



Le grand plan de Dieu

Tome 3 / Animation 10

Objectif

Voir ce que cela change pour nous que Jésus soit vivant et apprendre à faire confiance : Dieu a un plan pour nous, n'ayons pas peur !

Dans Le Livre

Texte(s) biblique(s)

Marc:16:1-8

Verset(s) clé(s)

Marc:16:6-6

Déroulement de l'animation

Cette animation fait suite à la précédente sur Marc 15.

En suivant le récit de Marc 16, nous découvrons la victoire de Jésus sur le mal et la mort ainsi que l'importance de mettre notre confiance en Jésus ressuscité.

Nous proposons aussi quelques jeux et activités manuelles pour apprendre à faire confiance aux bonnes personnes.

Versets de la semaine

- **Marc:16:1-8, Marc:16:9-20**

Pages

101 à 105

Activités

LE GRAND DÉNOUEMENT

JEU

10 MINUTES

Accueil des enfants

Description

Après avoir accueilli les enfants, faire le jeu suivant :

Préparation :

Former des groupes de 8 à 12 enfants.

Déroulement :

- Désigner un « démêleur » qui reste hors du cercle.
- Demander aux enfants de réaliser un cercle serré.
- Tendre les bras vers l'avant.
- Avancer vers le centre pour que toutes les mains se rejoignent.
- Prendre la main d'une autre personne (une seule main par main). *Attention à ne pas prendre celle de son voisin ou les deux mains d'une même personne.*
- Se démêler sans lâcher les mains, avec l'aide du démêleur.

Message à retenir : Relever l'importance de faire confiance au démêleur.

PRIÈRE D'ACCUEIL

PRIÈRE

2 MINUTES

Introduction au thème

Description

Un animateur amène la prière d'introduction pour remettre le temps d'animation à Dieu. La prière va dans le sens :

- de se réjouir, car Il nous accueille tels que nous sommes arrivés : heureux ou pas, fatigués ou non, avec des soucis ou non, etc.
- d'accueillir Dieu, c'est-à-dire Lui dire qu'Il est le bienvenu au milieu de nous et que nous souhaitons vivre ce temps ensemble avec Lui.

Introduction au thème

Description

Revenir sur ce qui a été vécu lors de la séance précédente en reprenant l'horloge de l'animation 3.9.

Proposer aux enfants de raconter ce qui s'est passé la veille de la Pâque juive, quand Jésus a été trahi. On fait tourner en les aiguilles de l'horloge pendant que les enfants racontent les événements. Quand on arrive au soir de la Pâque, on fait tourner deux fois les aiguilles pour montrer qu'un jour entier a passé (le sabbat juif) et qu'on arrive au dimanche matin (de la résurrection).

On revient sur et l'on demande : "Pourquoi les femmes avaient-elles regardé précisément l'endroit où l'on a mis le corps de Jésus ?"

Elles veulent revenir au tombeau pour accomplir un dernier service, pour Jésus : parfumer son corps.

- On parfumait le corps d'un défunt avant qu'il ne fasse trop chaud.
- Il valait mieux venir discrètement avant que le jour se lève.

Sujet de l'animation

Description

Préparation : préparer les 3 images (v. annexe) au format A3 ou par slide (afficher le pdf plein écran)

Lecture des versets avec passages d'images :

- Lecture des versets 1-4 (Marc 16)
- Image : la pierre est roulée

- Lecture des versets 5-6 (Marc 16)
- Image : l'Ange montre le tombeau vide

- Lecture du verset 7-8 (Marc 16)
- Image : L'Ange explique aux femmes que Jésus les précède en Galilée

Proposition de questions à poser aux enfants :

- C'est quoi un tombeau ?
- Pourquoi les femmes sont-elles allées au tombeau ? (Rappeler qu'elles étaient venues parfumer son corps)
- Pourquoi les femmes ont-elles peur de l'Ange ?
- Pourquoi ne devrions-nous pas avoir peur ? (Un enfant peut témoigner d'un moment où il a eu peur)

Jade se pose une bonne question : « comment Jésus a-t-il fait pour ressusciter comme ça ? »

- Est-ce que vous arriveriez à lui donner une réponse ?
- Comment est-ce que vous auriez réagi ou réagissez-vous du fait que Jésus soit mort et qu'il soit revenu à la vie ?

