



Abraham et la direction de Dieu

Tome 1 / Animation 10

Objectif

Apprendre simplement à faire confiance à Dieu dans toutes les situations, sachant qu'il nous guidera pour faire le bon choix.

Dans Le Livre

Texte(s) biblique(s)

Genèse:24:1-67

Verset(s) clé(s)

Proverbes:3:5-5

Déroulement de l'animation

Nous allons commencer l'animation en accrochant l'attention des enfants : nous parlerons avec eux des mariages princiers. Nous poursuivrons par un jeu qui lancera le thème de la confiance. Ensuite nous raconterons l'histoire de la quête du serviteur d'Abraham à l'aide de personnages réalisés avec des ballons de baudruche. Nous approfondirons le thème en posant quelques questions sur l'histoire et en priant. Puis nous apprendrons un verset qui parle de confiance et un chant sur ce thème. Enfin, nous ferons un jeu de labyrinthe pour illustrer notre thème.

Versets de la semaine

- **Genèse:24:1-14, Genèse:24:15-27, Genèse:24:28-38, Genèse:24:49-53, Genèse:24:54-67**

Pages

122 à 132

Activités

MARIAGES PRINCIERS

ILLUSTRATION

5 MINUTES

Accueil des enfants

Description

Réunir les enfants autour de photos (trouvées sur Internet) de célébrités dont le mariage a attiré les médias.

- Demander si les princes épousent en général des filles pauvres ?
- Pourquoi parle-t-on dans les magazines des mariages des célébrités ?
- Autrefois comment les rois trouvaient-ils leur reine ?

Leurs parents choisissaient pour eux des épouses pour pouvoir faire des alliances politiques. Abraham aussi voulait trouver la bonne épouse pour Isaac. Mais dans le pays de Canaan personne ne correspondait à ses critères. Alors il a demandé à son serviteur d'aller dans son pays d'origine chercher une épouse pour son fils.

ÉCOUTER LA BONNE VOIX POUR TROUVER LA BONNE VOIE

JEU

15 MINUTES

Introduction au thème

Description

Demander deux volontaires (fille et garçon, si possible). Leur bander les yeux. Sur le sol de votre salle, dérouler deux pelotes de laine de manière à former un chemin sinueux assez étroit, plus resserré par endroit et y placer quelques petits obstacles.

Le premier enfant (un garçon) se place au point de départ du chemin. Au bout de ce chemin, se trouvera un enfant (une fille) qu'il devra ramener au point de départ et qui aura elle aussi les yeux bandés.

But du jeu : faire le parcours aller (seul) -retour (à deux) sans toucher le bord du chemin (la laine). Les autres enfants seront séparés en deux groupes : le premier groupe donnera de bonnes indications, les autres en donneront de mauvaises. Dès que l'enfant touche le bord du chemin c'est-à-dire le fil de laine, il doit revenir au départ.

L'enfant doit apprendre à distinguer les voix qui donnent de bonnes instructions de celles qui en donnent de mauvaises.

Sujet de l'animation

Description

Raconter l'histoire, selon le texte biblique, en insistant sur la manière dont le serviteur d'Abraham et Rebecca font confiance à Dieu dans leurs actes et leurs décisions. Le serviteur d'Abraham demande à Dieu de le guider pour trouver la bonne épouse pour Isaac. Rebecca accepte de partir et de quitter sa famille et son pays.

Idées pour illustrer les personnages de l'histoire :

- Gonfler un ballon qui représentera la tête du personnage, dessiner les yeux, la bouche, etc.
- Pour les cheveux, prendre de la laine et la coller sur le ballon.
- Fixer les ballons sur un bâton de bois ou sur le dossier d'une chaise.
- Créer vos personnages au fur à mesure qu'ils apparaissent dans le récit.

Bien sûr, tout le matériel sera à disposition et il n'y aura plus qu'à gonfler, dessiner et coller. Vous pouvez faire participer les enfants à la fabrication des personnages.

EXEMPLE À SUIVRE...

RÉFLEXION

5 MINUTES

Engagement personnel

Description

Quelques questions à partager avec les enfants, concernant l'histoire. Que chaque enfant puisse dire son avis.

