

L'ÉNIGME D'EMMAÛS

"Et il leur expliqua dans les Écritures tout ce qui le concernait..."



voir aussi à la fin de ce dossier : **B. Une proposition de préparation + C. Evaluation**

A. LA SÉQUENCE

Idée générale :

On commence par s'installer dans l'histoire des disciples d'Emmaüs (Luc 24, 13 - 35), et surtout dans l'immense sentiment de tristesse, d'incompréhension et de révolte qui était le leur au surlendemain de la crucifixion. On creusera avec les enfants l'énigme qui a brûlé le cœur aux disciples : pourquoi a-t-il fallu qu' " IL " parte ainsi, Jésus, fauché par la malice des temps et des chefs du peuple ?

« Pourquoi ? »

Au départ, on ne précisera pas trop l'identité de l'inconnu qui rencontre les deux disciples, et on s'arrêtera au moment clé du repas que les trois personnages prennent à l'auberge. On s'intéressera 1° à ce que racontent les deux disciples dans leur tristesse : les bons souvenirs des moments passés avec "LUI", leur maître, et 2° à l'étrange réponse que leur fait l'inconnu en cherchant avec eux des passages de l'Écriture (= l'Ancien Testament) **qui le concernent**.

Ad 1° : ne pas être trop pressé de sauter à la réponse : dans l'esprit des disciples, la mise à mort de Jésus faisait que tous les espoirs qu'ils avaient placés dans ce prophète s'écroulaient. On attendait le Royaume, et ce fut la croix ! En fait, il y a là un immense défi lancé aux chrétiens (cf. ce passage du philosophe païen anti-chrétien Celse : "*Vous nous donnez pour Dieu un personnage qui termina une vie misérable par une mort infâme !*") ; surtout, qu'on n'essaie pas trop vite de servir aux enfants une formule toute faite pour les (et se) rassurer. Toute l'atmosphère de la séquence doit être celle d'une grande énigme qui nous interroge.

Deux rencontres (ou une double) seront consacrées à mettre en place cette énigme vertigineuse de la Passion. Elle sera rappelée tout au long de la séquence par un coin et un moment liturgiques.

Ad 2° : ensuite, on cheminera avec l'inconnu qui s'est exclamé : “ O gens sans intelligence : que vous êtes lents à croire tout ce qu'ont annoncé les prophètes ! Ne fallait-il pas que le Messie souffre tout cela pour entrer dans sa gloire ? ” et qui a commencé par **Moïse** et continué par les **prophètes** afin de leur expliquer dans les Ecritures **ce qui le concernait** (Luc 24, 25-27).

On fera comme l'inconnu en prenant à titre d'exemple trois histoires des Ecritures, et en invitant les enfants à y chercher *ce qui le concerne*.

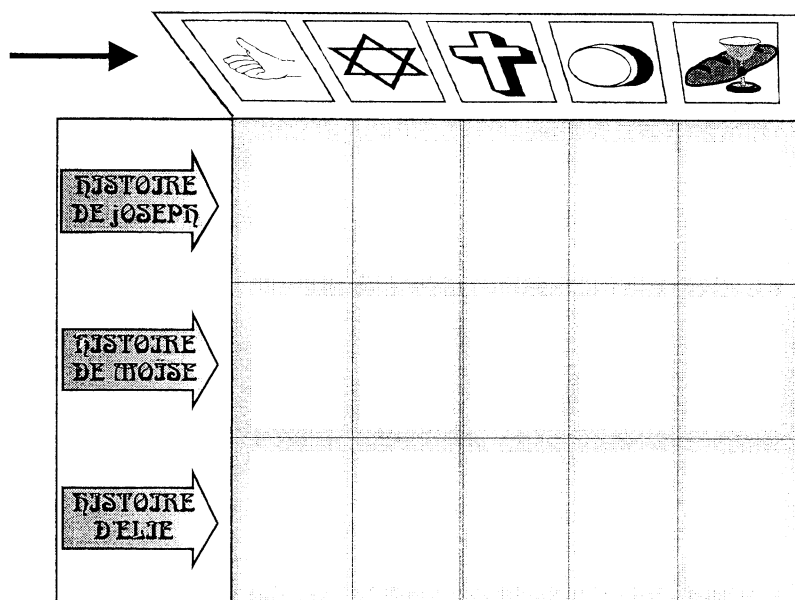
Proposées :

- a) l'histoire de Joseph
- b) deux ou trois épisodes de l'Exode montrant Moïse médiateur et souffrant
- c) suite et fin de l'histoire d'Elie (après l'épisode de la veuve de Sarepta)

Chaque histoire sera schématisée en 9 épisodes-images (18 pour l'histoire de Joseph) à photocopier et à découper sur une feuille de bristol A4. Mais la feuille ne portera que la **légende** des épisodes, numérotés de 1 à 9 (18). A charge aux enfants de les dessiner (1 ou 2 épisodes par enfant). Réunis, photocopiés et coloriés, les épisodes de chaque histoire formeront un petit jeu de cartes de bristol (36 en tout). L'idée est de produire un jeu jouable une 1ère fois lors des rencontres, mais que les enfants pourraient aussi emporter chez eux pour y jouer avec leurs parents et amis.

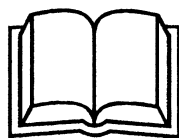
Pour jouer, on aurait un dé. Sur le schéma, on a représenté cinq scènes du récit d'Emmaüs, les quatre premières reproduisant ce que les disciples racontent à l'inconnu : la main avec pouce levé = les paroles et actes de Jésus ; l'étoile de David = l'espoir des disciples qu'il était le Messie ; la croix = la crucifixion ; la pierre roulée = le tombeau vide ; coupe et pain = quand l'inconnu partage le pain avec les disciples.

Le principe du jeu : les participants auront à repérer cinq des neuf cartes-épisodes des histoires tirées de l'Ecriture qui correspondent aux cinq scènes mentionnées ci-dessus, et ils les placeront aux bons endroits.



Quand les quinze cartes porteuses de correspondances significatives auront été posées, on pourra mettre un couvercle sur le gabarit et le retourner. Si les cartes ont toutes été bien placées, le dos des cartes permettra de voir une image du Christ en gloire, réponse imagée à l'énigme d'Emmaüs.

Débouché prévu : au culte des Rameaux, dans l'hypothèse d'en faire un culte parents-enfants conclusif de la séquence. On pourra éventuellement exploiter cette image du Christ en gloire, mais agrandie, et lier les représentations de la Résurrection-Ascension et de l'entrée de Jésus à Jérusalem...



RENCONTRE(S) INTRODUCTIVE(S) (deux renc. ou une double)
1ère partie ou rencontre
Accueil - accrochage (~ une vingtaine de minutes)

Faire asseoir les enfants dans une disposition théâtrale. Annoncer le thème : vous est-il déjà arrivé d'avoir eu un bon copain / une bonne copine, mais bien un(e) ami(e) véritable, avec qui vous avez passé des moments super, et puis, un jour, de l'avoir perdu, soit parce que vous vous êtes disputés avec lui (elle), soit parce qu'il (elle) a déménagé ? ¹

Proposer aux enfants qui font état d'un souvenir comme celui-là de jouer une petite scène à partir de cet épisode : deux ou trois d'entre eux jouent le rôle d'un groupe qui se promène en parlant de l'ami(e) perdu(e), et un autre enfant sera un passant qui rattrape les autres et doit leur demander de quoi ils discutaient en chemin; le passant pourrait corser un peu les choses en répondant aux autres que ça n'est rien, pas grave, un de perdu dix de retrouvés, etc. Et les autres auraient à expliquer pourquoi ils ont le coeur si gros. La confrontation ne doit pas durer plus de trois minutes.

On peut faire jouer la scène plusieurs fois par des enfants qui n'ont pas de souvenir de cet ordre, mais qui font comme si... et qui *imaginent* cet ami(e) perdu(e).

Narration de Luc 24, 13 - 32 (~ une vingtaine de minutes)

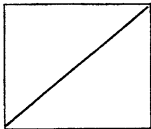
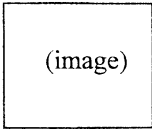
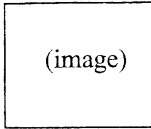
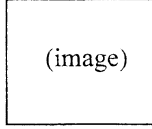
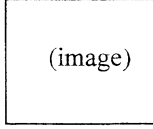
On dira aux enfants que cela est arrivé une fois aux amis de Jésus : deux d'entre eux, qui rentraient chez eux, au village d'Emmaüs, ont été rattrapés par un inconnu qui leur a demandé de quoi ils parlaient en chemin. Alors ils lui ont dit : ...

Rem. : nous proposons de masquer pour un temps l'identité de l'homme qui aborde les disciples, à savoir Jésus ressuscité. On fera donc l'impasse sur les vv. 15 et 16, et on remplacera la mention "Jésus" par "l'inconnu". La raison est que nous aimerions *arriver* à la résurrection au bout de la séquence, mais sans la présupposer au départ. Au départ, nous posons *la Passion* avec les enfants, et leur faisons découvrir les choses *du point de vue* des disciples qui, nous dit le texte de Luc, n'avaient pas reconnu Jésus, et qui étaient dans la disposition psychologique de gens qui ont perdu leur meilleur ami.

La narration sera étayée par quatre panneaux-images ou icônes qu'on pourra commenter, plus un panneau comprenant une image vide. Pour l'essai-pilote, quatre reproductions d'images d'art religieux ont été sélectionnées et mises à disposition des paroisses. Il en existe plusieurs jeux qu'on peut commander à CREDOC, Rosius 20, 2502 Bienne. Mais peut-être pourrez-vous en trouver d'autres à partir des légendes.

Ainsi, le récit d'Emmaüs (N.B. on ne développe pas encore la réponse de l'inconnu; ce sondage des écritures occupera les rencontres subséquentes) sera schématisé en cinq scènes dont voici les légendes ; ce sont les disciples d'Emmaüs qui parlent :

¹ Troisième possibilité, bien sûr (et qui se rapproche alors encore davantage de notre thème biblique) : que ce copain ou cette amie soit décédé(e). Si des enfants évoquent ce grave sujet, les écouter et dialoguer un instant avec eux. Cela pourrait être rappelé dans la prière au moment liturgique (sobriété de rigueur)

 (1) il était un prophète puissant en paroles et en actes	 (2) nous rêvions qu'il était le Libérateur du peuple, le Messie envoyé par Dieu	 (3) or nos autorités lui ont réglé son compte en le clouant sur une croix	 (4) étonnant pourtant : des femmes ont raconté avoir vu des anges près de son tombeau vide trois jours après : il serait vivant	 (5) reste avec nous pour manger un morceau, le jour décline !
---	--	--	---	--

L'axe de la narration se trouve entre les scènes 2 et 3 : différence entre le rêve et la réalité, l'espoir et la désillusion, le départ et l'arrivée pour les disciples. On pourra détailler le fait que Jésus s'est laissé détruire sans résister ; qu'il a même empêché Pierre et ses disciples de lui venir en aide ; et pourtant qu'il a crié sur la croix « Mon Dieu, mon Dieu, pourquoi m'as-tu abandonné ? ».

Dialoguer un moment avec les enfants sur ce qu'ils pensent de tout ça. En particulier, leur demander de décrire aussi richement que possible (et à l'aide des mini-scènes jouées au début de la rencontre) les sentiments qui devaient être ceux des disciples d'Emmaüs quand l'étranger les a rencontrés : tristesse, colère, frustration, désarroi, révolte, peur, résignation...

Le coin liturgique (~ une vingtaine de minutes)

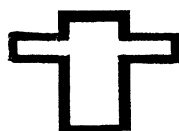
Détacher l'image de la crucifixion et la suspendre dans un coin où se trouve une bougie surmontée d'une pancarte portant la question « POURQUOI ? » Proposer aux enfants de faire comme les disciples: s'interroger, et interroger Dieu (= la prière) : POURQUOI a-t-il permis des choses comme la mort misérable du plus grand ami des disciples (et des hommes), Jésus ? POURQUOI permet-il que l'on perde son meilleur ami ? POURQUOI tolère-t-il qu'il se passe tellement de choses mal faites ? Si Dieu a abandonné Son Envoyé au Golgotha, comment ne pas craindre qu'il n'abandonne aussi ceux qui croient et espèrent en Lui, quand ils sont dans une situation difficile ? Eventuellement : faire rédiger et dire à haute voix quelques questions de ce genre à la 2e personne du singulier, c'est-à-dire sous forme de prière.

A l'annexe 1 de cette séquence, on trouvera quelques propositions pour l'animation d'un temps de prière chaque fois pendant ce moment liturgique de la rencontre.

Y associer un chant qu'on va apprendre. Proposée : la 1ère strophe du No 438 dans le psautier:

*Toi qui gardes le silence tout le jour ô Seigneur Nous crions à la violence
Ne vois-tu pas nos souffrances Es-tu mort, ô Seigneur, es-tu mort, ô Seigneur ?*

S'interroger pour terminer sur la figure de l'étranger : pourra-t-il aider les disciples à sortir de leur peine ? Répondra-t-il à leurs questions ? Inviter les enfants à venir aux prochaines rencontres de cette séquence : nous y tenterons justement, au moyen d'un jeu, de percer le secret de L'ÉNIGME D'EMMAÛS !



2e partie ou rencontre

Accrochage : mémoire et théâtre (~ une vingtaine de minutes)

Demander aux enfants de se remettre dans la peau des disciples d'Emmaüs. Ceux-ci ont dit de leur ami (Jésus) qu'il était "un prophète puissant en paroles et en actes". Mais qu'est-ce que ce Jésus a donc fait de si extraordinaire ? Celui ou celle qui sait quelque chose est invité à lever la main, sans rien dire.

Parions que bien des mains vont se lever. Proposer aux enfants non pas de répondre directement, mais de jouer chaque fois la scène. La catéchète de l'enfance fera le rôle de l'inconnu, et les enfants qui se souviennent d'une chose que Jésus a faite se succéderont (par groupes de deux ou trois) dans le rôle des disciples d'Emmaüs. La catéchète poussera les enfants à aller au bout de leur souvenir, en faisant l'ignorante : « Ah oui ? Il a guéri des malades ? Comment, ça ? » ... « Quoi ? Il a calmé une tempête ? » ... Etc.

L'idéal serait que chaque enfant ait un souvenir original à raconter, donc à jouer.

N.B. Si l'équipe catéchétique a dans ses rangs quelqu'un qui a une bonne culture biblique, on peut le faire intervenir comme un disciple supplémentaire : celui qui était un peu le secrétaire du groupe à Jésus : il consultera ses notes (= un Nouveau Testament) pour rectifier éventuellement des souvenirs confus ou erronés évoqués par les enfants.

Grand dessin (~ une demi-heure)

On se souvient que le 1er panneau des cinq scènes du récit d'Emmaüs portait une légende vide. Ce sont les enfants qui vont dessiner leurs souvenirs des faits et gestes de Jésus pour illustrer ce panneau. Il faudra que les dessins soient produits au même format que les quatre autres images - donc en grand ! Deux ou trois enfants peuvent choisir un même souvenir et travailler au même dessin.

La technique est libre : grands feutres, aquarelle, collage de tissu sur jute, craie trempée dans l'huile, néo-color, découpage de papier... ce que chaque paroisse préférera.

Le coin liturgique

Suspendre les dessins au-dessus de la bougie, et placer à côté d'elle les notes du disciple secrétaire (= le Nouveau Testament). Avec ce renfort, on se sent déjà un peu plus forts et confiants que la fois dernière : ces bons souvenirs à eux seuls ne nous rendront pas l'Ami perdu - mais ils montrent que, par lui, Dieu a fait du bien : il est venu en aide à beaucoup dans leur malheur; il en a libérés beaucoup de leur servitude. Peut-être un signe d'espoir : comme quoi, malgré les apparences, Dieu ne veut pas abandonner ceux qui attendent quelque chose de lui.

