

TRAME NARRATIVE / ANNÉE 1 SÉQUENCES 2 ET 3

Fils de Jacob, d'Isaac et d'Abraham.

Après la tour de Babel, Dieu dévoile ce qu'il envisage de faire pour le salut de la création. Il établit une Alliance avec Abraham dans laquelle il s'engage totalement pour que les humains reconnaissent son autorité. Progressivement (Genèse 12.13, 15 et 17), Dieu précise cette Alliance et dévoile ses objectifs rédempteurs aux travers de promesses qui vont retentir tout au long de l'histoire, d'âges en âges. Ces promesses peuvent se résumer en trois mots : un peuple, une bénédiction et une terre. Dieu demande à Abraham et à toute sa famille de vivre par la foi selon ces promesses. Jusqu'à Joseph, fils de Jacob, d'Isaac et d'Abraham, l'accomplissement des promesses divine se fera sans être stoppé par la jalousie, par le mensonge, par la maladie, les violences ou la famine. Dieu démontre aux enfants d'Abraham qu'il est fidèle !

Les trois grands axes de ces 2 séquences :

=> AXE 1 : Un peuple nombreux

Abraham reçoit la promesse d'une nombreuse descendance, semblable au sable de la terre et aux étoiles dans le ciel (Genèse 22.17). Alors qu'Abraham et sa femme Sarah ne pouvaient avoir d'enfants, cette postérité va voir le jour à travers Isaac, le fils promis. Isaac, Jacob puis Joseph et ses frères sont appelés à former le peuple des hommes et des femmes qui honorent Dieu et témoignent de sa fidélité sur la terre. Ce sera la vocation du peuple d'Israël qui sera confirmée dès la sortie d'Égypte.

=> AXE 2 : Une bénédiction qui rassemble

Au-delà de cette lignée naturelle, le projet de Dieu est exprimé en Genèse 12.3 : "Toutes les familles de la terre seront bénies en toi." Cette bénédiction exprime le fait que le peuple de Dieu véhicule, en plus du témoignage des œuvres de Dieu et de l'invitation perpétuelle à le louer, une autre forme de bienfait pour les nations. En effet, il porte les germes d'une bénédiction accueillante : Jésus-Christ, lui-même postérité naturelle d'Abraham va permettre à tout homme et à toute femme de pouvoir être associé au peuple de Dieu. Cette confiance restaurée entre l'humanité donne à tous ceux qui la vivent d'être appelés "ami" de Dieu comme ce fut le cas pour Abraham (Jean 17, Jacques 2.23).

=> AXE 3 : Une terre nouvelle

La troisième promesse faite à Abraham concerne la terre promise, un lieu où habiter, un foyer où trouver le repos. Cela ne vous rappelle-t-il pas le projet de la création ? Or cette terre est occupée par les descendants de Canaan, le petit-fils que Noé a maudit à cause du manque de respect de son père. Cela ne vous rappelle-t-il pas la situation de tous les êtres humains, subissant la punition causée par le comportement d'Adam et Eve ? Cette terre nouvelle porte en elle l'espérance d'un lieu où les descendants d'Abraham pourront être chez eux, pour toujours, dans la présence de Dieu. "Je te donnerai, et à tes descendants après toi, le pays que tu habites comme un étranger, tout le pays de Canaan, en possession perpétuelle, et je serai leur Dieu" (Genèse 17.8).

Dieu fait alliance avec Abraham

Dieu me fait grandir

Genèse 17. 1-11, 15-21

“ Je serai ton Dieu et celui de tes descendants après toi.” Gn 17. 7b

SE PRÉPARER EN MÉDITANT LA BIBLE.

Notes pour mieux connaître l'Écriture et approfondir sa foi

Dieu choisit Abram

Avec Adam et Eve, Dieu confie à l'humanité la responsabilité de gérer la création selon sa volonté. Avec Noé, Dieu replace l'humanité rebelle dans sa vocation et promet qu'il n'y aura plus de destruction punitive. À chaque fois que l'être humain se détourne de lui et de ses voies, Dieu le cherche pour recommencer la mise en place de son projet de vie. Après la dissémination des peuples loin de Babel, Dieu choisit Abram pour qu'il chemine avec lui vers l'accomplissement de ses promesses. Pour cela, Abram doit placer sa confiance en Dieu pour tout quitter et aller dans un pays que Dieu lui donnera. A travers lui et sa descendance, Dieu veut bénir toutes les familles de la terre. Une nouvelle fois, Dieu fait alliance avec les humains au travers d'un homme qu'il appelle.

Dieu fait alliance avec Abram

Avec cette nouvelle alliance, Dieu précise ses engagements pour replacer l'humanité dans sa vocation première puis formule plusieurs promesses à Abram : un fils dont la descendance régnera sur la terre ; un pays pour l'habiter et le cultiver, Canaan ; et l'assurance que Dieu sera éternellement avec la descendance d'Abram qui sera plus nombreuse que la poussière de la terre ou que les étoiles dans le ciel. Appelé à une vie de foi conforme à la volonté de Dieu, Abram doit soumettre toute personne de sexe masculin de sa famille et de sa descendance à la circoncision. C'est un signe visible qui atteste la soumission aux termes de l'alliance et à ses promesses. La suite de la grande histoire biblique montre que Dieu tiendra sa parole et qu'Abraham sera bien l'ancêtre de rois, et même du Roi des rois, issu de plusieurs nations.

Une alliance à vivre par la foi

Les promesses de l'alliance dont la réalisation ne se voit pas encore sont accueillies dans la foi en un Dieu fidèle. Abraham fait preuve de foi et de confiance en Dieu et accepte les conditions de l'alliance sans comprendre comment elles s'accompliront. Lorsque Dieu précise qu'elles se réaliseront à travers le fils promis, cela nous rappelle la promesse faite à Eve, celle qu'un enfant né de la femme choisie par Dieu sauvera l'humanité du péché et de la mort. Tout comme Eve, Sara recevra un enfant par la grâce de Dieu malgré sa vieillesse pour qu'il soit une bénédiction. Après elles, ce sera Marie qui, de la même manière, donnera naissance au fils de Dieu, Jésus-Christ qui accomplira parfaitement les promesses divines.

