

LE RÊVE DE JACOB

« 'anochi 'imecha : Moi avec Toi (Je serai avec toi) »



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

A. LA SÉQUENCE

Idée générale

Les enfants sont accueillis et intégrés dans le « clan de Jacob », divisé en 12 tribus. On est tous très fiers d'y appartenir, et d'y avoir une place reconnue. Divers rites (accessoire vestimentaire, musique et chants, récitation scandée, geste dansant, etc.) renforceront cette appartenance.

Ainsi qu'un grand projet : le clan, toujours plus nombreux, aura bientôt pour tenir ses assemblées un « palais des congrès ». Et justement, pour orner le fond de cette immense salle, les membres du clan – tous des artistes triés sur le volet – vont être appelés à confectionner une méga-fresque à la gloire de l'ancêtre qui est à l'origine de notre clan : JACOB. On a fait venir des architectes de grand renom, les EDMITES, pour créer l'infrastructure de l'oeuvre (3 m de hauteur pour 8 à 12 de largeur !), ainsi que pour préparer les ateliers où les enfants travailleront à la confection de la fresque selon différentes techniques adaptées à leur âge.

Les Edomites entrent en scène et jettent un froid : ils demandent que la fresque dise la vérité sur l'ancêtre du clan, or la vérité révèle, disent-ils, que JACOB fut en réalité un faiseur de coups tordus, un voleur, un profiteuse, un lâche et un ingrat !!! Et ils s'offrent à le prouver, en jouant devant les membres du clan les cinq épisodes marquants de l'histoire de Jacob (= chaque jour un) telle qu'ils la tiennent de source sûre : Edomites, ils sont les descendants d'Edom, alias Esaü, le propre frère de Jacob ! Les épisodes joués seront conformes au récit biblique, mais ne feront ressortir que les manigances de Jacob (+ celles dont il fut la victime !), et non la dimension de la Promesse.

Un vieillard du clan (= le meneur de jeu de la semaine) interviendra pour affirmer que les Edomites n'ont pas tout dit : la Mémoire du clan a gardé le souvenir de bien d'autres choses qui éclairent Jacob sous un autre jour. Il invite les membres du clan à ne pas se décourager, ni avoir honte de leur ancêtre : il les encourage à aller à la recherche d'indices qui leur

permettront de rétablir la vérité sur leur ancêtre, une vérité dont ils n'auront pas à rougir : ainsi, ils pourront joyeusement faire leur fresque et se réjouir d'être les descendants de Jacob.

Les responsables du clan réunissent les tribus pour discuter sur la conduite à tenir. Les options sont ouvertes, même celle de rejoindre les Edomites. Ou sinon, d'aller à la recherche des indices de la Mémoire du clan. Et quand on a trouvé ce qui manquait aux épisodes joués (ou racontés) par les Edomites, le groupe l'intègre à la partie de la fresque qui lui est dévolue.

Conclusion de la semaine : l'inauguration officielle de la fresque au cours d'un culte.



Les épisodes

L'histoire du patriarche Jacob se trouve dans la Genèse, où elle couvre les chapitres 25 à 35. Un texte fort long ! Nous proposons donc de le découper « à la manière édomite », soit en 5 épisodes – un pour chaque jour de la semaine – qui mettent en évidence un côté douteux du caractère de Jacob, et qui seront racontés « comme si Dieu n'existait pas ». Ces épisodes sont regroupés ci-dessous sous la lettre « E ».

Mais il y a chaque fois quelque chose que les Edomites auront « oublié », l'aspect de la Promesse rappelé dans le complément figurant sous la lettre « P ».

Les épisodes les plus longs sont suivis d'un petit résumé dans le tableau ci-dessous :

EPISODES / JOURS	E	P
1	25, 19 – 21. 24 – 34 a Droit d'aînesse et plat de lentilles	12, 1–3 (Abraham) ; 25, 22–23. 34 b Prophétie de dispute et caractère d'Esau
2	27, 1 – 45 La bénédiction d'Isaac dérobée	28, 10 – 22 Le rêve de l'échelle
3 a	29, 14 b – 30. 32 – 35. 30, 1 – 21. 23 – 24 Substitution conjugale (ou : le trompeur trompé) ; le match des enfants (→ résumé)	29, 31 ; 30, 22 L'Éternel « rend l'une féconde », puis « se souvient de l'autre » ; cf. aussi le sens des noms que les femmes donnent à leurs fils

	<p>Jacob préfère Rachel à Léa. Celle-ci fait en sorte de s'attacher l'affection de Jacob en lui donnant plein d'enfants, alors que Rachel est stérile. C'est ainsi que, coup sur coup, Léa donne quatre fils à son mari. Rachel, qui enrage, fait jouer à sa servante Bilha le rôle de mère porteuse. Bilha couche donc avec Jacob et lui fait deux enfants, que Rachel revendique. Léa ayant cessé d'avoir des enfants, pour ne pas être en reste, amène à son tour sa servante Zilpa à Jacob, et celui-ci lui fait également deux enfants. Du coup, Léa recommence d'enfanter. Elle met au monde deux autres fils, puis une fille. Enfin, c'est Rachel elle-même qui voit son ventre s'arrondir : elle met au monde un petit Joseph. Résultat du match : onze fils (et une fille) pour Jacob. Pour le douzième, cf. ci-dessous No 5</p>	
3 b	<p>30, 25 – 31, 9. 14 – 34. 37 – 55. 32, 1 Comment Jacob se fait un salaire ; Jacob et Laban se séparent (→ résumé)</p>	<p>30, 35 – 36 ; 31, 10 – 13 Ruse de Laban ; l'ange du songe justifie Jacob</p>
	<p>Jacob demande à pouvoir retourner dans son pays, mais Laban le retient, car sous son gardiennage, le troupeau a prospéré. Alors Jacob demande un salaire. Il est convenu que tous les petits caprins tachetés et tous les petits ovins foncés seront pour lui, les autres pour son oncle. Alors Laban trompe Jacob en éloignant les caprins adultes tachetés et les ovins adultes foncés. Mais Jacob retourne la situation en sa faveur à l'aide d'une ruse de paysan. Laban change la donne dix fois, mais rien n'y fait : les petits les plus robustes sont toujours pour Jacob. La tension monte. Alors, Jacob trompe Laban en partant à la sauvette, avec ses femmes, ses enfants et les bêtes qu'il a gagnées. Au passage, Rachel dérobe même les idoles du foyer de son père ! Pour finir, un accord est conclu et les deux familles se séparent.</p>	
4	<p>32, 2 – 9. 14 – 22 Jacob se prépare à rencontrer son frère (→ résumé)</p>	<p>32, 23 – 33 Lutte avec un Personnage nocturne</p>
	<p>Jacob avec sa caravane devra traverser le pays d'Edom (= le pays d'Esäü) pour rentrer chez lui. Or il apprend que son frère marche contre lui avec 400 hommes. C'est la panique. Jacob demande la protection divine, sépare sa caravane en deux groupes (ainsi un au moins pourra s'échapper), puis envoie devant lui des escouades de troupes-cadeaux pour son frère, pour tenter de l'apaiser. Il fait franchir le gué du Yabbok à sa femme et à ses enfants, tandis qu'il reste seul en arrière.</p>	
5	<p>33, 1 – 2. 4 – 20 La réconciliation fraternelle (sens du v. 10 b : Esäü a été bon comme un Dieu pour ce trompeur de frère)</p>	<p>32, 10 – 13 ; 33, 3. 10 b (sens du v. 33, 10 b : attitude d'Esäü = réponse de Dieu à la prière de Jacob)</p>

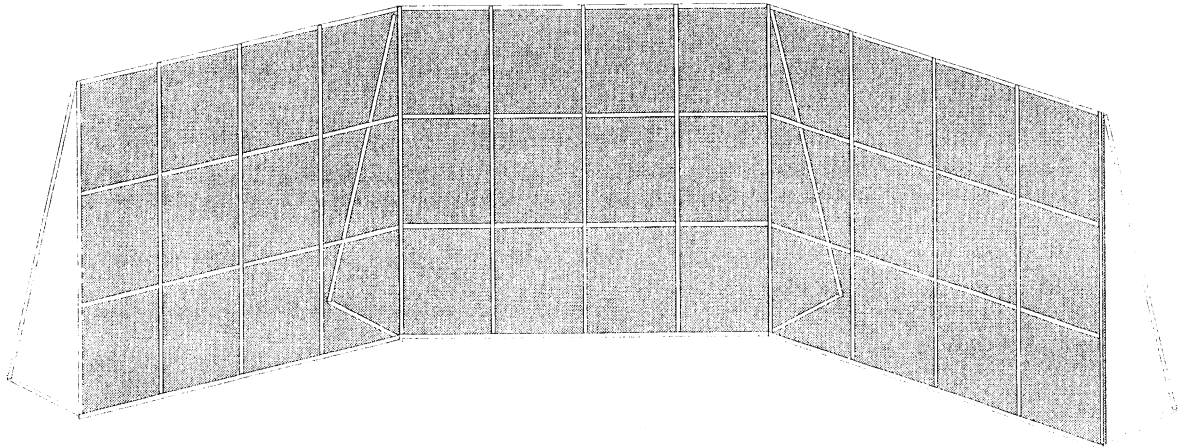
35, 16 – 29

Appendice : le Benjamin (→ résumé)

Pendant la rentrée, Rachel, qui était redevenue enceinte, met au monde un second enfant et meurt en couches. Cet enfant, nommé Benjamin, complète la série des douze fils de Jacob, considérés par le peuple d'Israël comme les ancêtres des douze tribus dont il était constitué.

La fresque

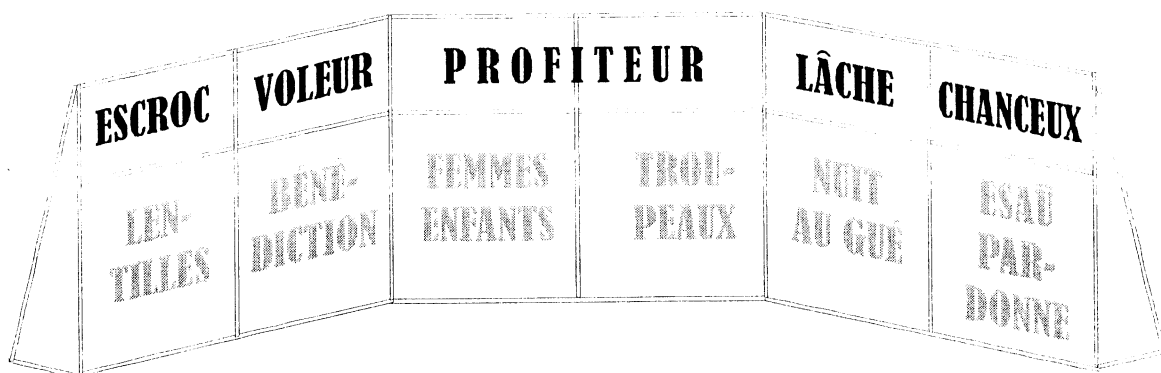
Le rôle des Edomites sera joué par des membres de l'équipe catéchétique (p. ex. volontaires du groupe de jeunesse, catéchumènes qui aiment le côté « théâtre », etc.). Ils auront préparé la structure que voici : un cadre en lattes à tuiles emboîtées de trois fois 4 m sur trois, recouvertes de carton fort, avec un support à l'arrière, selon le schéma ci-dessous :



Les enfants auront été répartis dans le clan de Jacob en six groupes tribaux, plus ou moins par classes d'âges (1^{er} groupe avec les plus jeunes, 6^e avec les plus grands, etc.).

D'après notre tableau, nous travaillerons sur cinq épisodes, un par jour, mais un de ces épisodes, le 3^e, est dédoublé : a) les femmes et les enfants de Jacob, et b) les rapports économiques avec Laban. Ce qui nous fait six scènes.

