

Jésus, le bon berger

Tome 8 / Animation 5

Objectif

Comprendre que Jésus est un bon berger, qui prend soin de nous comme le berger prend soin de son troupeau. Reconnaître que nous avons une part de responsabilité pour ne pas nous perdre loin de lui.

Dans Le Livre

Texte(s) biblique(s)

Jean:10:11-21

Verset(s) clé(s)

Psaume:23:1-2

Déroulement de l'animation

Nous décrivons le travail du berger et verrons en quoi le Seigneur est le bon berger. Et comment rester sous sa protection, le suivre et écouter sa voix.

Versets de la semaine

- **Jean:8:1-11, Jean:8:12-20, Jean:10:11-21, Jean:10:22-30, Jean:10:31-42**

Pages

46 à 57

Activités

LE BERGER CONNAÎT SES MOUTONS

JEU

10 MINUTES

Accueil des enfants

Description

Avant que les enfants arrivent dans la salle, mettre un fond sonore de bergerie (fichier-son en annexe à faire tourner en boucle), pour les plonger immédiatement dans l'ambiance du texte

biblique du jour.

Lorsque tous les enfants sont arrivés, proposer le jeu du drap, sur le thème d'un berger qui doit reconnaître ses brebis par leur nom. Dans ce jeu, les enfants se trouvent face à face de chaque côté d'un grand drap, tenu par deux volontaires. Ainsi, ils ne se voient pas. D'un côté du drap, placer un enfant (le « berger »), de l'autre, trois enfants (les trois « moutons »). Au top, les volontaires qui tiennent le drap le lâchent et l'enfant qui est « berger » doit dire le plus rapidement possible le nom des trois enfants « moutons ». On change ensuite les rôles autant de fois que nécessaire pour permettre à tous les enfants de jouer.

Si les enfants ne se connaissent pas bien, cela vaut la peine de faire un tour des prénoms au préalable.

Media

 [Accueil - son bergerie 1](#) [2]

LE LOUP ET LE BERGER

JEU

10 MINUTES

Introduction au thème

Description

L'introduction au thème se fait par un jeu, c'est le jeu de l'épervier mais que l'on adapte à la thématique du jour. Ainsi, il y a trois rôles : parmi les enfants, il faut désigner un loup et un berger, les autres enfants sont des brebis. Délimiter ensuite un terrain d'au moins dix mètres de long, et suffisamment large pour réussir à éviter le loup.

Le loup se met au milieu du terrain. Le berger et toutes les brebis se placent à l'un des bouts du terrain. Au signal, les brebis doivent traverser le terrain pour arriver de l'autre côté, sans se faire toucher par le loup. Le loup ne peut se déplacer que sur la ligne du milieu. Le berger, quant à lui, peut protéger les brebis en se plaçant entre elles et le loup, car le loup ne peut pas le toucher. Lorsqu'un loup touche une brebis, elle devient loup à son tour et le rejoint au milieu du terrain. Lorsque toutes les brebis sont passées de l'autre côté, sauf celles qui ont été touchées, on recommence une traversée. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une brebis et le berger : ils ont gagné le jeu.

Le jeu sert à faire comprendre aux enfants l'utilité du berger qui défend ses brebis au péril de sa vie. Vous pouvez revenir sur le fait qu'il ne restait malheureusement qu'une brebis à la fin. Même si elle a gagné le jeu, cela signifie aussi que les autres ont perdu, elles ont été mangées par le loup. C'est donc une triste conclusion. Mais l'histoire d'aujourd'hui nous présente un berger qui protège toutes ses brebis.

JÉSUS LE BON BERGER

ILLUSTRATION

20 MINUTES

Sujet de l'animation

Description

Dans l'évangile de Jean, Jésus parle avec ses disciples et se présente comme un bon berger. Il explique qu'il prend soin de toutes ses brebis. Lorsqu'un loup vient menacer le troupeau, le berger reste présent auprès de ses brebis pour les protéger, même si c'est au péril de sa vie. Il dit encore qu'il connaît très bien toutes ses brebis, il les connaît par leur nom. Les brebis font confiance au berger et le suivent. Jésus est donc un bon berger et nous sommes son troupeau. Mais Jésus dit aussi qu'il y a des personnes qui ne font pas encore partie de son troupeau, et qu'il veut aller à leur recherche pour les ramener.