Possibilité : rédiger une prière en reprenant en une ou deux phrases les souvenirs dessinés sur les panneaux, et en concluant par une formule du type : "Seigneur, tu as fait tout cela par Jésus ; nous continuons d'espérer en toi et de croire que tu peux faire quelque chose pour le monde d'aujourd'hui."

Répéter le chant No 438 de « Psalms et Cantiques ». Eventuellement apprendre la 2e strophe :

*Tu partages nos souffrances sans un cri, ô Seigneur / Nous t'attendions en puissance
Mais tu viens sans apparence / Tu t'es fait serviteur, tu t'es fait serviteur.*



RENCONTRE 3 : LA SAGA DE JOSEPH & SES FRÈRES

Accueil

Se retrouver avec les enfants au "coin liturgique". Cette fois, en plus des quatre panneaux (Jésus-Messie / crucifié / au tombeau / le repas), il y a ceux dessinés par les enfants. Il est recommandé que l'équipe animatrice ait aussi dessiné un (ou deux ?) panneaux représentant un autre souvenir à propos de Jésus, p. ex. un récit d'évangile travaillé lors d'une séquence précédente. Le choix est libre ; l'idée est de compléter notre information brute sur Jésus, si ce dont les enfants se sont souvenus était par trop mince...

Bref jeu de rôles

Quelques enfants, autant qu'il y a de panneaux (sauf le panneau "repas" qu'on laisse provisoirement de côté), les prennent et jouent une dernière fois le rôle des disciples d'Emmaüs (cercle élargi à quelques amis). Une catéchète sera l'inconnu, abordera les disciples et leur demandera ce qui les tourmente. Ils rediront les souvenirs dessinés sur les panneaux qu'ils tiennent; alors l'étranger répétera la formule : « Ô hommes sans intelligence, que vous êtes lents à croire tout ce qu'ont dit les prophètes ! »

Le mieux serait d'avoir complété la mise en scène comme suit : chaque enfant-disciple d'Emmaüs aurait un sac en plastique, dans lequel il y aurait des bibles : 3 ou 4 par sac. Dans ces bibles, glissées dans la Genèse, on aurait mis une des 18 cartes résumant l'histoire de Joseph. Voir ci-après, en annexe, les deux feuilles de cartes de l'histoire, à photocopier sur papier bristol et à découper.

N.B. L'histoire de Joseph étant très riche, avec encore le redoublement constitué par le changement d'attitude des frères (= nécessairement **long** processus de réconciliation), nous l'avons résumée en deux fois 9, c'est-à-dire en 18 épisodes.

L'étranger dirait alors aux enfants de sortir ces bibles, de les distribuer de telle sorte que tous les enfants présents en aient une, et leur ferait sortir les cartes en disant qu'il y a là des fragments d'une de ces nombreuses histoires de l'Écriture « qui Le concernent », ici : l'histoire de Joseph.

Narration

L'équipe catéchétique raconte alors l'histoire de Joseph (cf. ci-après : un résumé signé C. Lagarde, in "Catéchèse biblique symbolique. Séquences", Centurion, Tome I, pp. 290-292. *Nous y avons rajouté en italique le résumé de quelques épisodes sautés par Lagarde et biffé quelques ajouts artificiels de l'auteur destinés à favoriser le parallèle avec la Résurrection*).

18 épisodes de la vie de

JOSEPH

pour l'ensemble de l'histoire de Joseph : cf. Genèse chap. 37 - 50

1. Jacob eut douze fils, les deux derniers étaient Joseph et Benjamin. C'était Joseph le préféré de son père. Ses frères étaient jaloux de lui. Un jour Joseph leur dit : « Écoutez le songe que j'ai fait. Nous étions dans les champs à lier nos gerbes. Tout d'un coup ma gerbe se dressa debout : alors vos gerbes entourèrent la mienne et se mirent à genoux devant elle. » Entendant cela, ses frères étaient en colère. Une autre fois,

- Joseph dit à ses frères : « Ecoutez le songe que j'ai fait. Il y avait le soleil et la lune et onze étoiles qui se mettaient à genoux devant moi. » Entendant cela ses frères devinrent encore plus furieux.
2. Un jour, son père dit à Joseph : « Va vers tes frères dans le pâturage et rapporte-moi de leurs nouvelles. » Joseph partit.
3. Quand ses frères l'aperçurent, ils se dirent entre eux : « Voici l'homme aux songes qui arrive. Tuons-le et jetons-le dans ce puits, nous en serons débarrassés. Nous dirons à notre père qu'une bête féroce l'a dévoré. » Alors ils prirent Joseph, lui ôtèrent sa tunique et le jetèrent dans le puits.
4. Heureusement, il était vide. Des marchands d'esclaves passaient par là pour aller en Egypte. Alors les frères sortirent Joseph du puits où il était presque mort et le vendirent aux marchands pour le prix d'un esclave, vingt pièces d'argent. En rentrant chez eux, ils dirent à leur père : « Une bête féroce a mangé le petit Joseph », et ils lui montrèrent sa tunique qu'ils avaient trempée dans le sang d'un bouc. Les parents de Joseph pleurèrent longtemps la mort de leur fils préféré.
5. Joseph fut vendu au chef des gardes du Pharaon, le roi d'Egypte. Il vécut comme un esclave et fut même jeté en prison. *Voici comment cela se produisit : ce chef des gardes, un dénommé Potiphar, constata que Joseph réussissait tout ce qu'il entreprenait. Il le prit donc pour son service particulier, l'établit comme chef de toute sa maison, et il remit entre ses mains tout ce qu'il possédait.*
6. *Quelques temps après, la femme de Potiphar jeta les yeux sur Joseph, qui était beau de taille et beau de visage. Elle lui disait chaque jour : « Viens coucher avec moi. » Mais il refusa toujours. Un jour qu'elle était seule avec lui, elle essaya de l'attirer en le saisissant par son vêtement. Mais il lui laissa son vêtement dans les mains et s'enfuit hors de la maison. Jalouse, elle profita de cela pour accuser Joseph d'avoir voulu abuser d'elle. Fou de colère, le maître de Joseph le fit saisir et jeter dans la prison où étaient enfermés les prisonniers du Pharaon.*
7. *Justement, deux ministres du Pharaon qui avaient provoqué sa colère furent jetés peu après dans la même prison. L'un était le grand échanson (le chef de la cave du roi d'Egypte), et l'autre le grand panetier (le chef des boulangers). Une nuit ils firent tous les deux un rêve qui les tourmenta, et Joseph s'offrit à le leur interpréter. Le panetier rêva qu'il portait sur la tête trois corbeilles de pain blanc pour le Pharaon, mais que des oiseaux venaient manger ce qu'il y avait dans la corbeille la plus haute. Joseph lui annonça : « Hélas ! Ce rêve t'avertit que dans trois jours, tu seras pendu. » Et c'est ce qui arriva. L'échanson, lui, rêva qu'il voyait pousser un cep de vigne à trois rameaux et qu'il en pressait les raisins mûrs dans la coupe du Pharaon. Joseph lui dit : « Ton rêve signifie que dans trois jours, le Pharaon te pardonnera et te rendra ta place. Alors, souviens-toi de moi. » Cela arriva également, mais l'échanson oublia Joseph.*
8. Deux ans passèrent. Le Pharaon était triste parce qu'il avait deux songes qui l'empêchaient de dormir. Personne n'était capable de les lui expliquer, pas même ses magiciens. On lui dit que Joseph savait expliquer tous les songes. *En fait, c'est alors le grand échanson qui se souvint de Joseph et de la manière dont il avait su interpréter son rêve. Le Pharaon s'intéressa à Joseph. Il l'appela et lui demanda : « Peux-tu m'expliquer mes deux songes ? » Joseph lui dit : « Je le peux, mais je te préviens, ils viennent de Dieu et le Seigneur fait toujours ce qu'il dit. Veux-tu vraiment savoir la parole de Dieu ? » Le roi dit à Joseph : « Oui, je t'en prie, explique-moi mes deux songes. Je vais te les raconter. Voici le premier : sept vaches sortent de la rivière. Elles sont belles, elles sont grasses, et elles mangent l'herbe de mes prairies. Ensuite sept vaches maigres sortent de la rivière. Elles sont laides. Je vois leurs os sous leur peau. Tout à coup, elles se jettent sur les belles vaches grasses et elles les avalent. » « Quel est ton deuxième songe ? » dit Joseph. « C'est dans un champ de blé, dit le roi. Une tige monte vers le ciel. Je vois sept gros épis pleins de blé qui poussent sur elle. Je vois ensuite sept autres épis sur la tige. Ils sont vides de blé, et noirs parce qu'ils sont brûlés par le soleil. Tout à coup, les sept épis vides et noirs se jettent sur les épis pleins et ils les avalent. Aucun de mes magiciens n'a pu m'expliquer ces deux songes. »*
9. Joseph dit au roi : « Ces deux songes disent la même chose : les sept vaches grasses et les sept beaux épis représentent sept années où ton pays aura beaucoup de nourriture. Les sept vaches maigres et les sept épis vides et noirs représentent sept autres années où il n'y aura plus rien à manger. Dieu a décidé cela. Et cela se fera. »
10. Le roi d'Egypte dit à Joseph : « Dieu est avec toi. Je te nomme premier ministre. Tu dirigeras le pays pour que mon peuple ait toujours à manger, et qu'il ne meure jamais de faim, même pendant les années sans nourriture. » Joseph devint premier ministre du roi, et, pendant les sept bonnes années, il fit des

réserve dans toutes les villes du pays. Il avait ramassé autant de blé que les grains de sable au bord de la mer. On ne pouvait plus les compter.

11. Quand les sept bonnes années furent passées, il y eut les sept mauvaises années. Et pendant ces sept mauvaises années, il n'y eut plus rien à manger sur toute la terre. Tout le monde venait en Egypte chercher de la nourriture.

12. Au pays de Canaan, Jacob, le père de Joseph, dit à ses fils : « J'ai appris qu'il y avait du grain à vendre en Egypte. Allez en chercher pour que nous ne mourions pas. » Les frères de Joseph partirent alors en Egypte. Arrivés là-bas, ils se mirent à genoux devant Joseph, le premier ministre, pour lui demander du blé. Mais ils ne reconnaissaient pas leur frère.

13. Joseph, lui, les reconnut et leur dit : « Vous êtes des espions. » Et il les jeta tous en prison. *Ils essayèrent de protester, en affirmant qu'ils étaient les enfants d'un brave homme de Canaan, même qu'ils avaient encore un plus jeune frère (Benjamin) resté auprès de son père. « Prouvez-le : vous enverrez l'un de vous chercher ce petit frère, et les autres resteront en prison. » Pendant trois jours, Joseph les fait tous enfermer. Puis il en choisit un, Siméon, le fait enchaîner et le garde comme otage. Ensuite, il fait remettre secrètement dans les sacs des autres l'argent du blé qu'ils ont acheté, et il les renvoie en Canaan avec ordre de ramener le plus jeune. Jacob refuse d'abord de laisser aller Benjamin. La famille vit sur les réserves ramenées d'Egypte. Quand celles-ci sont épuisées, les frères sont obligés de refaire le voyage d'Egypte pour aller rechercher du blé. Juda, un des frères, se porte personnellement garant de Benjamin, et Jacob finit par le laisser partir.*

14. Quand il les voit arriver avec leur jeune frère, ~~le troisième jour, le matin de très bonne heure,~~ Joseph dit à ses serviteurs : « ~~Sortez les espions de la prison,~~ et servez-leur un bon repas. » *En même temps, Siméon, resté en Egypte comme otage, fut libéré et leur fut rendu.* Les frères de Joseph mangèrent le repas, mais ils ne comprenaient rien de ce qui se passait.

15. *Joseph imagine une nouvelle ruse pour mettre ses frères à l'épreuve : en plus de l'argent de l'achat de blé, qu'il remet dans les sacs de ses frères, il fait glisser sa coupe en métal précieux dans le sac de Benjamin. Quand les frères repartent, il les fait rattraper à la frontière et accuser du vol de cette coupe. Sa police ouvre les sacs : on trouve la coupe dans celui de Benjamin. « Très bien, dit Joseph. Nous avons trouvé le voleur. Il restera mon esclave ; quant à vous, vous êtes libres. »*

16. Juda prend alors la parole et dit à Joseph : « Non, Monseigneur, je ne peux pas faire cela à mon père. Je lui ai promis de veiller personnellement sur Benjamin, qui est la consolation de ses vieux jours. S'il devait perdre cet enfant, il mourrait. Laisse-moi donc prendre sa place : je resterai ton esclave, et mon père pourra revoir Benjamin libre, et sain et sauf. »

17. ~~Joseph vint alors les trouver et~~ leur demanda : « Votre vieux père vit-il vraiment encore ? » Ils lui dirent que oui, alors Joseph se cacha le visage et pleura tout haut. Il dit : « Je suis Joseph, votre frère, que vous avez vendu en Egypte. N'ayez pas peur. Ne soyez pas tristes. Dieu a voulu cela pour que notre famille ne meure pas. Allez vite dire à notre père ce que Dieu a fait pour nous. » Et Joseph embrassa ses frères

18. Quand le roi d'Egypte sut que les frères de Joseph étaient là, il dit à Joseph : « Que ta famille vienne habiter ici. Je vous donne la meilleure terre. Voici des chariots pour aller chercher votre père et toute sa famille. » Jacob vint habiter en Egypte avec toute sa famille et il remercia Dieu devant le feu de son autel. Dieu lui dit : « Quand tu seras en Egypte, ne m'oublie pas car je suis avec toi. » La famille de Jacob resta longtemps en Egypte et elle devint très grande [, mais elle oubliera Dieu].

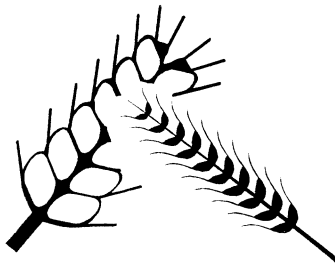
Il est possible que certains connaissent déjà l'histoire de Joseph, vue à l'école ou à la maison, en tout cas en partie. Faire appel à leurs souvenirs de temps en temps au cours de la narration. Il est probable qu'en tout cas le long processus de réconciliation entre Joseph et ses frères, avec tous ses rebondissements et ce qui apparaît d'abord comme une froide vengeance de Joseph, ne soit que peu ou pas connu des enfants. A la fin, rappeler pourquoi on raconte cette histoire : elle doit, d'après l'étranger, nous aider à comprendre pourquoi Jésus, le Messie espéré, a "fini" sur la croix.

Dessin

Chaque enfant a en mains (au moins) une des 18 cartes-bristol de l'histoire (Veiller à photocopier deux fois les épisodes sur bristol pour le cas où les participants seraient plus de 18). Chacun devra illustrer (dessiner) l'épisode résumé par la légende qui figure sur sa carte. Prévoir suffisamment de feutres noirs fins. Le dessin devra, rappelons-le, être fait en noir et blanc. Inciter les enfants à ne pas dessiner des personnages trop petits !

Exercer le chant (438)

N.B. S'il reste du temps, on peut mettre les 18 cartes-épisodes une fois dessinées sur la table et refaire le parcours de l'histoire de Joseph. On peut aller jusqu'à faire une toute première incursion dans la question : quel rapport cette histoire peut-elle bien avoir avec celle de Jésus ? Quelqu'un voit-il une ressemblance quelconque entre ces deux récits ?



Après la rencontre, on collectera et collera ensemble toutes les cartes de manière à obtenir deux planches de format A4, avec les légendes des deux fois 9 épisodes *illustrés par les enfants*. On re-photocopiera ces planches sur des feuilles de bristol léger en autant d'exemplaires qu'il y a de participants.

RENCONTRE 4 : MOÏSE MÉDIATEUR ET SOUFFRANT

Accueil

On se retrouve au coin liturgique. Ambiance : musique de carême (évent. un choral d'une Passion de Bach). Musique « triste » : rappeler pourquoi : nous faisons mémoire de la mort de Jésus, l'ami de nos amis d'Emmaüs, qui avait tant soulevé d'espoir - mais la musique n'est pas seulement *triste*. Elle est aussi : belle, étonnante, prometteuse d'autre chose, grosse d'une joie contenue.