- Le serviteur d'Abraham avait la mission de revenir avec une femme pour Isaac, a-t-il eu peur de ne pas y arriver ?
- Qu'a-t-il fait ? Le serviteur a accepté le défi et il a prié Dieu de le guider dans sa mission. Et tout s'est bien passé.
- Et Rebecca quand elle a vu ce serviteur étranger près du puits qu'a-t-elle fait ? Elle puise volontiers de l'eau pour cet étranger et ses chameaux ! (Rebecca va faire plusieurs trajets pour donner suffisamment à boire aux chameaux)
- Rebecca n'avait-elle pas certaines craintes de quitter sa famille et d'aller dans un autre pays ? Certainement que oui, mais elle n'a pas cherché à retarder le départ et elle a accepté de quitter sa famille et d'aller vers l'inconnu.

"GUIDE-MOI"

PRIÈRE

5 MINUTES

Ma prière

Description

Distribuer à chaque enfant un crayon et un papier sur lequel il pourra écrire une prière après leur

avoir posé les questions suivantes.

"Suis-je prêt(e)

- À faire confiance à Dieu en toute situation même quand nous devons faire quelque chose de difficile ?
- À prier Dieu pour qu'il me guide dans mes décisions, même les toutes petites décisions ?
- À suivre l'exemple du serviteur et de Rebecca ?"

Laisser un peu de temps pour que les enfants écrivent leur prière. Les enfants qui le désirent pourront exprimer leur prière à haute voix. Faire silence pour remettre ces prières à Dieu.

ÉCOUTE D'UN CHANT

CHANT

10 MINUTES

Sujet de l'animation

Description

Après le temps de prière, faites écouter le chant "Confie-toi".

https://www.youtube.com/watch?v=O_G59XfcJ4E [2]

Ce chant se trouve aussi sur JEMKids, sous le titre "Confie-toi".

Ce chant est basé sur dans une autre version que PDV.

Prov 3.5 est le verset clé de la semaine. Ce verset à apprendre est dans la version PDV :

"Ne t'appuie pas sur ton intelligence, mais de tout ton cœur, mets ta confiance dans le SEIGNEUR."

Avec les plus grands, vous pouvez comparer les deux versions bibliques et montrer que les mots ne sont simplement pas dans le même ordre.

Avec les enfants plus âgés, complétez les mots qui manquent au verset que vous trouvez en annexe puis récitez-le tous ensemble.

Avec les plus jeunes, vous pouvez seulement faire retenir les paroles du chant.

Media

 [Verset](#) [3]

LABYRINTHE

JEU

15 MINUTES

Le moment détente

Description

Suggestion pour le moment détente : donnez un labyrinthe aux enfants. Il doit être assez difficile afin que cela leur prenne du temps et qu'ils ne le fasse pas du premier coup. Vous pouvez faire le parallèle avec le fait que parfois on ne sait pas trop quel chemin prendre et il arrive aussi qu'on se trompe et qu'on doive revenir en arrière. Mais même dans ces moments de doute, on peut faire confiance que Dieu nous guide, qu'il faut le lui demander.

Labyrinthe trouvé sur pixabay :

<https://pixabay.com/fr/vectors/labyrinthe-circulaire-perdu-3312540/> [4]

Pour poursuivre ce moment, vous pouvez demander aux enfants de créer leur propre labyrinthe. Pour cela, utilisez des feuilles avec des carreaux.

CONFIE-TOI

DÉFI

2 MINUTES

Conclusion et Ouverture

Description

À la fin de l'animation, donnez soit le verset, soit les paroles du chant aux enfants pour qu'ils puissent le chanter à la maison sur la mélodie du chant des Zam's. Annoncer aux enfants que lors de la leçon suivante, il sera question de l'une des histoires rapportées dans le tome 2 de la série des livres "Les Explorateurs" et qu'ils pourront continuer à suivre les aventures de la famille d'Abraham et à découvrir comment Dieu a réalisé ses promesses.

Source URL: <https://expl-or.net/fr/node/231>

Liens

[1] <https://expl-or.net/printpdf/node/231>

[2] https://www.youtube.com/watch?v=O_G59XfcJ4E

[3] https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t1a10_1_verset_0.pdf

[4] <https://pixabay.com/fr/vectors/labyrinthe-circulaire-perdu-3312540/>