Pour comprendre à quoi ressemble un bon berger et combien un bon berger se préoccupe de chaque brebis, Jésus a un jour raconté une parabole à propos d'un mouton perdu. Voici ce qu'elle dit.

Le moniteur peut ici raconter la parabole du bon berger (**Luc:15:1-7**), à l'aide des images en annexes.

Media

 [Parabole du bon Berger](#) [3]

JÉSUS LE BON BERGER (VARIANTE)

20 MINUTES

Description

Si l'occasion s'y prête, vous pouvez aussi organiser la visite d'une bergerie, inviter un berger ou mettre en place une bergerie factice dans la salle de votre groupe. Vous pouvez aussi visionner des vidéos de berger et de vie de troupeau pour illustrer le thème.

LE RÔLE DU BERGER

RÉFLEXION

5 MINUTES

Sujet de l'animation

Description

Poser les questions suivantes aux enfants pour les faire réfléchir sur l'histoire de Jésus :

Quel est le rôle d'un berger ?

- Réponses possibles : il protège, il soigne, il donne à manger, il guérit, il aime, etc.

Quelle est la relation des brebis avec leur berger ?

- Réponses possibles : elles ont confiance, elles cherchent leur protection auprès de lui, elles attendent de lui les soins et la nourriture, etc.

Dans l'histoire de Jésus, que représentent les brebis, qui sont-elles ?

- Réponses possibles : moi, nous, le peuple de Dieu, les croyants, l'Église, etc.

Et que représente le berger, qui est-il ?

- Réponse : Jésus, Dieu.

Qu'est-ce que cela nous apprend sur la relation que nous avons avec Jésus ?

- Réponses possibles : nous avons confiance en lui, il prend soin de nous, c'est en lui que nous cherchons la protection, la nourriture, etc.

Dans quelles circonstances pouvons-nous nous perdre loin de Jésus, comme la brebis s'est perdue loin du berger dans l'histoire ?

- Réponses possibles : lorsque nous voulons être indépendants, lorsque nous ne demandons pas conseil à Jésus pour nos choix de vie, lorsque nous faisons des choix que nous savons mauvais, lorsque nous faisons des erreurs, lorsque nous ne prenons pas le temps d'être en relation avec Jésus, etc.

PSAUME 23

ENSEIGNEMENT

5 MINUTES

Sujet de l'animation

Description

Le verset à apprendre par cœur est **Psaume:23:1-2** : « Le Seigneur est mon berger : je ne manquerai de rien. Il me fait coucher dans de verts pâturages, il me dirige vers des eaux paisibles. »

Répéter le verset avec les enfants, à l'aide des images en annexes. Chaque image est numérotée de 1 à 4, selon la répartition ci-dessous :

1. « Le Seigneur est mon berger :
2. Je ne manquerai de rien.
3. Il me fait reposer dans des champs d'herbe verte,
4. Il me conduit au calme près de l'eau. » **Psaume:23:1-2**

Accrocher les images en évidence et pointer chacune d'elle au fur et à mesure que les enfants récitent le verset. Répéter l'opération plusieurs fois. Ensuite, il est possible d'enlever une image et de faire répéter le verset entier, puis d'enlever une autre image tout en faisant à nouveau répéter le

verset entier, etc. À la fin, il ne reste plus d'images et les enfants sont capables de répéter le verset entier. N'oubliez pas de faire aussi réciter la référence biblique !

Pour finir, distribuer les signets en annexe pour permettre aux enfants de les mettre dans leur Bible et de s'entraîner chez eux, en cachant le texte s'ils y arrivent.

Dans le moment détente, une marelle permettra encore aux enfants de réviser à nouveau le verset s'ils le souhaitent.

