



Noé et la persévérance d'un juste

Tome 1 / Animation 4

Objectif

Apprendre à faire confiance à Dieu quand il nous demande de ne pas faire comme tout le monde.

Dans Le Livre

Texte(s) biblique(s)

Genèse:6:5-22

Verset(s) clé(s)

Genèse:7:1-1

Déroulement de l'animation

Raconter l'histoire de Noé aux enfants en commençant par le constat que Dieu fait lorsqu'il réalise l'état de méchanceté de l'homme jusqu'au moment où les montagnes réapparaissent. Le point principal est de rester juste dans toutes les situations et de suivre la volonté de Dieu à chaque instant en ayant confiance que Dieu prendra soin de nous.

Versets de la semaine

- **Genèse:5:1-8, Genèse:6:5-12, Genèse:6:13-22, Genèse:7:1-16, Genèse:7:17-8:12**

Pages

52 à 60

Activités

"PIERRE-PAUL" DES ANIMAUX

JEU

15 MINUTES

Accueil des enfants

Description

Annoncer le jeu décrit ci-dessous :

Jeu de Pierre Paul (version cris d'animaux) :

Les joueurs sont assis en cercle. Le meneur explique le rythme suivant qui comprend des séquences régulières de quatre temps.

- 1) Taper ses deux mains sur ses deux genoux (en même temps).
- 2) Frapper dans ses mains.
- 3) En rythme, diriger sa main droite, pouce levé, vers l'épaule droite.
- 4) En rythme, diriger sa main gauche, pouce levé, vers l'épaule gauche.

[Lorsque ce rythme est maîtrisé collectivement, faire remarquer que les deux premiers temps sont sonores (frappe sur les genoux, puis tape dans les mains) et les deux sont autres silencieux (mouvements des pouces).]

Il faut adapter la vitesse de la séquence rythmée à l'âge des enfants. Le meneur annonce qu'il est une pie et que son voisin de gauche est une vache. Les autres joueurs doivent chacun choisir un animal différent dont le nom est assez court (biche, faon, mule, daim, lion, chien, chat, chiot, ver, veau, âne, loup, louve, aigle, ours, buffle, taon, guêpe, etc.).

Le rythme recommence comme ci-dessus mais au troisième temps le meneur dit "Pie" (ou un autre nom d'oiseau assez court) en lançant sa main droite vers l'épaule droite et, au quatrième temps, il appelle la vache.

La séquence rythmée suivante commence par les deux premiers temps sonores puis au troisième temps, celui qui vient d'être appelé, c'est-à-dire la vache, "Vache appelle", et, au quatrième temps, il appelle un autre animal (ex. "veau") correspondant au joueur appelé. Le principe est simple : au temps trois, on se nomme, au temps quatre, on appelle un autre joueur, il s'agit de ne pas se tromper. Tout joueur qui se trompe, qui ne répond pas ou perd le rythme, passe en dernière position. Ce qui fait avancer d'une place une partie des joueurs (qui sont moins bien placés que lui). Les joueurs gardent le même cri pendant tout le jeu. L'objectif de ce jeu d'attention est d'arriver à la première place (celle occupée par le meneur au début du jeu).

Visionner cette vidéo qui explique une variante de ce jeu (ici les deux pouces sont levés en même temps) :

<https://www.youtube.com/watch?v=jtnrq7ZCJBE> [2]

Introduction au thème

Description

Qu'est-ce qui pourrait faire disparaître tous ces animaux ?

Demander aux enfants quelles catastrophes naturelles ils connaissent. Présenter des images de catastrophes proposées (tsunami, ouragan, inondation, incendie, sécheresse, tornade, éruption volcanique, cf. images annexes)

Leur demander laquelle est la pire qui ait eu lieu dans le monde. Guider les enfants sur le déluge et leur annoncer qu'on va découvrir l'histoire de cette catastrophe.