Comme pour nous : depuis que l'étranger nous a invités à mettre le nez dans des histoires du Livre, des histoires « qui le concernent », nous avons un peu oublié la « tristesse », intéressés que nous sommes, piqués au vif peut-être par ces histoires...

Rappel

Nous avons déjà la première de ces histoires, celle de Joseph : on distribue à chacun les deux feuilles des 18 épisodes illustrés de l'histoire de Joseph, photocopiées sur papier fort.

- Suggestion émanant de l'essai-pilote : commencer par mettre sur la table un jeu des 18 cartes de l'histoire de Joseph qu'on aurait déjà découpées et dont on aurait masqué les

numéros au feutre noir : les enfants devraient d'abord remettre les épisodes dans le bon ordre.

Nous nous donnons de toute manière un temps pour rappeler brièvement le fil des 18 épisodes de cette histoire, puis un temps pour les *coloriser* schématiquement. Idée : n'employer qu'une ou deux couleurs, voire trois, et colorier surtout le personnage principal dans toutes les scènes, pour qu'on le reconnaisse facilement.

Nous prenons encore un temps très court pour esquisser la question : au fait, quelqu'un voit-il *en quoi* cette histoire de Joseph peut bien *le concerner*, lui, Jésus, l'ami des disciples d'Emmaüs ? Y a-t-il une ressemblance quelconque entre *Joseph et Jésus* ? Entre ce qui est arrivé à l'un et ce qui est arrivé à l'autre ? Entendre une ou deux réponses, si elles viennent, puis...

Nouveau plongeon biblique

... parce que l'étranger ne nous laisse pas le temps de souffler. On l'écoute évoquer une autre figure du Livre, celle de Moïse. « Vous savez, c'était bien après la mort de Joseph, tandis que les descendants de sa famille, qu'on commençait à appeler "les Israélites" ou les "Hébreux" vivaient toujours en Egypte. Mais leur vie était devenue bien plus difficile, et ... (etc. cf. ci-dessous un résumé des 9 épisodes choisis de l'histoire de Moïse)

9 épisodes de la vie de

MOÏSE

1. Nous sommes en Egypte où se trouve le peuple d'Israël. Le peuple a grandi à un tel point que le Pharaon commence à avoir peur. Il donne des ordres pour que tout nouveau-né garçon des Israélites soit jeté au Fleuve (le Nil). Un fils, beau garçon, naît dans la famille de Lévi. Sa mère le cache pendant 3 mois puis décide de le mettre dans une caisse en papyrus enduite de bitume et de poix au bord du fleuve. Sa soeur se cache au bord du fleuve. Un jour, la fille du Pharaon entend le bébé et le trouve. Elle comprend que c'est un enfant israélite. Malgré cela, elle décide de l'élever et trouve une femme, sa mère pour l'allaiter. Quand il est assez grand, elle le prend chez elle et l'appelle Moïse = sauvé des eaux. Ainsi Moïse grandit dans le palais du Pharaon, comme un égyptien. *Exode 1/8 à 2/10.*

2. Le Pharaon meurt, les Israélites travaillent toujours plus en Egypte, et le peuple gémit. Moïse s'est marié et s'occupe des moutons et des chèvres de son beau-père, Jéthro, prêtre de Madian dans le désert. Un jour, sur la montagne de l'Horeb, aussi appelée Sinäi (montagne de Dieu), Moïse aperçoit un buisson en feu mais qui ne se consume pas. Un ange de Dieu apparaît dans les flammes. Moïse intrigué fait le tour du buisson. Quand il entend la voix de Dieu qui lui parle, il a vraiment peur. Dieu lui dit qu'il a entendu les pleurs des Israélites qui sont exploités par les Egyptiens et qu'il va conduire les Israélites « dans un pays beau et vaste qui regorge de lait et de miel ». Dieu demande à Moïse d'aller vers le Pharaon pour exiger de lui qu'il libère le peuple. Moïse a très peur de cette mission car il connaît le Pharaon et il a aussi peur des Israélites qui ne le croiront pas. Dieu l'assure qu'il n'aura qu'à répéter ce que Lui, Dieu, lui dira. Mais Moïse est têtue. Alors Dieu lui dit de prendre son frère Aaron avec lui, pour parler à sa place. *Ex. 3, 1-18 ; 4, 1-7.*

3. Moïse rentre à la maison et annonce à Jéthro qu'il va retourner en Egypte pour s'occuper de ses frères. Il prend sa femme et ses enfants, son âne et un bâton que Dieu lui avait dit de prendre, et il part. A la montagne de l'Horeb, Aaron retrouve Moïse. Alors Moïse lui dit ce que Dieu lui a demandé de faire. Ils réunissent tous les « anciens » des Israélites. Moïse les convainc car il accomplit des miracles devant eux : il change son bâton en serpent, puis il met sa main sur sa poitrine qui devient toute blanche puis redevient normale. Les Israélites s'inclinent devant Moïse. *Ex. 4, 18-24*

4. Moïse et Aaron se rendent ensuite chez le Pharaon et lui demandent de laisser le peuple se réunir 3 jours pour adorer Dieu. Le Pharaon se fâche et leur interdit de faire quoi que ce soit car les Israélites doivent

travailler. Le Pharaon augmente le travail des Israélites (ils produisaient des briques) pour qu'ils n'aient plus le temps de penser à autre chose. Alors les Israélites se retournent contre Moïse et Aaron et les accusent d'avoir augmenté leurs peines : « Que Dieu constate et vous maudisse ! » Ils sont toujours esclaves. *Ex. 5, 1-21.*

5. Moïse se plaint à Dieu. Dieu lui annonce qu'il va forcer la main du Pharaon. A dix reprises, Moïse et Aaron vont voir le Pharaon et lui demandent de libérer le peuple de l'esclavage. Chaque fois que le Pharaon refuse, une catastrophe annoncée par Moïse s'abat sur le pays : le Nil se transforme en sang, l'Egypte est envahie par des grenouilles, la poussière se transforme en nuages de moustiques, des milliers de mouches piquantes envahissent le palais et les maisons des Egyptiens, toutes les bêtes des Egyptiens meurent de la peste, les animaux et les hommes attrapent des furoncles qui se transforment en ulcères, un orage terrible tombe sur le pays et la grêle détruit tout, d'innombrables sauterelles s'abattent sur la végétation et la dévorent, puis l'obscurité règne pendant 3 jours sur toute l'Egypte. *Ex. 7 à 11*

6 Les Egyptiens commencent à vraiment avoir peur des Israélites, mais le Pharaon s'entête. Finalement, Dieu annonce la mort prochaine de tous les fils premiers-nés des Egyptiens et de leurs bêtes. Moïse ordonne aux Israélites de se préparer à partir. Chaque famille doit se préparer à tuer un agneau ou un chevreau. Avec le sang, il lui faudra peindre les portes de sa maison pour que le fléau l'épargne. Pendant la nuit, les Israélites devront manger la viande de l'agneau accompagné de pain sans levain et d'herbes amères. C'est le repas de la Pâque, dont la coutume devra être fêtée chaque année. Au milieu de la nuit, c'est la panique chez les Egyptiens dont les premiers-nés se meurent. Alors le Pharaon fait venir Moïse et Aaron et leur dit de partir adorer leur Dieu ailleurs, avec leur peuple et leurs bêtes. Le Pharaon se ravise : il décidera de poursuivre les Israélites avec une armée. Mais Dieu accordera une délivrance prodigieuse : l'armée égyptienne sera noyée au passage d'un bras de mer. *Ex. 12, 1-39 et 14*

7. C'est ainsi que les Israélites se retrouvent dans le désert. Ils avaient alors marché pendant 5 jours sans trouver d'eau quand ils arrivent à Mara, une oasis. Mais l'eau est amère, il est impossible de la boire. Le peuple murmure et critique Moïse. Moïse implore Dieu, qui lui répond de prendre un morceau de bois et de le jeter dans l'eau. L'eau devient buvable, et les Israélites se désaltèrent. Alors Dieu promet aux Israélites que s'ils Lui obéissent, en suivant les lois et les coutumes qu'Il leur donne, alors ils ne seront jamais malades comme les Egyptiens, car Il est le Seigneur qui guérit. Les Israélites repartent en direction d'Elim, où se trouvent 2 sources et 70 palmiers. *Ex. 15, 22-27.*

8. Moïse avait beaucoup de travail, il jugeait toutes les personnes qui se querellaient. Du matin au soir des queues de personnes attendaient d'être entendus. Son beau-père, Jethro lui dit un jour qu'il devrait penser à trouver des responsables qui puissent l'aider, car sinon tout le monde serait mécontent et fatigué. Il lui conseilla de choisir des gens qui aiment Dieu et la vérité et qui soient incorruptibles. Ils s'occuperaient des cas les plus faciles et Moïse pourrait se consacrer au reste. Moïse écouta son beau-père et désigna des hommes de valeur comme responsables du peuple. *Ex. 18, 13-27*

9. Les Israélites continuèrent leur marche dans le désert. Ils arrivèrent un jour près du Mont Sinaï. Dieu descendit sur la montagne et appela Moïse à venir au sommet. Mais le peuple ne devait pas le suivre. Tous les Israélites entendirent des coups de tonnerre, de trompette; ils virent des éclairs et la montagne fumante. Ils eurent très peur. Moïse resta absent pendant 40 jours et 40 nuits. A la fin, les Israélites le crurent mort ou disparu, et ils réclamèrent à Aaron un nouveau guide : une image de Dieu pour marcher à leur tête...

Mais en fait, sur la montagne, Dieu s'était adressé à Moïse et lui avait donné toute la Loi qui lui permettrait de s'organiser et de vivre; en particulier les 10 commandements suivants:

- Je suis le Seigneur ton Dieu, c'est moi qui t'ai fait sortir d'Egypte où tu étais esclave
- Tu n'adoreras pas d'autres dieux que moi...

Ex. 19, 10-25 ; 20, 1-21 ; 24, 18 ; 32, 1

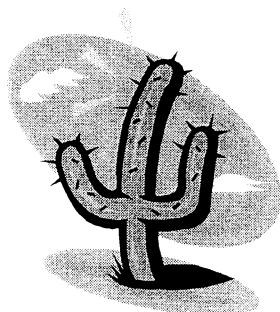
Dessiner, c'est gagner... (une nouvelle intelligence du texte)

Distribution des neuf cartes du récit de Moïse, en vrac, à dessiner au feutre noir fin par les enfants, chacun la scène qu'il préfère. Personnage de Moïse aussi grand que possible.

Chant

Répéter le 438, en faisant remarquer que les paroles de la première strophe de ce chant auraient très bien pu convenir aux Israélites, du temps où ils étaient en Egypte, souffrant sous la férule du Pharaon.

Suggestion : commencer l'apprentissage d'un nouveau chant qui permette le passage de la tonalité de la Passion à celle de Pâques. Proposition : cf. annexe 2 : « Sur les routes des hommes ».



Après la rencontre, on collectera et collera ensemble toutes les cartes de manière à obtenir une planche de format A4, avec les légendes des 9 épisodes de l'histoire de Moïse *illustrés par les enfants*. On re-photocopiera cette planche sur des feuilles de bristol léger en autant d'exemplaires qu'il y a de participants.

RENCONTRE 5 : ELIE, LES HAUTS ET LES BAS D'UN PROPHETE

Accueil

On se retrouve au coin liturgique. Une catéchète commence par mimer un sentiment : elle se lève de sa chaise, pousse d'immenses soupirs, avance en traînant les pieds, les bras ballants, et s'affale à nouveau sur sa chaise en lâchant un soupir pire que les précédents.

Quelques questions avec les enfants pour situer ce sentiment : marre, sec, ras-le-bol, plein le dos, les baguettes, la jatte, fourbu, fini, fatigué, assommé, limé, laminé, usé, pompé, scié... Ont-ils vu autour d'eux des gens exprimer ce sentiment ? Leur est-il arrivé de l'éprouver eux-mêmes ? Quelle était la cause de ce ras-le-bol ? Quand on est ainsi « au fond du trou » ou « à fond de cale », y a-t-il moyen de s'en sortir ?

Il est aussi arrivé que des hommes de foi aient éprouvé et exprimé ce sentiment, jusque dans leur prière : cf. p. ex. les psaumes tels que les Nos : 10, 13, 22, 42, 44, etc. (on peut en lire un fragment).

Moïse bis

Moïse aussi a fait cette expérience. On distribue la feuille des 9 épisodes de Moïse dessinés par les enfants, photocopieée sur papier fort.

- Cf. la suggestion émanant de l'essai-pilote : commencer par mettre sur la table un jeu des 9 cartes de l'histoire de Moïse qu'on aurait déjà découpées et dont on aurait masqué les numéros au feutre noir : les enfants devraient d'abord remettre les épisodes dans le bon ordre.

Nous nous donnons un temps pour rappeler très brièvement le fil des 9 épisodes de cette histoire, en devinant les moments où Moïse semble avoir manifesté un "ras-le-bol". Puis on prend un temps pour **coloriser** schématiquement l'histoire (attention : une même couleur pour tous les dessins du personnage même de Moïse, si possible pas la même que celle employée pour Joseph).

Nous prenons encore un temps très court pour esquisser la question : au fait, quelqu'un voit-il **en quoi** cette histoire de Moïse peut bien **le concerner**, lui, Jésus, l'ami des disciples d'Emmaüs ? Y a-t-il une ressemblance quelconque entre **Moïse et Jésus** ? Entre ce qui est arrivé à l'un et ce qui est arrivé à l'autre ? Entendre une ou deux réponses, si elles viennent, puis...

Nouvelle histoire biblique

... parce que décidément, l'étranger ne nous laisse pas le temps de souffler. On l'écoute évoquer une autre figure du Livre, celle d'Elie.

« Vous savez, c'était bien après l'installation des Israélites dans la Terre Promise. Israël est devenu un Etat "moderne", avec un roi, une armée, des gens qui font des affaires, et des relations avec les pays voisins. Et justement, les pays voisins, ils avaient des croyances religieuses extraordinaires. Partout, on vantait Baal, le dieu extraordinaire, qui (disait-on) donnait la force et la chance. On en vendait des statuettes porte-bonheur ! Qui n'a pas la sienne ? Et là au milieu, un homme, un personnage s'est levé qui voyait ça d'un très mauvais oeil. Son nom : ELIE... (voir ci-dessous, une proposition de résumé :) »

9 épisodes de la vie d'

ELIE

1. Elie, un homme du village de Tichebé, dit à Achab, roi d'Israël : « Par le Dieu vivant dont je suis le serviteur, voici ce que je te déclare: Il n'y aura ces prochaines années ni rosée, ni pluie, sauf si je le demande. » Et la sécheresse s'installa sur la pays. (*1 R 17,1*)

La sécheresse durait depuis trois ans quand Dieu s'adressa à Elie: « Va te présenter au roi Achab, car je vais faire tomber la pluie sur le sol desséché »

Elie s'en alla se présenter devant Achab. Dès qu'il le vit, Achab lui dit: « Te voilà, toi qui amène le malheur sur le peuple d'Israël! » Elie lui répondit: « Ce n'est pas moi qui ai amené ce malheur, c'est toi et ta famille, parce que vous refusez d'obéir aux commandements de Dieu et que vous adorez les dieux Baals. Fais venir tout le peuple, que je lui parle! »

Quand tout le peuple fut rassemblé, Elie leur dit: « Quand arrêterez-vous de pencher d'un côté ou de l'autre. Vous devez choisir une fois pour toutes: soit Dieu, soit Baal ». Mais personne ne répondit. (*1 R 18, 1-2.17-21*)

2. Elie reprit: « Je suis le dernier prophète de Dieu [Jézabel, la femme du roi - adoratrice de Baal - a fait tuer tous les autres] tandis que les prophètes de Baal sont 450. Et bien qu'on nous donne deux taureaux: les prophètes de Baal découperont celui qu'ils auront choisi, ils le placeront sur du bois pour l'offrir en sacrifice, mais sans allumer le feu. Je ferai la même chose avec celui qu'ils laisseront. Ils prieront leur dieu et moi je prierai le mien, le Seigneur. Le vrai Dieu sera celui qui répondra aux prières en allumant le feu ». Tout le peuple répondit: « nous sommes d'accord. » Elie laissa les prophètes de Baal préparer leur taureau en premier. Quand le sacrifice fut prêt, ils supplièrent Baal du matin jusqu'à midi: « Baal, répond-nous » disaient-ils en dansant autour de l'autel. Mais ils ne reçurent aucune réponse.