Chaque groupe d'enfants recevra donc une scène à illustrer sur la fresque, selon une technique précise. Dans l'idée des Edomites, cela devra se faire selon le schéma ci-après (ils pourront avoir placardé ces épithètes peu louangeuses sur le cadre de la fresque) :



Mais bien sûr, les membres du clan n'auront guère envie de reproduire les qualificatifs proposés par les Edomites pour chaque épisode ! En fait, chaque équipe a une surface de 2m sur 3 à confectionner : elle pourra en disposer à sa guise, pourvu que l'épisode dont elle a la charge soit illustré – enrichi des éléments fournis par la Mémoire du clan et trouvés par les enfants.

Le problème de la simultanéité et du déroulement

Un problème résulte du conflit entre la *simultanéité* du travail pour la fresque (p. ex. le sixième groupe doit pouvoir démarrer dès le premier jour avec son épisode qui est le dernier !) et le caractère *successif* des épisodes de l'histoire de Jacob, joués en plénum au début de chaque matinée par les Edomites à raison d'un par jour !

Nous proposons de le résoudre de la façon suivante :

	1 ^{er} jour	2 ^e jour	3 ^e jour	4 ^e jour	5 ^e jour
Groupe Episode 1	✓	○	□	◆	★
Groupe Episode 2	○	✓	□	◆	★
Groupe Episode 3a	}	○	✓	◆	★
Groupe Episode 3b			□		
Groupe Episode 4	◆	○	□	✓	★
Groupe Episode 5	★	○	□	◆	✓

Les cases grisées représentent les sketches joués par les Edomites. 1^{er} jour : le 1^{er} épisode (= les lentilles) ; le 2^e jour : le 2^e épisode (= la bénédiction volée) ; le 3^e jour, le 3^e épisode (= femmes, enfants et troupeaux) ; le 4^e jour : le 4^e épisode (nuit au gué) et le 5^e jour le 5^e épisode (= Esaü pardonne).

MAIS le 1^{er} jour, après la saynète de l'épisode du plat de lentilles, quand les groupes gagnent une première fois leurs ateliers, un Edomite rejoint le groupe 2 et lui raconte sommairement l'épisode 2 (= celui qu'il devra illustrer), un autre Edomite rejoint le groupe 3a et lui raconte sommairement l'épisode 3a, un autre encore le groupe 3b pour lui faire un résumé de l'épisode 3b, etc. Ainsi chaque groupe aura connaissance de son épisode dès le premier jour.

Sur le schéma, nous avons symbolisé par les signes ✓, ○, □, ◆, ★ les cinq « jeux de piste » qui permettront aux enfants de découvrir les éléments de la Mémoire du clan qui compléteront et « corrigeront » les narrations édomites en apportant l'élément de la Promesse.

- ✓ est le jeu pour récolter les éléments de la Promesse (« P ») pour le 1^{er} épisode
- est le jeu pour récolter les éléments de la Promesse (« P ») pour le 2^e épisode
- est le jeu pour récolter les éléments de la Promesse (« P ») pour le 3^e épisode
- ◆ est le jeu pour récolter les éléments de la Promesse (« P ») pour le 4^e épisode
- ★ est le jeu pour récolter les éléments de la Promesse (« P ») pour le 5^e épisode*

* Il ne sera sans doute pas nécessaire de faire jouer ce jeu du 5^e épisode aux autres groupes le dernier jour

Nous n'y couperons pas : il faudra que le 1^{er} jour, la Mémoire du clan soit activée pour chacun des groupes ! Ce qui veut dire que chaque groupe fera plus ou moins simultanément le jeu de piste associé à son épisode, pour avoir dès le départ tous les éléments en mains.

Le 2^e jour, tous les groupes feront le jeu de piste ○, sauf le groupe 2, qui l'aura déjà fait, et qui rattrapera le jeu de piste ✓. Le 3^e jour, tous les groupes feront le jeu de piste □, sauf le groupe 3, qui l'aura déjà fait, et qui rattrapera à son tour le jeu de piste ✓. Et ainsi de suite.

En fait, seule l'organisation du 1^{er} jour est compliquée et requiert beaucoup de personnel. Les jours suivants, outre le jeu de piste du 1^{er} jour, qui sera rattrapé par ceux qui ne l'ont pas fait, il n'y a que le jeu de piste de l'épisode du jour qui fonctionnera, étant visité successivement par les cinq groupes qui doivent le faire.

Les jeux de piste (= Éléments « P »)

✓ : (1^{er} épis. : « lentilles ») Principe : un couloir avec trois portes latérales. Une flèche montrant la direction « tout droit » mène au but : POUR CONNAÎTRE LA VÉRITÉ SUR LE DROIT D'ÂINESSE. Trois bifurcations sont possibles vers les portes latérales : 1^{ère} : MAIS SI TU AS FAIM, VA PLUTÔT DERRIÈRE CETTE PORTE : UN CHOCO T'ATTEND ! 2^e : SI TU VEUX D'ABORD TE DÉTENDRE : IL Y A UN COIN « B.D. » DANS CETTE PIÈCE ! 3^e : UNE PETITE SOIF À ÉTANCHER D'URGENCE ? PASSE CETTE PORTE !



**ESAÛ A MÉPRISÉ
SON DROIT
D'ÂINESSE !**

Choco, B.D. et boisson se trouvent effectivement aux endroits annoncés, mais avec une inscription en plus : TU AS FAIT COMME ESAÛ.

Au bout de la flèche toute droite, il y a en grand le motif ci-contre, que nous aurons déjà appris à connaître parmi les rites et traditions du clan de Jacob (cf. ci-après, annexe 4). C'est de l'hébreu, qui se lit «'anochi 'immach » et qui veut dire « JE SERAI AVEC TOI » (littéralement : « moi avec toi »). Toute la semaine, ce rouleau sera le texte et le symbole de la Promesse. Les enfants auront également profité à lire la pancarte fixée au-dessous du motif.

En même temps, il y aura au mur un grand dessin représentant Abraham en train de souffler sur le feu de son autel (cf. annexe 5), avec l'indication : ALLUME LA FLAMME ! En fait, on aura dessiné et découpé dans du bristol jaune une flamme comme représentée en pointillé sur la fiche, et on y aura écrit à l'encre sympathique le texte simplifié de Genèse 12, 1-3, l'oracle initial de l'histoire d'Abraham (= la première formulation de la Promesse). Une flamme de bougie promenée sur ce papier (attention : le noircir sans le brûler) fera apparaître le texte. Les animatrices d'atelier se feront un plaisir d'expliquer aux enfants ce que représente cette scène.

○ : (2^e épis. : « bénédiction volée ») Principe : les enfants auront à « chercher quelque chose que Jacob a cherché » durant sa fuite. Les images collées au mur d'un petit personnage fuyant (cf. ci-contre et annexe 6) guideront les enfants, év. même dehors et jusque dans un autre bâtiment. La piste aboutira à une salle obscure avec un montage de clichés.



Dans un coin de cette salle, un mannequin grandeur nature figurera Jacob couché et endormi. Une lampe de poche l'éclairera à demi. L'appareil à clichés projettera un montage de diapositives de l'épisode de l' « échelle de Jacob » : Gen 28, 10-22 (N.B. il en existe présentés sous forme de document vidéo : disponibles à CREDOC). Si on trouve : devant l'objectif, on aura un petit dégagement de fumée (bâtons d'encens) qui tamisera la lumière émise.

Chaque fois que des visiteurs se présenteront dans ce coin, l'épisode de l' « échelle de Jacob » sera mis en route par un opérateur. C'est le point central de la Promesse : JE SUIS LE SEIGNEUR, LE DIEU DE TON GRAND-PÈRE ET DE TON PÈRE. JE TE GARDERAI PARTOUT OÙ TU IRAS ; JE TE RAMÈNERAI DANS CE PAYS ; JE NE T'ABANDONNERAI PAS.

□ : (3^e épis. : « femmes, enfants et troupeaux ») Principe : on commence par une petite enquête : certains de nos prénoms ont une signification. Les enfants la connaissent-ils ? Ex. : René signifie « né de nouveau » ; Pascal, « qui vient de Pâques » ; Pierre évoque justement la « pierre », matière dure, etc. On essaie de trouver le maximum de significations (N.B. : il existe des livres de prénoms présentés par ordre alphabétique avec la provenance et l'étymologie. Beaucoup de jeunes parents en possèdent !). Puis, les enfants sont informés que dans la grande salle, il y a des choses cachées : 1) les noms des 12 enfants de Jacob. En fait, ils ne sont pas si cachés que cela : mais ils cachent quelque chose. Quoi ? 2) Laban, lui, cache vraiment quelque chose. Les noms des enfants et ce que Laban cache sont à rapporter au vieux sage du clan qui racontera le secret.

I. e. : comme le montre tout le passage (Gen 29, 31 – 30, 24), les prénoms des enfants de Jacob ont des significations bien précises, qui témoignent des bénédictions qu'ont reçues les femmes de Jacob. Le vieux sage le racontera aux enfants. En outre, s'ils ont rapporté suffisamment de moutons noirs et de chèvres tachetées (= les choses cachées par Laban : cf. ci-après, annexe 7), il leur racontera la trahison de Laban et l'apparition en rêve de l'ange à Jacob.

◆ : (4^e épis. : « la nuit au gué ») Principe : les enfants reçoivent un puzzle du texte de Gen 32, 25 – 32, à faire, bien entendu (voir annexe 8). Puis ils sont conduits au bout d'un couloir devant une porte où se tient, sur un tapis de gymnastique, un malabar habillé de noir (cuir ?), masqué et armé d'un bâton (dont il ne se servira jamais pour frapper). « Halte ! on ne passe pas ! » seront ses seules paroles ; et il entreprendra d'étendre au tapis quiconque essaie de passer. La règle est qu'on n'a pas le droit de l'affronter tous ensemble. Seul un enfant du groupe peut être désigné pour jouer le rôle de Jacob et tenter de se battre avec le malabar pour forcer le passage. S'il échoue et se fait étendre, un autre peut prendre sa place, etc. jusqu'à dix fois. Pendant ce temps, un autre enfant pourra lire aux autres à haute voix des versets du passage de Gen 32, 25 – 32 pour essayer de deviner ce que l'enfant jouant Jacob devra faire pour vaincre le malabar.

Celui-ci portera sur le côté une boîte avec sur le dessus une main levée et le mot « bénédiction » (cf. annexe 7, bas de la fiche). Si l'enfant parvient à l'arracher au lutteur, celui-ci cessera le combat. De même si l'enfant dit à l'homme : « Donne-moi ça ! Je ne te lâcherai pas tant que tu ne me l'auras pas donné ! »

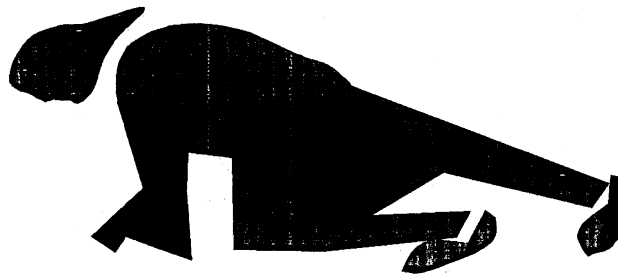
Alors, le malabar ouvrira le contenu de la boîte. Dedans, il y aura... une bande élastique de 10 m de long formant une sorte de rouleau de la Tora. Le malabar fixera le bâton comme une sorte d'attelle au flanc de l'enfant à l'aide de la bande élastique. Résultat : l'enfant aura la jambe raide. Pourquoi ? La question devra être abordée. Les versets 26 et 32 de notre passage

répondent à leur manière : c'est ainsi que l'épisode s'est terminé. En fait, on voit que Jacob n'a pas du tout été lâche, comme les Edomites l'accusent.

★ : (5^e épis. : « le pardon d'Esäü ») Principe : une sorte de champ de bataille sur table attend les enfants de ce groupe au terme d'un petit parcours fléché parsemé de messages qui suggéreront aux enfants de ne pas essayer d'employer, ni la manière forte, ni la fuite. Sur la table au lieu dit, un tas de soldats de plomb alignés en ordre de bataille figurent Esäü et sa troupe de 400 hommes. En face : des figurines représentent Jacob, ses quatre femmes, ses enfants, ses domestiques et ses troupeaux. Le groupe qui passe le test doit imaginer la meilleure manière de positionner les figurines du clan de Jacob pour que la rencontre se passe bien. Discuter avec les enfants les différentes solutions possibles : faire front ? essayer de fuir ? ou quoi d'autre ? Quoi d'autre que justement les Edomites n'ont pas dit ?

