

# Saül, le premier roi d'Israël

## Tome 9 / Animation 3

---

### Objectif

Découvrir que c'est Dieu le vrai berger d'Israël, c'est lui qui guide Saül et son serviteur pour qu'ils puissent rencontrer Samuel. Grâce à cette rencontre, Saül va comprendre que Dieu l'appelle à son service comme roi.

Dans Le Livre

Texte(s) biblique(s)

**1 Samuel:9:1-27**

Verset(s) clé(s)

**Psaume:23:1-0:**

### Déroulement de l'animation

Un jeu de piste vous permettra de suivre le parcours de Saül jusqu'à ce qu'il rencontre Samuel qui va le désigner comme roi. Chaque stand permet de visualiser les étapes de la préparation de Saül jusqu'à ce qu'il découvre sa mission. Le jeu se termine par une réflexion sur le fait que c'est Dieu qui appelle et qualifie ses serviteurs.

Versets de la semaine

- **1 Samuel:9:1-14, 1 Samuel:9:15-27, 1 Samuel:10:1-10, 1 Samuel:10:17-26, 1 Samuel:14:47-52**

Pages

**29 à 35**

### Activités

JEU DE PISTE

JEU

**3 MINUTES**

## Accueil des enfants

### Description

PRÉVOIR SI POSSIBLE : un espace extérieur pour que chaque épreuve soit plus active et que le jeu soit plus dynamique.

Avant la séance, préparer la salle ou l'espace extérieur : réaliser un parcours avec plusieurs stands qui représenteront les étapes du parcours de Saül jusqu'à ce qu'il devienne roi. À chaque étape, les enfants auront des épreuves, jusqu'à ce qu'ils retrouvent les ânesses de Saül.

Au départ, à Guibéa, ville de Saül, vous placerez la pancarte "avis de recherche" (annexe).

Chaque équipe (de 2 ou 3 enfants) reçoit une feuille de route (annexe) sur laquelle elle notera son score à chaque épreuve. Elle recevra aussi la carte au trésor (annexe) que les enfants devront consulter à chaque étape de leur circuit.

### Media

 Carte [2]

 Avis de recherche [3]

 Feuille de route [4]

## LES ÂNESSES PERDUES

BRICOLAGE

7 MINUTES

### Introduction au thème

#### Description

Première épreuve au stand N° 1 Guibéa (pays de Saül-"Vous êtes ici") :

*Avant de partir, pour expliquer votre recherche aux gens de la région que vous allez traverser durant votre voyage, vous devrez représenter vos ânesses. Pour ce faire, chacun des membres de votre équipe doit réaliser un masque d'ânesse ressemblant. Au bout de sept minutes, les équipes seront notées et chaque chef d'équipe note les points reçus selon la qualité des masques réalisés.*

Matériel à prévoir pour réaliser les masques des ânesses perdues :

- Des filtres à café (un par enfant)
- De l'élastique
- Une agrafeuse
- Papier gris pour réaliser des oreilles d'ânes
- De la colle et des ciseaux

Chacun doit réaliser son masque d'ânesse.

Quand ceux-ci sont faits, les enfants doivent les donner à l'animateur qui les cachera (la dernière épreuve sera de les retrouver).

Chaque équipe note ses points sur sa feuille de route.

Media

 Masque exemple [5]

 Canevas masque [6]

CHALICHA ???

DÉFI

5 MINUTES

## Sujet de l'animation

### Description

Chaque équipe reçoit alors la première page de l'histoire de Saül (annexe) en plus de sa feuille de route et de la carte au trésor.

Vous pourrez situer l'action sur cette carte. Grâce à la carte l'équipe repère les indices sur la bonne direction à prendre. Au début de chaque stand, vous pourrez raconter le bout d'histoire qui correspond au lieu de la carte.

Il faudra trouver le stand N°2. Puis y répondre à une énigme.

Indice pour trouver stand 2 : C'est un stand dédié à la recherche et à l'observation (points d'interrogation). Chaque équipe cherche ce stand.