► L'alliance de Dieu et ses promesses changent les vies, les transforment en les plaçant dans une perspective de foi et d'espérance. La destinée d'Abram change et avec elle son nom. A l'époque, le nom d'une personne était considéré comme décrivant l'identité de la personne. Abram signifie, "le patriarche" ; Abraham signifie "le père d'une grande multitude". Son nom est en accord avec sa vocation de devenir fécond et de repeupler la terre entière de croyants qui reflètent l'image de Dieu. Il en est de même pour sa femme: Saraï, "ma princesse", qui devient Sara, "la princesse", celle qui sera considérée comme telle par les nations.

Et pour moi, qu'est-ce que l'alliance de Dieu change dans mon identité ?

AU FIL DES PAGES DE LA BIBLE ...

D'autres passages bibliques qui évoquent le même sujet

Genèse 15. 5 : Puis il fit sortir Abram de sa tente et lui dit : Observe les cieux et compte les étoiles si tu y arrives. Et il ajouta : Comme elles, tes descendants seront innombrables.

Genèse 18. 17-19 : ... Abraham deviendra une nation grande et puissante et toutes les nations de la terre seront bénies en lui...

Matthieu 3. 8-9, 11 : Montrez par des actes que vous avez changé de vie et ne pensez pas qu'il suffit de dire en vous-mêmes : "Abraham est notre père !" [...] Moi, je vous baptise dans l'eau pour que vous changiez de vie...

Romains 4. 3 : En effet, que déclare l'Écriture ? Abraham eut confiance en Dieu, et Dieu le considéra comme juste en tenant compte de sa foi.

Galates 3. 6-9 : ... ceux qui vivent selon la foi, ce sont eux les enfants d'Abraham. [...] Abraham a cru et il fut béni ; ainsi, toutes les personnes qui croient sont bénies comme il l'a été.

Colossiens 2. 11-12 : Dans l'union avec lui, vous avez été circoncis, non pas de la circoncision faite par des mains humaines, mais de la circoncision qui vient du Christ et qui nous délivre de notre être pécheur...

Hébreux 11. 8 : Par la foi, Abraham obéit quand Dieu l'appela : il partit pour un pays que Dieu allait lui donner en possession. Il partit sans savoir où il allait.

VU COMME ÇA TOUT S'EXPLIQUE !

Des pistes pour alimenter sa réflexion théologique

- **Considéré juste par Dieu.** Comment être considéré juste par Dieu ? Le message biblique l'affirme : nous sommes tous pécheurs devant le Dieu saint et personne n'arrivera jamais, par ses propres efforts, à se justifier et à effacer ses péchés. Pourtant, il se trouve des personnes "justes" dans l'Ancien Testament : Noé, Abram notamment. Dans Hébreux 11, on en trouve toute une liste. Et le Nouveau Testament nous enseigne que l'on est justifié par le sang du Christ. Dans tous les cas, la justification ne vient pas de nous-même. Elle est un don de Dieu reçu par la foi. Croire, c'est faire confiance au Seigneur et lui obéir. Les justes sont considérés comme tels, parce qu'ils ont mis leur confiance dans le Dieu de l'Alliance qui accomplit ses promesses en Jésus-Christ, son fils. Cette confiance mène à l'obéissance de la volonté du Seigneur.

- **La descendance d'Abraham et une alliance perpétuelle.** Dieu a accompli sa promesse d'une grande descendance en faisant naître d'Abraham des nations et des rois. Cependant, la Bible comprend cette descendance non seulement comme une lignée de sang, mais aussi comme une descendance spirituelle. Toute personne qui croit en Dieu est considérée comme un enfant d'Abraham. C'est pourquoi Jésus dit en Jean 8. 39 : « Puisque vous êtes les enfants d'Abraham, [...], faites ce que faisait Abraham. » Les véritables enfants d'Abraham, les héritiers de l'alliance, sont ceux et celles qui écoutent Dieu comme Abraham le faisait. Et le Seigneur a établi une alliance perpétuelle avec eux. Pour Abraham et pour sa famille, la circoncision était la marque visible de cette alliance. Pour les enfants spirituels, le baptême est le signe qui montre qu'ils font partie d'un peuple mis à part pour et par Dieu. La circoncision, comme le baptême, marquent la réalité d'une vie sans cesse transformée, dans l'obéissance à Dieu.

UNE CITATION PERTINENTE :

« Différents fils se tissent qui sont autant de sources de suspense pour le lecteur : le pays, bien sûr, ainsi que la descendance — et donc aussi la relation à la femme dont la stérilité apparaît comme un obstacle à la naissance d'une progéniture. [...] et plus fondamentalement encore, il y a la relation que YHWH amorce ici avec Abram, relation qui suppose avant tout que ce dernier modifie son rapport à lui-même, en laissant la maison de son père, en consentant à ce déracinement ».

Abraham ou l'apprentissage du dépouillement - Genèse 11. 27 – 25. 18., André Wénin, Cerf, « Lire la Bible » n° 198, 2016.

Une promesse de relation restaurée. André Wénin, bibliste catholique contemporain, voit dans la présence persistante de Dieu aux côtés d'Abraham la clef de compréhension essentielle de la sagesse du patriarche. Étape par étape, la relation entre Dieu et Abraham se noue et se renforce. Abraham apprend à quitter une logique de convoitise et de peur pour parvenir à une juste et humble position vis à vis de Dieu pour devenir un relais de bénédiction pour l'humanité, bénédiction que portent les promesses de l'alliance avec Dieu.

Année I Séquence 1 Séance 7
Dieu me fait grandir
Dieu fait alliance avec Abraham

Genèse 17. 1-11, 15-21

“ Je serai ton Dieu et celui de tes descendants après toi.” Gn 17. 7b

OBJECTIFS CATÉCHÉTIQUES PETITS POISSONS

Ce qu’il est important de transmettre lors de cette séance.

*** Une promesse pour repeupler la terre**

Déjà découvert par l'enfant : En désobéissant à Dieu, l’homme et la femme ont rendu la création malade. Dieu les aide à vivre leur mission en attendant la guérison promise.

A découvrir par l'enfant : Dieu promet à un vieil homme et à sa femme, Abram et Saraï, que leurs enfants repeupleront la terre pour toujours.