N.B. Dans l'histoire de Jacob, ce dernier a d'abord posé ses troupeaux, femmes et enfants en avant de lui, puis il s'est avancé lui-même et a pris les devants, avant qu'Esäü ne se mette lui-même à devancer tout le monde en courant à la rencontre de son frère.

Par ce jeu proposé aux enfants, une occasion est donnée de faire découvrir **qu'il existe une attitude de soumission à l'autre, et de reconnaissance de sa position dominante, qui n'est pas indigne, ni lâche.** (Dans l'histoire, Jacob, là encore, a essayé de ruser pour amadouer Esäü grâce à des cadeaux et à l'image attendrissante des femmes et des enfants, mais en fait c'est Dieu qui, par le boitillement de la hanche qu'il a imposé à Jacob, a accentué son geste de prosternation, son témoignage d'humilité devant son frère : et Esäü, touché par ce geste, n'a plus eu le cœur de mettre sa vengeance à exécution).



Les sketches des Edomites

Comme on l'a dit (cf. p. 1), les Edomites, en entrant en scène, demandent que la fresque dise la vérité sur l'ancêtre du clan : JACOB fut en réalité un faiseur de coups tordus, un voleur, un profiteur, un lâche et un ingrat ! Les Edomites ont préparé un schéma de la fresque : cf. p. 4 en haut.

Pour prouver qu'ils ont raison, ils vont jouer chaque jour devant les membres du clan un des 5 épisodes marquants de l'histoire de Jacob telle qu'ils la tiennent de source sûre.

Comme on l'a dit, les épisodes joués ne feront ressortir que les manigances de Jacob (+ celles dont il fut la victime), et non la dimension de la Promesse.

1^{er} jour : LES LENTILLES.-

Personnages : Jacob longue robe, un peu efféminé; Esaü : roux, costaud, costume en peau de bête et arc de chasseur ; Isaac vieux ; Rébecca

Décor : tente d'un côté ; un tas de bûches avec une marmite ; un fauteuil de l'autre côté.

Devant la tente, Jacob prépare un plat sous la direction de Rébecca sa mère, qui le complimente et le traite comme son « chouchou ». De l'autre côté de la scène, Isaac dans un fauteuil explique à Esaü où il a la chance de trouver encore du gibier par ces temps de vaches maigres. Improviser les dialogues. Esaü part d'une démarche musclée. Isaac s'endort.

Plus tard. Jacob en sifflotant touille sa soupe aux lentilles qu'il fait cuire sur le feu. Arrive de l'autre côté Esaü, soufflant, titubant, littéralement épuisé.

Esaü : Qu'est-ce que tu cuis là ? Donne-m'en à manger : je meurs de faim ! Il s'écroule.

Jacob : Non ! Ton droit d'aînesse d'abord !

Esaü : Hein ? Quoi ?

Jacob : Parce que tu es le plus grand de nous deux (d'ailleurs c'est pas vrai : on est nés ensemble), tu as tous les droits. C'est pas juste ! Signe ici comme quoi tu renonces à tous tes droits d'aîné en ma faveur ! Allons ! Signe !

Esaü : Pitié ! J'ai faim ! Il rampe vers le plat de lentilles

Jacob : Signe d'abord.

Esaü : Je meurs !

Jacob : Signe, je te dis !

Esaü : Tant pis. J'ai trop faim. Il signe

Jacob : contemplant le papier : Depuis maintenant, l'aîné, ce sera moi, hé ! hé !

2^e jour : LA BÉNÉDICTION VOLÉE

Les Edomites reviennent à la charge. Jacob a fait pire que ce qu'on a vu hier !

Personnages : les mêmes

Décor : idem, mais à la place du fauteuil : un lit pour Isaac. Pas de feu

Isaac est avec Esaü. Couché sur son lit, il parle à son fils. Mais Rébecca cachée derrière écoute la conversation

Isaac : Ecoute mon fils : je vais bientôt mourir. Fais-moi un dernier plaisir : va tuer pour moi à la chasse une biche ou un sanglier, et prépare-moi la viande comme je l'aime. Alors je te donnerai ma bénédiction devant Dieu. Tu continueras mon œuvre.

Esäü part au galop. Rébecca va dans la tente et réveille Jacob

Rébecca : Jacob ! Ton père va donner sa bénédiction à son fils aîné ! Il a envoyé Esäü à la chasse. Va vite chercher deux chevreaux du troupeau et tue-les. J'en ferai un bon plat comme il aime et tu le lui porteras. Et c'est toi qu'il bénira avant de mourir : il est presque aveugle ; il n'y verra rien !

Jacob : Mais moi, je ne suis pas poilu comme mon frère ! Mon père me tâtera les bras et, même s'il est aveugle, il comprendra que je ne suis pas Esäü ! Il saura que je l'ai trompé et il me maudira !

Rébecca : Pas de problème ! Va, et fais ce que je te dis !

Jacob va, et revient aussitôt. Rébecca lui met des habits du style d'Esäü, et lui attache des bouts de peau de mouton aux avant-bras. Puis elle lui donne un plat et l'envoie vers Isaac.

Isaac : C'est toi, mon fils Esäü ?

Jacob : Oui, père !

Isaac, tâtant les bras de Jacob : C'est curieux, tu as la voix de Jacob. Mais je sens bien que tu es Esäü. Bon. Sers-moi à manger !

Jacob fait asseoir son père et lui donne à manger.

Isaac : Maintenant, mets-toi à genoux, Esäü ! *Jacob s'exécute.* Mon fils, je te bénis devant Dieu. A toi mes blés, ma vigne et les troupeaux ! Que Dieu te fasse réussir tout ce que tu entreprends ! Sois le maître de ton frère ! Maudit soit qui te maudira, béni soit qui te bénira !

Jacob s'en va tout raconter à maman sous la tente. Aussitôt Esäü arrive vers Isaac avec son plat.

Esäü : Bénis-moi, mon père !

Isaac : Mais !... Je t'ai déjà béni.

Esäü : Mais non !

Isaac : Mais si !

Esäü : Ce n'était pas moi !

Isaac : Celui qui est venu avait la voix de Jacob... Misère ! je comprends tout : ton frère est venu par ruse et il a pris ta bénédiction !

Esäü : Bénis-moi aussi, mon père !

Isaac désespéré : Désolé, je n'en ai qu'une, de bénédiction, je l'ai déjà donnée, et je ne peux pas la reprendre.

Esäü s'en va, furieux, et : Le jour où mon père meurt, je tuerai Jacob ! Je le tuerai, je le jure !
Il disparaît

Rébecca sort de la tente avec Jacob : Sauve ta vie, Jacob : enfuis-toi chez mon frère, ton oncle Laban, qui habite à Caran, et restes-y jusqu'à ce que la colère d'Esäü soit tombée. Allez, va ! Je t'enverrai chercher quand tout ça se sera calmé !

Voix d'Esäü (caché) : Je te tuerai, Jacob ! Je le jure !

Jacob : Je m'en fiche : la bénédiction du père, c'est moi qui l'ai eue, hé ! hé ! *Il part, un baluchon sur l'épaule.*

3^e jour : FEMMES, ENFANTS ET TROUPEAUX

Le vieillard du clan commence par dire :

- Vous, les Edomites, vous pouvez dire tout ce que vous voulez : n'empêche que Dieu a béni Jacob : il lui a donné douze enfants !

Un Edomite répondra : « Ouais ! Il faut voir comment ! »

Scène 1

Personnages : Jacob, Laban, Léa, Rachel ; leurs deux servantes. Un Edomite en voix off

Décor : au centre de la scène : un cadre dressé avec une clochette et un rideau, symbolisant la chambre nuptiale de Jacob ; deux petites tables à l'arrière de chaque côté de la scène. Devant : à gauche : Jacob et Laban. A droite, Léa et Rachel

Jacob : Merci de ton hospitalité, mon oncle. Tu m'as accueilli généreusement.

Laban : Et mes filles : est-ce qu'elles t'ont fait bon accueil aussi ?

Jacob est distrait par Rachel qui, depuis l'autre côté, lui fait des œillades assassines. Jacob répond à son tour par de doux clins d'œil. Puis il s'approche de Rachel, s'agenouille devant elle en lui prenant et lui baisant la main. Je t'aime, Rachel, et je veux t'épouser !

Rachel : Je veux bien, si mon père t'accorde ma main.

Jacob, retraversant la scène, à Laban : Mon oncle, ta fille Rachel et moi nous nous aimons, et je veux l'épouser.

Laban donne à Jacob un bâton de berger : Travaille sept ans chez moi et ma fille est à toi !

Edomite, off : Sept ans plus tard...

Jacob danse et chante avec Laban. Puis il conduit Jacob fatigué et bourré jusqu'à sa chambre = derrière le rideau. Ensuite, il va vers Léa (!) et la pousse derrière le rideau, avant de revenir à sa place. Un temps

Jacob se rue sur Laban : Hééé !... C'est un scandale ! Je t'avais demandé la main de Rachel, et ce matin, je découvre Léa dans mon lit !!! Tu m'as trompé !!!

Laban très calme : Désolé, chez nous, la coutume, c'est de marier l'aînée avant la cadette. Mais si tu travailles encore sept ans chez moi, je te donne aussi l'autre pour femme !

Edomite, off : Sept ans plus tard...

Jacob chante et danse avec Laban et Rachel, puis il la conduit derrière le rideau. Pendant ce temps, Laban disparaît, et Léa, tête basse, va rejoindre la table au fond à gauche. Un temps. Puis Jacob et Rachel, enlacés rejoignent la table de droite. En même temps, les deux femmes (Rachel aidée de Jacob) prennent leur table et la portent en avant. Un temps.

Léa va vers le rideau, agite la clochette et va derrière le rideau. Jacob la rejoint. Puis tous les deux regagnent leur coin respectif ; Mais Léa a dans les bras un premier enfant (poupée-queue) qu'elle pose fièrement sur sa table en faisant des pieds-de-nez à sa rivale. Rachel regarde, jalouse et impuissante. Léa répétera son jeu encore trois fois avec Jacob, toujours plus vite. Rachel toujours plus effondrée malgré les tentatives de Jacob pour la reconforter.

Rachel alors a un sursaut : elle va chercher sa servante, qu'elle pousse derrière le rideau en agitant la clochette. Jacob suit. Jacob revient avec la servante et un enfant (poupée-queue), qui est posé sur la table de Rachel, laquelle jubile et fait la fière face à Léa. Même jeu une deuxième fois. C'est Léa qui fait la moue.

Puis sursaut de Léa, qui va elle aussi chercher sa servante. Jeu symétrique, deux fois. Léa recommence elle-même d'enfanter deux fois. Cela va très vite, au pas de course. Jacob a peine à suivre ! Rachel se morfond et se tasse.

Jusqu'à ce que tout à coup Rachel (sans se déplacer) se mette à pousser des cris, faiblement d'abord, puis toujours plus fort. Elle se redresse et sort sa propre poupée-quille de sous sa robe. Jacob, fou de joie, l'embrasse.

Jacob se place devant le rideau, au milieu. Les deux femmes poussent chacune leur table à enfants vers lui, en se jetant des regards de défi. Jacob, fier, prend la pose, et quelqu'un le photographie avec sa ribambelle de poupées-quilles.

Le vieillard du clan reprend la parole :

- N'empêche que Dieu a béni Jacob. Non seulement en lui donnant des enfants, mais encore en multipliant ses troupeaux !

Un Edomite réplique :

- Oui, mais là aussi, il faut voir comment ! Regardez et dites-moi s'il y a de quoi être fier !

Scène 2

Personnages : Jacob, Laban

Décor : On ferme le grand rideau de scène, et le sketch se joue devant. Au milieu, le rideau de la scène précédente. Laban et Jacob se tiennent du côté gauche

Jacob à Laban : Ecoute, voilà 20 ans que je te sers. Il est temps pour moi de rentrer chez moi, avec ma famille.