Vers midi, Elie commença à se moquer d'eux: « Criez plus fort! Puisqu'il est un dieu, il est sûrement très occupé; ou bien il a eu un appel de dernière minute, ou alors il est en voyage; à moins qu'il ne soit en train de dormir et qu'il faut le réveiller! » Ils crièrent plus fort, allant même - selon leur coutume - jusqu'à se couper avec des épées jusqu'à ce que le sang coule sur tout leur corps. Jusque dans l'après-midi, ils crièrent à tue-tête, mais sans aucune réponse: ni un mot, ni un signe. (*I R 18, 22-29*)

3. Alors, Elie invita tout le peuple à s'approcher, et il se mit à réparer l'autel de Dieu qui était en ruine. Il prit douze pierres - une pour chaque tribu d'Israël - et reconstruisit l'autel.. Tout autour, il creusa un fossé qui pouvait contenir une trentaine de litres. Il arrangea les bûches de bois sur l'autel, puis il découpa le taureau et plaça les morceaux sur le bois. Puis il dit à ceux qui étaient là: « Remplissez 4 cruches d'eau et versez-les sur le sacrifice et sur le bois ». Ils le firent trois fois.

Alors Elie s'approcha de l'autel et dit: « Seigneur, Dieu d'Abraham, d'Isaac et de Jacob, montre aujourd'hui que tu es le Dieu d'Israël, que je suis ton serviteur, et que c'est sur ton ordre que j'ai fait tout cela. Réponds-moi, réponds-moi afin que tous ces gens sachent que c'est toi, Seigneur, qui est le vrai Dieu et qu'ils remettent leur confiance en toi, comme autrefois. » Dieu fit alors descendre du feu qui brûla le sacrifice, le bois, les pierres et la poussière et qui fit évaporer l'eau du fossé. (*I R 18, 30-38*)

4. Lorsque les Israélites virent ça, ils s'inclinèrent tous jusqu'à terre, puis se mirent à crier: « C'est le Seigneur qui est le vrai Dieu! C'est le Seigneur qui est le vrai Dieu! Elie est son prophète! » Elie leur dit: « Attrapez les prophètes de Baal: il ne faut pas qu'un seul en réchappe. Il les fit descendre jusqu'au torrent de Quichon et les fit égorger. (*I R 18, 39-40*)

5. Ensuite Elie dit à Achab: « Va manger et boire, car j'entends le bruit de la pluie: la sécheresse est finie. » (*I R 18, 41*)

6. Achab raconta à sa femme Jézabel tout ce qu'Elie avait fait, et comment il avait mis à mort tous les prophètes de Baal. Jézabel jura de faire mourir le prophète. Elie prit peur et, accompagné de son serviteur, s'enfuit pour sauver sa vie. Il se rendit à Berchéba, dans le pays de Juda. Là, il laissa son serviteur, et tout seul, il marcha pendant une journée dans le désert, là où il n'y a rien... Il alla s'asseoir, épuisé, à bout de force, à bout de tout, sous un arbuste. Il voulait mourir et dit: « Maintenant, Seigneur, j'en ai assez! Reprends ma vie, car je n'ai pas mieux réussi que mes ancêtres ». Puis il se coucha et s'endormit. (*I R 19, 1-4*)

7. Un ange - un messenger - de Dieu vient le toucher et lui dit: « Lève-toi et mange, Elie! » Il y avait à côté de lui du pain et un pot d'eau. Il mangea, but et se recoucha. Mais l'ange du Seigneur revint le toucher et lui dit: « Lève-toi et mange. Tu dois reprendre des forces pour faire un très long voyage. » Elie se leva et mangea. Avec les forces retrouvées dans ce repas, il marcha 40 jours et 40 nuits jusqu'à l'Horeb, la montagne de Dieu. (*I R 19, 5-8*)

8. Arrivé à l'Horeb, il entra dans une caverne et y passa la nuit. Alors, le Seigneur lui adressa la parole: « Pourquoi es-tu ici Elie? » « Seigneur, Dieu de l'univers, je t'aime tellement que je ne supporte plus de voir comment les Israélites agissent. Ils ont rompu ton alliance, ils ont démoli tes autels, ils ont tué tous tes prophètes, je suis le dernier, seul, et ils veulent me tuer! » « Sors de là, lui dit Dieu: tiens-toi prêt, je vais passer. » Aussitôt, un vent terrible souffla, avec une telle violence qu'il fendait les montagnes, cassait les rochers: mais Dieu n'était pas dans le vent. Après le vent, ce fut au tour d'un énorme tremblement de terre: mais Dieu n'était pas dans le tremblement de terre. Après le tremblement de terre, ce fut un feu: mais Dieu n'était pas dans le feu. Après le feu, il y eut le chant d'un léger souffle: Dieu était dans ce petit souffle.

Elie se couvrit le visage avec son manteau et sortit de la caverne. De nouveau, il entendit une voix: « Pourquoi es-tu là Elie? » Et Elie répéta ce qu'il avait dit.

Dieu lui dit: « Va, retourne par le même chemin à travers le désert. Puis tu choisiras un nouveau roi et un autre homme, Elisée, fils de Chafat pour te succéder comme prophète. » Elie trouva Elisée en train de labourer un champ, et il jeta son manteau sur lui. Alors Elisée abandonna son travail et courut vers lui: « Laisse-moi embrasser mon père et ma mère, après quoi je te suivrai ». Elisée suivit Elie et devint son serviteur. (*I R 19, 9-16.19-21*)

9. Bien plus tard, Elie annonça à Elisée que sa fin était proche. Ils marchaient ensemble quand un char étincelant, tiré par des chevaux éclatant de lumière, les sépara. Aussitôt, Elie fut enlevé au ciel dans un tourbillon de vent. Les hommes qui les accompagnaient vinrent vers Elisée pour lui dire: « Ecoute, nous avons avec nous 50 hommes courageux. Nous allons les envoyer chercher ton maître: l'esprit de Dieu qui

l'a enlevé l'a peut-être jeté sur une montagne ou dans une vallée. Elisée leur dit de ne pas les envoyer. Mais ils insistaient tellement qu'il finit par accepter. Ils cherchèrent Elie pendant trois jours, sans le trouver. (II R 2, 9-12.15-18)

Le ressort général du texte se trouve justement dans cette espèce de "coup de pompe prophétique" (épisode 6), ce « ras-le-bol » de l'homme de Dieu face à l'incompréhension de ses contemporains qui ne comprennent décidément pas l'enjeu d'une vraie fidélité religieuse, et « flottent à tous vents de doctrine ».

Dessiner, c'est gagner

Distribution des neuf cartes du récit d'Elie, en vrac, à dessiner au feutre noir fin par les enfants, chacun la scène qu'il préfère. Personnage d'Elie aussi grand que possible.

Chant

Continuer l'apprentissage du nouveau chant : « Sur les routes des hommes ».



Après la rencontre, on collectera et collera ensemble toutes les cartes de manière à obtenir une planche de format A4, avec les légendes des 9 épisodes de l'histoire d'Elie *illustrés par les enfants*. On re-photocopiera cette planche sur des feuilles de bristol léger en autant d'exemplaires qu'il y a de participants.

PRÉPARATION - BRICOLAGE avant la prochaine rencontre

Au début de la rencontre 6, les enfants auront encore à coloriser les épisodes de l'histoire d'Elie, mais on ne s'en soucie pas pour l'instant.

- a) L'équipe animatrice devra trouver maintenant du temps pour coller (ou photocopier directement) au dos des 4 feuilles de papier fort (les 2 de Joseph et celle de Moïse déjà colorisées par les enfants, celle d'Elie pas encore) les 4 planches de dos spéciaux en annexe, repérées en haut à gauche par les signes suivants :

Joseph 1 - 9 :  10 - 18 : 
 Moïse : 
 Elie : 

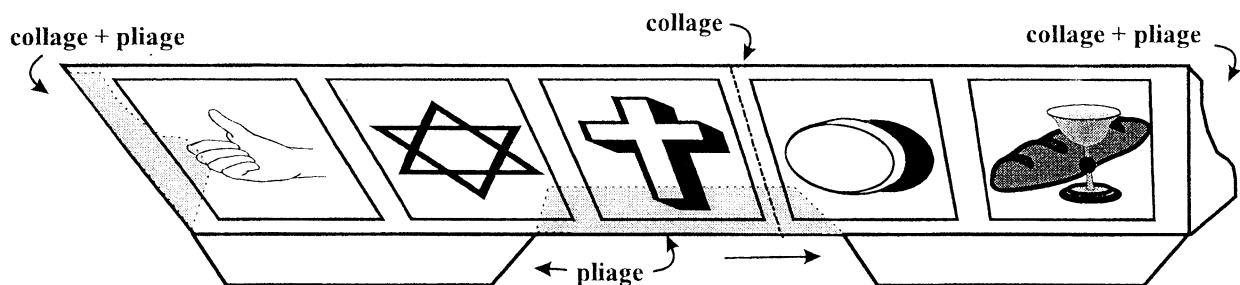
Planche et feuille sont collées (ou photocopiées) dos à dos, dans le sens de la hauteur, numéros en haut et signes en haut. (A la fin du jeu, l'image apparaîtra couchée sur la droite.)

L'opération est à répéter autant de fois qu'il y a de participants.

- b) A l'aide d'une coupeuse, on coupera alors les feuilles en neuf selon les nervures (7 cm de large et 9, 9 cm de long) pour obtenir les cartes. On obtiendra trois tas de cartes, un de 18 (Joseph) et deux de 9 (Moïse et Elie), soit en tout 36 cartes par exemplaire.

- c) Le plan de jeu qui figure en annexe (deux feuilles) pourra être collé sur un carton de format A3 qu'on aura avantage à rendre pliable par le milieu en renforçant le pli avec de la toile isolante.

- d) Reste à confectionner le tableau des temps forts de l'histoire de Jésus-Christ selon la planche annexée ci-après, qui est à photocopier sur papier fort, puis à découper, plier et coller pour obtenir un statif, comme sur la figure ci-dessous (= "vue d'avion").



N.B. Selon le temps disponible pour la rencontre avec les enfants, on peut aussi faire ce travail avec eux.

Ce tableau est destiné à être "coincé par les pieds" sous le plan de jeu, de manière à faire coïncider les cinq cases avec les cinq subdivisions du plan de jeu.

RENCONTRE 6 : MISE AU POINT DU JEU D'EMMAÛS

Accueil

On se retrouve au coin liturgique. Répétition de nos deux chants. Après le 438, qui nous remet dans l'atmosphère de l'énigme d'Emmaüs, introduire le second chant en disant qu'il suppose une réponse à l'énigme. Le jeu que nous allons finir de confectionner devrait nous mettre sur la piste d'une telle réponse...

Elie bis

On distribue à chacun le paquet des 9 cartes-épisodes d'Elie. Nous nous donnons un temps pour rappeler très brièvement le fil des 9 épisodes de cette histoire.

- Cf. la suggestion émanant de l'essai-pilote : commencer par mettre sur la table un jeu des 9 cartes de l'histoire d'Elie dont on aurait masqué les numéros au feutre noir : les enfants devraient d'abord remettre les épisodes dans le bon ordre.

Puis les enfants **colorisent** schématiquement l'histoire (Attention : une même couleur pour tous les dessins du personnage même d'Elie, si possible pas la même que celle employée pour Joseph et Moïse).

Assemblage - distribution

Chaque enfant reçoit un set complet du jeu : les deux autres paquets de cartes, le plan de jeu et le tableau (le cas échéant : à confectionner maintenant), ainsi qu'une feuille de papier fort portant la copie des règles du jeu (voir ci-après, en annexe). Eventuellement : ajouter un dé à jouer (sinon : dire qu'il en faut un pour ce jeu) et un sac (plastique ?) pour tout mettre dedans.

Démonstration

Faire autant de groupes qu'il y a de catéchète de l'enfance disponibles. Pour chaque groupe, on dresse un plan de jeu, un tableau et on pose les trois tas de cartes, avec les numéros et les épisodes visibles. Muni d'un dé, on joue selon les règles : c'est le meilleur moyen de les expliquer. Chaque fois qu'un enfant tire une carte, tout le groupe fait son travail = chercher une correspondance avec un des temps forts de l'histoire de Jésus-Christ. Finalement, c'est le joueur qui décide ce qu'il fait de sa carte. Ne pas essayer de le corriger : c'est à la fin de la passe, quand les quinze cartes du plan seront posées, qu'on les retournera et qu'on verra si le choix a été judicieux, auquel cas l'image du Christ en gloire (copiée d'après une page de la Bible de Moutier-Grandval) apparaîtra sans défaut.

Conclusion

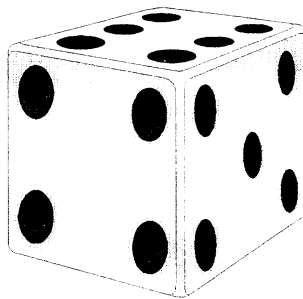
Si possible : retour en plénum. On reprend notre énigme du départ : pourquoi Jésus, l'ami des disciples d'Emmaüs, a-t-il connu une fin si tragique ? La comparaison avec la destinée de Joseph / Moïse / Elie nous aide-t-elle à esquisser une réponse ? Les correspondances trouvées dans le jeu nous permettent-elles d'avancer ?

On rappellera la parole énigmatique de l'étranger aux disciples d'Emmaüs : « Ne **fallait**-il pas que le Messie souffre tout cela pour entrer dans sa gloire ? » Il le **fallait**, comme il l'a **fallu** pour Joseph, Moïse, Elie, les premiers porte-parole de Dieu pour son peuple et pour le monde.

Pourquoi ? Laisser les enfants donner leurs propres réponses ; ne pas les corriger ; accepter l'inachevé.

N.B. Pour votre gouverne : une piste d'explication : c'est que le monde n'est pas "bon" : il y règne la jalousie, l'esclavage, l'idolâtrie. Le peuple n'est pas ce qu'il devrait être : il est endurci, ingrat, ne comprend pas, etc. La parole divine est donc obligée de commencer par contourner un obstacle majeur ; elle doit provoquer un *changement de mentalité, de comportement* chez le destinataire ; tout à fait logiquement, celui-ci commence par ne pas la recevoir, et par s'y opposer. Le mal du monde (de l'homme) commence par se déchaîner, d'où la souffrance du juste. Puis le monde (l'homme) est conduit à *revenir* (= grec : metanoiein, se convertir) sur ce qui s'est passé : la Parole et son porteur font leur réapparition (= résurrection).

Raconter la fin de l'épisode des disciples d'Emmaüs : « Et ils le reconnurent au moment où il rompit le pain, etc. » Rester aussi discret et sobre que le texte de Luc : « IL » a disparu aussitôt qu'ils l'ont reconnu : en fait, par cette rencontre avec un étranger, devenue rencontre avec l'Écriture puis rencontre avec le « pain » (= le souvenir de la dernière Pâque prise avec Jésus avant son arrestation), les disciples comprennent qu'il est, comme il l'a promis, « avec eux pour toujours ». Sa mort n'était pas l'échec qu'ils avaient cru d'abord ; la mort n'a pas pu retenir ni confiner celui dont la parole était Vérité et Vie...