Media

 [Images catastrophes naturelles](#) [3]

HISTOIRE DE NOÉ

Sujet de l'animation

Description

Annoncer le thème du jour : histoire de Noé et demander aux enfants ce qu'ils savent de son histoire. Reconstituer l'histoire de Noé avec les enfants. Imprimer et découper les moments de l'histoire dans le fichier joint. Demander aux enfants de raconter l'histoire de Noé ou de citer les éléments dont ils se souviennent. Quand un élément des papiers est cité, le disposer sur une table, par terre, au mur ou sur un tableau en mettant les éléments dans l'ordre des numéros (cela devrait aider ou susciter les enfants à compléter les trous).

Media

 [Histoire de Noé](#) [4]

QUESTIONS/RETOUR SUR L'HISTOIRE

Sujet de l'animation

Description

Maintenant, on va approfondir quelque points (Question / réponse) :

- Pourquoi Dieu voulait détruire la terre ? Réponse : Parce que les hommes faisaient ce qui était mal au yeux de Dieu (violence, méchanceté, etc.)
- Pourquoi Dieu décide de sauver Noé ? Réponse : Parce que Noé est juste au yeux de Dieu.

Citer le verset clé : Le Seigneur dit à Noé : "Entre dans le bateau avec ta famille. En effet, je le vois : tu es le seul juste parmi les hommes de ton époque." (**Genèse:7:1**)

- Qui montent dans le bateau ? Réponse: Noé et sa famille, plus un couple de chaque espèce

d'animaux (7 couples pour les animaux purs).

- Qu'a fait Noé une fois que Dieu lui avait donné toutes ces consignes ? Réponse : Il a obéi dans les moindres détails en restant confiant en Dieu.

LEÇON À RETENIR

ENSEIGNEMENT

5 MINUTES

Sujet de l'animation

Description

Il est bon de faire la volonté de Dieu car il bénit ceux qui lui obéissent. Dieu nous guide et ne nous laisse pas dans le flou, il nous guide et a prévu chaque détail (ex: les consignes pour la construction de l'arche, ses paroles pour nous dans la Bible). Car il a tout prévu d'avance pour nous, nous pouvons lui faire confiance.

PACTE DE JUSTICE

DÉFI

5 MINUTES

Engagement personnel

Description

Sur l'image d'un grand bateau ou sur une maquette, faites marquer/graver/signer chaque enfant d'accord de faire le pacte d'essayer de faire ce qui plaît à Dieu toute la semaine.

Exemple de pacte : "Seigneur, je veux t'obéir et faire ce que tu me commandes dans ta Parole."

Donner 3 minutes aux enfants pour penser à une situation où ils seraient tentés de faire ce qui déplaît à Dieu et leur proposer de se lancer le défi de se rappeler l'histoire de Noé tous les matins pour tenir bon et rester justes pour Dieu.

Media

 [Image arche](#) [5]

 [Image arche pacte](#) [6]

PRIÈRE

PRIÈRE

5 MINUTES

Ma prière

Description

Faire un bateau en pliage puis demander aux enfants d'écrire sur un des côtés : merci pour ... et sur l'autre : aide-moi à ...

En lien avec l'histoire, discuter de ce que chacun aurait envie d'écrire.

Remercier Dieu d'avoir sauvé Noé et de nous avoir créés. Demander à Dieu qu'il aide chacun à rester juste, comme Noé. Prier pour les enfants nominativement et leur pacte.

CONCLUSION

5 MINUTES

Conclusion et Ouverture

Description

Il est bon de faire la volonté de Dieu car il bénit ceux qui lui obéissent. Cette semaine, vous pourrez voir comment Jade, Jake et Johana ont découvert l'histoire de Noé et quelles décisions de justice ils ont prises. Ils se posent aussi des questions sur les raisons de ce déluge et sur la manière d'agir de Dieu, alors plongez-vous dans ces lectures d'aventure.

Source URL: <https://expl-or.net/fr/node/265>

Liens

[1] <https://expl-or.net/printpdf/node/265>

[2] <https://www.youtube.com/watch?v=jtnrq7ZCJBE>

[3] https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t1a4_1_images-catastrophes-naturelles.pdf

[4] https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t1a4_2_histoire-de-noe.pdf

[5] https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t1a4_3_bateau.jpg

[6] https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t1a4_4_bateau-pacte.pdf