Objectifs pédagogiques : ne pas changer

- Raconter le début de l’histoire d’Abraham et de Sara.
- Décrire les promesses de Dieu que rappelle la circoncision.
- Comprendre l’obéissance à Dieu comme l’expression d’une relation de confiance.

RÉPÉTER SANS S’ENNUYER

Le conseil pédago.

Pourquoi le petit enfant aime lorsqu’une histoire lui est racontée et racontée encore et encore. Dès l’âge de 3 ans, l’enfant anticipe les émotions ressenties par le passé à la lecture d’un récit. Il éprouve du plaisir à les éprouver à nouveau. La relecture d’une histoire est aussi un exercice de mémoire : ne pas être surpris s’il reprend la personne qui lit, lorsqu’elle ose sauter une phrase ou une page du livre pour aller plus vite. Lorsqu’il connaît bien l’histoire, l’enfant sera content de la raconter lui-même en tentant de « lire » comme un grand. Enfin, d’une lecture à l’autre, le petit enfant ne porte pas son attention sur les mêmes éléments de l’histoire, ce qui lui permet de profiter de chaque relecture d’une manière différente. Arriver à le stimuler en le questionnant sur des éléments nouveaux à chaque lecture.

À VIVRE EN FAMILLE !

Découvrir la communion fraternelle sans attendre !

- **Un labyrinthe à refaire.** Après la séance,

10 min. - TEMPS D’ACCUEIL

L’introduction de la séance

1a. 1,2,3,... grains de sable

Au choix : 1. Une intro-démonstration.

Matériel : - Un peu de sable (ou du sel).

Amener du sable (ou du sel) dans un récipient.

Laisser les enfants le toucher.

Expliquer que le sable est composé de beaucoup de petits grains (éventuellement les observer à la loupe).

Demander aux enfants s'il est possible de compter les grains de sable.

L'histoire de la Bible d'aujourd'hui nous raconte l'histoire d'un homme à qui Dieu a dit que ses descendants seraient aussi nombreux que les grains de sable au bord de la mer.

1b. Obstacles à l'aveugle

Au choix : 2. Un petit jeu.

Matériel : - Des obstacles dans la salle (chaises, tables...)
- Un foulard.

Préparer au préalable un parcours où pourront passer les enfants, avec des tables et des chaises.

Bander les yeux d'un enfant.

Demander à un autre enfant de le guider en lui donnant des indications comme : deux pas à droite, tout droit, baisse-toi, ...

10 min. - ÉCOUTE INTERACTIVE

Une narration animée du texte biblique

2. Dieu fait alliance avec Abram

L'appel et l'alliance avec Abraham.

Matériel : - Petite bible (doc. pédago. 1.1)
- 2 illustrations (doc. pédago. 1.2 à 1.3)

Après l'animation d'accroche, rassembler les enfants pour lire l'histoire avec l'aide des 2 illustrations et en terminant par de petits échanges.

5 min. - MOMENT DE PRIÈRE

Entretenir une relation avec Dieu

3. Des promesses qui font grandir

Un temps pour apprendre à parler à Dieu.

Matériel : - Fiche chant (doc. pédago. 2)

Rappeler le verset clef de la séance : « Je maintiendrai mon alliance avec toi, puis après toi, avec tes descendants, de génération en génération pour toujours : ainsi je serai ton Dieu et celui de tes descendants après toi. »

Demander aux enfants de se lever et de joindre les mains pendant que l'animateur prie en abordant les sujets suivants :

« Remercier Dieu pour chaque enfant présent dans la salle en nommant les prénoms.

Remercier Dieu pour l'alliance passée avec Abraham et parce que nous sommes bénis à travers elle.

Remercier Dieu parce qu'il tient ses promesses et que nous pouvons lui faire confiance en toute chose.

Remercier Dieu parce que, comme Abraham, nous sommes en relation avec Dieu grâce à Jésus.

Demander à Dieu de nous apprendre à être patient, comme il l'a appris à Abraham. »

Prendre le temps de chanter le petit refrain avant de faire l'activité.

15 min. - ACTIVITÉS CATÉCHÉTIQUES

Assimiler l'histoire biblique de façon active

4. As-tu compté les étoiles ?

Activité de restitution.

- Matériel :**
- Plusieurs silhouettes d'Abraham à découper (doc. pédago. 3)
 - Des ciseaux
 - Du papier Canson
 - Diverses peintures acryliques de couleur
 - Des pinceaux
 - Des éponges
 - De vieilles brosses à dents
 - De la colle blanche
 - Un sèche-cheveux

Annoncer aux enfants qu'ils vont réaliser un ciel étoilé en peinture acrylique pour se souvenir des promesses de Dieu.

Recouvrir tout le papier Canson de peinture noire.

Sécher la feuille au sèche-cheveux.

Tamponner la feuille avec une éponge en alternant les couleurs turquoise, bleu marine et rose.

Employer la brosse à dents pour faire les étoiles en blanc. Pour cela passer le pouce sur les poils de la brosse à dents en faisant gicler la peinture en petites gouttelettes.

Sécher avec le sèche-cheveux.

Peindre en noir une petite colline.

Coller les silhouettes d'Abraham (prédécouper pour gagner du temps)

Peindre le verset sur la feuille : « Je serai ton Dieu et celui de tes descendants après toi. »

Doc. Pédago. 1.1 – La petite Bible

L'histoire biblique pour les tout-petits

Il y avait un homme qui s'appelait Abram et qui était de la famille de Noé. Abram et sa femme Saraï habitaient avec des gens de leur famille. Ils avaient des moutons, des chameaux, des ânes et aussi des serviteurs pour les aider dans leur travail. Un jour Dieu parla à Abram : « Abram quitte ton pays et va dans le pays que je te montrerai. » Dieu voulait qu'Abram lui fasse confiance et l'écoute. Dieu lui donna aussi une promesse : « Je ferai de toi une grande nation et je te bénirai. Toutes les nations seront bénies à travers toi. » Abram obéit à Dieu, il savait qu'il pouvait lui faire confiance et que Dieu veillerait sur lui. Lui et Saraï commencèrent à préparer leurs affaires. Ils démontèrent leurs tentes pour pouvoir les emmener avec eux et ils chargèrent leurs chameaux. Ils dirent au revoir à leurs familles et commencèrent leur long voyage.

