



Moïse et les 10 signes

Tome 5 / Animation 4

Objectif

Montrer par les 10 signes que Dieu est plus fort que tout ce en quoi nous mettons notre sécurité.

Dans Le Livre

Texte(s) biblique(s)

Exode:7:14-24., **Exode:9:1-7**, **Exode:9:8-12**, **Exode:9:13-14**, **Exode:9:22-26**, **Exode:9:34-35**,
Exode:10:12-20, **Exode:10:21-28**, **Exode:11:1-0**, **Exode:11:4-8**, **Exode:12:31-33**

Verset(s) clé(s)

Psaume:37:5-5

Déroulement de l'animation

Les enfants joueront à un jeu de plateau, style jeu de l'oie. Les différentes cases les amèneront à découvrir quels signes Dieu a envoyé pour montrer sa puissance.

À la fin du jeu, l'animateur s'attardera quelques instants sur chaque signe en faisant le lien avec les dieux de l'Égypte. Dieu s'est attaqué avant tout aux sécurités de Pharaon. Il a ainsi montré qu'il plaçait sa confiance dans de faux-dieux. Et nous, EN QUOI OU EN QUI plaçons-nous notre confiance ?

Versets de la semaine

- **Exode:7:14-24**, **Exode:9:1-7**, **Exode:9:8-12**, **Exode:9:13-35**, **Exode:10:12-20**

Pages

31 à 39

Activités

ACCUEIL

5 MINUTES

Accueil des enfants

Description

Après avoir pris le temps de demander aux enfants comment s'est passé leur semaine et s'ils ont vu Dieu agir d'une manière particulière, présenter aux enfants le plateau de jeu en leur expliquant qu'il s'agit de la suite de l'histoire de Moïse : alors que le pharaon refuse d'écouter Moïse et Aaron, Dieu décide de montrer qui Il est au pharaon (Exode 7 : 16-17)

Au travers de ce jeu, nous verrons comment il a fait.

LANCE LE DÉ !

JEU

30 MINUTES

Sujet de l'animation

Description

Règle du jeu

Matériel :

- le plateau de jeu (cf. annexe) : pour la version A3 : imprimer les 2 parties du jeu et les assembler sur une feuille rigide.
- 1 pion par enfant
- 1 dé
- les règles du jeu (cf. annexe pour la version imprimable)
- le matériel prévu pour certaines cases dans des boîtes ou des enveloppes

But :

Être le premier joueur à arriver pile sur la case 40.

Sur le plateau, les 10 signes ont été placés (cases avec le pouce vert). Lorsqu'un enfant tombe sur l'une de ces cases, l'animateur prend la boîte/ l'enveloppe contenant du matériel permettant de découvrir de quel signe il s'agit. Soit c'est l'enfant qui devine, soit c'est l'enfant qui fait deviner aux autres de quel fléau il est question.

Si un enfant tombe sur une case où la boîte / l'enveloppe a déjà été découverte, il doit simplement se remémorer de quoi il s'agit, sans en voir le contenu.

Contenu des boîtes / enveloppes et quelques indications

Case 3 : Pharaon ou les membres de sa maison, venaient régulièrement au bord du fleuve. Avancer d'une case.

Case 4 : *premier signe : l'eau changée en sang*

L'animateur fait deviner : il place un verre d'eau face aux enfants et y ajoute quelques gouttes de colorant alimentaire.

Case 7 : *deuxième signe : les grenouilles*

L'enfant lit le nom du fléau inscrit sur un papier et le fait deviner : il mime la grenouille.

Case 10 : Les grenouilles étaient dans tout le pays, dans les champs, les rues et aussi dans les maisons. Reculer d'une case.

Case 11 : *troisième signe : les moustiques*

L'enfant lit le nom du fléau inscrit sur un papier et le fait deviner : il donne des indices jusqu'à ce que quelqu'un trouve (ex : c'est un insecte, il pique, on le voit surtout quand il fait chaud, il suce notre sang, etc.).

Case 13 : À plusieurs reprises les magiciens du pharaon arrivent à faire des prodiges mais à partir de ce moment-là, ils sont impuissants. Reculer d'une case.

Case 16 : *Quatrième signe : les mouches piquantes ou taons*

L'enfant devine : présenter plusieurs images (cf. annexe 3) et lui demander de choisir celle qui pourrait correspondre à ce fléau.

