

Cette animation prend appui sur l'envoi de Moïse à Pharaon et sur celui des 72 disciples par Jésus. Elle permet de percevoir le sens de l'envoi dans la liturgie de la messe et dans sa propre vie. Elle convient à un temps fort ou à une succession de trois rencontres.

Le chemin des envoyés de Dieu

POSTER
AU CENTRE DE
CE NUMÉRO



ITINÉRAIRE EN CINQ ÉTAPES

- 1 Partir de l'expérience des enfants.
- 2 Aller à la découverte des textes bibliques.
- 3 S'approprier le cheminement des deux personnages bibliques par le jeu.
- 4 Vivre l'expérience liturgique de l'envoi.
- 5 Partager les chemins personnels vécus grâce à cet itinéraire.

Chaque étape peut être vécue séparément. On peut aussi regrouper les étapes 1 et 2 et 3 et 4.

MATÉRIEL

- Le plateau de jeu et les cartes à découper sur le poster.
- Un dé, des pions.
- La carte colombe du poster photocopiée en autant d'exemplaires que nécessaire pour l'offrir aux participants de l'assemblée dominicale en paroisse, ou à l'école catholique, ou au sein d'un mouvement...

DÉROULEMENT

1^{re} ÉTAPE

LA MISSION DE DORA

L'animateur raconte: «Dora regarde la télé. Sa maman l'appelle: "Dora, va demander à la voisine si elle peut me dépanner. Je n'ai plus de sel et les magasins sont fermés". Dora répond: "Maman, nous sommes nouveaux dans l'immeuble et je ne connais pas encore cette dame. Tu sais que je suis timide. Envoie plutôt Paul. Lui, il parlerait à un mort...". À votre avis, comment a répondu la maman?»

L'animateur laisse les enfants imaginer la suite. Puis, il les aide à percevoir les différentes étapes d'un envoi en mission: une personne en appelle une autre et l'envoie avec des instructions vers un lieu où elle devra accomplir une tâche. Celui qui est envoyé peut hésiter: accepter ou non, partir ou non... Celui qui envoie peut donner des aides ou des soutiens.

2^e ÉTAPE

PLONGÉE DANS LA BIBLE

L'animateur reprend: «À sa manière, le Seigneur lui aussi nous appelle et nous envoie en mission. Dans la Bible de nombreux passages en témoignent.»

●●● **L'animateur raconte alors l'envoi de Moïse vers Pharaon** (livre de l'Exode, chapitres 3 et 4).

● **Ce récit est traduit en images sur le plateau de jeu.** Au fil du récit ci-dessous, figure entre parenthèses le numéro des cases correspondantes.

« Moïse (case 1), un jeune Hébreu élevé à la cour de Pharaon avait été obligé de s'enfuir d'Égypte : il avait tué un Égyptien qui frappait devant lui un Hébreu. Il avait marché dans le désert loin de Pharaon. Il était devenu berger (case 3) et gardait les brebis et les moutons de Jéthro, dont il venait d'épouser la fille. Un jour, il amena le troupeau au-delà du désert, à l'Horeb la montagne de Dieu. L'Ange du Seigneur lui apparut au milieu d'un buisson (case 6) qui brûlait mais ne se consumait pas. C'est alors que Dieu l'appela du buisson : "Moïse, Moïse". Moïse répondit : "Me voici" (case 9). Dieu dit : "N'approche pas ! Enlève tes sandales, tes chaussures, car tu marches sur une terre sacrée, une terre qui appartient à Dieu. J'ai entendu le cri de mon peuple, prisonnier des Égyptiens. J'ai vu ses souffrances et ses larmes (case 12). Maintenant, va (case 14) ! Va voir Pharaon et fais sortir mon peuple d'Égypte" (case 15). Moïse répondit : "Moi, faire cela ? Mais pourquoi tu me le demandes ? Pourquoi moi ?" Dieu répliqua : "N'aie pas peur, je serai avec toi". Moïse reprit : "Alors je vais voir mes frères et je leur dis : Le Seigneur m'a envoyé vers vous (case 17). Et s'ils me demandent ton nom ? Je ne le connais même pas. Que leur dirai-je ?" Dieu répondit : "Mon nom est Je-suis (case 18). Je suis Celui qui est, qui était et qui sera. Maintenant va vers la terre que j'ai promise, une terre où coulent le lait et le miel (case 20)." Moïse reprit : "Et si mes frères ne me croient pas ?" Dieu ajouta : "Voici trois signes qui montreront que c'est moi qui t'ai envoyé : Quand tu jetteras à terre le bâton que tu portes, il se transformera en un serpent venimeux (case 21). Quand tu mettras ta main sur ta poitrine, elle deviendra lépreuse et toute blanche comme la neige. Et s'ils ne croient pas les deux premiers signes, tu jetteras par terre de l'eau du Nil et elle se changera en sang." Moïse insista : "Excuse-moi, Seigneur, mais vraiment je ne suis pas doué pour