[illustration 1]

Dieu les guida jusqu'au pays de Canaan. Là, ils s'installèrent du mieux qu'ils purent. Abram se rappelait dans son cœur les promesses que Dieu lui avait faites. Dieu lui avait dit qu'il aurait des enfants et que ses enfants seraient eux aussi bénis. Mais voilà que Abram et Saraï n'avaient pas d'enfant et ils étaient trop vieux pour en avoir. Ils avaient parfois des doutes, c'était si long d'attendre !

[illustration 2]

Un soir, alors qu'Abram se posait des questions, il demanda à Dieu comment ses promesses allaient se réaliser. Dieu prit Abram hors de sa tente et lui montra les étoiles dans le ciel. « Observe les étoiles et essaie de les compter. » Bien sûr Abram n'arrivait pas à compter toutes les étoiles, il y en avait beaucoup trop. Dieu lui dit encore : « Ta descendance sera si nombreuse que personne n'arrivera à les compter comme les étoiles dans le ciel ou le sable au bord de la mer ». Ce jour-là, Dieu conclut une alliance avec Abram.

Savez-vous ce qu'est une alliance ?

Qui peut me donner un exemple d'alliance ?

Dieu fit une alliance avec Abram et ses descendants, il promit de s'attacher à lui et à ses enfants et qu'ils deviendraient aussi nombreux que les grains de sable au bord de la mer. Après ces promesses, Abram prit courage. Il savait que lui et Saraï appartenaient à Dieu et qu'ils pouvaient croire ce que Dieu leur promettait même si cela semblait impossible. Après de longues années, Dieu apparut encore une fois à Abram. Il confirma son alliance en changeant le nom d'Abram en Abraham. Et celui de Saraï en Sara.

Faire répéter les noms pour que les enfants entendent bien la différence.

Quelques temps plus tard, Dieu exauça Abraham et Sara. Sara mit au monde un fils qu'Abraham nomma Isaac.

Doc. Pédago. 1.2 – Illustration 1 : En route vers Canaan

Doc. Pédago. 1.3 – Illustration 2 : Promesse sous un ciel étoilé.

Doc. Pédago. 2 – Cantique des étoiles

Chanson scoute

1. As-tu compté les étoiles *Ré La*
Et les astres radieux *Ré*
Déployant aux nuits sans voile *La*
Leur cortège dans les cieux ? *Ré*
Dieu qui leur donna la vie et l'éclat *Mim Sim*
Dieu qui leur fixa la course et le pas *Mim Sim*

Sait aussi quel est leur nombre *La*
Et ne les oublie pas. *Ré*

2. As-tu compté les abeilles
Butinant parmi les fleurs,
Papillons, mouches vermeilles

Sans souci et travailleurs ?
Dieu qui les vêtit couleur paradis,
Dieu qui leur fournit vivres et logis
Sait aussi quel est leur nombre
Et ne les oublie pas.

3. As-tu compté les fleurettes
Souriant au gai printemps ?
Boutons d'or et pâquerettes,
Fleurs des bois et fleurs des champs ?
Celui qui leur fit ces riches habits
Celui qui leur mit ces frais coloris
Sait aussi quel est leur nombre
Et ne les oublie pas.

4. As-tu compté les nuées

Passant dans les champs du ciel ?
Et les gouttes de rosée
Aux reflets de l'arc-en-ciel ?
Dieu qui fit le temps sombre ou éclatant
Le ruisseau chantant et les flots grondant ;
Sait aussi quel est leur nombre
Et ne les oublie pas.

5. Sais-tu combien sur la Terre
Vivent d'enfants comme toi,
Dans le luxe ou la misère,
Fils de pauvres, fils de Rois ?
Dieu les connaît tous et les aime tous,
Dieu les garde tous et Dieu les veut tous :
Tu es aussi dans le nombre
De ceux qu'il n'oublie pas !

Doc. Pédago. 3 – Illustration pour activité : Silhouettes d'Abraham

Dieu fait alliance avec Abraham

Dieu me fait grandir

Genèse 17. 1-11, 15-21

“ Je serai ton Dieu et celui de tes descendants après toi.” Gn 17. 7b

OBJECTIFS CATÉCHÉTIQUES EXPLORATEURS

Ce qu’il est important de transmettre lors de cette séance

* Une promesse pour repeupler la terre

Ce que j’ai découvert : Les êtres humains font régner le péché et la violence dans le monde et continuent de désobéir à Dieu. Dieu va les protéger d’eux même en les replaçant dans leur vocation.

Ce que je vais découvrir : Dieu fait alliance avec un vieil homme et sa femme, Abram et Saraï, pour que lui et sa descendance soient une bénédiction pour les peuples de la terre.

Objectifs pédagogiques :

- Relever les particularités de l’Alliance que Dieu fait avec Abram en survolant son histoire.
- Lister ce qui caractérise l’attitude d’Abram dans l’accueil et la prise en compte de cette Alliance.
- Expliquer comment Abraham exprime sa confiance en Dieu dans son obéissance.

SÉANCE Clefs en mains

Les objectifs et le déroulement en parallèle

1. Appropriation (15 min) / Objectif 1 : Relever

Après la lecture d'un texte narratif (*doc. Pédago 2.1*), remettre les événements de la vie d’Abraham dans l’ordre, avec des cartes, (*doc. Pédago. 2.2*).

2. Compréhension (10 min) / Objectif 2 : Lister

Retrouver les promesses de Dieu faites à Abraham à travers les chapitres du livre de Genèse (*doc. pédago. 3*).

3. Restitution (35 min) / Objectif 3 : Expliquer

Le jeu du Loup-garou contextualisé à l’histoire d’Abram (*doc. pédago. 4*).

LE LABORATOIRE CATECHETIQUE

Conseils pratiques pour bien mener la séance

• **Les codes c’est du sérieux.** Rien de tel pour enthousiasmer les méninges des enfants que de leur proposer un message codé. Cette activité sans écran, aussi mystérieuse que drôle, amuse et stimule ! Il est possible de proposer une initiation à la cryptographie, à moins que les enfants du groupe soient des experts, mais c'est une façon de faire passer un message fort de façon logique et ludique. Peut-être qu’il y aura parmi eux un futur cryptanalyste, un de ces fameux mathématiciens ou informaticiens qui utilisent le code pour sécuriser vos données informatiques ou bancaires.