Le stand 2 sera le stand Chalicha (stand où vous aurez collé des points d'interrogation).

L'énigme peut être donnée à chaque équipe en même temps et la première équipe qui la résout a 3 points, la deuxième 2 point et la troisième 1 point par exemple (la réponse doit être soufflée à l'oreille de l'animateur).

Énigme du stand 2 :

QUEL EST LE POINT COMMUN ENTRE MOÏSE, SAÛL ET DIEU ? MOT EN 6 LETTRES.

Si l'équipe trouve la solution (ils sont tous les trois des "bergers"), elle peut continuer le parcours. Sinon, pendant qu'elle réfléchit, une autre équipe peut répondre à la question. Si les enfants ne trouvent pas, vous pourrez donner un indice comme le mot à trouver commence par la lettre B.

Quand chaque équipe a donné la bonne réponse et noté "berger" sur sa feuille de route, tous peuvent aller au stand N°3 "cadeau" (elle y recevra un indice pour connaître l'étape suivante).

Media

 Rencontre programmée [7]

CHERCHEZ LE VOYANT

JEU

10 MINUTES

## Sujet de l'animation

### Description

Épreuve n° 3 : Pays de Souf (Cadeau)

À CE STAND ON REÇOIT UN INDICE "CADEAU" (Une pancarte indique : « Cherchez le voyant ».)

Les équipes devront déballer un vrai "cadeau" dans lequel se trouve l'annexe (message codé). Il s'agit d'une double image où seront cachés le nom du prophète (SAMUEL) et le lieu où il se tient (RAMA).

Il faudra emballer cette annexe dans une enveloppe, elle-même placée dans une boîte plus grande, qui sera mise dans une boîte encore plus grande bien emballée.

*Le voyant se trouve dans une ville (représentée par un tas de pierres, cf. annexe). Peux-tu reconnaître qui est le voyant et reconnaître le nom de sa ville ?*

Préciser que le "voyant" dans ce texte biblique n'est pas quelqu'un qui lit dans une boule de cristal, mais d'un homme qui écoute Dieu et qui voit à l'avance ce que Dieu va faire.

On se place en cercle, on lance le dé. Les membres de chaque équipe placés sont en alternance pour donner plus de possibilités à chacun de gagner. Lorsqu'un joueur fait 6, il a le droit de déballer le cadeau. Mais dès qu'un autre joueur fait six, celui qui déballe le cadeau doit le passer à celui qui vient de faire "6". L'équipe gagnante est celle dont le joueur trouve la feuille puis les mots cachés dans les deux tas de pierres. L'animateur demande : *Une ville se cache derrière ce tas de pierres ? Pouvez-vous la reconnaître ?*

Il y aura donc deux mots à trouver au centre du cadeau : le nom du voyant (Samuel) et sa ville (Rama).

Si le gagnant du jeu du cadeau ne trouve pas la réponse, les autres joueurs de l'équipe pourront consulter la première page du texte biblique (annexe "rencontre programmée") pour trouver des indices supplémentaires. Si personne ne trouve les deux mots, les autres équipes pourront répondre à la question en observant les deux tas de pierres.

La première équipe qui trouve les deux mots a 3 points, la deuxième 2 point et la troisième 1 point par exemple (la réponse sera soufflée à l'oreille de l'animateur).

Media

 Message codé [8]

LE SECRET QUE DIEU A RÉVÉLÉ À SAMUEL

HISTOIRE

10 MINUTES

## Sujet de l'animation

Description

Trouver le stand N°4 : RAMA (oreille qui écoute)

Chaque équipe reçoit la deuxième page de l'annexe 3. L'animateur racontera l'histoire. Les enfants pourront lire 1Samuel 9:15-17 et trouver ce que Dieu avait révélé à Samuel. On répond tous ensemble, ici on ne donne pas de points pour la réponse.