PRÉPARATION D'UN CULTE DES RAMEAUX CONCLUSIF DE LA SÉQUENCE

(temps nécessaire : une demi-heure environ ; mais on peut aussi envisager de rejouer une fois, en changeant les groupes, au jeu d'Emmaüs)

Idée

Les Rameaux représentent une fête ambiguë : la même foule qui acclame Jésus à Jérusalem - "Hosanna !" - sera celle qui crierait "Crucifie !" une semaine plus tard ! Il s'agit donc de ne pas être dupe - ou comme le disait Kierkegaard : le christianisme demande des imitateurs, pas des adorateurs !

Départ

Préciser à l'intention des enfants qu'avec la fête des Rameaux, on revient en fait une semaine *avant* la rencontre entre l'étranger et les disciples d'Emmaüs. Schéma de l'entretien à avoir avec les enfants :

Nous allons imaginer que nous sommes les 12 disciples, avec quelques uns de leurs amis, juste avant l'entrée de notre « Maître » à Jérusalem. Nous sommes certes :

- tout excités parce que nous savons que l'accueil dans la capitale va être enthousiaste, comme une grande fête. Jésus a été précédé par sa réputation : on s'apprête à le recevoir comme LE MESSIE. A Jérusalem, ces jours comme chaque année la fête de la Pâque bat son plein : la grande ville attire une foule immense venue de tous les pays où il y a des croyants. Et tous ces gens partagent l'attente juive du Messie, le roi que Dieu enverra pour libérer son peuple de l'esclavage. Or les Romains, les actuels maîtres du pays, traitent notre peuple en esclave : tout le monde a envie que ça change ! La rumeur de la prochaine venue du « Messie », du « Christ », à Jérusalem, est en train d'enflammer la ville !

- ET POURTANT NOUS SAVONS QU'IL Y A UN BÉMOL, ET UN GROS : parce que toute cette agitation est destinée à mal finir. Nous savons, parce que nous avons fait cette séquence, QUE CE N'EST PAS COMME ÇA QUE JÉSUS-LE-MESSIE EST ENTRÉ DANS SA GLOIRE. Nous savons par les disciples d'Emmaüs que Jésus, acclamé à son entrée dans Jérusalem, a ensuite été trahi et livré pour être mis à mort sur une croix. Mais les Douze et leurs amis, eux, devaient bien aussi en avoir une idée déjà *avant d'entrer* dans la ville, puisque par trois fois Jésus leur avait annoncé sa passion !

Raconter ici aux enfants une des annonces de la passion, p. ex. : Marc 8, 31 37.

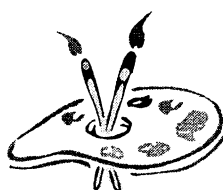
N.B. Nous qui avons fait cette séquence, nous savons une chose de plus que les Douze à ce moment-là : nous savons que Jésus n'a pas voulu être seulement un GRAND-ROI-QUI-FAIT-DES-MIRACLES, mais qu'il se voulait l'envoyé de Dieu, comme autrefois JOSEPH, MOÏSE et ELIE, et que c'est pour cela qu'il a dû souffrir. Comme eux, Jésus s'est fait un devoir de MONTRER CE QUI N'ALLAIT PAS dans le comportement des hommes et leur attitude envers Dieu. Quand on fait cela, on est toujours mal vu, on prend des coups, on doit souffrir.

Ce que vous devez savoir pour dimanche, c'est ceci : avant d'entrer dans la ville, Jésus y a envoyé ses disciples pour prendre les dispositions nécessaires. C'est ce motif qui sera le fil conducteur de l'animation du culte par l'école du dimanche : vous, les enfants, devrez jouer les disciples ENVOYES EN AVANT PAR JESUS pour organiser son entrée dans la ville.

Votre tâche : confectionner, pour les placarder dans la ville (= l'église) des AFFICHES annonçant l'ARRIVÉE PROCHAINE DU MESSIE : pour faire taire les rumeurs toujours déformantes, autant préciser les choses ! Ces affiches, nous les confectionnerons, c.-à.-d. que nous les peindrons SUR PLACE. Attention : vous prendrez pour ce dimanche une blouse ou des habits pas dommage !

Une précision : sur l'affiche, vous peindrez (la venue de) Jésus (à Jérusalem), mais EN ESSAYANT DE MONTRER QU'IL N'EST **PAS TOUT À FAIT** LE MESSIE **COMME** LES GENS L'ATTENDENT - puisqu'il devra passer par la croix pour entrer dans sa vraie gloire.

La préparation du culte avec les enfants s'arrêtera là. Sauf qu'on répétera encore les chants, naturellement. Et puis nous proposerons aux enfants un rendez-vous avancé. L'originalité de cette animation : qu'en entrant dans l'église pour le culte des Rameaux, les paroissiens découvrent les enfants déjà au travail, en train de commencer la peinture de leurs affiches.



LE CULTE DES RAMEAUX PROPREMENT DIT

Avant le début :

Les enfants arrivent, disons : une demi-heure avant le début du culte. On pose le cadre de l'histoire du jour, et on engage tout de suite les enfants dans leur coin-chantier pour commencer la confection de leurs affiches.

Affiches :

Prévoir de la place derrière ou sur les bas-côtés de l'église pour quatre ou cinq chantiers d'affiches : table (à moins qu'on ne s'installe par terre), plastique protecteur, etc. Le format proposé (carton à surface blanche, lisse) est de 80 cm x 80 cm, comme les illustrations du plafond de l'église de Zillis proposées par PPP et l'Action de Carême pour la campagne « La bourse pour la vie » de 1997. Délimiter la place d'un large cadre sur chaque affiche. Technique : gouache, quelques couleurs en pot et surtout de larges pinceaux imposant un dessin de grande taille. Le séchage intervient rapidement sur un papier cartonné qui absorbe bien. Les enfants se mettront à quelques uns par affiche ; les uns peindront le motif qu'ils auront imaginé, les autres peindront le cadre...

Sur le haut du cadre de chaque affiche, on aura reproduit le texte suivant :

PROCHAINE VENUE DU MESSIE À JÉRUSALEM

L'équipe animatrice rappellera à mi-voix aux enfants le problème : par le dessin de l'affiche, il faut essayer de faire comprendre aux gens de Jérusalem que Jésus n'est pas tout à fait un Messie *comme* ils peuvent s'y attendre.

Début

Nous proposons d'obliger (= parcours fléché) les paroissiens entrant à l'église à faire un petit détour par le chantier avant de gagner leurs places. Puis les orgues marquent le début du culte. L'équipe monitrice ou le pasteur commencent par expliquer le pourquoi de ce chantier et situent l'action qui sera rappelée aujourd'hui : à la veille de la fête de la Pâque, juste avant l'entrée de Jésus à Jérusalem, dont on décrira en quelques mots l'atmosphère : la foule bigarrée, le bouillonnement de l'attente messianique, etc.

Pendant que les enfants travaillent, la liturgie de la première partie du culte des Rameaux se déroule normalement, avec ses prières, sa musique et ses chants : cf. p. ex. le cantique 424, plein de pompe solennelle.

On peut lire le récit de Marc 11, 1-7 (préparation de l'entrée de Jésus à Jérusalem) et, pour corser les choses, raconter la manière dont pouvait se passer, à l'époque, le défilé triomphal d'un souverain : cf. l'extrait du livre de Michel Clévenot, « Les hommes de la Fraternité », Nathan, 1981, pp. 170-171 : le triomphe de Titus.

Présentation des affiches - prédication

Au fur et à mesure qu'elles sont terminées et sèches, les affiches peintes par les enfants sont amenées devant l'assemblée et commentées par eux. Ils sont donc invités à expliquer *comment* ils voient ce Jésus acclamé à Jérusalem comme le Messie. On verra (ce sera pour nous un petit test) si d'une manière ou d'une autre ils ont voulu et su exprimer de manière picturale la *particularité* de ce Messie tel que l'ont évoqué les disciples d'Emmaüs.

Cette interview peut être le point de départ de la prédication, le pasteur ayant besoin de souplesse pour pouvoir tirer parti de ce que les enfants auront dit, quoi que cela soit.

Sources supplémentaires :

- le texte de Jean 12, 12 - 16 ; le commentaire de la parole : « Ne fallait-il pas que le Messie souffre tout cela pour entrer dans sa gloire ? »
- l'une ou l'autre, voire les six reproductions de l'église de Zillis proposées par la campagne PPP : on peut les présenter comme d'*autres* affiches exécutées par d'*autres* disciples, en fait des gens du XII^e siècle vivant aux Grisons. Pour favoriser la continuité, on pourrait également fixer sur le cadre de chacune des reproductions le texte suivant :

PROCHAINE VENUE DU MESSIE À JÉRUSALEM

Pour les thèmes de ces peintures sur bois, cf. premières pages du calendrier de carême « La bourse pour la vie » :

- Marie et Elisabeth se tenant; Marie qui chante le Magnificat, lequel annonce l'élévation des petits et la chute des puissants à bas de leurs trônes
- Jésus tenté par le diable et refusant le Pouvoir que Satan lui propose
- la parabole des talents (Matthieu) ou des mines (Luc) : cf. le motif lucanien du roi qui va chercher son investiture dans un pays étranger, et du peuple qui conspire contre lui, ne voulant pas qu'il règne sur lui
- Jésus renversant les tables des marchands du temple : ce motif est le plus proche du texte des Rameaux ; il en fait même partie dans la version de Matthieu : cf. Matt 21, 12 ss. C'est le thème du Messie réformateur et purificateur, s'attirant les foudres de l'establishment
- le couronnement d'épines : la plus saisissante illustration du Messie paradoxal, couronné, mais... d'épines
- enfin un fragment de la légende de St Martin (St Martin a donné son nom à la petite église de Zillis) : là, c'est un disciple qui suit les consignes et l'esprit de son maître-Messie

Autres points de la participation des enfants et fin

Auditeurs de ce message, les enfants seront encore sollicités pour chanter leurs chants, rappelons-le. Fin ad libitum. Pour la sortie, on pourrait encore imaginer de fixer une tige à toutes les affiches et reproductions présentées à ce culte, et que les enfants fassent une haie d'affiches pour les paroissiens quittant l'église...

FIN

Voici encore, pour le jeu d'Emmaüs, notre choix des « bonnes cartes » assorti d'un

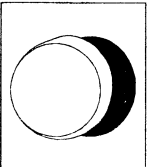
commentaire :

BONNES CARTES - COMMENTAIRE THÉOLOGIQUE

Remarques

- a) Nous sommes à la recherche de correspondances ou rapprochements symboliques (sc. entre les temps forts de l'histoire de Jésus-Christ et celles de Joseph / Moïse / Elie). Il ne s'agit pas d'une science exacte, mais d'un travail d'interprétation qui suppose une part d'appréciation personnelle variable. Les choix qui sont signalés ci-dessous, et qui président au système du jeu sont les miens; ils sont défendables, mais pas exclusifs d'autres possibles. Qu'on veuille bien me pardonner.
- b) De par sa logique, ce jeu permet que plusieurs épisodes différents d'une histoire correspondent au même temps fort, mais l'inverse n'est pas vrai : un épisode = une carte ne peut avoir qu'un dos, donc indique un seul temps fort, à l'exclusion des autres. Cela suppose, là encore, un choix qui pourrait être contesté.

c) Les temps forts : analyse

Temps fort	 Le miracle	 Le Messie	 Souffrance du Juste	 Tombeau vide	 Le repas
Numéro	I	II	III	IV	V
Sens	Acte de puissance en général montrant un pouvoir extraordinaire du héros (on en a exclu les malédictions suivies d'effet)	Personnage en tant qu'il est reconnu (ou non reconnu!) comme consacré, envoyé par le Seigneur pour le salut de beaucoup d'hommes, voire du monde	Souffrance, tribulations et/ou mort du héros que nous savons pourtant juste et innocent; conviendra aussi pour la souffrance affrontée volontairement	La foi en la résurrection n'est pas encore posée. Il s'agit ici seulement du mystère de la disparition du héros, ou du fait qu'il est sorti du lieu où il était confiné	Il s'agit ici apparemment d'une anodine invitation à un repas pris en commun. Mais derrière ce banal repas se profile la figure de la cène ou communion



HISTOIRE DE JOSEPH

- Temps fort I : - cartes 7 et 9 : le pouvoir spécifique et « miraculeux » de Joseph réside dans sa capacité d'interpréter les songes prémonitoires
- Temps fort II : - cartes 1 et 17 : l'épisode 17 (consécration de Joseph dans sa destinée de sauveur) est la résolution de l'énigme des premiers rêves de Joseph qui semblaient la manifestation d'une prétention infondée
- nous y avons ajouté la carte 11 « *Joseph fournit le blé à toute la terre* » après moult hésitations. Sa symbolique est telle qu'elle pourrait conve-

nir à plusieurs temps forts : le I, puisqu'elle manifeste un pouvoir extraordinaire de Joseph, le V puisque qui dit "blé" dit "pain", donc "repas", et enfin le II, puisque Joseph y apparaît comme une sorte de Messie inconnu pour la terre entière; il fallait choisir : nous avons opté pour le II

- Temps fort III : - cartes **3, 6** ou **16** : pour les **3** et **6** c'est évident : citerne ou prison où est jeté Joseph innocent; de même la carte **16**, parce que là c'est Juda qui s'offre à souffrir l'esclavage pour que son autre frère (Benjamin) soit libre; on a là une sorte de symbole de la « croix que doit porter le chrétien »
- Temps fort IV : - nous proposons les cartes **4** et **10** qu'on peut schématiser par le texte: « sorti de... (citerne, prison) pour... ». La **4** : on croit Joseph mort (cf. la tunique maculée de sang); il a en effet disparu, mais c'est pour vivre une étrange ascension en Egypte. Pour la **10**, nous accentuons la sortie de prison préluant à l'ascension de Joseph
- Temps fort V : - la carte **14**, la seule à parler explicitement de repas, et qui plus est un étrange repas : les frères de Joseph se posent des questions...



HISTOIRE DE MOÏSE

- Temps fort I : - cartes **3** et **7** : les miracles de Moïse. On répugne à y ajouter la carte cinq qui parle des dix plaies ou fléaux s'abattant sur l'Egypte
- Temps fort II : - carte **2** : vocation de Moïse, c'est clair.
- Temps fort III : - carte **4** : Moïse contesté et souffrant, c'est clair.
- Temps fort IV : - cartes **1** et **9** : on peut attribuer la **1** à ce temps fort à cause du nom de Moïse : "*Sauvé des eaux*", (les eaux symbolisant la mort) ; quant à la **9**, elle signale que Moïse a *disparu* sur la montagne - et que pourtant il est bien là avec les dix paroles
- Temps fort V : - carte **6** : le repas de la Pâque, c'est clair.



HISTOIRE D'ELIE

- Temps fort I : - carte **3** : c'est le miracle du Carmel
- Temps fort II : - cartes **4** et **8** : pour la **4** : Elie est reconnu prophète, et pour la **8**: c'est que la flamme prophétique (parole de vie de Dieu pour l'homme) continuera, malgré les limites d'Elie, avec son successeur Elisée
- Temps fort III : - carte **6** : persécution d'Elie, O.K.
- Temps fort IV : - cartes **7** et **9** : **9** est évident : l'enlèvement d'Elie *que tout le monde cherche* ; le **7** peut aussi symboliser ce temps fort, car Elie y est soustrait à la mort et sort de sa déprime
- Temps fort V : - carte **5** : Elie offre un repas au roi Akab

QUELQUES POSSIBILITÉS POUR ANIMER UN TEMPS DE PRIÈRE

a) Avec des images

On peut tirer un bon parti des petits livres de prière intitulés « Images pour prier » (éd. Centurion – Pomme d'api) : disponibles à CREDOC.