Vous pouvez aussi conclure ce moment avec le chant « L'Éternel est mon berger », JEM 3 n°970.

Media

 [Images Psaume 23](#) [4]

 [Signet](#) [5]

LE TROUPEAU DE JÉSUS

ILLUSTRATION

5 MINUTES

Engagement personnel

Description

Sensibiliser les enfants au fait que certaines personnes qui nous entourent font partie du troupeau du Seigneur et d'autres non.

Laisser un moment aux enfants pour réfléchir, puis pour eux-mêmes se positionner en venant coller un mouton qui les représente (en annexe, image Mouton 1 ou Mouton 2 à imprimer en petit, une image par enfant) sur l'image d'un troupeau qui représente ceux qui se rassemblent autour de Jésus (en annexe, image Troupeau et colline à imprimer en grand). En fonction de comment ils se voient, les enfants peuvent coller leur mouton, soit directement sur le troupeau de moutons, soit un peu en dehors, soit encore plus loin.

Media

 [Moutons et pâturage](#) [6]

MA PRIÈRE

PRIÈRE

5 MINUTES

Ma prière

Description

Prier pour chaque enfant, pour là où il en est (par rapport à l'image et la position de leur mouton dans l'étape précédente).

Encourager les enfants à prier pour une personne de leur choix.

Le moment détente

Description

Dans le moment détente, les enfants peuvent jouer à la marelle tout en continuant d'apprendre le verset par cœur. Ils peuvent aussi faire un bricolage d'un mouton en coton.

Jeu de la marelle

Pour commencer une partie de marelle, il faut tout d'abord tracer le dessin qui servira de plateau de jeu en plein air. Ajoutez-y des parties du verset à apprendre par cœur, que les enfants devront réciter en même temps qu'ils passent d'une case à la suivante sur la marelle. Vous trouverez en annexe le modèle d'aire de jeu qu'il vous faut réaliser à la craie si vous avez la possibilité de jouer à l'extérieur ou avec du scotch de carrossier si vous jouez à l'intérieur.

Règles du jeu de la marelle :

Pour commencer, chaque joueur se place sur la case « Départ ». Le premier joueur doit lancer le caillou dans la case 1. Si le lancer est réussi, il peut alors débiter le parcours. Pour ce faire, il doit sauter à cloche-pied par-dessus la case 1 pour atterrir dans la case 2. Ensuite, il faut passer à cloche-pied dans les cases 2, 3 puis 4. Quand le joueur arrive aux cases doubles, il doit poser un pied dans chaque case et ce en même temps (pied gauche en case 5 et pied droit en case 6). Pour la 7 et la 8, il repart à cloche-pied et pour les cases 9 et 10, il répète la même opération que pour les 5 et 6 (c'est-à-dire pied gauche en case 9 et pied droit en case 10).

Une fois arrivé sur les cases 9 et 10, le parcours aller est terminé, le joueur doit sauter dans la case « Bergerie » et faire volte-face pour entamer le retour. Le retour se fait selon le même procédé expliqué au-dessus, jusqu'à la case 2. Arrivé à la case 2, le joueur doit se pencher sur une jambe et ramasser son caillou situé sur la case 1. Il saute alors par-dessus la case 1 et revient donc à sa position initiale (dans la case « Départ »).

Si le joueur réussit le parcours sans faute, il recommence le procédé en jetant cette fois son caillou dans la case 2. Il devra donc commencer à cloche-pied sur la case 1 et sauter par-dessus la case 2. Au retour, il ramassera donc son caillou situé dans la case 2 lorsqu'il se trouvera lui-même dans la case 3.

Ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des joueurs atteigne la case 10 avec son caillou. Pour gagner, le joueur doit lancer son caillou sur la case « Bergerie » et refaire une dernière fois le parcours aller/retour.