• **Apprendre à fournir des efforts.** La notion d'effort n'appartient pas au mode de penser des enfants qui réagissent plus volontiers par plaisir ou amusement. Sa découverte nécessite une prise de conscience stimulée par les encouragements des adultes. Faire un effort c'est relever un défi, vaincre une résistance pour résoudre une difficulté ou parvenir à un objectif. Cela induit également un rapport au temps que l'enfant ne découvre que petit à petit. Se motiver pour obtenir quelque chose plus tard, suppose la capacité d’imaginer

un résultat et un plaisir que l'on n'éprouve pas encore mais que l'on pense éprouver plus tard. Cette capacité à pouvoir donner une direction à son engagement sera acquise petit à petit au fur et à mesure que se développeront la confiance en soi, l'interaction avec les autres, les capacités d'analyse et la créativité !

DOCUMENTS PEDAGOGIQUES

- Doc. Pédago. 1 : Fiche de lecture

L'outil permettant de mettre en application la petite méthode de lecture biblique pour les 6-10 ans.

- Doc. Pédago. 2 : Fiche de petit jeu

Les enfants sauront-ils poser leurs cartes au bon endroit sur une ligne du temps, après avoir entendu une partie de la vie d'Abraham ?

- Doc. Pédago. 3 : Fiche d'animation

Les enfants arriveront-ils à retrouver et noter les promesses de Dieu faites à Abraham à travers les chapitres du livre de Genèse?

- Doc. Pédago. 4 : Fiche de jeu

Le jeu du Loup-garou contextualisé à l'histoire d'Abram!

- Doc. Pédago 5: BD ou récit????

Doc. Pédago. 1– Fiche de lecture

L'alliance avec Abraham / Genèse 17. 1-11, 15-21

POSONS LE CONTEXTE

Le temps a passé depuis le déluge et la terre se remplit de gens. Mais l'humanité oublie Dieu alors Dieu appelle un homme, Abram, et lui demande de quitter son pays, sa famille pour aller ... quelque part ! Dieu ne lui dit pas où, mais il lui promet un beau pays pour ses petits-enfants. Quelques années plus tard, Abram a fait confiance à Dieu et a trouvé le pays promis. Sa femme Saraï n'a toujours pas d'enfant. Abram a eu un fils avec une esclave, Ismaël, mais il n'est pas le fils promis par Dieu. Un jour Dieu s'adresse à Abram pour renouveler son alliance avec lui et l'encourager à continuer à lui faire confiance.

LE TEXTE

17 ¹Quand Abram eut quatre-vingt-dix-neuf ans, le Seigneur lui apparut et lui déclara : « Je suis le Dieu souverain. Vis toujours en ma présence et sois intègre. ²Je vais établir mon alliance entre toi et moi et te donner un très grand nombre de descendants. » ³Abram se jeta face contre terre et Dieu reprit : ⁴« Voici à quoi je m'engage envers toi : tu deviendras l'ancêtre d'une multitude de peuples. ⁵On ne t'appellera plus Abram, mais Abraham, car je ferai de toi l'ancêtre d'une multitude de peuples. ⁶Je t'accorderai un si grand nombre de descendants qu'ils constitueront des peuples entiers ; il y aura même des rois dans ta postérité. ⁷Je maintiendrai mon alliance avec toi, puis, après toi, avec tes descendants, de génération en génération, pour toujours : ainsi je serai ton Dieu et celui de tes descendants après toi. ⁸À toi et à tes descendants, je donnerai le pays où tu séjournes en étranger, tout le pays de Canaan. Il sera leur propriété pour toujours et je serai leur Dieu. » ⁹Dieu dit encore à Abraham : « Toi et tes descendants, de génération en génération, vous respecterez mon alliance. ¹⁰Voici l'obligation que vous respecterez, toi et tes descendants : Quiconque est parmi vous de sexe masculin sera circoncis. ¹¹La circoncision de votre chair sera le signe de l'alliance établie entre vous et

moi.

[...] ¹⁵Ensuite Dieu dit à Abraham : « Ne donne plus à ta femme le nom de Saraï, car désormais son nom est Sara. ¹⁶Je vais la bénir et te donner par elle un fils. Je la bénirai et elle deviendra l'ancêtre de peuples entiers ; il y aura des rois de divers pays dans sa descendance. » ¹⁷Abraham se jeta face contre terre et il rit, car il se disait : « Comment aurai-je un enfant, moi qui ai cent ans, et comment Sara qui en a quatre-vingt-dix deviendrait-elle mère ? » ¹⁸Il dit alors à Dieu : « Accorde-moi seulement qu'Ismaël vive devant toi. » ¹⁹Dieu dit : « En fait, ta femme Sara te donnera un fils que tu appelleras Isaac. Je maintiendrai mon alliance avec lui et avec ses descendants après lui. Ce sera une alliance pour toujours. ²⁰De plus, j'ai entendu ta demande en faveur d'Ismaël : je le bénirai, je le rendrai fécond, je lui donnerai un très grand nombre de descendants. Il sera le père de douze chefs et l'ancêtre d'un grand peuple. ²¹Et mon alliance, je la conclurai avec Isaac, le fils que Sara te donnera à cette époque l'an prochain. »

LEXIQUE

Voici le sens des mots difficiles de ce texte biblique :

Souverain – personne qui est au-dessus de tout le monde.

Alliance - engagements et promesses passés entre des personnes.

Descendant - enfants et petits-enfants.

Ancêtre - grands-parents, arrière-grands-parents.

Postérité – toute la famille à venir.

Génération - personnes ayant à peu près le même âge à la même époque.

Circoncire - enlever une partie de peau du pénis.

Fécond - qui peut avoir des enfants.

S'il y a d'autres mots que tu ne comprends pas, n'hésite pas à demander à quelqu'un ou à chercher dans un dictionnaire.

