découvrir le récit de la chute à l'aide d'une histoire imagée, du texte biblique et d'une mise en pratique.

Installation en amont : Afficher, à différents endroits de la salle, les six émotions primaires universelles (annexe 1).

Déroulement : Pour commencer, raconter une histoire fictive aux enfants (annexe 2) dans le but de les aider à comprendre le passage de Genèse 3.13. Puis, les laisser se positionner vers l'émotion principale qu'ils ressentent après avoir écouté cette histoire. Il est possible de donner la parole aux participants pour découvrir la ou les raisons de leur choix. Enchaîner ensuite en leur lisant/racontant le passage de Genèse 3.1-13. Pour ce faire, n'hésitez pas à utiliser une Bible pour enfants que vous avez à disposition. Terminer en disant que l'une des conséquences de la désobéissance d'Adam et d'Ève est de s'être fait chasser du jardin d'Éden (voir Genèse 3.14-24). Puis, laisser à nouveau les enfants se positionner vers l'émotion principale qu'ils ressentent à la suite de ce récit. Enfin, rassembler les enfants et faire le lien entre les deux histoires.

Enseignement : Dans l'histoire du foot, les joueurs ont, à un moment donné, décidé d'écouter une autre voix que celle de l'arbitre. Comme ils n'ont pas respecté le règlement, ils ont été exclus du terrain. C'est exactement ce qui s'est passé avec Adam et Ève. Dieu leur a donné des règles, qu'ils n'ont pas respectées et ils ont donc été chassés du jardin d'Éden. De plus, parce qu'ils ont désobéit, le péché est entré dans le monde. Le péché nous éloigne de Dieu et, toi et moi, encore aujourd'hui, nous faisons des choses qui nous éloignent de Dieu.

Enfin, dans les deux histoires, tant les joueurs qu'Adam et Ève se sont soumis à une parole (voix inconnue VS parole de l'arbitre/parole de Dieu VS parole du serpent) avec cette question : Dieu (le coach) a-t-il vraiment dit ?

Transition : Pour terminer ce moment, jouer durant quelques minutes au jeu « tu préfères » (annexe 3) pour permettre aux enfants de réfléchir aux choix qu'ils font au quotidien et aux conséquences de ces choix. Ce jeu permet de faire la transition avec le temps de prière sur la thématique des choix et de leurs conséquences positives ou négatives.

Matériel : Annexes 1, 2 et 3, une Bible pour enfants

Verset du jour & prière créative

Prière post-it (5 à 10 minutes)

But : Laisser le temps aux enfants pour réfléchir à un choix qui a eu de bonnes conséquences et/ou à un choix qui a eu de mauvaises conséquences dans leur vie.

Déroulement : Donner la possibilité aux enfants d'écrire sur un post-it ce à quoi ils ont pensé et le déposer sur la croix ou au pied de la croix ; que ce soit pour remercier Jésus de les avoir peut-être aidés à faire ce bon choix ou alors pour demander pardon de façon symbolique.

Matériel : De quoi écrire, des post-it, une croix.

Louange (À choix | 5 minutes)

But : Vivre un moment de louange en lien avec la thématique du jour.

- *Dieu me parle*, Les Fabricants de Joie : https://youtu.be/fQDwQWnb-e4

Matériel : De quoi passer de la musique.

Conclusion (5 minutes)

Pour terminer, rappeler aux enfants les différentes émotions qu'ils ont ressenties en entendant cette histoire et leur rappeler que malgré toutes les émotions négatives que peut provoquer ce texte, Dieu fait grâce à Adam et Ève. Ainsi, l'histoire du jour se termine sur une note d'espoir pour la suite.

Enfin, encourager les enfants à penser à cette histoire lorsqu'ils sont confrontés à un choix et leur rappeler que s'ils font un mauvais choix, Dieu reste bon envers eux malgré tout mais que les conséquences de leur péché (faute) ne disparaissent pas forcément du jour au lendemain (ex : on se souvient d'une parole blessante).

Puis, préciser aux enfants que l'histoire du jour fait partie de La grande histoire de la Bible, autrement dit, ce n'est pas la fin de l'histoire ! Dieu a prévu un plan de salut pour sa création et pour nous, humains, qui en faisons partie. Il a prévu de réparer la relation qui a été cassée entre lui et les hommes. Ce sera le thème de la prochaine animation : Jésus qui est mort sur la croix, pour nous. Enfin, pour visualiser toute l'histoire, les enfants peuvent afficher au mur la deuxième partie de la grande affiche à disposition.