parler (case 24). Tu devrais envoyer quelqu'un d'autre à ma place." Dieu lui permit d'y aller avec son frère Aaron qui avait la parole facile. Puis il dit : "Maintenant, prends le bâton et va" (case 26). Et Moïse s'en alla. »

● **L'animateur propose de repérer sur la piste de jeu les étapes du cheminement de Moïse.** Il aide les enfants à comprendre le sens du récit en expliquant les mots difficiles, le comportement des personnages ou les bizarreries des situations.

● **L'animateur raconte l'envoi en mission de 72 disciples** (Luc 10, 1-21) : « Jésus avait des amis qui le suivaient partout où il allait. Ils étaient comme lui fils du peuple hébreu. On les appelait les disciples. Un jour, ils étaient nombreux autour de Jésus et l'écoutaient. Jésus choisit 72 d'entre eux et les envoya deux par deux dans les villes où lui-même devait aller. Avant leur départ, il leur dit : "La moisson est abondante, mais les ouvriers sont peu nombreux. Allez ! Je vous envoie comme des agneaux au milieu des loups. N'emportez rien avec vous : ni argent, ni sac, ni chaussures ou sandales et ne vous arrêtez pas sur la route pour dire bonjour à quelqu'un. Quand vous entrerez dans une maison, dites d'abord : "La paix soit avec vous". Guérissez les malades et annoncez la Bonne Nouvelle : "le règne de Dieu va bientôt arriver". Si l'on ne vous accueille pas, repartez. Celui qui vous écoute, m'écoute. Celui qui vous rejette me rejette. Celui qui me rejette rejette mon Père, Lui qui m'a envoyé." Les 72 disciples partirent là où Jésus les avait envoyés. Puis ils revinrent très heureux et dirent : "Seigneur, en ton nom nous avons dominé le mal." Jésus répondit : "C'est vrai : je voyais Satan tomber du ciel comme un éclair. Vous, je vous ai donné le pouvoir d'écraser les serpents et les scorpions, et de soumettre le Mal. Réjouissez-vous, car vos noms sont inscrits dans les cieux. »

● **L'animateur aide les enfants à comprendre le sens du récit** (les mots difficiles, etc.).

● **Il les invite ensuite à se remémorer les étapes du cheminement des disciples en leur proposant de choisir un mini-atelier** (parmi les trois présentés ci-après)

à l'aide des cartes disciples (en annexe) : **L'atelier dessin.** Sur une feuille, chaque participant réalise un dessin qui illustre une des cartes-disciples.

L'atelier geste. On y prépare une gestuation qui soutiendra la proclamation du texte pendant le temps de prière. Conseils : trouver un geste correspondant à chaque carte-disciple. S'exercer à faire ces gestes pendant qu'un membre de l'équipe lit lentement le texte à haute voix.