LE PASSAGE À LA LOUPE

- Qu'est-ce que la première déclaration nous apprend sur Dieu ?
- Combien de fois Abraham se prosterne-t-il devant Dieu (se jette-t-il face contre terre) ?
- Quelles sont les promesses que Dieu fait à Abraham ?
- Quelles sont les attentes de Dieu pour qu'Abraham bénéficie de son alliance ?
- Qui d'autre qu'Abraham est béni par l'alliance de Dieu ?
- De quoi la circoncision est-elle le signe ?
- Quelle promesse Dieu fait-il à Sara ?
- Quelle est la réaction d'Abraham ? En quoi est-ce surprenant ?
- Trouves-tu une trace de la vocation de l'humanité (régner, cultiver, se multiplier) dans cette alliance ?

SYNTHÈSE

Abram est de nouveau visité par Dieu. Il l'adore lorsque celui-ci répète son alliance et annonce qu'il va la mettre en œuvre au travers d'un fils que Sara aura l'année suivante malgré sa vieillesse. Cela fait rire Abram qui doute un peu mais Dieu lui explique qu'ils doivent jouer ce rôle particulier pour que les peuples de la terre soient bénis. Dieu reconnaît que ses promesses transforment Abram et Saraï et leur donne de nouveaux noms. Abraham, Sara et Isaac, leur fils, sont mis à part pour transmettre les promesses de l'alliance de génération en génération. La circoncision marquera tous les chefs de famille en leur rappelant que la puissance et la bienveillance de Dieu permettront leur accomplissement.

But: Remettre les événements de la vie d'Abraham dans l'ordre chronologique.

Avant de commencer le jeu, lire le début de l'histoire d'Abraham comme raconté ci-après.

Il y avait un homme qui s'appelait Abram et qui était de la famille de Noé. Abram et sa femme Saraï habitaient dans la ville d'Ur en Mésopotamie. Ils avaient des moutons, des chameaux, des ânes et aussi des serviteurs pour les aider dans leur travail. Un jour Dieu parla à Abram pour la première fois : « Abram quitte ton pays et va dans le pays que je te montrerai. » Dieu lui donna aussi une promesse : « Je ferai de toi une grande nation et je te bénirai. Toutes les nations seront bénies à travers toi. » Abram obéit à Dieu, il savait qu'il pouvait lui faire confiance et que Dieu veillerait sur lui et sa famille. Avec Saraï, ils préparèrent leurs affaires. Ils démontèrent leurs tentes pour pouvoir les emmener avec eux et ils chargèrent leurs chameaux. Ils dirent au revoir à leurs familles et commencèrent leur long voyage.

Dieu les guida jusqu'au pays de Canaan. Là, ils s'installèrent du mieux qu'ils purent. Abram se rappelait dans son cœur les promesses que Dieu lui avait faites. Dieu lui avait dit qu'il aurait des enfants et que ses enfants seraient eux aussi bénis. Mais voilà qu'Abram et Saraï n'avaient pas d'enfant et ils étaient trop vieux pour en avoir. Ils avaient parfois des doutes, c'était si long d'attendre ! Il y eut bientôt une famine. Abram reprit la route pour aller chercher à manger en Égypte. Là-bas, tous remarquèrent que Saraï était très belle. Pour éviter les ennuis, Abram dit à Pharaon qu'elle était sa sœur. Le Pharaon donna beaucoup de nourriture et de biens à Abram et prit Saraï dans sa maison pour en faire son épouse. Alors il tomba malade et lorsqu'il apprit que Saraï était la femme d'Abram, il la lui ramena et leur demanda de partir au plus vite.

Après leur retour en Canaan, et plus précisément à Béthel, les bergers de Lot et d'Abram se disputèrent pour avoir les meilleurs pâturages pour leurs troupeaux. Abram et Lot trouvèrent un arrangement : Lot partirait vers les plaines fertiles de Sodome et Abram resterait dans les montagnes arides de Canaan. Lot, sa famille et ses serviteurs partirent. Abram alla s'installer non loin, aux chênes de Mamré, près d'Hébron. Dieu lui parla à nouveau et lui promit que tout le territoire autour de lui serait à ses enfants. Un jour, Abram dut secourir Lot et sa famille qui avaient été réduits en captivité par plusieurs rois arrogants. Après la victoire, Abram rencontra Melkisédec, roi de Salem et prêtre de Dieu qui l'encouragea et le bénit.

Toutefois, Abram était craintif pour leur avenir, il se demandait comment Dieu allait tenir ses promesses. Une nuit, Dieu rendit visite à Abram. Il l'entraîna à l'extérieur, devant sa tente et là, il lui montra les étoiles dans le ciel. « Observe les étoiles et essaie de les compter. » Bien sûr Abram n'arrivait pas à compter toutes les étoiles, il y en avait beaucoup trop. Dieu lui dit encore : « Ta descendance sera si nombreuse que personne n'arrivera à les compter comme les étoiles dans le ciel ou le sable au bord de la mer » Ce jour-là, Dieu conclut une alliance avec Abram. Dieu promit à Abram de s'attacher à lui et à ses enfants et qu'ils deviendraient aussi nombreux que les grains de sable au bord de la mer.

Après ces promesses, Abram prit courage. Mais le temps passait et Saraï n'avait toujours pas d'enfant. Ils étaient tous deux vieux. Sur les conseils de sa femme et selon ce qu'autorisait la loi à leur époque, Abram décida de faire un enfant avec l'une de ses servantes, Agar. Dieu lui rappela que l'enfant n'était pas celui de la promesse car c'est bien lui, Abram et Saraï qui auraient un enfant. Bientôt Saraï devint jalouse d'Agar et la maltraita car elle attendait un enfant. Agar s'enfuit mais Dieu lui fit la promesse de prendre soin d'elle et de les protéger elle et son enfant. Agar revint et mit au monde un garçon qui fut nommé Ismaël.

Abram et Saraï apprirent à faire davantage confiance à Dieu et savaient que Dieu pouvait accomplir ses promesses même si cela semblait impossible. Après de longues années, Dieu apparut encore une fois à Abram. Il confirma son alliance en changeant le nom d'Abram en Abraham. Et celui de Saraï en Sara.

Quelque temps plus tard Dieu exauça Abraham et Sara qui mit au monde un fils qu'ils nommèrent Isaac.

(doc. Pédago 2.2) **Cartes chronologiques de la vie d'Abraham**

Matériel : - Cartes parlant de situations dans la vie d'Abraham. Imprimer la seconde page (sur du papier un peu épais) et découper
Attention : la première page du document est à garder pour l'animateur.