Media

 [Verset en images](#) [2]

JÉSUS EST VIVANT !!! QU'EST-CE QUE CELA
CHANGE POUR MOI ?

LEÇON D'OBJET

5 MINUTES

Engagement personnel

Description

Reprendre chaque élément de la Passion et voir ce qui change avec l'annonce de la résurrection. Pour aider les enfants à répondre, reprendre les cinq images de l'animation 3.9 : l'engrenage, la couronne et le clou, le soleil levant, l'agneau et le cadenas.

- La pierre est roulée et le tombeau est ouvert et vide (le cadenas de la mort est "ouvert") : La mort est vaincue !
- Un jeune homme annonce que Jésus attend ses disciples en Galilée (l'engrenage du mal et du péché est cassé) : c'est une bonne nouvelle : le chemin de liberté est ouvert !
- Les femmes sont bouleversées, elles ont encore peur mais c'est un jour nouveau (le soleil se lève !) et l'ange leur dit : "Nayez pas peur". Les femmes iront annoncer la nouvelle aux disciples. La Bonne Nouvelle change nos coeurs.
- Cette Bonne Nouvelle, c'est que Jésus nous sauve, qu'il nous donne la paix et que nous soyons guéris (l'agneau de Dieu, réciter le verset appris **Ésaïe:53:5**).
- Ceux qui voulaient écraser l'agneau de Dieu ont perdu (image de la couronne et du clou), Jésus est vainqueur, c'est lui le vrai roi.

Voulons-nous accepter toutes ces bonnes nouvelles et faire confiance au ressuscité ?

Ma prière

Description

L'animateur propose une prière à faire en silence.

On termine ce moment en chantant un cantique bien connu comme "À toi la gloire" (JEM 79) dont on pourra laisser les paroles aux enfants pour qu'ils puissent les apprendre durant la semaine.

Version de Héritage : <https://www.youtube.com/watch?v=Me2ICRjVSo8> [3]

Le moment détente

Description

But du jeu :

Montrer combien il est important de faire confiance aux bonnes personnes, que si l'on place notre confiance dans des personnes malintentionnées, ça ne finit jamais bien pour nous.

Matériel :

6 pots opaques (on ne voit pas à l'intérieur) mais distincts (afin qu'on puisse les différencier).

Pot 1

De la farine mélangée avec de l'eau

Pot 2

Une paire de chaussettes humides

Pot 3

De la terre mouillée

Pot 4

Des œufs Kinder (Kinder surprise)

Pot 5

Des bonbons (type "Haribo")

Pot 6

Des smarties

N.B. Le contenu des pots peut varier, mais il s'agit d'avoir 3 pots avec des bonnes choses, 3 pots

avec des « mauvaises » choses.

Des cartes avec un rond rouge dessus, d'autres avec un rond vert.

Description du jeu :

Des enfants vont essayer de trouver les bonnes choses dans les pots, mais ils ne savent pas quels pots contiennent ces bonnes choses. Chacun son tour, les enfants vont aller vers les pots et il y aura deux personnes pour les guider : une bien intentionnée, une mal intentionnée.

Déroulement du jeu :

1. Séparer les enfants en 2 groupes (répartition 1/3 et 2/3).

1/3 groupe A - chaque enfant de ce groupe va devoir mettre sa main dans un pot, un seul des 6 pots. Les enfants savent qu'il y a des pots avec des bonnes choses, d'autres avec de moins bonnes choses, et il s'agira, pour eux, de faire confiance à la bonne personne, celle qui les mènera vers les bonnes choses.

2/3 groupe B - ce sont les conseillers. Ceux qui reçoivent une carte avec un rond vert sont les « bons » conseillers » et veulent que leurs camarades trouvent les bonnes choses ». Ceux qui sont les mauvais conseillers reçoivent une carte avec un rond rouge : leur but est que leurs camarades ne trouvent pas les bonnes choses. Le groupe A sort de la pièce ou n'est pas présent lorsqu'on forme des paires de « bons conseillers » et de « mauvais conseillers ».