Laban : Bon. Combien est-ce que je dois te payer pour toutes ces années ?

Jacob : Bof ! Ecoute, c'est simple. En général, nos moutons sont blancs, et nos chèvres foncées, non ? ... Bon. Eh bien je prendrai pour moi juste les moutons noirs et les chèvres tachetées de blanc qui naîtront. Tout le reste sera à toi. D'accord ?

Laban : D'accord. Topons là ! On lui amène une brebis blanche de derrière le rideau rouge. Tiens, voilà justement une brebis qui va mettre bas. Occupe-toi de ça.

Jacob conduit la brebis derrière le petit rideau central. On entend un bêlement. Jacob ressort avec un agneau ... au pelage noir. Il va vers Laban. Ah ! Non ! Celui-là c'est un mouton foncé. Il est pour moi. Il le conduit du côté droit. Quelqu'un le récupère derrière le rideau de scène et le replace derrière le petit rideau central. Bêlement. Ah ! encore une naissance... Tiens ! il est aussi foncé, celui-là ! Jacob le conduit aussi dans son coin. Trois ou quatre fois même jeu. Quand il est dans son coin, une ou deux fois, Jacob fait un clin d'œil au public : Y'a un truc, hé ! hé !

Laban s'énerve. On lui amène de derrière le rideau de scène la grande brebis. Euh ... écoute, Jacob : je te propose de changer notre accord. Tu pourras garder pour toi tous les agneaux blancs, et les foncés seront pour moi. D'accord ?

Jacob : Si tu veux, mon oncle. Il prend la brebis et la conduit derrière le petit rideau central. Bêlement. De derrière, on pousse un agneau... au pelage blanc. Jacob va l'amener à Laban, mais se ravise. Ah non ! Tu as changé la couleur : ce petit agneau blanc, il est pour moi ! Il le conduit dans son coin. Même jeu quatre ou cinq fois avec l'agneau à couleur claire. Quand il est dans son coin, une ou deux fois, Jacob fait un clin d'œil au public : Là aussi, y'a un truc, hé ! hé !

Laban boude maintenant tout à fait dans son coin.

Jacob : Bonne nuit, mon oncle ! Il attend vainement un mot de Laban puis s'en va.

4^e jour : NUIT AU GUÉ

Personnages : Jacob, ses quatre femmes + enfants ; un serviteur

Décor : un tissu bleu pour figurer un torrent et un gros carton pour figurer un rocher

Jacob et son clan marchent jusqu'au torrent.

Jacob au serviteur : On rentre chez nous, mais... il faudra d'abord traverser le pays d'Edom, le pays d'Esäü. Va donc le saluer de ma part, et regarde s'il est bien disposé.

Le serviteur va, puis revient : Ton frère Esäü marche à ta rencontre avec 400 hommes armés !

Jacob : Aïe ! aïe ! aïe !... Au secours ! ... Je suis fait ! Je suis mort ! Je suis enterré ! ... Pitié, mon Dieu, pitié !... Euh... euh... Serviteurs ! Vite ! divisez tout le troupeau en deux camps qui ne prendront pas le même chemin. Comme ça, s'il en attaque un, l'autre pourra lui échapper... Euh... euh... Serviteurs ! Vite ! Préparez des cadeaux pour Esäü : un troupeau de chèvres, puis un de moutons, puis un de chamelles, un de vaches et un d'ânesses. Qu'est-ce que vous devez lui dire, à Esäü ?

Le serviteur en se prosternant : Quand il nous demandera à qui appartient tout ça, on lui dira : « C'est à ton serviteur Jacob : un cadeau pour Monsieur Esäü. Et lui-même arrive derrière. »

Jacob : C'est bien. Allez-y tout de suite avec les cadeaux, l'un derrière l'autre. Comme ça, ça va peut-être l'amadouer... Mon Dieu, ce que j'ai peur !... Il fait traverser ses femmes + enfants. Allez-y, allez-y déjà ! Vous ne risquez rien, hé ! hé ! ... Euh... une petite affaire à régler, et je vous rejoins ! Il va se cacher derrière le « rocher » en tremblant comme une feuille. Allez-y, allez-y, allez-y... A plus tard !

Un Edomite conclut : « Vous voyez ce couard ? Il a envoyé tout le monde devant, et lui, il est resté caché en arrière. Toute la nuit qu'il est resté caché derrière son rocher !!! »

5^e jour : ESAÛ PARDONNE

Personnages : Esäü, Jacob, ses quatre femmes + enfants ; si on a : deux sbires d'Esäü

Décor : côté gauche de la scène, un escabeau recouvert d'un beau tissu. Le carton-rocher

Assis sur l'escabeau, Esäü, comme un prince, attend. Event. : deux de ses sbires au pied de l'escabeau, un à sa droite, l'autre à sa gauche. Côté droit de la scène, les femmes de Jacob avancent vers Esäü : deux pas en avant, un pas en arrière, deux en avant, un en arrière, etc. Elles s'arrêtent au centre de la scène. Derrière elles, Jacob rampe en poussant son carton. Il dépasse ses femmes sans le remarquer. Alors Esäü saute en bas de son escabeau et se précipite à la rencontre de Jacob qui s'écrase par terre de peur

Esäü relève Jacob tout tremblant et croyant sa dernière heure venue : Allez ! Relève-toi, frerot. Y'a longtemps que je t'ai pardonné ! Je suis bon prince. Tes cadeaux, là, tu peux les garder pour toi. J'en ai pas besoin... Eh ! Qui c'est, tous ces gens ? Tes femmes et tes enfants ? Bien, ça ! Allez, présente-moi à eux, je ne vais pas les manger !

Jacob tremblant de tous ses membres est incapable de prononcer un mot.

Un Edomite conclut : « Hein ? Votre Jacob, c'est pas un chanceux, ça ? Et grâce à qui ? »

Accueil et déroulement* : 1^{er} jour

* Déroulement prévu sur cinq fois deux heures et demie + un culte conclusif

Accueil

On recevra de préférence les enfants dans une grande salle munie d'une scène, si possible avec un rideau. Au rideau, on aura épinglé l'emblème de la semaine, celui du clan de Jacob, le dessin d'un rouleau de la Tora avec le texte de la promesse faite à Jacob : cf. annexe 4. On peut le photocopier en l'agrandissant, le mettre en couleur, le reproduire sur tissu, etc.

On commencera par saluer les enfants, les féliciter d'avoir fait le choix de la semaine des enfants. On présentera l'équipe animatrice. Puis on indiquera aux enfants leur rôle de la semaine : ils appartiennent à une tribu du CLAN DE JACOB, ancêtre du peuple d'Israël. Etant donné les exploits de cet ancêtre, mais aussi parce qu'il a été béni de Dieu en toutes choses (évoquer brièvement l'emblème du clan), le fait d'en être les descendants doit être pour nous tous un grand sujet de fierté !

On fait apprendre le début de l'acclamation en rap (voir annexe 3.2a, si l'on fait six groupes ; avec un nombre plus restreint d'enfants, on pourra ne faire que quatre groupes : le rap se scande alors autrement : cf. annexe 3.2b), en expliquant aux enfants que le peuple d'Israël s'est composé de douze tribus qui ont reçu chacune le nom d'un des enfants de Jacob.

Puis on répartira les enfants selon leur âge dans les six groupes tribaux (ou quatre, si cela convient mieux pour un effectif d'enfants réduit) : groupes de petits, groupes de moyens et groupes de grands. Des pancartes avec les noms des six (quatre) groupes sont suspendues aux quatre coins de la salle.

Les enfants recevront chacun une coiffe de bédouin (tissu + cordon serre-tête), avec une couleur pour chaque groupe tribal. Cette coiffe sera à mettre à chaque moment de plénum. Pour compléter l'identité des enfants : chacun recevra une étiquette (cf. annexe 2) qu'on complètera et qu'il pourra épingler à son habit. Sur l'étiquette :

La couleur représentera le groupe
Prénom de l'enfant
« Profession » de l'enfant

Tous les enfants seront des « maîtres professionnels ». Par exemple : maître dessinateur, maître peintre, maître nageur, maître d'équitation, maître lecteur, maître mathématicien, maître de chant (pour éviter maître chanteur !), etc. Pour établir cette profession, on demandera à chacun : qu'est-ce que tu sais bien / ou : aimes faire ? A l'école, dans les loisirs, comme sport, comme jeu...

Ce travail fait, les membres des différents groupes tribaux se présenteront après une sonnerie de trompettes. Chaque enfant se lèvera et criera son prénom et sa profession. Applaudissements pour chaque groupe. On finira d'apprendre le rap.

Puis on passera au geste dansant : sur la mélodie bien connue (c'est un chant populaire israélien) de « hava naghila », les groupes imagineront un geste à faire (ronde, geste gymnique, saute-mouton, pose de statue, ce qu'on voudra). Chaque jour, quand on chantera ce chant, les groupes feront le geste appris.

Enfin, un chant du clan (cf. annexe 3.1), par exemple le 1^{er} ou le dernier, qui sont des canons, permettra au chef du clan de dire toute la fierté qui est la nôtre d'appartenir à ce glorieux clan, que le Seigneur a même appelé : « mon peuple » !!!

Théâtre contestataire

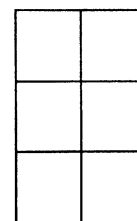
De là, on expliquera le défi de la semaine : confectionner pour le futur « palais des congrès » du clan une grande fresque en l'honneur de Jacob notre ancêtre, avec l'aide des ouvriers édomites.

C'est alors que ceux-ci interviendront pour protester, contester notre image de Jacob, et présenter sur la scène de la grande salle leur premier sketch, l'histoire des lentilles. Pour ponctuer la saynète, un porte-parole des Edomites critiquera ouvertement l'ancêtre du clan, en montrant les panneaux avec les adjectifs « escroc », « voleur » fixés sur le cadre de la grande fresque ; le meneur de jeu de la semaine prendra la défense de Jacob, et essaiera d'entraîner les enfants dans cette cause. L'Edomite prendra lui aussi les enfants à témoin, en argumentant surtout à partir de la scène qui a été jouée : Jacob n'a-t-il pas prouvé tout jeune déjà qu'il était un « escroc » (expliquer le terme !) par sa façon de « vendre » ses lentilles ? Qu'en pensent les enfants ? (Bref) moment de discussion.

Avertissement et départ dans les ateliers

Mais le temps presse : il nous faut commencer notre fresque. Les Edomites rejoignent les premiers les ateliers. On se retrouve « entre soi », entre membres du clan. Le vieux meneur de jeu explique que les Edomites n'ont pas tout dit et ne savent pas tout. Mais nous, nous savons ! Quelques membres aînés du clan ont organisé à l'intention des enfants quelques jeux de piste pour leur permettre de découvrir ce que les Edomites leur ont caché ou qu'ils ignorent. Voici dans quel ordre les choses se passeront ce matin :

- a) Il faudra d'abord que chaque groupe rejoigne son atelier et découvre la technique de travail qu'il utilisera pour sa portion de la fresque. La consigne pour ce matin déjà : les groupes auront à esquisser une des scènes qui la composeront. Le groupe 1 (petits) aura pour tâche de représenter l'épisode des lentilles, celui qui nous a été rappelé ce matin. Les autres groupes auront chacun une autre histoire à illustrer ; ils devront aussi commencer leur composition mais, comme ils ne savent pas encore quelle est leur histoire (qui ne sera jouée sur scène que les jours suivants), dans chaque atelier un Edomite les attend et il la leur racontera.
- b) Comme les Edomites nous cachent certaines choses à propos de Jacob ou les ignorent, les aînés du clan inviteront les enfants, au cours de la matinée, à faire un jeu de piste. Ce matin, chaque groupe fera (indépendamment des autres) le jeu lié à son histoire. Consigne pour les enfants : bien ouvrir les yeux et les oreilles sur ce que le jeu de piste montrera.
- c) Jusqu'à la fin de la matinée : on se mettra d'accord dans chaque groupe sur ce qu'on veut illustrer, et on réalisera l'esquisse. Bref : on commencera le travail de la fresque. Surface à réaliser par chaque groupe : un rectangle de 6 m^2 , soit six cartons carrés d'1 m de côté qui seront disposés comme le montre le schéma ci-contre :



N.B. Si la semaine se déroule avec quatre groupes d'enfants seulement, on fusionnera les épisodes 3a (femmes et enfants) et 3b (troupeaux). Par ailleurs, on se passera de l'illustration du dénouement (la réconciliation), lequel fera le centre du culte conclusif.