Dans la Bible, il est précisé que ce fléau n'a pas touché les Israélites. Avant de reprendre le jeu, nous allons donc proposer à l'enfant 2 cartes faces cachées : l'une symbolisant le Pharaon et l'autre les Israélites (cf. annexe 2). S'il pioche celle avec le pharaon, il sera obligé de passer un tour ; s'il retourne celle avec l'étoile de David, il pourra continuer à jouer.

Case 18 : Pharaon va à chaque fois promettre à Moïse de laisser partir le peuple. Mais une fois le fléau parti, il revient sur sa parole. Reculer d'une case.

Case 19 : *Cinquième signe : la peste du bétail*

L'animateur joue avec l'enfant un Memory de 6 pièces. Images d'animaux touchés par la peste (cf. annexe 4).

Vous pouvez jouer à chaque fois qu'un enfant tombe sur cette case.

Ce fléau n'a pas touché les Israélites. Nous allons donc à nouveau proposer 2 cartes à l'enfant qui décide alors s'il peut continuer à jouer ou s'il doit passer son tour. Si l'enfant a gagné le jeu du Memory, ces cartes lui seront présentées faces visibles, si ce n'est pas le cas, il en choisira une au hasard.

Case 21 : Le bétail des Israélites n'a pas souffert de la peste. Il peut donc être utilisé pour travailler. Avancer d'une case.

Case 24 : *Sixième signe : les furoncles*

Montrer une image d'un furoncle (cf. annexe 5) et les laisser imaginer que les Égyptiens en avaient sur tout le corps.

Nous pouvons penser que ce fléau n'a pas touché les Israélites. Nous allons donc à nouveau proposer 2 cartes à l'enfant décidant s'il peut continuer à jouer ou s'il doit passer son tour.

Case 27 : *Septième signe : l'orage de grêle*

Proposer un rébus à l'enfant (cf. annexe 6). Il se fera aider par ses camarades si nécessaire.

Ce fléau n'a pas touché les Israélites. Nous allons donc à nouveau proposer 2 cartes à l'enfant qui décide s'il peut continuer à jouer ou s'il doit passer son tour.

Case 29 : À l'annonce du huitième fléau, les ministres du Pharaon, le supplient de laisser partir le peuple. Avancer d'une case.

Case 30 : *Huitième signe : les sauterelles*

L'enfant lit le nom du fléau inscrit sur un papier et le fait deviner : ils lui posent des questions (par exemple : est-ce que c'est une maladie ? est-ce que c'est un animal ? est-ce qu'il est petit ? ...) et lui peut répondre uniquement par oui ou non.

Case 33 : *Neuvième signe : la nuit (en plein jour)*

Proposer à l'enfant de se bander les yeux et placer devant lui un objet qu'il devra deviner. Ayez avec vous plusieurs objets différents si plusieurs enfants tombent sur cette case. Par exemple : une fourchette, une pièce du puzzle, un bonhomme, une petite voiture, une carotte, un marteau, etc.

Ce fléau n'a pas touché les Israélites. Nous allons donc à nouveau proposer 2 cartes à l'enfant décidant s'il peut continuer à jouer ou s'il doit passer son tour.

Case 36 : Dixième signe : mort des premiers-nés

Faire un petit sondage auprès des enfants présents : qui parmi eux est un garçon, aîné de la fratrie ? Est-ce que dans leur entourage proche, ils connaissent des personnes (même adultes) qui sont aussi des garçons, premiers-nés.

Leur expliquer que s'ils avaient vécu à ce moment-là de l'histoire, ils n'auraient pas survécu à moins d'avoir été dans une maison protégée par le sang d'un agneau.

Afin de rendre cela plus visuel, vous pouvez les mettre debout et faire asseoir ceux qui auraient dû mourir.

Ce fléau n'a pas touché les Israélites. Nous allons donc à nouveau proposer 2 cartes à l'enfant décidant s'il peut continuer à jouer ou s'il doit passer son tour.

Case 37 : Pharaon cède enfin et laisse partir le peuple. Les Égyptiens, croyant qu'ils allaient tous mourir, poussèrent les Israélites à quitter rapidement leur pays (Exode 12 : 33). Avancer de 3 cases.

Case 40 : Le jeu se termine quand le premier enfant a atteint cette case de manière exacte. Si on la dépasse, il faut reculer. Ce chiffre nous fait penser au nombre d'années que les Israélites vont passer dans le désert.