Pour les deux premières rencontres en particulier : **le temps des questions.**

Au choix, deux des trois premières prières (« la peine, c'est quoi ? », « pourquoi la peine ? », « à quoi sert la peine ? ») de « Images pour prier dans la peine », pp. 8-13 :

1. Se poser la question avec les enfants : prendre note des réponses qui pourront être mises en prière pour la célébration paroissiale
2. Lire ensemble la réflexion proposée
3. Conclure avec la prière proprement dite

Pour les rencontres suivantes, utiliser « Images pour prier à Pâques » et choisir une prière convenant à l'évolution de la rencontre.

b) En utilisant des prières tirées de vos recueils habituels

Par exemple, dans « Chante la fête », le recueil de chants de l'AREC, on pourrait prendre :

Louange 1 : « Avec toi je suis heureux »

Pardon 1 : « Dieu rappelle son amour »

Prière 2 : « Tu es là, avec nous ! »

Prière 3 : « Aide-moi à aimer »

c) Spontanément

Par « prière spontanée, nous ne voulons pas dire qu'il faut encourager les participants à dire tout ce qui peut bien leur sortir de la tête (ou du cœur), en comptant sur le St Esprit pour faire le tri !... Nous voyons plutôt cette prière comme une manière de nouer la gerbe, de pouvoir redire *devant* Dieu ce que *les enfants* ont exprimé (confiance *et* doute, réponses *et* questions) durant la rencontre.

Cette manière de faire demande une grande attention de la part de la personne qui dirige ce temps de prière. Si on a la « dotation en personnel » suffisante, il serait même profitable que cette catéchète n'ait dans la rencontre que cette unique tâche pour y être tout à fait disponible.

Il est recommandable de ritualiser un peu ce temps de prière : par exemple en allumant une bougie, en se donnant la main, etc.

Ce rituel pourrait être repris lors de la célébration paroissiale.

TROIS PRIÈRES SUR LA PEINE

La peine, c'est quoi ?

La peine,
c'est ce qui envahit le cœur
quand quelque chose arrive
et nous rend malheureux.
Quelque chose de violent,
qui brûle et nous fait mal
comme les flammes d'un feu.
La peine,
c'est toute la fumée
qui s'échappe de ce feu.

Seigneur,
même si ma peine est lourde,
tu es là, près de moi.

Pourquoi la peine ?

Si on ressent de la peine,
c'est parce qu'on n'est
ni dur, ni froid, ni sec
comme une pierre,
mais, au contraire,
sensible et plein de vie.
Et c'est aussi pour ça
que les larmes jaillissent
quand on est vraiment triste.

Seigneur, Dieu de la vie,
me voici plus vivant
qu'une pierre, mais
tellement plus
fragile aussi.

A quoi ça sert, la peine ?

La peine, ça ne sert à rien.
Ça rend triste,
ça fait pleurer...
Pourtant,
comme la rivière creuse son
lit pour rejoindre la mer,
la peine creuse nos cœurs
et, quelquefois,
nous fait grandir un peu.

Seigneur, tu le sais, tout au
creux de moi, la peine me fait
grandir parfois.

QUATRE PRIÈRES TIRÉES DE « CHANTE LA FÊTE »

Avec toi je suis heureux

Seigneur, tu fais des merveilles pour tes amis.

Tu es là le matin quand je m'éveille, tu es là le
soir quand je me couche. Tu m'aimes:
je suis heureux, je suis dans la paix.

Seigneur, tu fais des merveilles pour tes amis.

Tu es là quand je suis seul, tu es là quand j'ai
peur. Tu m'aimes:
je suis heureux, je suis dans la paix.

Seigneur, tu fais des merveilles pour tes amis.

Tu es là, avec nous!

O Seigneur, tu es là, avec nous.
Merci, Seigneur, pour ce moment que tu
nous donnes ici. Nous pouvons penser à
toi. Nous aimerions te voir, mais nous ne
le pouvons pas.

Pourtant, Seigneur, Si nous avons envie de
toi, c'est parce que nous t'aimons. Et Si
nous t'aimons, c'est justement parce que tu
es là pour mettre en nous ton amour.

Seigneur, nous sommes joyeux.
Merci parce que tu es avec nous.
Merci parce que tu es notre Dieu.

Amen

Dieu rappelle son amour

Je suis la lumière, et vous ne me voyez pas.

Je suis la route, et vous ne me suivez pas.

Je suis la vérité, et vous ne me croyez pas.

Je suis la vie, et vous ne me cherchez pas.

Je suis votre chef, et vous ne m'obéissez pas.

Je suis votre Dieu, et vous ne me priez pas.

Et vous êtes malheureux : revenez à moi.

Aide-moi à aimer

Seigneur Jésus, tu nous dis:
Aimez-vous les uns les autres.

Aide-moi à aimer celui qui ne m'aime pas.
Aide-moi à aimer celui que je n'aime pas.

Aide-moi à aimer celui qui est étranger.
Aide-moi à aimer celui qui est près de moi.

Aide-moi à aimer celui qui est seul. Aide-moi
à aimer celui qui a beaucoup de copains.

Aide-moi, Seigneur Jésus, à tous les aimer.

Amen.

SUR LES ROUTES DES HOMMES

A. Gilbert R. Fau

REFRAIN



Sur les rou-tes des hom - mes le Sei - gneur nous at-tend Pour bâtir son roy-;



au - me de jus-tice et de paix, Pour bâtir son roy-au - me de jus-tice et d'a-mour.



1. Va sans ba - ga - ges Pau - vre de tout ar - gent
2. Va vers le lar - ge Et jet - te le fi - let
3. Va vers tes frè - res A - vec un coeur d'en - fant



1. Va sur les rou - tes A - vec un coeur chan - tant
2. Va, sois sans crain - te Car je t'ai ap - pe - lé.
3. Va dire aux hom-mes : "Jé - sus Christ est vi - vant !"



1. 2. 3. Je veux Fai - re de toi Un mes-sa - ger de paix



1. 2. 3. Je veux Fai - re de toi Un té - moin de l'a - mour.

1.

Joseph raconte ses songes à ses frères

2.

Joseph est envoyé vers ses frères par son père

3.

Les frères de Joseph le jettent dans une citerne

4.

Les frères de Joseph le sortent de la citerne pour le vendre comme esclave en Egypte

5.

Le maître de Joseph l'établit sur tous ses biens

6.

Trahi par la femme de son maître, Joseph est jeté en prison

7.

Joseph interprète les songes de deux prisonniers

8.

Le Pharaon rêve de vaches et d'épis

9.

Joseph explique les songes du Pharaon

10.

Le pharaon sort Joseph de prison
et le nomme 1er ministre d'Egypte

11.

Joseph fournit le blé à
toute la terre

12.

Les frères de Joseph vont
chercher du blé en Egypte

13.

Joseph traite ses frères
d'espions → en prison !

14.

Joseph (toujours pas reconnu)
invite ses frères à sa table

15.

Joseph fait venir Benjamin
et l'accuse de vol

16.

Juda s'offre à Joseph comme
esclave pour sauver Benjamin

17.

Joseph se fait reconnaître et
se réconcilie avec ses frères

18.

Toute la famille de Joseph
vient habiter en Egypte

1.

Naissance de
Moïse

2.

Dieu appelle Moïse
à libérer les Israélites

3.

Moïse rentre en Egypte;
il fait des miracles

4.

Moïse repoussé par le Pharaon
et maudit par les Israélites

5.

Annoncés par Moïse, dix
fléaux s'abattent sur l'Egypte

6.

Moïse fait prendre aux I. le repas
de la Pâque; on quitte l'Egypte

7.

Moïse et les eaux
amères de Mara

8.

Moïse choisit des chefs
pour le peuple

9.

Moïse disparaît au Sinäi - mais
il a dix paroles pour le peuple

1.

Elie somme le peuple
de choisir son dieu

2.

Les prophètes du dieu
Baal échouent au Carmel

3.

Elie réussit à faire
s'enflammer son autel

4.

Elie est reconnu prophète
du Seigneur véritable

5.

Elie invite le roi à manger et
à boire : la pluie vient !

6.

Elie menacé de mort s'enfuit.
Epuisé, il demande la mort

7.

Elie reprend des forces
et marche jusqu'à l'Horeb

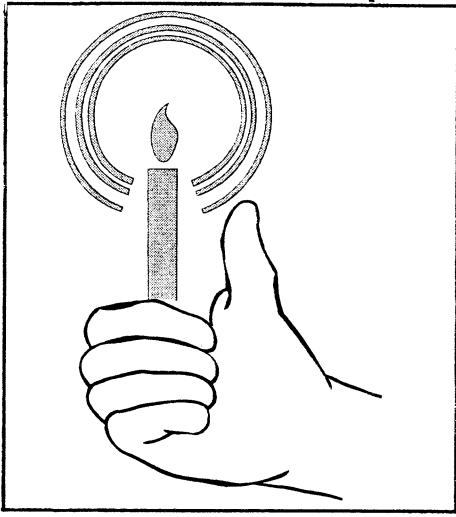
8.

Dieu se révèle dans un souffle
et promet à Elie un successeur

9.

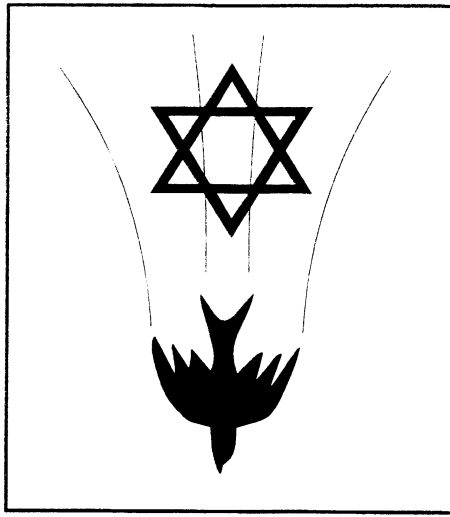
Elie enlevé vers le ciel - on
le cherche 3 jours en vain