Jeux de piste

Tous les jeux démarrent ce 1^{er} jour, mais pour un seul passage : chaque groupe fait le jeu correspondant à l'épisode dont il a la charge. Pour le détail, cf. ci-dessus pp. 6 – 8.

Du 2^e au 4^e jour

Plénum - accueil

Chaque jour, on commencera l'animation par un moment d'accueil rituel en plénum: les enfants mettront leur coiffe, réciteront le rap du clan et feront au minimum le geste dansant. Au reste, on apprendra progressivement les chants, avant chaque intervention des Edomites.

Théâtre

Les contestataires édomites reviendront ensuite à la charge avec l'épisode du jour présenté sur scène sous forme de saynète, avant d'attaquer directement : « Hein ? Vous voyez si ce Jacob n'est pas un voleur / trompeur / lâche, etc ! » La discussion s'engage alors avec le meneur du jeu (le « vieux » du clan), et chaque parti prend les enfants à témoin.

Discussion

Nous ne proposons pas de favoriser la constitution d'un groupe d'enfants acquis à la cause des Edomites ; en fait, leur travail de la semaine (i.e. la confection d'une fresque à la gloire de l'ancêtre) ainsi que la puissance affective du « clan », soudé et dynamisé par le rituel, la scansion en rap et les chants maintiendra automatiquement les enfants dans le rôle de supporters de Jacob. Mais la contestation édomite les placera *sur la défensive*, et les mettra en demeure de défendre l'intégrité de leur « ancêtre » en cherchant les meilleurs arguments possibles. Le meneur du jeu n'acceptera pas qu'on défende Jacob par la *mauvaise foi* – aussi aura-t-on bien de la peine à *justifier moralement* jusqu'au bout son comportement et ses choix. Dans les termes de Lagarde, on sera alors en plein dans le « rouge » !

N.B. La « morale » faisant long feu, on ne pourra avoir recours qu'à l'ordre de la Promesse : Jacob n'était sans doute pas le meilleur, mais il était un **passionné de la Promesse** : il voulait la bénédiction (= parole qui dit du bien, parole qui ouvre un avenir) de Dieu à travers celle de son père. Il a voulu à tout prix continuer la ligne de la Promesse faite à Abraham ; il a voulu arracher à Dieu le don d'un avenir béni, et il a tout misé là-dessus – alors que son frère semblait bien peu s'en soucier. Celui-ci n'a-t-il pas « méprisé » son droit d'aînesse ?

Dès le 3^e jour, le meneur de jeu pourra insister dans la discussion sur le fameux motif du rêve de l'échelle : « 'anochi 'immach » : « Moi avec Toi » ou « Je serai avec toi ». Jacob peut attester avoir entendu cette parole : la Promesse lui a été solennellement redite, Dieu s'est engagé !

Mais le « rouge » n'en est que plus vif : alors ? Dieu, il est avec les escrocs ? Avec les voleurs ? Avec les trompeurs ? Expérience faite, les enfants protestent : Non ! non ! c'est impossible ! – et pourtant !... Lentement, imperceptiblement le tissu de l'enfance qui lie la morale et le religieux dans une étoffe d'un seul tenant commence à se déchirer. Le monde où nous introduit Jacob n'est plus tout à fait celui où « les bons iront au paradis, et les méchants en enfer », mais plutôt : un monde dans l'ordre de l'évangile, où Dieu fait grâce à qui il veut, où Dieu n'attend pas pour l'aimer que l'homme en soit digne...

Ateliers

Après chaque début de matinée en plénum, les enfants retournent dans les ateliers et poursuivent la confection de leur partie de fresque. Attention : ils travaillent toujours sur le même épisode, celui dont ils ont la charge depuis le premier jour : groupe 1 : les lentilles ; groupe 2 : la bénédiction volée, etc. Le deuxième jour, c'est le groupe 2 qui aura vu jouer « son » histoire sur la scène. Le 3^e jour, ce sont les groupes 3a et 3b, etc.

Jeux de piste

Pour l'équipe animatrice, c'est le premier matin qui est le plus « stressant », car tous les jeux de piste doivent y être mis en route, chacun pour « son » groupe. Les matins suivants, seuls deux jeux de piste sont actifs :

- Le jeu lié à l'épisode du jour (= celui qui a été joué sur scène en début de matinée) ; ce jeu sera fait successivement par tous les groupes – sauf par celui qui l'a déjà fait le 1^{er} jour
- Ce groupe-là « rattrapera » le jeu de piste du premier épisode : pour cela, on aura chaque fois refait une flamme de bristol sur laquelle on aura écrit à l'encre sympathique la Promesse faite à Abraham

5^e jour : quelques remarques

Au plénum à l'heure de l'accueil

Au matin du 5^e jour, en principe tous les enfants connaissent, pour l'avoir découvert la veille avec le jeu de piste correspondant, ce sommet de l'étrange (« rouge » vif !) qu'est l'épisode du combat de Jacob avec l' « homme » de Gen 32, 23 – 33. Le meneur de jeu reviendra là-dessus avec les enfants et ses contradicteurs édomites. Ceux-ci, la veille, ont joué la scène de Jacob en parfait « couard », qui envoya ses serviteurs et ses femmes au casse-pipe tandis qu'il restait en arrière, « planqué » toute la nuit sous un prétexte quelconque.

» Nous savons maintenant que Jacob a bel et bien été « retenu » toute la nuit par un cas de force majeure : un mystérieux individu s'est dressé devant lui au gué du Yabbok pour lui barrer le passage, et il a lutté avec lui jusqu'à l'aube. Et nous en avons la preuve ! [il faut le dire face à ces Edomites qui vont encore crier au mensonge !] C'est (laisser les enfants trouver !) que quand il a rejoint les siens et les gens d'Esau – tous les témoignages concordent là-dessus – il boitait bas, avec une hanche démise.

» On en sait même davantage ! (il vaut la peine de reconstituer les détails de l'épisode avec l'aide des enfants.) Les Edomites n'ont jamais pris Jacob pour un fou, n'est-ce pas ? Eh bien, Jacob a eu la conviction que cet « homme » qui lui barrait le passage, ce mystérieux personnage de la nuit, c'était... qui ?... oui : Dieu en personne, ou son « ange » ! Jacob en était sûr parce que l'autre avait une force surhumaine ; invincible, il était ! Comment Jacob a tenu le coup ? Eh bien, comme un boxeur sonné qui s'accroche à son adversaire. Dans un combat de boxe, l'arbitre crie « break ! » et sépare les combattants. Mais là, il n'y avait pas d'arbitre ; alors Jacob s'est tenu à l'autre désespérément, il y a mis ses dernières forces, il s'est collé à l'autre, comme une sangsue, comme une teigne, et en hurlant : (Quoi ?...) « Bénis-moi ! bénis-moi ! Je ne te laisserai pas aller avant ! » Alors l'autre lui a déboité la hanche ; rien à faire : Jacob s'accrochait toujours !

» On raconte qu'il y a des lutins, des esprits de la nuit, qui partent toujours avant le lever du jour : celui-là, ça devait être pareil : un ange de la nuit, parce que quand l'aube a pointé, il a absolument voulu partir et comme Jacob le retenait, il lui a donné sa bénédiction, pour qu'il le lâche. On sait même avec quels mots il la lui a donnée, sa bénédiction ! Vous vous rappelez ? ... Cf. v. 29 : « On ne t'appellera plus Jacob, mais Israël, car tu as lutté contre Dieu et les hommes, et tu as été le plus fort. »

» Extraordinaire, n'est-ce pas ? Mais ce qui a le plus étonné Jacob, c'est d'être encore vivant. En Israël, on avait toujours entendu raconter que l'homme qui verrait Dieu face à face devrait mourir. « Or, a dit Jacob, j'ai bel et bien vu Dieu face à face, et pourtant j'ai eu la vie sauve ! Sûr qu'il m'a béni, vraiment, qu'il voulait mon bien, comme il l'avait promis ! »

On ne serait pas étonné que les Edomites poursuivent leur contestation : « Mensonges, mensonges que tout cela ! Peut-être bien que Jacob a eu affaire à des brigands qui lui ont démis la hanche, mais cette histoire de lutte avec Dieu et de bénédiction, qui peut donc y croire ? En réalité, Jacob a eu de la chance, tout simplement : ce n'est pas un béni, mais un verni !!! Il a été verni au gué du Yabbok, puisqu'il en a réchappé sans même avoir été volé (il avait envoyé ses biens en avant pour les raisons que l'on sait), et il a été verni le jour suivant, parce que Monsieur Esaü, c'est quelqu'un ! Et nous allons le montrer ! »

Théâtre et discussion

L'équipe édomite joue le sketch du 5^e jour, qui met en scène un Esaü doué de grandeur d'âme, décidé d'emblée à « passer l'éponge » et qui n'aurait amené ses 400 hommes en armes que pour faire peur à Jacob et lui montrer qu'il *aurait pu* le punir.

Le meneur de jeu protestera et invoquera le témoignage des enfants. Les acteurs édomites ont oublié quelque chose dans leur jeu de scène. Quoi ?

On récolte les suggestions. En fait, il y a au moins un élément oublié ou ignoré des Edomites et dont il faut tenir compte : la hanche déboitée de Jacob. Pour mettre cet élément en évidence, on demandera à l'acteur qui a joué Jacob d'accepter qu'on lui bloque la jambe à l'aide de l'attelle et de la bande élastique utilisée dans le jeu de piste No 4 (cf. ci-dessus, p.7), et de rejouer la scène de la rencontre entre les deux frères.

Suggestion : on demande aux groupes d'enfants d'imaginer comment les choses ont pu se passer ; ils élaborent un bref scénario. Puis les acteurs passent dans chaque groupe ; les enfants leur soufflent leur idée à l'oreille, et ensuite les acteurs jouent la scène suggérée par les enfants. On a alors plusieurs versions de la réconciliation telle qu'elle a pu se passer. Expérience faite, les enfants imaginent des choses comme :

- Esaü s'est laissé attendrir par les femmes et les enfants de Jacob
- Ce sont ses soldats qui l'ont dissuadé de s'attaquer à un homme sans défense
- Jacob s'est « écrasé » en demandant pitié et pardon
- Les deux frères se tombent tout naturellement dans les bras après une si longue absence, etc.

Le meneur de jeu dira encore, ou plutôt il fera jouer par les Edomites ce qu'il a lu dans le livre du clan : Jacob s'est prosterné sept fois devant son frère en marchant à sa rencontre ; prosternation et boitillement, prosternation et jambe raide qui lui font adopter la posture d'absolue soumission : du coup, Esaü n'a plus devant lui l'adversaire roublard qui l'avait trompé, mais un autre Jacob totalement respectueux, conscient de devoir son salut à une pure grâce. D'ailleurs, c'est ce que Jacob lui-même dira, tirant un parallèle entre sa rencontre avec Dieu et celle avec Esaü : « J'ai vu ta face comme j'ai vu la face de Dieu, et tu m'as accueilli favorablement (= j'ai eu la vie sauve). » Gen 33, 10. En fait, et sans qu'il faille contester la noblesse de son geste, Esaü a fait sans le savoir le jeu de la Promesse. **Bien comprise, notre fresque n'est pas à la gloire de Jacob et de ses ruses, mais bien du Dieu de la Promesse : « 'anochi 'imecha » - notre histoire est donc au total bien davantage que l'histoire d'une brouille de famille et d'une réconciliation entre deux frères qui s'étaient chamaillés !**

Jeu de piste

Le jeu de piste No 5 n'est plus nécessaire pour les autres groupes, puisque le théâtre et la discussion en ont abordé le thème. Le groupe de l'épisode No 5 pourrait raconter quel a été son jeu de piste

Ateliers : suite et fin

On finira la matinée en terminant les cartons de la fresque. Si, p. ex. en prévision du culte conclusif, la fresque doit être transportée en un autre lieu tel que l'église, il vaudra nettement

mieux transporter les cartons séparément et les monter une fois atteint l'emplacement définitif. On peut compter sur le fait que les enfants seront aussi soigneux avec leur œuvre qu'ils en sont fiers. La fresque pourra rester exposée un certain temps, faire l'objet d'une exposition ou d'un article dans les journaux, être photographiée, etc.