Matériel : Annexe affiche.

Temps de jeu/construction

Parcours de billes en planchettes en bois (30 minutes ou plus)

But : L'objectif de cette construction est de représenter Adam et Ève qui sont chassés du jardin d'Éden.

Déroulement : Répartir les participants en petits groupes afin que chacun puisse participer un maximum aux différentes constructions. Chaque groupe a pour mission de construire un parcours de billes, à l'aide des planchettes en bois. Puis, l'idée est de disposer un petit personnage en Lego®/planchettes en bois à l'arrivée du parcours de billes, pour qu'il soit détruit lorsque la bille arrivera dessus. Les parcours de billes peuvent être utilisés à plusieurs reprises en fonction du temps à disposition.

Voici une idée afin de réaliser un parcours de billes à l'aide de planchettes en bois :
https://youtu.be/9qPGPQ_jNHY?list=PLweN8j_sN7S34nBT0UB0LgqNwzh-oGd9

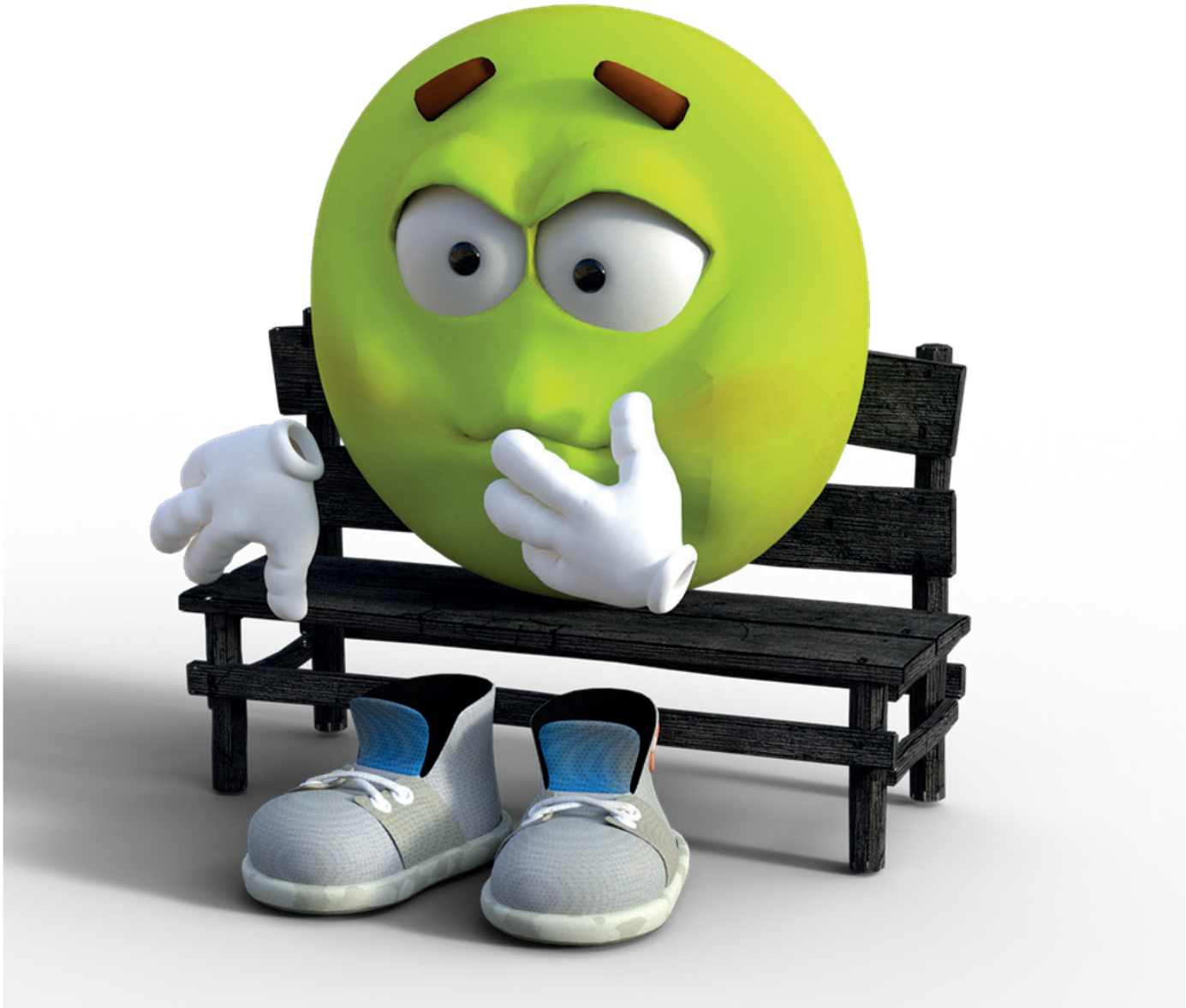
Matériel : Suffisamment de planchettes en bois, une bille par groupe au minimum., personnage Lego® ou en planchettes en bois.