cinq



Le miracle : actes et paroles de Jésus

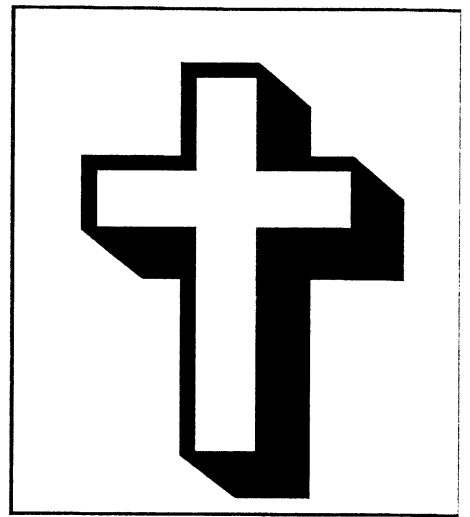
scènes



L'espoir des disciples qu'il était le Messie

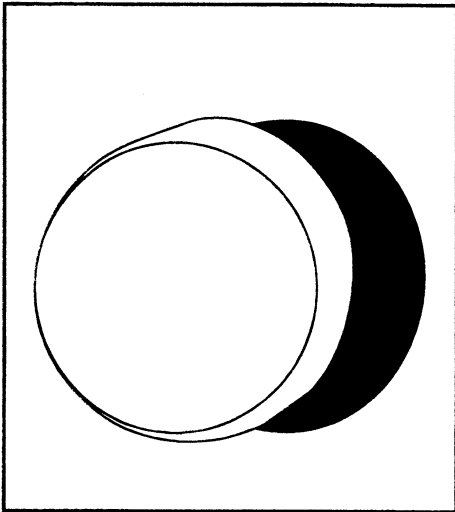
du

récit

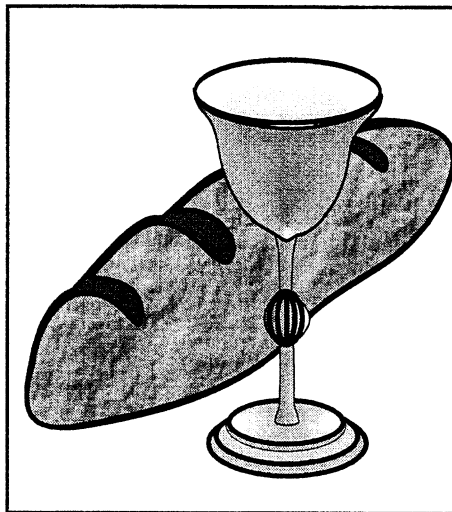


Souffrance et mort du Juste

des disciples d'Emmaüs



Le tombeau vide au matin de Pâques

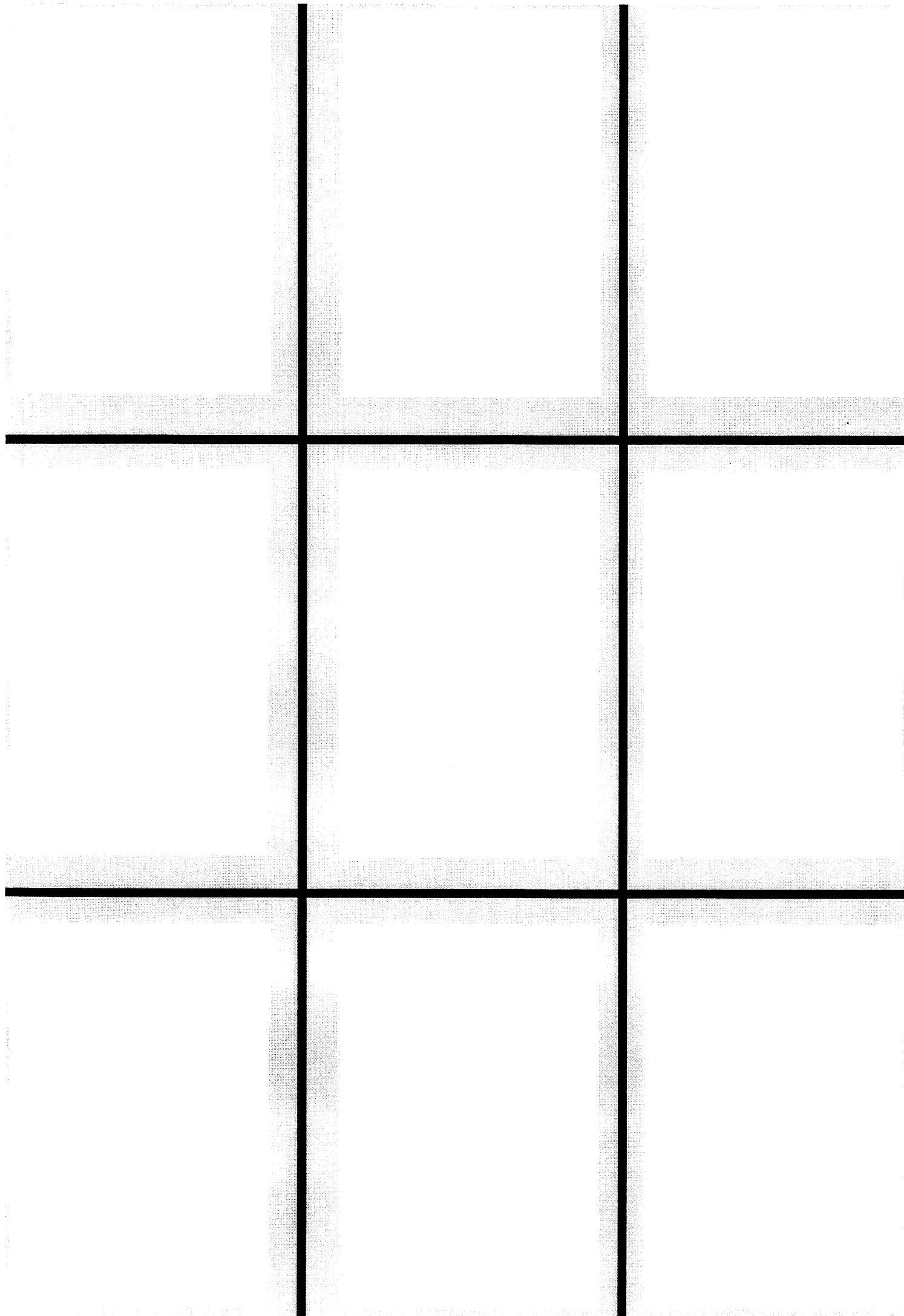


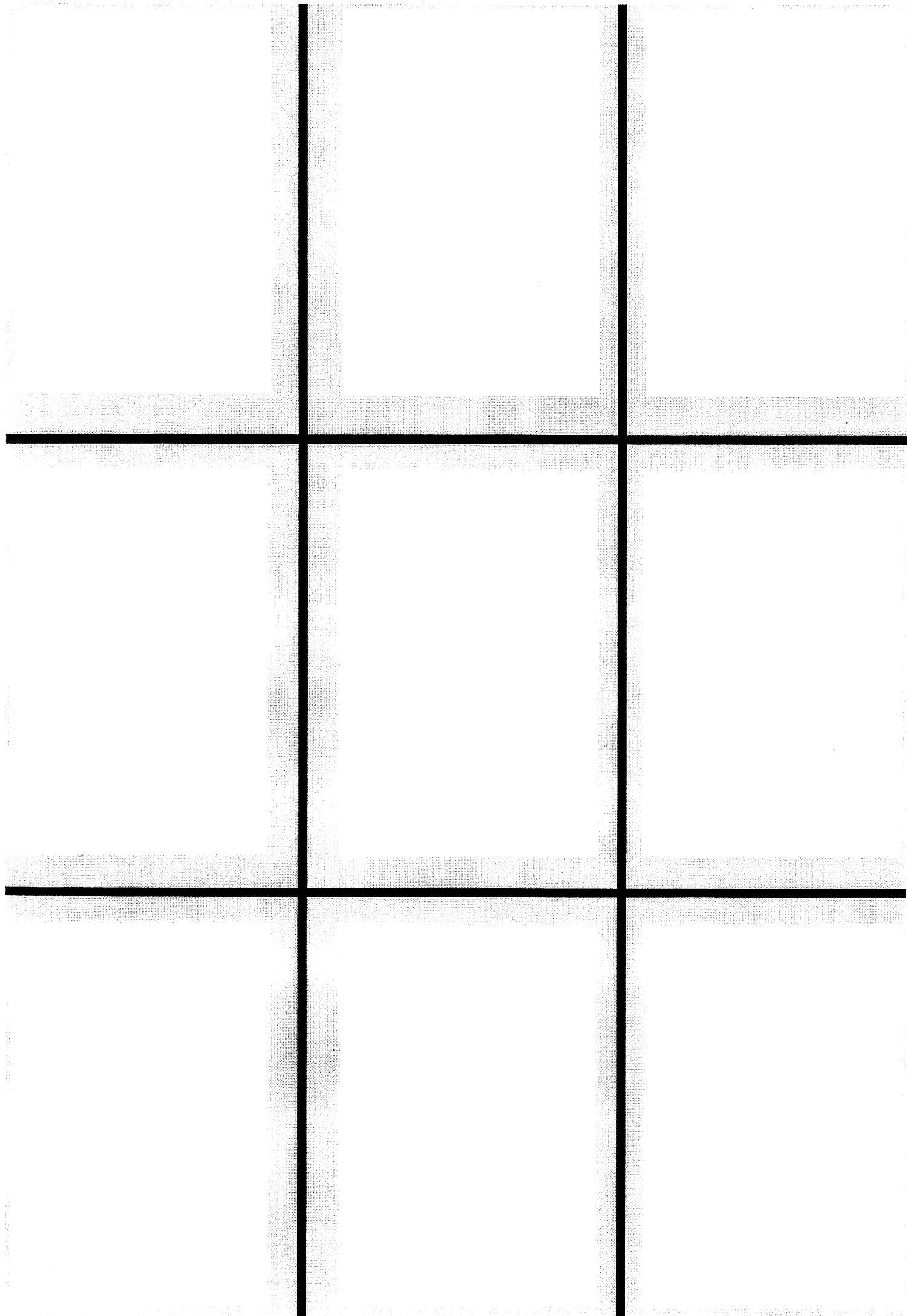
Le repas qui le révèle à leurs yeux

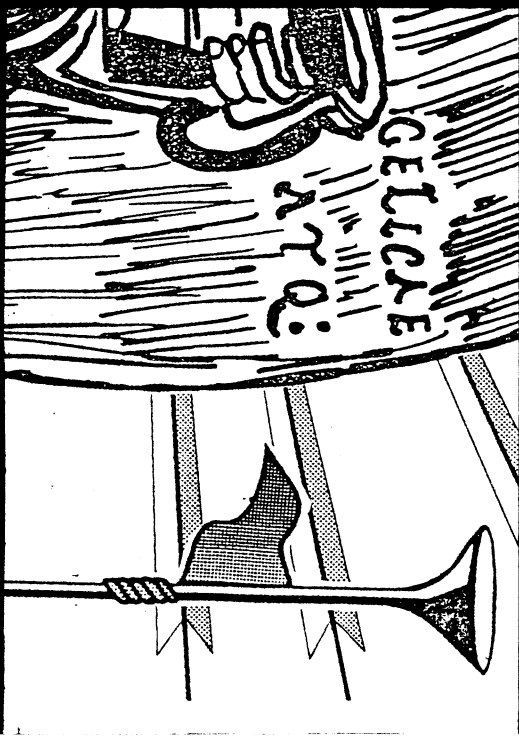
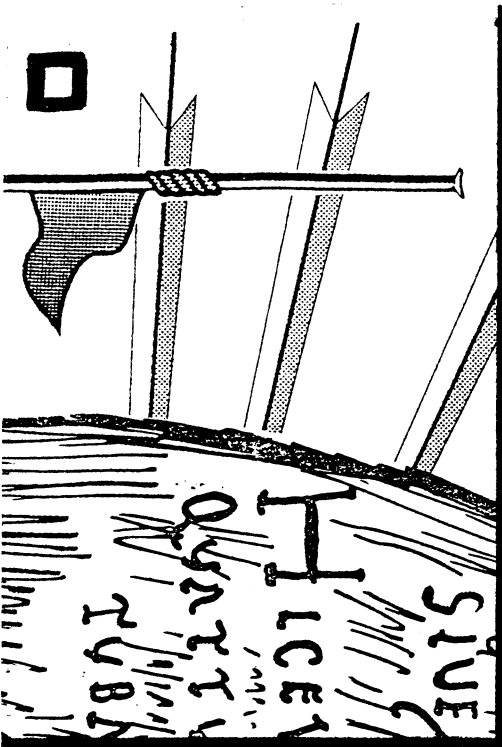
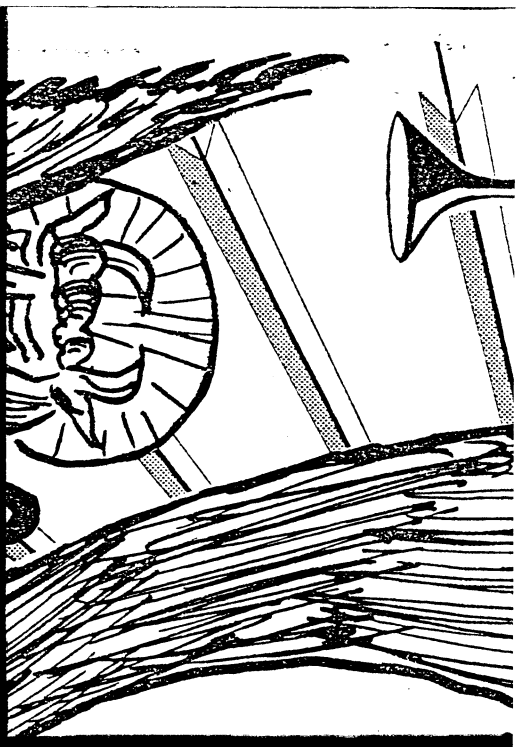
HISTOIRE
DE JOSEPH

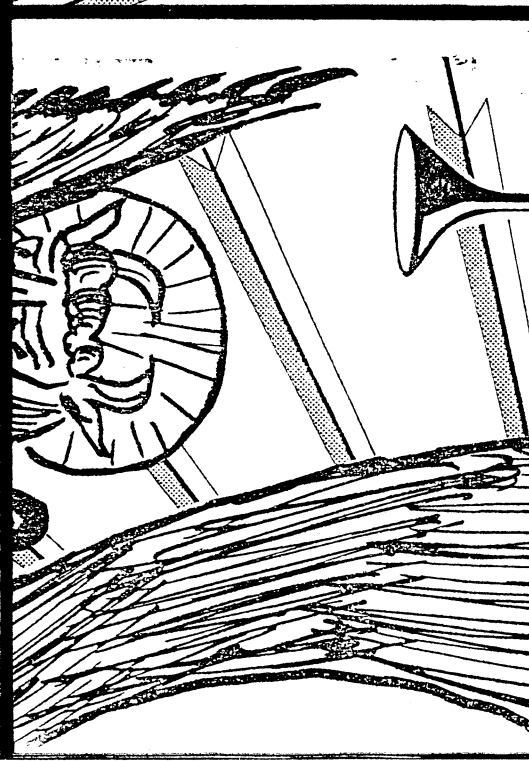
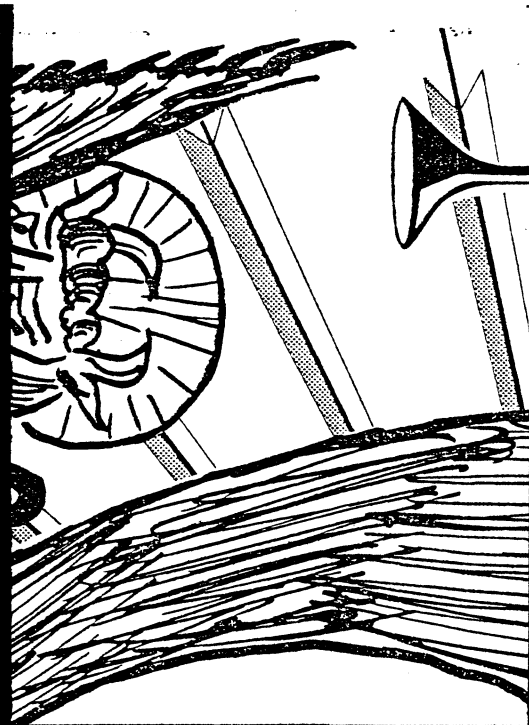
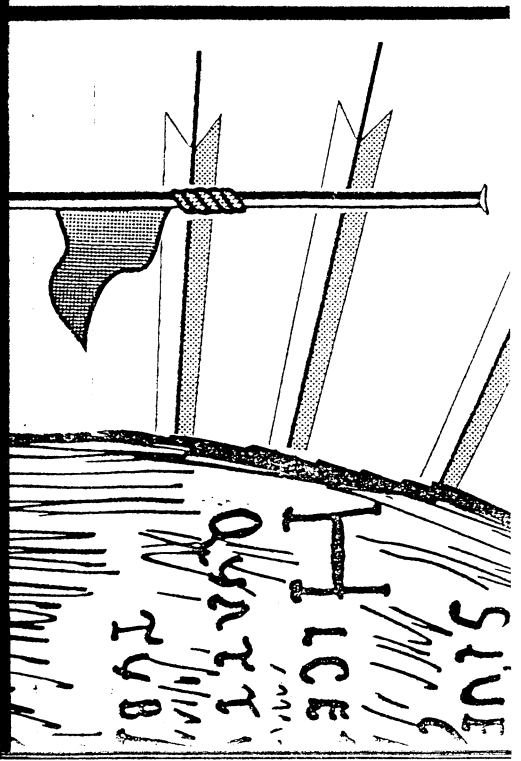
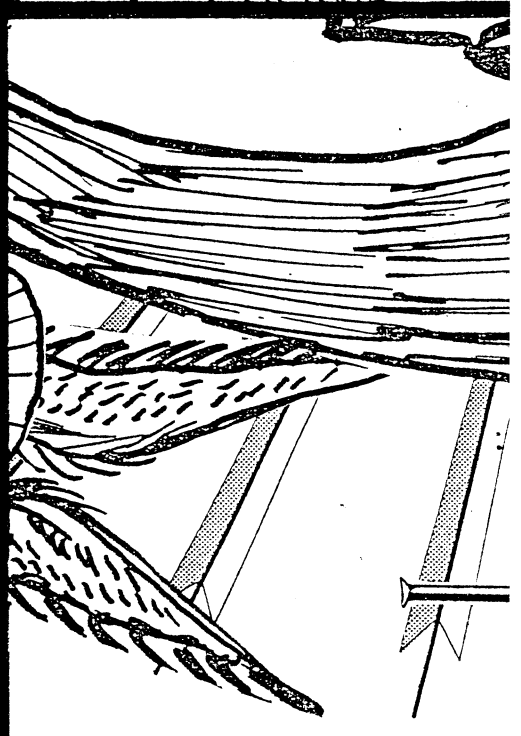
HISTOIRE
DE MOÏSE

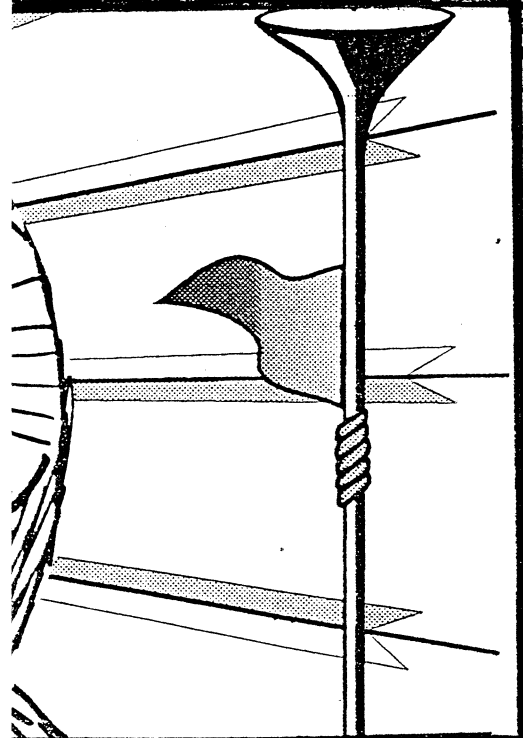
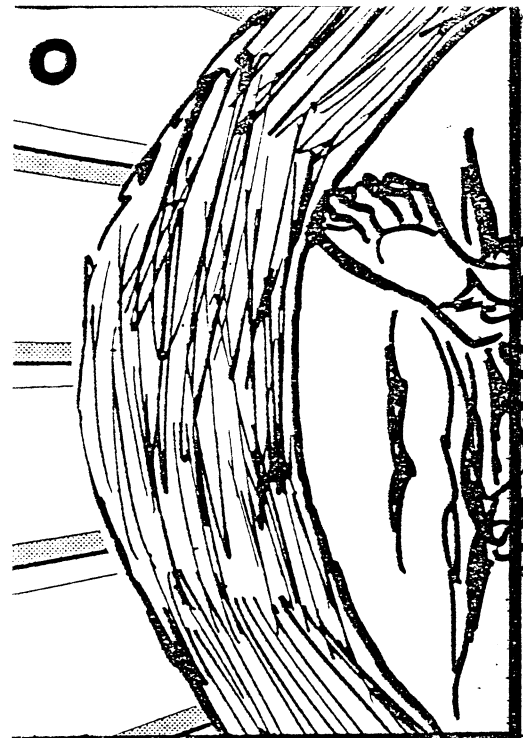
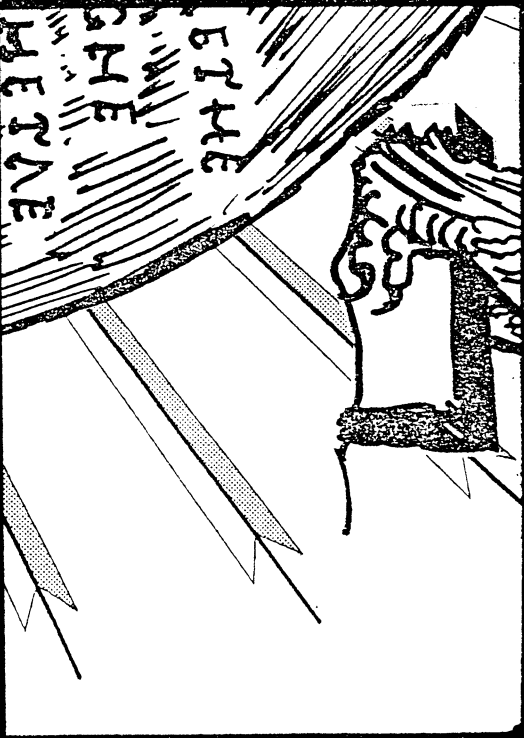
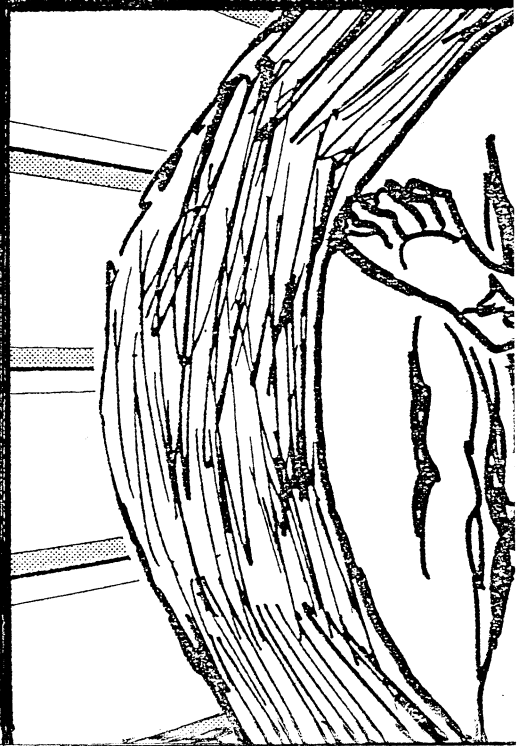
HISTOIRE
D'ELIE