De toute manière, à la fin du 5^e jour – donc à la fin du programme de la semaine – on improvisera une petite fête de l'inauguration de la fresque :

Chaque groupe pourra présenter sa composition, montrer sur quels éléments il a voulu insister, etc. Les « Edomites » pourront dire s'ils sont satisfaits : si l'on n'a rien caché des ombres du patriarche ; le meneur de jeu appréciera quant à lui les éléments de la fresque qui rappellent la Promesse divine dans sa gratuité.

Question finale : ce Jacob, est-ce qu'il nous ressemble ? Accueillir les réactions et remarques des enfants.

Des rafraîchissements, voire un petit repas rehausseront la fête, que ponctueront les chants et un dernier rap du clan de Jacob. Rendez-vous est pris pour le culte final.

Culte conclusif

Un culte parents-enfants conclut fort bien une animation telle que cette semaine d'enfants sur le thème du « rêve de Jacob ». Les éléments de la semaine qui pourront être repris – à commencer par la fresque elle-même qui, par ses dimensions, sera la « bible en images » de ce dimanche – sont si nombreux que les officiants n'auront que l'embarras du choix : chants du clan de Jacob, récitation scandée, prestations des Edomites, jeux de piste, anecdotes du vécu de la semaine, avec toujours certaines réactions d'enfants qui sont de véritables perles, etc.

Nous renonçons donc à proposer un canevas contraignant pour ce culte. En revanche, il n'échappe à personne qu'un culte veut être davantage qu'une rétrospective de la semaine, si sympathique soit-elle. Le culte est l'activation en acte de la Promesse dont l'histoire de Jacob est un des véhicules. Ancien et Nouveau Testament sont ici dans une puissante continuité. Qu'il nous soit permis de mentionner deux parallèles frappants qui pourront nourrir une prédication dans l'ordre du « vert » :

1. Le parallèle Jacob / Jésus

Le récit du baptême de Jésus permet d'étonnants rapprochements avec le thème de la bénédiction arrachée par Jacob à son père et finalement confirmée lors du « rêve de l'échelle » : Jésus a aussi « extorqué » son baptême à un Jean-Baptiste d'abord réticent ; pendant l'acte lui-même, Jésus aussi « voit les cieux s'ouvrir et l'Esprit descendre sur lui comme une colombe », et une voix là aussi se fait entendre pour offrir quelque chose de fort semblable à l'« 'anochi 'immach » du songe de Jacob : la parole : « Celui-ci est mon Fils bien-aimé ; j'ai mis en lui toute mon affection » (Mat 3, 13-17 ; l'interpellation est à la 2^e personne dans le parallèle de Marc)

Il y a là davantage qu'un parallèle formel ou fortuit : le thème de la « bénédiction extorquée » est une dimension éminente de l'évangile ; il en constitue la pointe scandaleuse, partout perceptible. Jésus a été décrié par le judaïsme officiel de la fin du 1^{er} siècle comme un « ami des péagers et des prostituées ». Les « frères aînés » de la religion de l'Alliance lui

reprochaient précisément cela : il s'était arrogé les droits de la miséricorde divine, certes pas pour lui tout seul, mais pour la redistribuer sans compter à ceux qui n'en étaient pas ou plus dignes selon les normes de la Loi de Moïse : les injustes, les gens de mauvaise vie, ceux qui étaient marqués au coin de la malédiction (cf. cette protestation des officiels dans l'épisode de la guérison du paralytique passé par le toit de la maison : « cet homme blasphème, car qui peut pardonner les péchés, sinon Dieu seul ? » cf. Marc 2, 1-12), et même les enfants, les étrangers, les païens !

Les pères de l'Eglise ne s'y sont pas trompés, eux qui ont vu une figure de Jésus-Christ dans les personnages ambigus de certaines de ses paraboles : ainsi l'intendant malhonnête de Luc 16, 1-8, qui diminue frauduleusement la dette des débiteurs de son maître ; ou l'ouvrier vigneron de la parabole du figuier stérile, dans Luc 13, 6-9 ; ou encore le cadet dans la « parabole du fils perdu et retrouvé » de Luc 15, 11-32. « Un homme avait deux fils » – comme Isaac, père d'Esau et de Jacob ; le cadet s'en va et dilapide « généreusement » *avec des filles* la part du patrimoine qu'il a arrachée à son père avant le temps ; puis, ruiné, il décide de s'en retourner chez son père, au grand dam de son frère aîné...

Ce « Fils » n'est-il pas allé trop loin dans la distribution gratuite tous azimuts de la bénédiction paternelle ? Le piège de l'incompréhension du monde se referme lentement sur Jésus, qui doit « combattre avec Dieu » dans la prière à Gethsémani, et sur la croix des souffrances où sa hanche et le reste seront déboîtés... On ne peut s'empêcher d'y lire comme un écho de l'étrange lutte de Jacob avec Dieu au gué du Yabbok (Gen 32, 11 et suivv.) ...

2. Le parallèle clan de Jacob / Eglise

L'Eglise n'est-elle pas la fraternité des amis de Jésus, comme les enfants durant la semaine qu'ils ont vécue ont été le « clan de Jacob », invités à s'enorgueillir de leur ancêtre comme l'Eglise est invitée à se glorifier de son Seigneur ?

L'Eglise s'est souvent appelée elle-même « le Nouvel Israël » – rédupliquant ainsi l'acte par lequel Jacob, au gué du Yabbok justement, a reçu un nouveau nom : « Désormais, tu ne t'appelleras plus Jacob, mais Israël, car (n. b. l'étymologie est fantaisiste mais significative) tu as lutté avec Dieu et tu as été vainqueur. » (Gen 32, 29).

D'ailleurs, la communauté chrétienne a aussi, et depuis toujours, ses « Edomites », prompts à lui contester la valeur de son chef : ainsi p. ex. cette célèbre et acerbe remarque lancée par le philosophe romain Celse à l'encontre des chrétiens, dans l'antiquité déjà : « Vous nous donnez pour dieu un personnage qui termina par une mort misérable une vie infâme »

Les anciens Romains étaient très choqués par la religion chrétienne et la croyance et la pratique de ses adeptes : comment peut-on adorer un crucifié, c'est-à-dire, dans l'optique de l'idéologie romaine, quelqu'un à qui sa conduite a valu la sanction suprême, la marque infamante qui le rangeait automatiquement dans la catégorie des bandits de grands chemins ou des esclaves révoltés ? Ci-contre, on appréciera cette étonnante pièce à conviction retrouvée dans les catacombes de la Rome antique (traduction de l'inscription en langue grecque : « Alexamenos adore Dieu ») :

En fait, cette contestation n'a fait que renforcer la paradoxale fierté de la première Eglise, comme en témoigne l'apôtre Paul : « Pour moi, non, pas d'autre titre de gloire que la croix de Notre Seigneur Jésus-Christ ! » (Gal 6, 14)



Christ à tête d'âne. Graffiti du III^e siècle.

SEMAINE DES ENFANTS

organisée par

DU AU

Les enfants plus grands peuvent venir comme accompagnants

Entrez dans le rêve de Jacob !

Ouvert à tous les enfants de 7 à 10 ans (1ère à 4e année)