L'atelier calligraphie. Chacun choisit le texte d'une des cartes-disciples et le calligraphie, sur une grande bande de papier.

● **Tous se rassemblent** pour présenter leurs réalisations aux autres. Les enfants de l'atelier dessin expliquent leurs illustrations, les autres les mettent dans l'ordre du texte. Ceux de l'atelier geste guident le groupe pour la gestuation. Et ceux de l'atelier calligraphie lisent bien distinctement les phrases qu'ils ont écrites et vont les coller autour de la piste de jeu.

● **Un temps de prière conclut cette étape.** Après un moment de silence devant la piste de jeu, le texte de Luc est proclamé. L'animateur reformule quelques interrogations exprimées par les enfants au cours des ateliers. Sur une musique méditative, tous se recueillent. Puis, il invite ceux qui le souhaitent à dire à haute voix une phrase du texte qui leur semble importante pour eux aujourd'hui avant de réciter tous ensemble le Notre Père.

3^e ÉTAPE LE JEU

● **Les enfants se répartissent par équipes de deux.** Chaque équipe reçoit un pion. Sur la table, on pose la piste de jeu, les cartes obstacle et les cartes mission en tas distincts. Les cartes disciples sont distribuées aux équipes.

Le but est de se rendre de la case départ symbolisant le chœur d'une église à la case arrivée en forme de parvis symbolisant le monde où chacun de nous est envoyé pour porter la Bonne Nouvelle du Salut. L'objectif est d'arriver sur le parvis avec le moins de cartes possible en main.

● **Chaque équipe à son tour lance le dé et avance d'autant de cases qu'indiqué sur le dé.**

● **Si une équipe tombe sur une case en lien avec le récit de l'envoi de Moïse** (les cases à fond vert), elle raconte brièvement à quoi cela correspond dans le récit. Puis, elle cherche dans les cartes disciples qu'elle a en main si l'une d'elles concorde avec une case de la piste de jeu (concordance d'objets, de situation ou de sens). Une carte disciples peut se rapprocher de plusieurs cases de la piste. L'équipe lit alors le texte écrit sur cette carte et justifie le rapprochement. S'il est retenu comme correct, l'équipe pose sa carte sur la table. Puis, elle avance d'une case et laisse l'équipe suivante jouer. Si aucun rapprochement n'est trouvé ou ne peut se faire, l'équipe garde sa carte.

● **Quand une équipe tombe sur une case sans interdit,** elle tire une carte obstacle, la lit tout haut et la garde en main. L'équipe suivante joue.

● **Quand une équipe tombe sur une case comportant le dessin de deux personnages,** elle tire une carte mission, la lit au groupe. Elle a la priorité pour donner une réponse. À la fin de la discussion, la carte est posée sur le parvis de l'église. Si l'équipe a en main une carte obstacle, elle s'en débarrasse en la remettant sous la pile des cartes obstacle.

● **Pour terminer le parcours,** il faut, avec le dé, faire le nombre exact de points qui permet d'accéder au parvis de l'église.

● **L'équipe gagnante** est celle qui a le moins de cartes en main et non pas la première arrivée.

4^e ÉTAPE L'ENVOI DE LA MESSE

● **Les enfants sont invités à une messe dominicale après la troisième étape.**

● **À la fin de la célébration,** le prêtre personnalise l'envoi en envoyant les enfants deux par deux : « Julie, Charles... Allez dans la paix du Christ ». Ils descendent l'allée centrale vers la sortie toujours deux par deux, puis on chante : *Peuple de lumière, baptisé pour témoigner* (T 601).

Les portes de l'église sont grandes ouvertes. Les enfants sont accueillis par leurs catéchistes avec lesquels ils distribuent à tous les images colombe de la paix.

... **5^e ÉTAPE**
LA RELECTURE ET
L'ENGAGEMENT PERSONNEL

● **Devant la piste du jeu, l'animateur invite les enfants :**

1 | À se remémorer ce qu'ils ont vécu à la fin de la messe : les paroles du prêtre, l'appel par leur prénom, ce qu'ils ont ressenti pendant qu'ils descendaient l'allée centrale, les paroles du chant, la distribution des images...