Question à laquelle chaque équipe devra répondre en soufflant à l'oreille de l'animateur "LE MESSAGE SECRET" : Qui est le vrai berger d'Israël ? (Bonne réponse : Dieu). En effet, c'est Dieu qui a guidé la rencontre entre Saül et Samuel pour Saül puisse devenir le berger non d'ânesses mais du peuple de Dieu.

Tous reçoivent ensuite le verset à retenir (**Psaume:23:1**) et à réciter au stand "sortie".

## LE VERSET BIBLIQUE

ILLUSTRATION

5 MINUTES

### Sujet de l'animation

Description

Stand "sortie"

Apprendre **Ps:23:1**.

Chaque enfant doit le réciter à l'envers : "Rien de manquera ne je berger mon est Seigneur le".

## PERDU OU RETROUVÉ ?

RÉFLEXION

5 MINUTES

### Engagement personnel

Description

Comment nous sentons-nous quand nous avons perdu quelque chose ? Quel est notre sentiment quand nous l'avons retrouvé ? Parfois, en cherchant quelque chose, nous trouvons autre chose qui nous rend encore plus joyeux.

- Le peuple d'Israël était comme perdu sans berger. Mais maintenant Dieu lui donne un berger.
- Saül avait perdu ses ânesses mais il trouve sa vraie vocation : être berger de son peuple. Comment Dieu va-t-il l'aider à accomplir sa mission ?
- Dieu parle à Samuel et lui révèle ce qu'il va arriver. Dieu n'est-il pas le vrai berger dans cette histoire ?

Et nous ? Dieu nous appelle-t-il à son service ? Nous avons vu que Dieu avait appelé Samuel avant sa naissance. Maintenant nous voyons que Saul était déjà prédisposé à être un berger pour le peuple d'Israël.

Quels sont nos dons ? Comment nous qualifie-t-il ? Prévoir un petit moment de réflexion avant la prière.

LA JOIE DE LE SERVIR

PRIÈRE

6 MINUTES

## Ma prière

Description

Réciter le verset 1 du Psaume 23.

Chacun choisit un des versets du Psaume 23. Et on le lit ensemble comme une prière.

CACHE-CACHE

JEU

10 MINUTES

## Le moment détente

Description

Chercher les masques d'ânesse cachés par l'animateur.

TOUT CONCOURT AU BIEN DE CEUX QUI AIMENT  
DIEU

DÉFI

5 MINUTES

## Conclusion et Ouverture

Description

Sur la frise commencée, rajouter les deux encarts : "Période des Rois" et "Saül".

Proposer aux enfants de réfléchir aux événements de leur semaine et de reconnaître la présence de Dieu à leur côté. Réfléchir à la mission que Dieu pourrait nous confier à chacun personnellement.

Media

 [Chronologie complément](#) [9]

Source URL: <https://expl-or.net/fr/content/sa%C3%BCI-le-premier-roi-disra%C3%AB>

Liens

[1] <https://expl-or.net/printpdf/node/366>

[2] [https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t9a3\\_3\\_carte.pdf](https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t9a3_3_carte.pdf)

[3] [https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t9a3\\_1\\_avis-de-recherche\\_0.pdf](https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t9a3_1_avis-de-recherche_0.pdf)

[4] [https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t9a3\\_2\\_feuille-de-route\\_1.pdf](https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t9a3_2_feuille-de-route_1.pdf)

[5] [https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t9a3\\_5\\_masque-exemple.pdf](https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t9a3_5_masque-exemple.pdf)

[6] [https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t9a3\\_4\\_masque-canevas.pdf](https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t9a3_4_masque-canevas.pdf)

[7] [https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t9a3\\_6\\_rencontre-programmee.pdf](https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t9a3_6_rencontre-programmee.pdf)

[8] [https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t9a3\\_7\\_message-code.pdf](https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t9a3_7_message-code.pdf)

[9] [https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t9a3\\_8\\_chronologie-suite\\_0.pdf](https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t9a3_8_chronologie-suite_0.pdf)