Confection d'une fresque géante

Un grand jeu de rôles

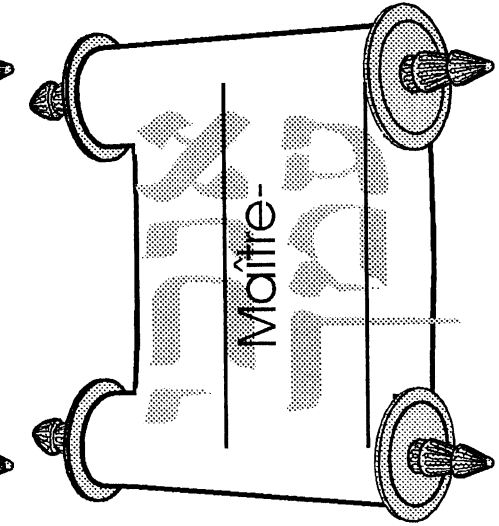
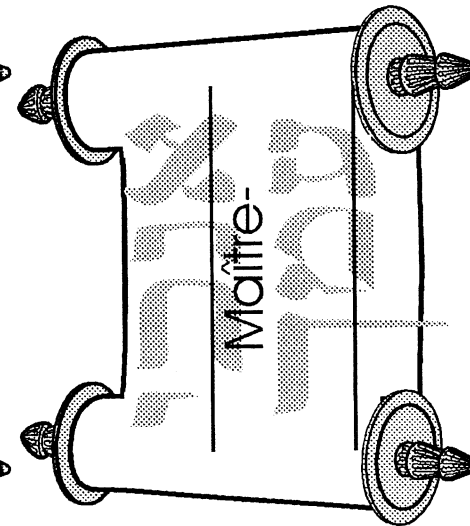
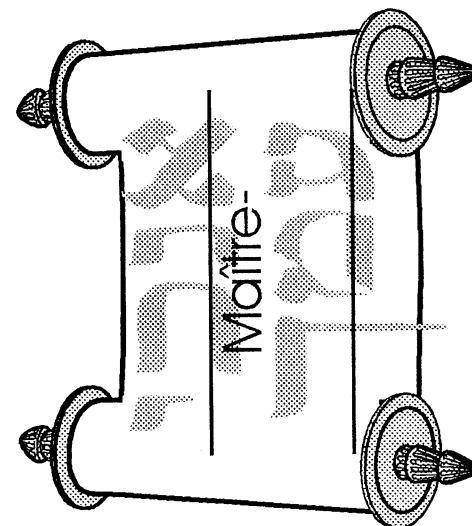
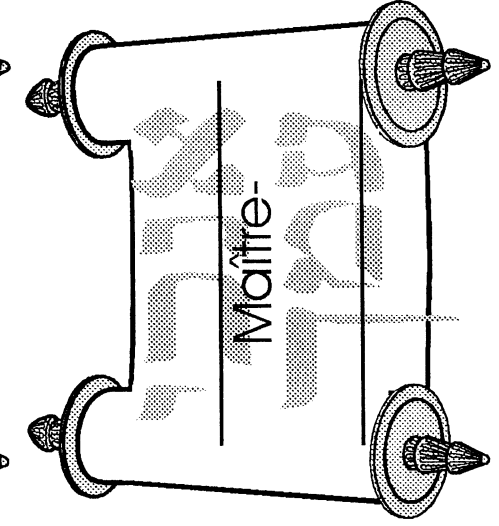
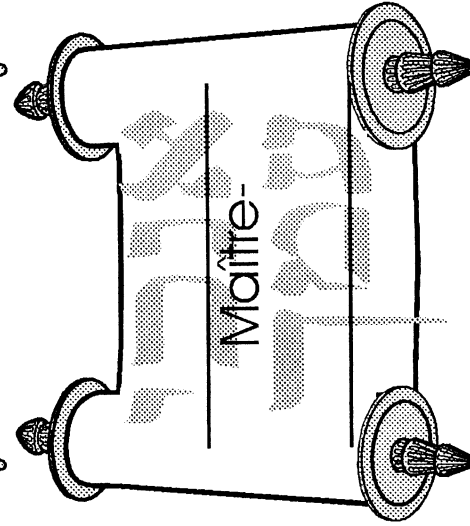
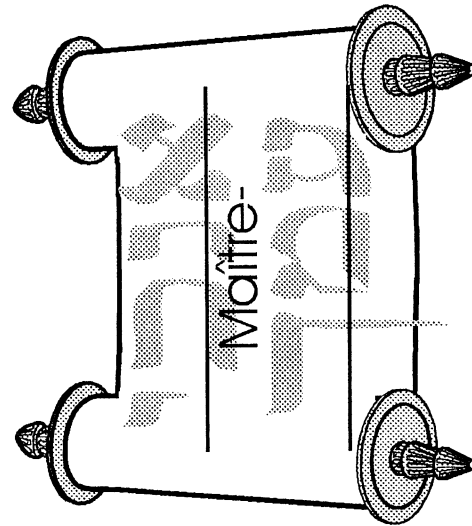
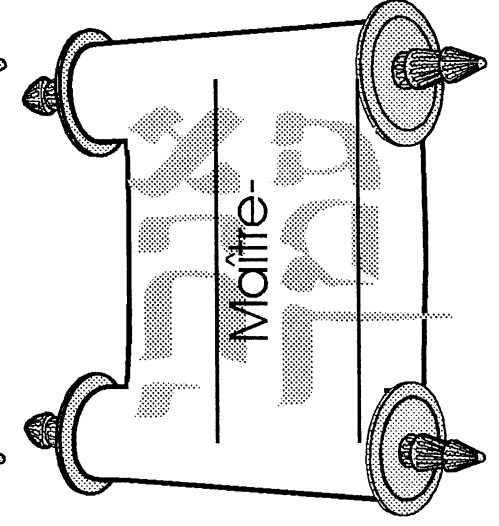
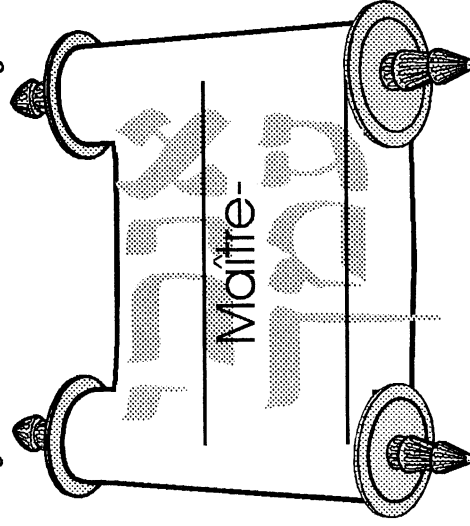
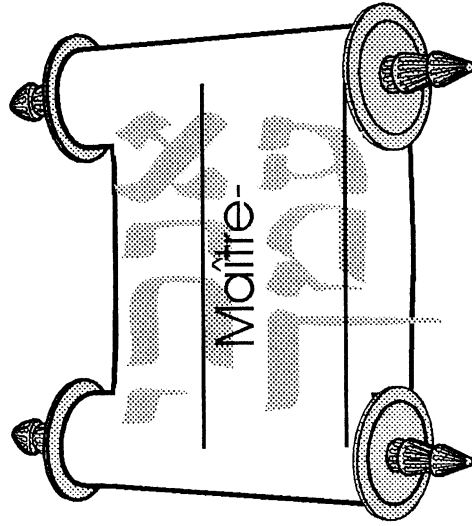
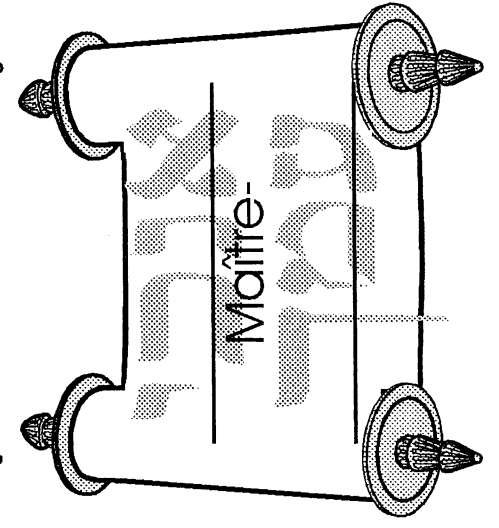
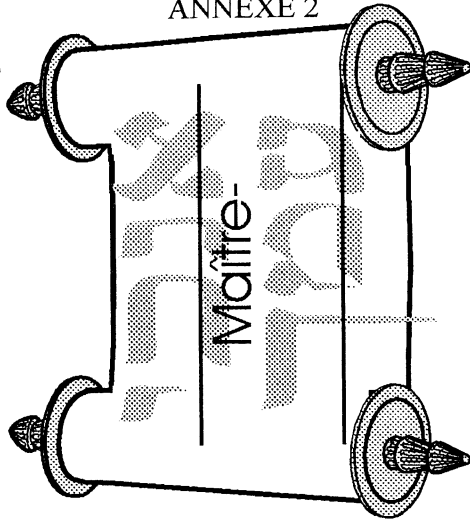
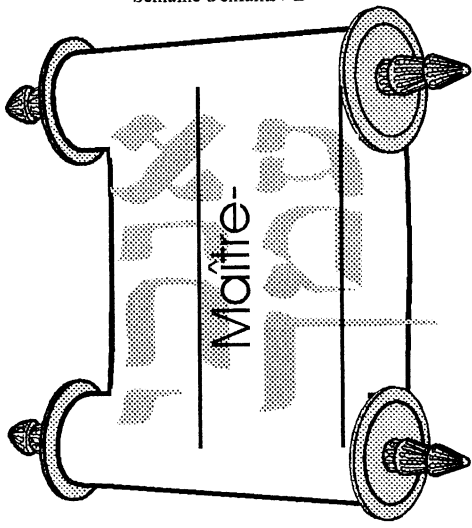
Talon d'inscription

Mon fils / fille participera à la semaine d'enfants

Nom Prénom

Date de naissance Année scolaire

Signature des parents



CHANTS DU CLAN DE JACOB



A B

'Anochi, 'anochi `immach, 'anochi, 'anochi `immach, je

C D

suis a - vec toi, Ja - cob, a-vec toi moi, le Seigneur.

VOUS PUISEREZ AVEC JOIE AUX SOURCES DU SALUT (Esaïe 12, 3)

♩ = 120

A

1. Ou-shavtem may-im be-sas - son mimmaï-ne ha-ye-shou-ah, ou shavtem ma-yim
2. Vous puiserez de l'eau dans la joi-e à la sour - ce- du sa - lut, vous puiserez de l'eau

B

1. be-sas - son mimmaï-ne ha-ye-shou-ah. Mayim, mayim, mayim, mayim, hey ma-yim
2. dans la joi- e à la source- du sa - lut. De l'eau, de l'eau, de l'eau, de l'eau, oui de l'eau

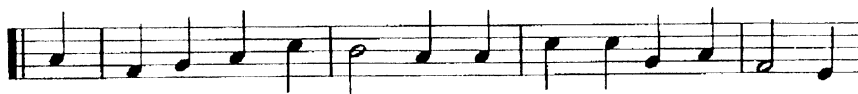
C

1. be-sas - son, mayim, mayim, mayim, mayim hey ma-yim be-sas-son, Hey, hey, hey, hey ;
2. dans la joie de l'eau, de l'eau, de l'eau, de l'eau, oui de l'eau dans la joie, Al - le - lu - ia ;

1. 2.

1. mayim, mayim, mayim, mayim, ma-yim mayim be-sas-son, mayim, mayim, be-sas-son.
2. de l'eau, de l'eau, de l'eau, de l'eau, de l'eau, de l'eau dans le joie, de l'eau, de l'eau dans la joie.

C'EST EN TOI QUE J'ESPÈRE (mél. du cant. 296 dans Psaumes et Cantiques)



1. C'est en Toi que j'es-pè - re, Tu veux ê -tre mon Pè -re
2. Dans toutes mes journé-es, dans tou-tes mes an-né - es,



1. Tu marches près de moi. Oh ! res - te sur ma rou - te ;
2. Tu veux m'accompagner. Si par -fois je m'é - ga - re,



1. Dans la nuit ou le dou - te, mon Dieu ne m'a - ban - don - ne pas.
2. Si la lumière est ra - re, Seigneur tu viendras m'é - clai-rer.

3. Avec toi je m'avance,
Tu es mon espérance,
Ma joie, ma liberté.
J'accepte de te suivre,
Seigneur je voudrais vivre
Chaque jour dans ton amitié.

**LA PAIX SOIT
AVEC VOUS,
LES AMIS ;
AU REVOIR !**

1. 2. 3. 4.

Shalom chaverim, sha-lom chavé-rim, sha-lom, sha - lom, le-

hit - ra - ot, le - hit - ra - ot, sha - lom, sha- lom.

**ACCLA-
MATION**
(façon rap)

C'est nous le clan de Jacob
et nous sommes douz'tribus (bis)

- 1) Ruběn, Šiméōn, ět p̄is
- 2) Lévi, Jūdā, Lévi, Jūdā
- 3) Dān, Něphtāli
- 4) Gād, Āsser, Gād, Āsser
- 5) Īssācar, Zābūlon
- 6) Jōseph ět Běnjāmin

C'est nous le clan de Jacob, *etc.*

**AVEC
GESTE
DANSANT**

- 1) HA VA, NAGHILA, HA VA, NAGHILA,
- 2) HA VA, NAGHILA, VE-E-NISMEHA,
- 3) HAVA, NERANENA, HAVA NERANENA,
- 4) HAVA, NERANENA, NE-E-RANENA
- 5) HOU ROU, HOU ROUACHIM,
- 6) HOU ROUACHIM ELEFSAMEIA (X 4)

TOUS : HOU ROUACHIM,
HOU ROUACHIM,
ELEFASME-IA.

**ACCLA-
MATION**
(façon rap)

**C'est nous le clan de Jacob
et nous sommes douz'tribus (bis)**

- 1) Ruben, Siméon, Lévi
- 2) Juda, Dan, Nephtali
- 3) Gad Aser, Issacar
- 4) Zabulon, Joseph, Benjamin

**C'est nous le clan de Jacob
et nous sommes douz'tribus (bis)**

**AVEC
GESTE
DANSANT**

- 1) HA VA, NAGHILA, HA VA, NAGHILA,
HA VA, NAGHILA, VE-NISMEHA,
- 2) HAVA, NERANENA, HAVA NERANENA,
HAVA, NERANENA, NE-RANENA

3 HOU ROU, HOU ROUACHIM, (BIS)

4) HOU ROUACHIM ELEFSAMEIA (X 4)

TOUS : HOU ROUACHIM,
HOU ROUACHIM,
ELEFASME-IA.