Attention, le joueur ne doit pas marcher sur les traits des cases où il s'arrête et ne doit pas poser les deux pieds par terre sauf dans les cases doubles (1-2, 5-6, 9-10). Si c'est le cas, il devra passer son tour et recommencer le parcours depuis la case « Départ ». Par exemple, si le joueur a son caillou en case 3 et qu'il pose ses deux pieds en case 7 alors qu'il devrait passer cette case à cloche-pied, il doit passer son tour et revenir à la case « Départ » en laissant son caillou en case 3.

Si le joueur loupe son lancer de caillou, il devra également passer son tour.

Vous pouvez varier ces règles et seulement faire la marelle en récitant le verset.

Vous pouvez également utiliser autre chose qu'un caillou (si vous avez un sol fragile notamment...).

Media

 [Marelle](#) [7]

LE MOUTON EN COTON

BRICOLAGE

10 MINUTES

Le moment détente

Description

Le bricolage du mouton a pour but d'encourager les enfants à prier pour quelqu'un, en référence à l'étape « prière » ci-dessus. Inviter les enfants à suspendre ce bricolage chez eux, afin de se souvenir régulièrement de prier pour cette personne.

Matériel nécessaire :

- Anneau de rideau ou anneau en polystyrène
- Laine
- Pincettes ou allumettes (pour les pattes)
- Papier de couleur (pour la tête et les étiquettes)
- Yeux amovibles (ou de quoi les dessiner)
- Stylos
- Colle chaude

Marche à suivre :

1. Entourer l'anneau de laine jusqu'à le recouvrir en entier : commencer par faire un nœud autour de l'anneau puis enrouler la laine tout autour de l'anneau, jusqu'à ce qu'on ne voie plus le support. Pour finir cette étape, faire un dernier nœud et le plaquer au corps à l'aide de la colle chaude.
2. Découper une tête de mouton dans du papier de couleur. Dessiner le visage (yeux, narines, oreilles) ou coller des yeux amovibles et dessiner le reste. Coller la tête sur l'anneau entouré de laine.
3. Coller 2 pincettes ou 4 allumettes sur le bas de l'anneau en guise de pattes. Le corps du mouton est terminé.
4. Découper un morceau de papier, puis écrire le nom de la personne pour laquelle on veut prier. Suspendre ce nom aux pattes ou au corps du mouton, à l'aide de laine.
5. Découper un morceau de laine pour accrocher le mouton à une porte ou ailleurs.

Media

 [Bricolage mouton](#) [8]

Conclusion et Ouverture

Description

Pour encourager les enfants à lire Les Explorateurs dans la semaine qui vient, leur poser quelques questions sans attendre de réponses, comme par exemple :

- Qu'est-ce que Marie a versé sur les pieds de Jésus ? Et quelle était sa valeur ? (**Jean:12:1-11**)
- À quoi Jésus se compare-t-il ? (**Jean:12:44-50**)
- Qu'est-ce que cela pouvait bien signifier à l'époque de laver les pieds de quelqu'un ? (**Jean:13:1-11**)
- Comment peut-on recevoir Jésus ? (**Jean:13:12-20**)
- Comment les disciples ont-ils découvert qui allait trahir Jésus ? (**Jean:13:21-30**)

Imprimer ces questions, en laissant de la place pour des réponses, et les distribuer aux enfants à la fin de l'animation. Ils découvriront les réponses dans les textes de la semaine suivante et pourront noter leurs réponses.

En prévision de la semaine prochaine, prendre contact avec le moniteur suivant pour lui proposer de reprendre les réponses lors de sa séance, avec récompenses (ou pas, ou autre), en fonction de ce qui a été découvert par les enfants.

Source URL: <https://expl-or.net/fr/content/j%C3%A9sus-le-bon-berger>

Liens

[1] <https://expl-or.net/printpdf/node/353>

[2] https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/1._accueil_-_son_bergerie_1.mp3

[3] https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t8a5_1_parabole.pdf

[4] https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t8a5_2_images-verset.pdf

[5] https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t8a5_3_signet_0.pdf

[6] https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t8a5_4_moutons-paturage.pdf

[7] https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t8a5_5_marelle_2.pdf

[8] https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t8a5_6_bricolage.pdf