Pendant que le groupe A n'est pas là, les enfants du groupe B voient quel pot contient quoi.

Les enfants du groupe A reviennent. Chacun son tour, un enfant du groupe A va mettre sa main dans un pot : il sera guidé par deux personnes du groupe B (l'une est un bon conseiller, l'autre un mauvais conseiller). Il s'agit pour l'enfant de faire confiance à la bonne personne.

JEU SUR LA CONFIANCE N°2

JEU

15 MINUTES

Le moment détente

Description

Matériel :

1) Pour motard : veste en cuir, barcelet avec des piques, bottes de motard, lunette de soleil, couteau suisse

2) Pour intello : chemise à manche courte mise dans le pantalon, lunette, sandale chaussette, sac à dos, dictionnaire

3) Pour femme d'affaire : chemisier, jupe de travail, chaussure à talons, ordi portable, stylo

+ (ketchup)

ou autres costumes

Petites cartes (innocent : qui se prétend coupable ; innocent : qui se défend ; coupable : qui se défend et se prétend innocent...)

Nombre de responsables : 4 serait le mieux, 3 au pire (en enlevant un personnage)

Lieu : dehors, salle intérieure, parc...

Description du jeu : Jeu d'enquête, un des responsables s'occupe de jouer le rôle d'un policier qui demande l'aide des enfants pour trouver le coupable d'un crime parmi trois suspects. Le policier doit briefier les enfants sur ce que chacun des suspects faisaient durant le crime, soit sur l'alibi de chacun. Le policier explique aussi dans quel état à été retrouvé le corps (indices liés aux objets de chaque suspect). Chaque suspect transporte des indices qui pourraient penser qu'il est le coupable (couteau du motard avec du ketchup, dictionnaire froissé...). Les suspects ont le droit tour après tour de se défendre en exposant les preuves de leur innocence.

Les enfants doivent se concerter pour trouver le coupable, ils peuvent poser des questions au policier et aux suspects. Ils doivent dire selon eux qui est le coupable.

But : L'important n'est pas de trouver le coupable, mais de savoir pourquoi ils ne font ou font confiance aux différents suspects.

PS : le policier doit pousser la réflexion plus loin que simplement « c'est lui parce qu'il a un couteau »

Demander aux enfants :

- en qui avez-vous eu confiance ?
- pourquoi avoir eu confiance dans certains enfants et pas d'autres ?
- qu'est-ce qui fait qu'on croit plus une personne qu'une autre (de façon générale) ?
- quand on découvre que quelqu'un nous a menti, est-ce qu'on arrive encore à avoir confiance en cette personne ?

Fixer environ 5 min pour le débat

LA LUMIÈRE

BRICOLAGE

10 MINUTES

Le moment détente

Description

Bricolage bougie ange :

Matériel : pot de confiture (en verre), colle, pinceaux, pochoirs d'ange en carton ou en papier, bougies à led

Marche à suivre :

- 1) coller les pochoirs d'ange sur les pots de confitures
- 2) peindre le pots de confiture à l'extérieur
- 3) enlever les pochoirs
- 4) rajouter une bougie à led dans le pot et l'allumer

But : Rappeler le moment où l'ange qui a dit aux femmes que Jésus était ressuscité (il a apporté la lumière en annonçant cette bonne nouvelle).

CONCLUSION

DÉFI

2 MINUTES

Conclusion et Ouverture

Description

Rappeler aux enfants qu'ils peuvent relire les paroles du cantique "À toi la gloire" ou même le chanter durant la semaine pour faire un nouveau pas de confiance envers Jésus, le Vivant.

Source URL: <https://expl-or.net/fr/content/le-grand-plan-de-dieu>

Liens

[1] <https://expl-or.net/printpdf/node/305>

[2] https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t3a10_1_images-verset.pdf

[3] <https://www.youtube.com/watch?v=Me2ICRjVSo8>