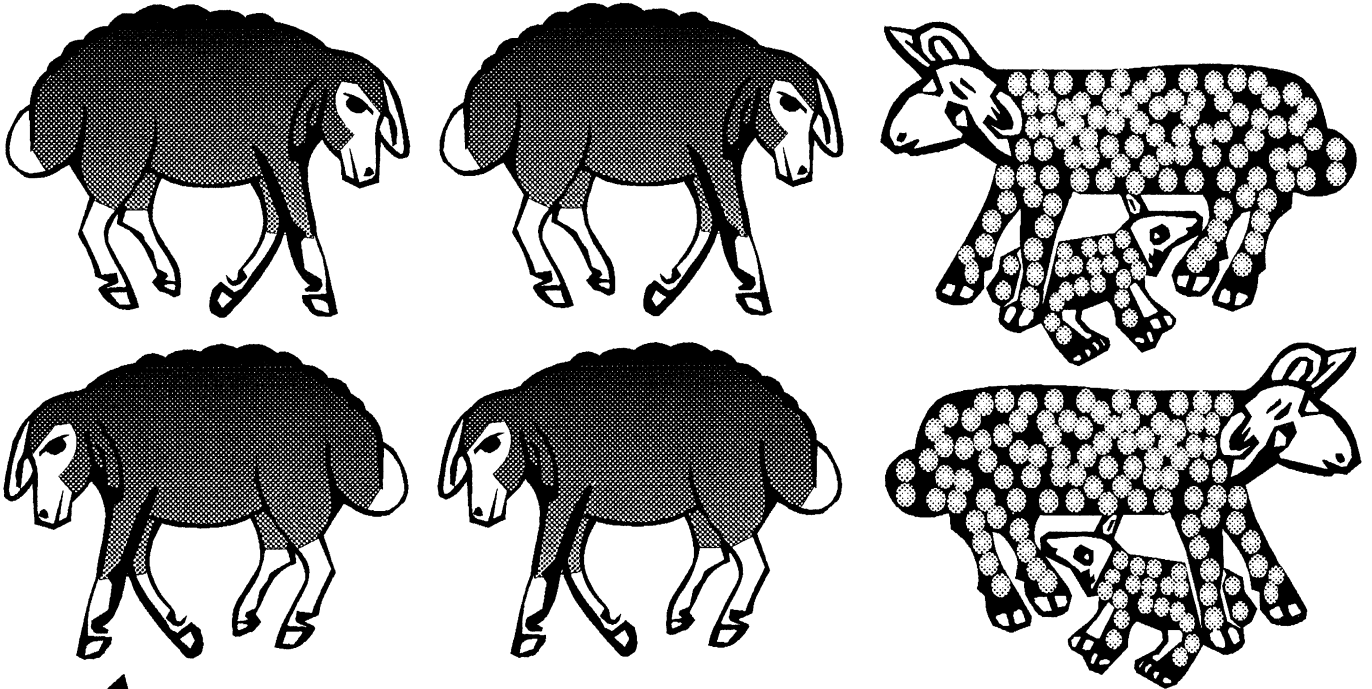


MOI AVEC TOI



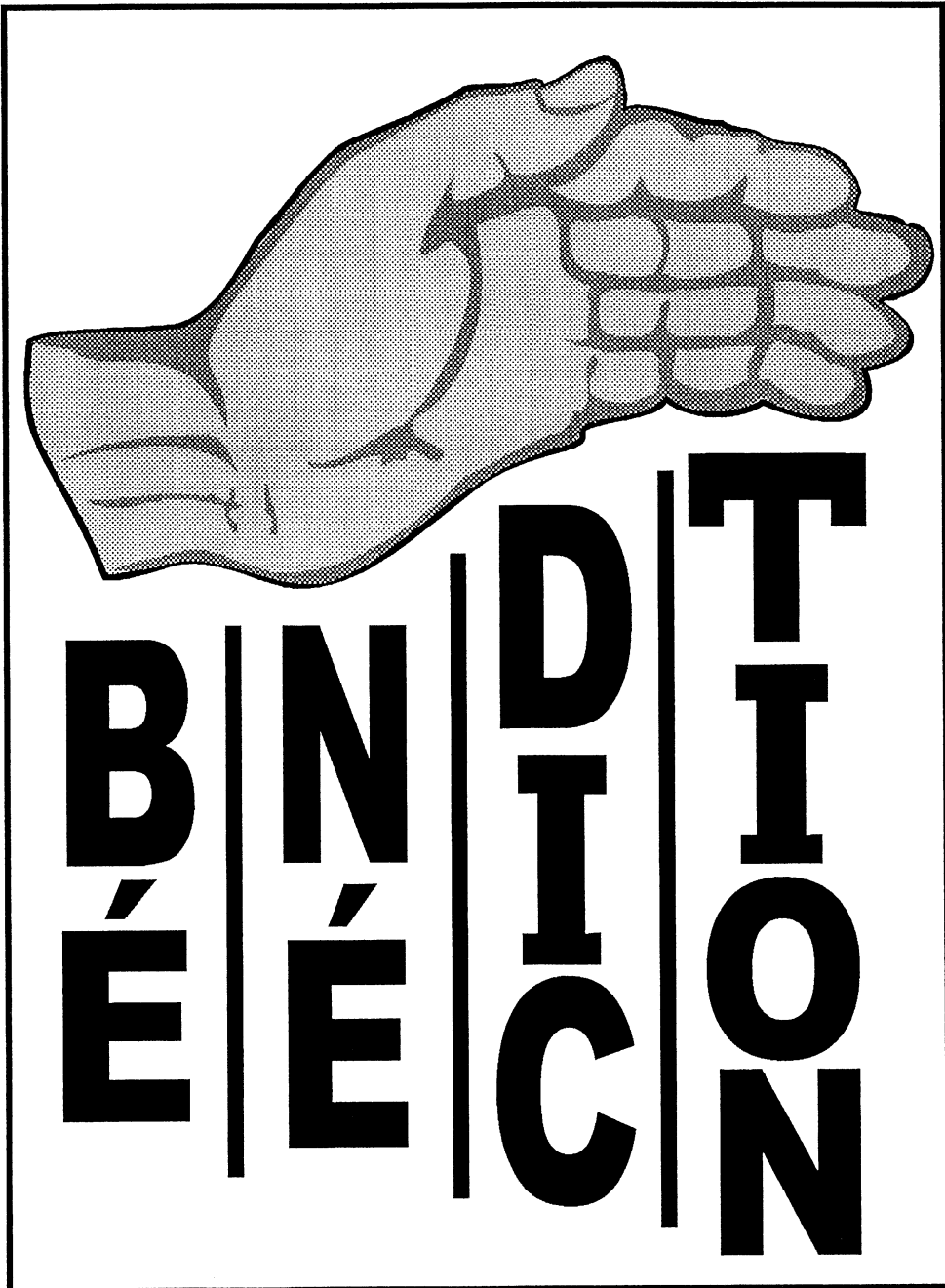
ALLUME LA FLAMME !





Moutons et chèvres du jeu de piste 3 b

Bénédiction du jeu de piste 4



Jacob lutte avec Dieu (Gen 32)

²⁵ Jacob resta seul, et quelqu'un lutta avec lui jusqu'à l'aurore. ²⁶ Quand l'adversaire vit qu'il ne pouvait pas vaincre Jacob dans cette lutte, il le frappa à l'articulation de la hanche, et celle-ci se déboîta. ²⁷ Il dit alors: "Laisse-moi partir, car voici l'aurore." "Je ne te laisserai pas partir si tu ne me bénis pas", répliqua Jacob. ²⁸ L'autre demanda: "Comment t'appelles-tu?" - "Jacob", répondit-il. ²⁹ L'autre reprit: "On ne t'appellera plus Jacob mais Israël, car tu as lutté contre Dieu et contre les hommes, et tu as été le plus fort." ³⁰ Jacob demanda: "Dis-moi donc quel est ton nom!" "Pourquoi me demandes-tu mon nom?" répondit-il. Alors il bénit Jacob.

³¹ Celui-ci déclara: "J'ai vu Dieu face à face et je suis encore en vie. "C'est pourquoi il nomma cet endroit Penouel - ce qui veut dire "Face de Dieu" -. ³² Quand le soleil se leva, Jacob avait passé le gué de Penouel. Il boitait à cause de sa hanche. "Aujourd'hui encore les Israélites ne mangent pas le muscle de la cuisse qui est à l'articulation de la hanche, parce que Jacob a été blessé à ce muscle.



LE REVE DE JACOB



B. UNE PROPOSITION DE PRÉPARATION

L'animation d'une telle semaine d'enfants – fort différente, rappelons-le, de la conduite d'une séquence ordinaire – va nécessiter l'engagement de toute une équipe d'accompagnant(e)s occasionnel(le)s pour compléter l'effectif des catéchètes de l'enfance. Nous pensons en particulier à des dames – p. ex. des mères de famille – qui peuvent mettre les matinées d'une semaine à disposition, et à des jeunes, étudiants ou écoliers en terminale (p. ex. catéchumènes) qui ont les vacances.

Outre 1 ou 2 auxiliaires pour les jeux de piste, on distinguera trois tâches ou rôles, qui peuvent être en partie assumées par les mêmes personnes, mais requièrent des compétences différentes :

- a) l'accompagnement des six (ou quatre) groupes tribaux d'enfants ; ces responsables-ci suivront leur groupe dans tous ses déplacements ; ils aideront leur groupe à faire chacun des jeux de piste et collaboreront à la réalisation de la fresque
- b) l'animation des ateliers de la fresque ; les animateurs (animatrices) choisiront les techniques selon leurs envies, en sachant qu'il y aura des groupes d'enfants d'âge moyen, des groupes de petits et des groupes de grands. Exemples de techniques choisies dans les paroisses-pilotes : peinture / entrelacs de très grosse laine sur du treillis / collage de tissus et/ou de personnages en pâte à sel / saupoudrage de sables colorés sur surfaces autocollantes / confection et collage de motifs de bois croisé découpés à la scie, etc.
- c) le jeu théâtral (sur scène) et l'attitude édomite d'opposition (avec un leader) ; la mise en place des saynètes prévues nécessitera des répétitions de théâtre tout à fait classiques, la confection sommaire de décors – p. ex. la tente de la famille de Jacob – et la recherche de costumes. N.B. il y a chez les jeunes de nombreux talents théâtraux à découvrir et à exploiter !

Plusieurs séances de préparation seront nécessaires pour mettre en place tout le dispositif :

- lecture commentée des principaux épisodes de l'histoire de Jacob, présentation de l'idée de la semaine, découverte des chants + paroles scandées et distribution des tâches et des rôles ; N.B. : l'expérience montre qu'il n'est guère possible de réunir des mères de famille et des jeunes aux mêmes heures ; gare à la valse des agendas !
- choix des techniques d'ateliers, achat / réunion des fournitures nécessaires, et finalement installation de ces ateliers dans les locaux prévus ;
- répétitions de théâtre et mise en place des jeux de piste

On ne pourra guère *expérimenter à l'avance* un aspect de l'animation, comme nous proposons de le faire pour les séquences ordinaires. Car la semaine sur Jacob se joue, comme celle sur Amos, à la manière d'un vrai « **jeu de rôles grandeur nature** ». Il n'y a pas d'autre choix que d'y entrer en même temps que les enfants et d'y jouer sa partie. Mais disons que c'est *en* préparant les choses nécessaires qu'on *se* préparera aussi moralement à entrer dans l'aventure de cette semaine avec la disponibilité et l'ouverture d'esprit nécessaires.



LE REVE DE JACOB



C. L'ÉVALUATION DES PAROISSES-PILOTES

La semaine d'enfants sur Jacob a été expérimentée en 98 et 99 dans les paroisses de Moutier et Corgémont, chaque fois avec quatre groupes d'enfants. A Corgémont, l'animation a débuté le mardi, et le 5^e épisode a été joué lors du culte final.

- Les enfants sont bien entrés dans le « clan de Jacob » grâce au rituel (coiffe, rap et geste dansant). Ils ont apprécié la diversité des occupations (théâtre des jeunes, jeux de piste, ateliers), et ils étaient tout à fait fiers du résultat final : une fresque à la taille impressionnante.

N.B. Le gabarit (cadre de lattes à toit) a requis un solide bricoleur bien outillé.

- Les équipes animatrices ont été beaucoup sollicitées : heures supplémentaires des monitrices d'ateliers pour peaufiner chaque panneau – mais consenties avec enthousiasme, tant on s'était pris au jeu ; les acteurs/actrices n'ont pas non plus ménagé leur temps – et les metteurs en scène se sont arrachés les cheveux par rapport aux problèmes d'agendas. Mais les « représentations » ont remporté un franc succès : les enfants constituent un très bon public, fort intéressé et réactif.
- Comme prévu : il a fallu vaincre la difficulté d'organisation du 1^{er} jour, avec le démarrage de tous les jeux de piste. Cela a exigé la « réquisition » de nombreux locaux et la collaboration extraordinaire d'une ou deux personnes pour ce jour. Difficulté finalement bien maîtrisée.
- A Corgémont, l'étymologie des prénoms (voir jeu de piste No 3, cf. ci-dessus, p. 7) a été reprise lors du culte et a suscité un grand intérêt des familles. L'apéritif a été partagé dans l'église pour permettre à tous les participants de bien voir la fresque.

En conclusion, un peu de stress, beaucoup de plaisir et un souvenir marquant !

Quant à l'objectif catéchétique lié au thème (le « rouge » du comportement moralement discutable de l'ancêtre par rapport à la Promesse dont il a été le bénéficiaire et le relais), il est resté tout au long bien présent. Il n'a donc pas été, et c'est heureux, estompé par l'activité créatrice manuelle, car la protestation édomite l'a toujours replacé au centre des préoccupations. Les enfants avaient conscience d'avoir à « défendre une cause », une cause sans doute bonne, mais aussi contestée par un parti qui ne manquait pas d'arguments.