But du jeu: Chacun son tour, mettre les cartes dans l'ordre chronologique.

Installation

1. On mélange les 20 cartes « événements ».
2. Une carte est posée au centre de l'espace de jeu, face visible. C'est à partir de cette carte que se construira la ligne chronologique dans laquelle les joueurs placeront les cartes qu'ils ont devant eux.
3. Toutes les cartes restantes sont distribuées aux joueurs, qui les placent devant eux face cachée.
4. La partie peut commencer!

Déroulement du jeu: Les joueurs jouent chacun à leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand c'est à lui, le joueur doit mettre la carte qu'il retourne, avant ou après les cartes posées sur la table. S'il estime que l'événement sur sa carte précède les événements, il la met avant cette dernière. S'il estime que l'événement sur sa carte fait suite, il la met après cette dernière. Il peut également poser sa carte entre deux événements.

Quand il a placé sa carte, tout le groupe dit si la carte correspond bien à la position qu'elle occupe dans la frise chronologique : si sa carte est bien placée, elle reste en place et intègre la ligne; si sa carte est mal placée, il la défasse. C'est ensuite au joueur suivant et ainsi de suite.

La partie se termine une fois que toutes les cartes ont été posées par les joueurs. Moins il y a de cartes dans la défasse et plus les joueurs ont fait preuve de mémoire et de connaissance.

Doc. Pédago. 3 – Fiche d'animation

Les promesses faites à Abraham

Matériel : - Plusieurs Bibles
- Une feuille avec des étoiles à versets par enfant

Retrouver les 5 références bibliques inscrites dans les étoiles et compléter la phrase en-dessous de chacune d'elle pour exprimer les promesses que Dieu fait à Abraham.

Étoile 1 – Genèse 12. 1-3 : une bénédiction pour les autres ;

Étoile 2 – Genèse 13. 14-17 : une descendance aussi nombreuse que les grains de sable ;

Étoile 3 – Genèse 15. 1-5 : une descendance aussi nombreuse que les étoiles ;

Étoile 4 – Genèse 15. 12-18 : un pays est donné ;

Étoile 5 – Genèse 17. 7-8 : une alliance pour toujours ;

Doc. Pédago. 4 – Fiche d'animation

Obstacles aux promesses

Le jeu du Loup-garou contextualisé à l'histoire d'Abram.

Conseils pédagogiques pour le jeu du Loup Garou

- Faire préparer le jeu (découpage des cartes et des jetons) par les enfants pour qu'ils se familiarisent avec les personnages. Si on estime qu'il n'y aura pas le temps de tout couper, en préparer en avance.
- Si besoin, ne pas hésiter à voir avec les enfants s'ils connaissent les liens entre tous les personnages (parentés, alliance, ...).
- Après l'activité, discuter avec les enfants de la difficulté à savoir dans quel camp on se trouve, vu que les cartes ont été mélangées (voir règles). Puis faire un parallèle avec le signe de l'alliance de Dieu qui permet à Abram et sa famille de se différencier définitivement du reste du monde.

Matériel :

- Cartes à imprimer sur du papier épais. Couper quelques images en avance
- Ciseaux

But du jeu: C'est la panique dans le campement d'Abram : des espions d'Elam se sont glissés parmi sa famille pour lui nuire. Pour gagner, il faut retrouver qui est un espion d'Elam. À moins que vous en soyez un vous-même : dans ce cas, à vous de semer la confusion et de détourner les soupçons sur les autres !

Installation:

- 1- Découper soigneusement toutes les cartes et jetons du jeu.
- 2- Choisir avec quelles cartes « Personnage » jouer. Il suffit de prendre 3 cartes « Personnage » de plus que le nombre de joueurs et c'est parti !

Combinaisons de personnages scénarisées

La Première Nuit (initiation, 3 à 5 joueurs)

- 3 joueurs : 2 Espions d'Elam, 1 Abimélek, 1 Lot, 1 Sara, 1 Serviteur
- 4 joueurs : + 1 Serviteur
- 5 joueurs : + 2 Serviteurs

Pleine Lune (facile, 3 à 6 joueurs)

- 3 joueurs : 2 Espions d'Elam, 1 Isaac, 1 Lot, 1 Sara, 1 Serviteur
- 4 joueurs : + 1 Serviteur
- 5 joueurs : + 1 Serviteur + 1 Abimélek
- 6 joueurs : + 2 Serviteurs + 1 Abimélek

Incertitudes (moyen, 4 à 10 joueurs)

- 4 joueurs : 2 Espions d'Elam, 1 Ismaël, 1 Abimélek, 1 Lot, 1 Femme de Lot, 1 Isaac
- 5 joueurs : + 1 Sara
- 6 joueurs : + 1 Sara + 1 Serviteur
- 7 joueurs : + 1 Sara + 2 Envoyés de Dieu
- 8 joueurs : + 1 Sara + 2 Envoyés de Dieu + 1 Abram
- 10 joueurs : + 1 Sara + 2 Envoyés de Dieu + 1 Abram + 1 Kedorlaomer, roi d'Elam + 1 Serviteur

- 3- Aligner les jetons correspondant aux cartes « Personnage » choisies, face visible au milieu de la table. Ils permettent de se souvenir des personnages en jeu.
- 4- Mélanger les cartes « Personnage » choisies. Chaque joueur en reçoit une, face cachée. Les 3 cartes restantes sont alignées au milieu de la table, également face cachée.
- 5- Individuellement et secrètement, les joueurs prennent connaissance des capacités spéciales de leur personnage puis la positionne face cachée devant eux.

Déroulement du jeu: Une partie dure exactement 1 nuit et 1 jour. À la fin de la journée, tous les habitants du campement d'Abram votent contre le joueur qui, d'après eux, est un Espion d'Elam. Le personnage qui recueille le plus de voix contre lui est exilé et son équipe perd ! Ce qui permet de déterminer qui l'emporte.

1. Phase de nuit :

À la tombée de la nuit, tous les joueurs ferment les yeux. L'animateur appelle les joueurs dans l'ordre de passage. Lorsqu'un personnage est appelé, et seulement lorsqu'il est appelé, il peut utiliser ses capacités spéciales comme cela est décrit sur sa carte.