Media

-  Règles du jeu [2]
-  Plateau de jeu (A4) [3]
-  Plateau de jeu (A3) [4]
-  Annexe 2 [5]
-  Annexe 3 [6]
-  Annexe 4 [7]
-  Annexe 5 [8]
-  Annexe 6 [9]

NOTRE DIEU CONTRE LES DIEUX

RÉFLEXION

15 MINUTES

Sujet de l'animation

Description

À la fin du jeu, reprendre chaque boîte / enveloppe et nommer à nouveau les 10 signes que Dieu a envoyé en Égypte. Ouvrir les boîtes / enveloppes qui n'auraient pas été découvertes.

Le Pharaon vivait en Égypte et se sentait en sécurité. Il avait autour de lui de nombreux dieux en qui il avait confiance. En envoyant ces fléaux Dieu s'attaque aux sécurités de Pharaon et à ses dieux.

Présenter quelques dieux aux enfants et leur demander à quels fléaux ils peuvent être

associés (certains dieux peuvent être associés au même fléau) :

Hâpy, dieu du Nil : le Nil était source de vie, symbole de joie

Horus, dieu médecin, gardien de la santé

Seth, dieu qui répand et combat les épidémies

Isis, déesse protectrice

Nut, déesse du ciel

Set, dieu de la tempête, du tonnerre et de la foudre

Ré, dieu de la nuit

Osiris, dieu de la fertilité, de la végétation et de l'agriculture

Les bovins (vaches et taureaux) étaient des animaux sacrés et étaient donc vénérés.

MA SÉCURITÉ

20 MINUTES

Engagement personnel

Description

Pharaon plaçait sa confiance dans ses dieux. Et moi, en quoi ou en qui est-ce que je place ma confiance ?

Quelques exemples :

Pour trouver mon chemin : le GPS

Quand je suis malade : les médecins

Quand je cherche une information : internet et wikipédia

Pour me nourrir : le supermarché

Pour mes finances : mon travail et le salaire qui va avec

Pour savoir ce que je vaudrais : ce que me disent mes amis, ma famille et mes profs

etc.

On peut faire confiance dans ces différentes choses. Dieu les utilise aussi pour nous aider.

Mais parfois, ça ne va pas comme on a envie, parfois il y a des grains de sable sur ma route ou alors on me dit des mensonges (par exemple sur ce que je vaudrais) mais on peut faire confiance dans ce que dit Dieu :

« Confie ta vie au Seigneur, aie confiance en lui et il agira » Psaume 37 : 5

cf. annexe si vous souhaitez leur distribuer le verset.

Demander aux enfants de s'installer confortablement ou de se coucher pour écouter un chant. Les encourager à fermer les yeux pour se concentrer sur les paroles.

Puis leur passer « Sécurité » de Antydot que l'on trouve sur youtube :

<https://www.youtube.com/watch?v=1RJTHmT4pn0> [10]

Suite à ce chant vous pouvez leur proposer un temps de prière afin qu'ils puissent à haute voix ou dans leur cœur, choisir de placer leur confiance en Dieu et en ses promesses.

Pour symboliser cette démarche, vous pouvez donner une pierre à chaque enfant et dessus il peut écrire « confiance » d'une écriture particulière. Utiliser des stylos indélébiles à pointe fine.

Media

 [Verset à distribuer](#) [11]

POUR LA MAISON

RÉFLEXION

5 MINUTES

Conclusion et Ouverture

Description

Laisser les enfants avec cette question :

Si aujourd'hui, Dieu devait envoyer des signes à notre pays, de quoi pourrait-il s'agir ?

Pourquoi ne pas en faire un sujet de réflexion en famille.

Encourager les enfants à lire le témoignage de la page 45 du livre Les explorateurs. Est-ce que moi aussi je peux dire la même chose que Anja ?

Source URL: <https://expl-or.net/fr/content/mo%C3%AFse-et-les-10-signes>

Liens

[1] <https://expl-or.net/printpdf/node/320>

[2] https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t5a4_2_regles-du-jeu_3.pdf

[3] https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t5a4_1_plateau-de-jeu_1.pdf

[4] https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t5a4_1_plateau-de-jeu_separe.pdf

[5] https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t5a4_3_annexe2.pdf

[6] https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t5a4_4_annexe3.pdf

[7] https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t5a4_5_annexe4_0.pdf

[8] https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t5a4_6_annexe5.pdf

[9] https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t5a4_7_annexe6_0.pdf

[10] <https://www.youtube.com/watch?v=1RJTHmT4pn0>

[11] https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t5a4_8_versets.pdf