ANNEXE 1 :

LES 6 ÉMOTIONS PRIMAIRES

LA JOIE

LA COLÈRE



LE DÉGOÛT

LA PEUR

LA SURPRISE

LA TRISTESSE

ANNEXE 2 :

HISTOIRE FICTIVE DE JOUEURS DE FOOT VS VOIX INCONNUE

But : Raconter une histoire fictive aux enfants pour les aider à mieux comprendre le récit de Genèse 3.1-13.

Histoire à raconter aux enfants :

Je vous invite à fermer les yeux pour mieux imaginer l'histoire que je vais vous raconter… Sentez cette odeur d'herbe et de terre qui monte à vos narines. Entendez les cris d'encouragement de la foule et des entraîneurs sur le banc. Regarder les 11 joueurs de chaque équipe en train de faire de leur mieux pour marquer des buts tout en respectant les règles pour éviter de recevoir un carton. D'ailleurs, l'arbitre est actuellement en train de regarder l'écran à sa disposition pour prendre une décision sur un hors-jeu. Pendant ce temps, une voix inconnue se fait entendre dans le stade. Elle remet en question les joueurs et leur façon de jouer :

- Vous n'aimeriez pas changer les règles ?
- Jouer plus librement ?
- Ne pas respecter votre place sur le terrain ?

Les joueurs commencent alors à remettre en question les règles de l'arbitre et ses paroles. Est-ce que l'arbitre fait vraiment bien son travail ? Est-ce que ça ne serait pas plus agréable de ne pas l'écouter et jouer comme on le souhaite ?

Pendant que les joueurs débattent, l'arbitre revient enfin sur le terrain mais, d'un coup, les joueurs n'écoutent plus et n'en font qu'à leur tête. L'arbitre prend alors son courage à deux mains et dit aux joueurs qu'ils doivent arrêter de jouer et sortir du terrain. En effet, il est écrit dans le règlement qu'un manque de respect envers l'arbitre, même dans son dos, sera puni d'exclusion. Les joueurs sont au courant de cette règle mais, malgré tout, ils ne l'ont pas respectée et ils en subissent désormais les conséquences.

ANNEXE 2 :

HISTOIRE FICTIVE DE JOUEURS DE FOOT VS VOIX INCONNUE

But : Permettre aux enfants de se positionner face à des choix hypothétiques qu'ils pourraient faire.

Déroulement : Les participants se placent en colonne les uns derrière les autres. Lorsqu'une question leur est posée, ils doivent choisir entre le choix n°1 et se déplacer à quelques mètres sur leur droite ou le choix n°2 et se déplacer à quelques mètres sur leur gauche. Puis, une fois que chaque personne s'est déplacée d'un côté ou de l'autre de la salle, tout le monde revient au centre et la question suivante est posée par le meneur de jeu.

Préfères-tu... ?

Ne plus jamais pouvoir te brosser les dents	ou	Devoir porter tous les jours les mêmes vêtements
Voyager dans le passé		Voyager dans le futur
Avoir un fou rire quand un(e) ami(e) tombe ou se fait mal		Jouer au super-héros (aider) quand un(e) ami(e) tombe ou se fait mal
Être invisible pendant une journée		Lire dans les pensées des autres pendant des heures
Jouer avec ton frère/ta sœur à votre jeu préféré		Embêter ton frère/ta soeur parce que c'est « marrant »
Être un chanteur célèbre		Avoir le pouvoir de te téléporter
Obéir à tes parents pour leur faire plaisir		Désobéir à tes parents pour n'en faire qu'à ta tête
Ne plus jamais avoir de soucis		Ne plus jamais ressentir de douleurs
Parler cinq langues couramment		Devenir un expert dans un seul instrument
Avoir quatre yeux		Avoir quatre oreilles

Mais pour l’arbre qui est
au milieu du jardin,
Dieu a dit :
« Ne mangez pas ses
fruits et n’y touchez pas !
Sinon, vous mourrez. »

Genèse 3.3