Ordre de réveil au cours du jeu

1. *Espions d'Elam*
2. *Kedorlaomer, roi d'Elam*
3. *Envoyés de Dieu*
4. *Abimélek*

5. *Lot*
6. *Sara*
7. *Femme de Lot*
8. *Isaac*

2. Réveil :

L'animateur annonce ce qui s'est passé durant la nuit.

Tous les joueurs peuvent ouvrir les yeux pour discuter librement et tenter d'identifier le ou les espions d'Elam. Ne jamais montrer votre carte à qui que ce soit. Vous-même n'avez pas le droit de revoir votre propre carte. Attention, les espions d'Elam peuvent faire semblant d'avoir un autre rôle pour semer le doute.

3. Le vote :

Après quelques minutes de discussions, passer au vote.

Compter jusqu'à 3 avant que chaque joueur ne pointe du doigt celui qu'il choisit de chasser du campement.

Le joueur qui recueille le plus de voix contre lui est chassé. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés sont chassés.

Exception : Si chaque joueur recueille exactement 1 voix contre lui, personne n'est exilé !

Enfin, chacun retourne sa carte « Personnage » et dévoile qui il est vraiment ... il peut y avoir des surprises !.

Fin de la partie:

1. Le groupe d'Espions d'Elam l'emporte si aucun d'entre eux n'est chassé.
2. Le campement d'Abram l'emporte si au moins un Espion d'Elam est chassé même s'il y a un cas d'égalité et plusieurs personnages chassés.

Cas particuliers :

1. Si aucun joueur n'est Espion d'Elam parce que les cartes personnages sont celles qui se trouvent au milieu de la table : le campement d'Abram ne gagne que si aucun habitant n'est chassé.
2. Kedorlaomer appartient au groupe des Espions d'Elam. S'il y a au moins un Espion d'Elam en jeu, Kedorlaomer l'emporte si aucun Espion d'Elam n'est chassé. C'est également le cas s'il est chassé lui-même. S'il n'y a aucun Espion d'Elam en jeu, Kedorlaomer l'emporte s'il n'est pas chassé lui-même et qu'au moins un habitant l'est.
3. Ismaël fait équipe seul. Il ne gagne que s'il est exilé. Si au moins un Espion d'Elam est exilé en plus de lui, le campement d'Abram l'emporte aussi.

Capacités spéciales des personnages

Chaque personnage appartient soit à l'équipe du *Campement d'Abram*, soit au groupe des *Espions d'Elam*. Ismaël, lui, est seul. Certains personnages sont appelés durant la nuit (noctambules) et se réveillent alors que les autres dorment (dormeurs). Les capacités spéciales des personnages sont présentées dans l'ordre de leur apparition au cours de la phase de jeu nocturne. Il est précisé la difficulté de jeu de chaque personnage.

1. Espions d'Elam [*Espions d'Elam - noctambule - Facile*]

Ouvrent les yeux pendant la nuit à la recherche d'autres Espions d'Elam. Si un seul joueur est Espion d'Elam, il peut regarder une des cartes du milieu.

2. Kedorlaomer, roi d'Elam [*Espions d'Elam – noctambule - Intermédiaire*]

Se réveille juste après les Espions d'Elam. Ceux-ci lèvent le pouce sans ouvrir les yeux pour se révéler à Kedorlaomer.

Kedorlaomer sait donc qui sont les Espions d'Elam, mais eux ne savent pas qui est Kedorlaomer. À la fin de la partie ...

1. s'il y a des Espions d'Elam en jeu, Kedorlaomer peut être exilé et malgré tout remporter la partie ! Si Kedorlaomer est exilé, mais aucun Espion d'Elam, le groupe des Espions d'Elam l'emporte (et donc Kedorlaomer avec eux).

2. si aucun Espion d'Elam n'est en jeu, Kedorlaomer ne gagne que s'il n'est pas exilé et qu'au moins un autre personnage l'est. Kedorlaomer peut être un associé redoutable pour les Espions d'Elam.

3. Envoyés de Dieu [*Campement d'Abram – noctambule - Difficile*]

Entrent toujours en jeu ensemble. La nuit, ils ouvrent les yeux et se regardent. Si un seul Envoyé de Dieu ouvre les yeux, c'est que l'autre carte est au milieu.

4. Abimélek [Campement d'Abram - noctambule - Facile]

Il a le choix entre regarder la carte d'un autre joueur ou deux cartes du milieu. N'échange aucune carte.

5. Lot [Campement d'Abram – noctambule - Facile]

Échange sa carte avec celle d'un autre joueur et regarde sa nouvelle carte Personnage. Par contre, si son nouveau personnage doit se réveiller plus tard, le joueur ne se réveille pas.

6. Sara [Campement d'Abram - noctambule - Facile]

Intervertit les cartes Personnage de deux autres joueurs, sans les regarder.

7. Femme de Lot [Campement d'Abram - noctambule - Intermédiaire]

Ne se souvient plus de son personnage : elle échange sa carte avec une des cartes face cachée au milieu de la table, sans la regarder. Elle endosse ce nouveau rôle et appartient à l'équipe correspondante... sans savoir laquelle !

8. Isaac : [Campement d'Abram – noctambule - Facile]

Se réveille le dernier et vérifie s'il possède toujours la même carte Personnage. Si sa carte a changé, il rejoint alors l'équipe correspondant à son nouveau personnage.

Conseil : N'utiliser Isaac que si Abram et/ ou Sara sont en jeu.

9. Serviteur [Campement d'Abram – dormeur - Facile]

Dort toute la nuit.

10. Abram [Campement d'Abram – dormeur - Intermédiaire]

Entraîne avec lui un autre personnage en exil : s'il est exilé, le joueur qu'il pointait du doigt l'est aussi.

Ismaël [Ismaël – dormeur - Intermédiaire]

Pauvre bougre, il ne trouve pas sa place dans la campement d'Abram et veut partir. Il ne peut gagner que s'il est exilé. À la fin de la partie, ...

1. si Ismaël est exilé mais aucun Espion d'Elam, il remporte seul la partie.
2. si Ismaël et au moins 1 Espion d'Elam sont exilés, Ismaël et le campement d'Abram l'emportent.

● Doc. Pédago 5: BD ou récit????