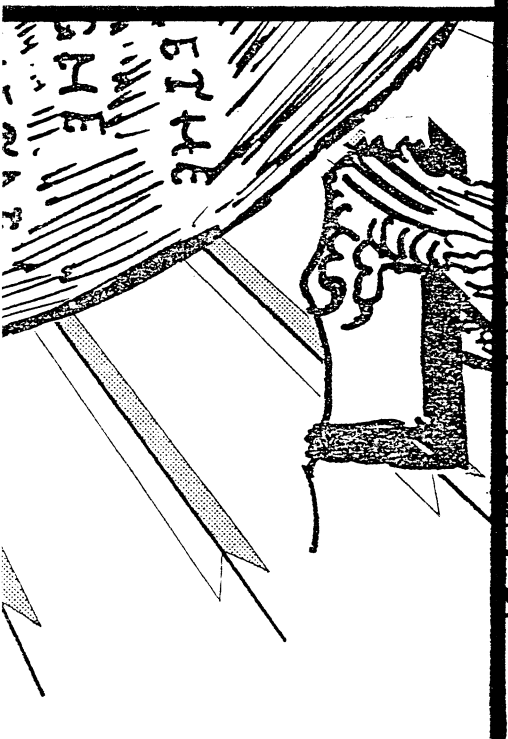
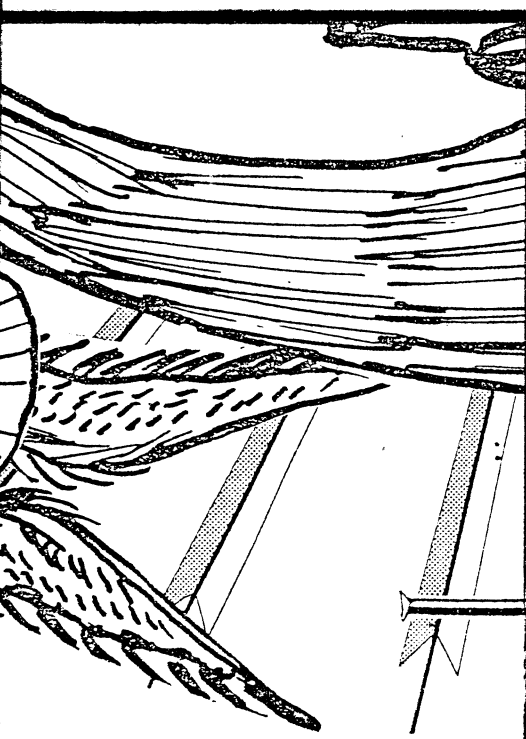
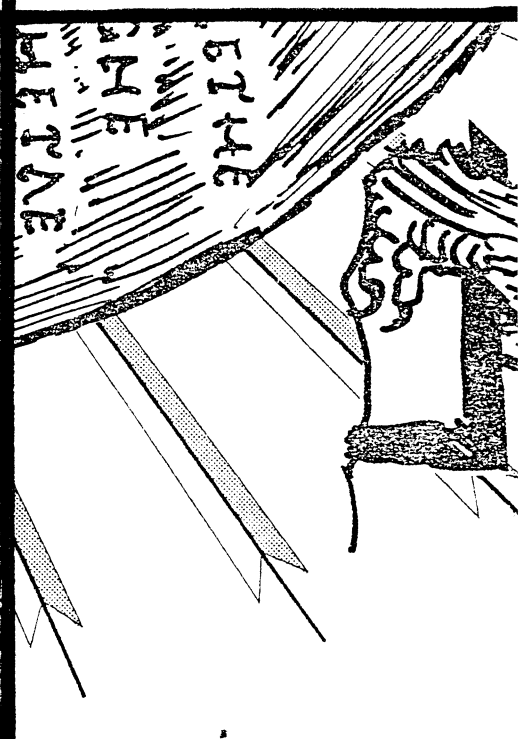
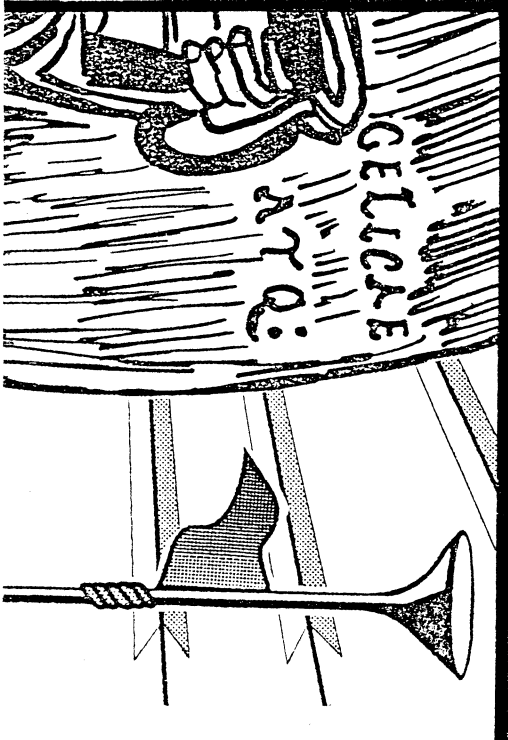
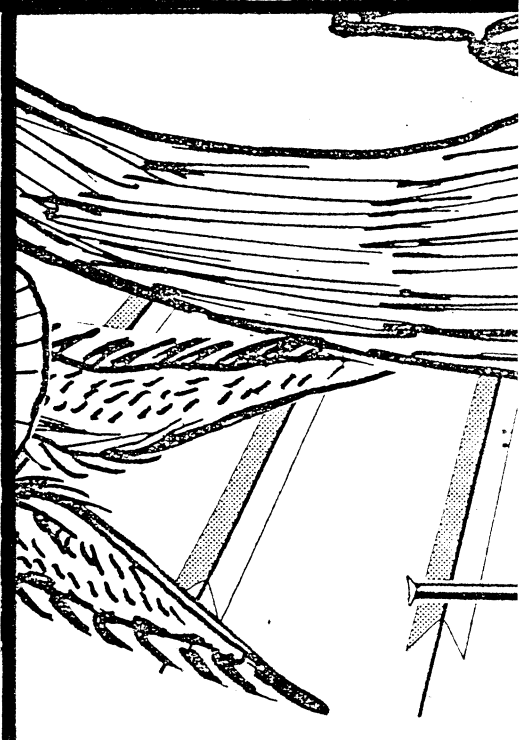
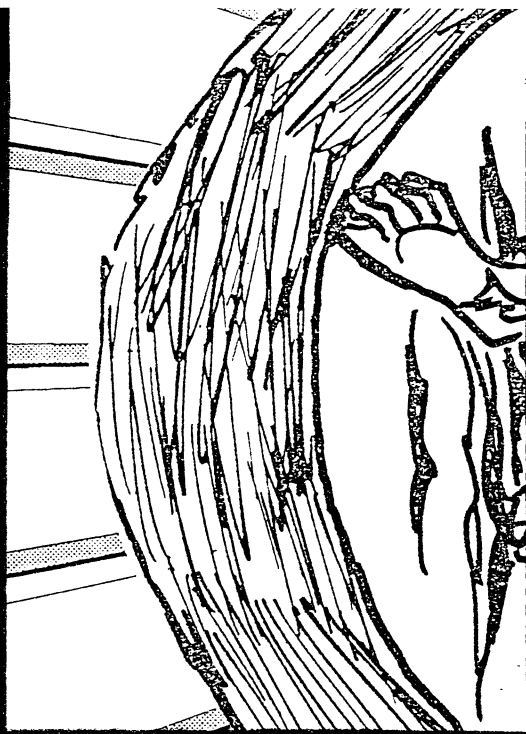














L'ÉNIGME D'EMMAÛS

règles du jeu

Principe

Ce jeu a un “ gagnant pour rire ” et un “ gagnant pour de bon ”. Le gagnant pour rire est celui qui place la dernière carte sur le plan de jeu, *à condition que quand on retourne les cartes, elles donnent une image sans défaut*. Le gagnant pour de bon est l'ensemble des participants quand ils ont réussi à produire une telle image.

Préparation

On déplie le plan de jeu, on dresse le tableau des temps forts qu'on met en face des cases sur le côté du plan de jeu, et on place les trois tas de cartes des histoires bibliques, mélangées séparément, numéro et légende visible, derrière les flèches correspondantes.

Jeu

Le plus jeune lance le dé.

S'il fait **1** ou **2**, il prend la carte du dessus du tas de l'histoire de Joseph.

S'il fait **3**, il prend la carte du dessus du tas de l'histoire de Moïse.

S'il fait **4**, il prend la carte du dessus du tas de l'histoire d'Elie.

Le **5** ne donne rien.

Le **6** lui permet de prendre une carte sur le dessus du tas de son choix.

Avec la carte tirée, il a le choix suivant :

- soit il la place à bonne hauteur dans l'une des cinq colonnes correspondant à un temps fort de l'histoire de Jésus et des disciples d'Emmaüs, en expliquant pourquoi il le fait (= quel rapport il voit entre l'épisode de la carte et le temps fort)
- soit il élimine la carte en la plaçant devant lui s'il pense qu'il n'y a pas de correspondance significative.

Les joueurs jouent tour à tour dans le sens inverse des aiguilles de la montre.

A tout moment, un joueur peut renoncer à jouer le dé et remplacer une carte à son avis mal placée sur le plan de jeu par une de celles qu'un joueur précédent a éliminée (toujours en expliquant pourquoi il le fait). Il pose la carte remplacée devant lui.

Quand les cinq cartes d'une histoire ont été posées, celui qui fait le chiffre correspondant avec le dé passe son tour.

Fin

Quand 15 des cartes intéressantes ont été posées, le jeu s'arrête. On retourne toutes les cartes sans les déplacer. Si l'image apparaît sans défaut, le dernier à avoir posé une carte est le gagnant pour rire, et tout le groupe est gagnant pour de bon.

N.B. L'image est décalquée d'après une belle page de la Bible de Moutier-Grandval. Le Christ est placé dans une sorte de coquille de noix appelée “ mandorle ”, symbole de la gloire céleste, et il est assis sur la terre comme sur un trône. Les quatre être ailés représentent les quatre évangélistes : Marc (lion), Luc (taureau), Matthieu (ange) et Jean (aigle)



L'ENIGME D'EMMAÏS



B. UNE PROPOSITION DE PRÉPARATION

Les catéchètes de l'enfance des paroisses-pilotes ont été invitées à jouer au jeu d'Emmaüs. Leurs réactions à la fin de la séquence : les enfants sont bien plus doués et plus imaginatifs que nous !

Préparation avec les monitrices :

Si cette préparation a lieu au cours de la séquence, les histoires seront déjà connues et les cartes bien avancées. Il suffit alors de proposer aux monitrices le même déroulement que celui qui est prévu avec les enfants pour la rencontre autour du jeu.

Mais il est aussi possible d'avoir cette préparation *avant* que la séquence n'ait commencé :

1. Avant la rencontre de préparation, confectionner un plan de jeu avec ses règles ainsi que les cartes d'une des histoires (recto : légende / verso : fresque du Christ): les monitrices pourront voir ainsi comment seront utilisées les cartes dessinées par les enfants pendant la séquence.
2. Expliquer l'idée générale de la séquence et raconter l'histoire des disciples d'Emmaüs à travers les 5 symboles du jeu : les hommes ont raconté à l'inconnu
 - que Jésus était un homme puissant en paroles et en actes
 - qu'ils rêvaient qu'il était le Messie, l' élu de Dieu
 - mais qu'il est mort injustement
 - et que son corps a disparu et qu'il aurait été vu
 - ils invitent l'inconnu à manger avec eux
3. Raconter ensuite une des trois histoires de la séquences
4. Distribuer les cartes de l'histoire (les légendes résument le récit) aux monitrices et leur demander de placer leurs cartes là où elles trouvent une correspondance avec un des 5 épisodes-symboles de l'histoire des disciples d'Emmaüs (attention : toutes les cartes n'ont pas de correspondance)
5. Retourner les cartes et voir si la ligne correspond à la fresque du Christ
6. Discussion autour du jeu et de son sens





L'ENIGME D'EMMAÛS



C. L'ÉVALUATION DES PAROISSES-PILOTES

1. De façon générale, l' « Enigme d'Emmaüs » a été ressentie comme une séquence dense, touffue – peut-être à l'excès. On sera peut-être tenté de projeter dans la question « pourquoi » du début nos propres drames et interrogations d'adultes, avec le pathos que cela suppose. Mais pour la majorité des enfants, ce « pourquoi » aura le sens d'une simple « devinette » comme ils s'en posent sur le chemin de l'école : mais tant pis, ou plutôt tant mieux ! Quant aux plus petits du groupe, ils ne « sentiront » peut-être même pas qu'il y a là une question : ils ne constituent pas la « cible » préférentielle d'une telle séquence..
2. Les enfants ont eu incontestablement du plaisir à dessiner les cartes de l'histoire : dessiner, c'est (déjà) gagner.
3. Grande était aussi leur satisfaction d'avoir pu créer eux-mêmes leur jeu
4. Pour la rencontre introductive (2^e partie : cf. p. 5) : si on a plus de temps (ou une rencontre supplémentaire) , il est possible de développer le moment de la confection d'un grand dessin où les enfants ont à illustrer des éléments de la vie de Jésus dont ils se souviennent, quitte à faire *plusieurs* pancartes ou panneaux.
5. Il serait recommandable d'animer un bon *moment liturgique* (coin liturgique) à chaque rencontre. Les « pourquoi ? » de la première rencontre pourraient peut-être trouver quelques réponses, sous forme de prières des enfants inventées au cours de la séquence
6. Pour le culte : ne pas oublier d'y employer les prières des enfants
7. Pour le jeu : il vaut la peine de prendre soin de l'emballage : carton ou sac de toile, avec une étiquette sur chaque jeu : dans le genre :

L'ENIGME D'EMMAÛS

Ce jeu a été confectionné par

lors de la séquence de Pâques 20..

de l'Ecole du Dimanche de