2 | À comparer la piste du jeu et le vécu de l'envoi de la célébration. L'animateur fait repérer aux enfants :

● que le départ du jeu a une forme arrondie comme le chœur d'une église d'où ils ont été envoyés par le prêtre ;

● que le jeu consiste à franchir un chemin, comme Moïse et les disciples, tout comme eux-mêmes ont parcouru l'allée centrale de l'église ;

● que la piste de jeu est ouverte sur le monde symbolisé par le parvis de l'église. L'animateur rappelle la phrase :

Pour comprendre les cartes

Ce petit tableau présente les rapprochements (sens, situation, etc.) entre le chapitre 3 du livre de l'Exode et le chapitre 10 de l'évangile de Luc. Il facilitera la compréhension des cartes mission du jeu (voir poster).

CARTE MISSION **1**

Ex 3, 1
Lc 9, 52

CARTE MISSION **6**

Ex 3, 5
Lc 10, 4

CARTE MISSION **2**

Ex 3, 4
Lc 10, 1

CARTE MISSION **7**

Ex 3, 13-14
Lc 10, 6

CARTE MISSION **3**

Ex 3, 4
Lc 10, 1

CARTE MISSION **8**

Ex 3, 16
Lc 10, 2

CARTE MISSION **4**

Ex 3, 7
Lc 10, 9

CARTE MISSION **9**

Ex 3, 17
Lc 10, 9

CARTE MISSION **5**

Ex 3, 10
Lc 10, 3

CARTE MISSION **10**

Ex 3, 21-22
Lc 10, 20

« Allez dans la paix du Christ ». Il peut s'appuyer aussi sur ses notes pour aider les enfants à voir le chemin parcouru.

3 | À confronter l'envoi de Moïse et celui des disciples de Jésus (avec des paroles et des instructions précises), avec celui qui a été adressé par le prêtre aux chrétiens à la fin de la messe (sans consigne). Quel sens donner à cette différence et à la formule « la paix du Christ » ?

● **L'animateur rappelle encore la phrase :** « Allez dans la paix du Christ » et interroge : « Où le Seigneur m'envoie-t-il aujourd'hui ? Pour quoi faire ? »

Le groupe reprend ainsi le débat commencé dans le jeu avec les cartes mission. Les enfants ont évolué depuis le jour où ils ont joué. Ils ont sans doute intégré davantage ce que peut vouloir dire « annoncer la Bonne Nouvelle », ce qui peut leur permettre d'entrer dans une réflexion sur l'engagement.

● **Quelques exemples recueillis lors de l'expérimentation de cette piste d'animation pédagogique :** « Dieu ne m'envoie pas : c'est les grands qu'il envoie en Afrique », « Il m'envoie nulle part : je dois répondre là où je suis, à la maison », « Il m'envoie vers mes copains de l'école qui ne le connaissent pas », « Il m'envoie chez mes cousins qui ne vont pas au caté »...

● **Ensuite, l'animateur reformule les diverses réflexions des enfants.** Éventuellement, il donne quelques exemples.

● **Puis il propose d'organiser ensemble une action pour partager la « Bonne Nouvelle » avec d'autres.** Ce peut-être une invitation de copains à une rencontre de catéchèse, à un goûter, à visionner une vidéo, un film...

Ces projets seront présentés à la communauté paroissiale par les enfants lors d'une messe. Ils réaliseront les invitations en les illustrant pour matérialiser cet engagement.

La piste du jeu peut être expliquée par les enfants à la communauté paroissiale puis affichée à l'entrée de l'église : une façon de décloisonner la catéchèse et de faire faire aux enfants leur propre expérience d'évangélisation...

● **Un temps de prière termine la rencontre.** On chante *Peuple de lumière*. ●