

Temps :
50 min

Un extrait du film *Exodus*

1er temps : visionner l'extrait

L'animateur(trice) demande aux jeunes s'ils connaissent l'histoire de Moïse et s'ils peuvent la raconter rapidement (Moïse sauvé des eaux, le buisson ardent, la traversée de la mer Rouge, les tables de la loi...). Puis il (elle) leur propose de regarder un extrait du film *Exodus* de Ridley Scott (extrait de 2 h 19 min 40 sec à 2 h 21 min 48 sec).

2e temps : échanger

S'aider des questions suivantes si besoin :

- Que se passe-t-il dans cette scène ?
- Qui est le personnage qui grave dans la pierre ?
- Qui est le petit garçon ? Ridley Scott, le réalisateur, a pris le parti de nous représenter Dieu, non comme un vieux barbu, mais en jeune garçon.
- Pourquoi le réalisateur choisit-il de nous présenter Dieu de cette manière ? Si le vieux barbu représente la sagesse, le jeune garçon représente l'innocence et la vérité.

Au besoin, regarder à nouveau l'extrait en étant attentifs aux dialogues. Moïse est-il d'accord avec Dieu ? Quel choix fait-il ? Que dit Dieu ?

3e temps : ouvrir la Bible

Lire le passage du Livre de l'Exode (Ex 20, 1-17). Échanger :

- Quel autre mot utilise-t-on à la place du mot commandement ?
- En quoi ces paroles sont-elles des paroles de vie ? Prendre chaque parole et laisser les jeunes exprimer leur avis à leur sujet.
- En quoi ces paroles peuvent-elles les aider à poser des choix de vie aujourd'hui ?
- Jésus résume toutes ces paroles en deux commandements, les connaissent-ils ? Aller les lire en Marc 12, 28-31. Qu'en pensent-ils ?

Matériel : Ordinateur, vidéoprojecteur et enceinte, le DVD ou la VOD du film *Exodus* de Ridley Scott.

Temps :
45 min

Un jeu sur les personnages bibliques et leur choix

1er temps : jouer au jeu des 7 familles

Diviser le groupe en au moins 3 binômes et distribuer 7 cartes à chaque binôme, le reste faisant office de pioche. Pour commencer, un premier binôme demande une carte à l'équipe de son choix ("dans la famille témoin n°..., je voudrais..."). Si cette équipe possède la carte, elle la leur donne. Si elle ne possède pas la carte, l'équipe qui a formulé la demande prend la première carte de la pioche. Si c'est la carte souhaitée on annonce "Bonne pioche!", si ça ne l'est pas, on annonce "Mauvaise pioche". Tant qu'une équipe obtient les cartes qu'elle demande, elle continue à jouer. Sinon, on passe à l'équipe à sa gauche.

Attention ! Un joueur ne peut demander une carte d'une famille que s'il en possède déjà une dans son jeu. Quand un binôme possède toute une famille (les 6 cartes), il la pose devant lui. La partie continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carte à piocher. À la fin de la partie, chaque binôme prend le temps de remplir le tableau de la grille-réponse en se servant des indices donnés par les cartes.

2e temps : échanger

Prendre le temps du débat autour de ce qu'on a découvert des choix auxquels les différents témoins ont été invités par Dieu.

- Comment y ont-ils répondu ?
- Ont-ils eu des doutes ?
- Quelles conséquences cela a eues pour eux et leur entourage ?
- Qu'en pensent-ils ?

➤ Matériel : Le jeu de cartes et la grille réponse (une par binôme)

Temps :
40 min

L'appel des disciples

1er temps : lire le texte et l'annoter

Utiliser les signes suivants pour annoter les phrases du texte :

+ : je suis d'accord

! : je ne suis pas d'accord, cela me choque

? : je ne comprends pas (l'intention, le but de ce qui est écrit)

< : j'ai déjà vécu cela

2e temps : échanger

Dans un premier temps, les jeunes confrontent leurs annotations en commençant par les signes "?". Ceux qui ont compris expliquent aux autres. Puis on passe aux signes +, !, et on finit par <.

Chacun explique pourquoi il a attribué tel signe à telle phrase.

Dans un second temps, ils échangent avec les questions suivantes :

- Quel était le choix pour chacun ?
- À votre avis, pourquoi ce oui ?
- Qu'est-ce que cela a eu pour conséquence ?
- Est-ce un choix de vie, pourquoi ?

Un 3e temps, personnel,

peut être pris à la fin de cette animation ou être utilisé pendant le temps de relecture à la fin de l'itinéraire (cf. fiche animateur).

Matériel : à télécharger > Texte de Luc 5, 1-11 à photocopier pour chaque jeune & la fiche animateur

Temps :
40 min

Joseph et Marie

1er temps : raconter les textes

L'animateur(trice) raconte le récit de l'Annonciation (Lc 1, 26-38) et celui du songe de Joseph (Mt 1, 18-25), en ayant le texte sous les yeux et en mettant le ton comme on a l'habitude de le faire pour raconter une histoire. Il (elle) peut déposer en évidence des accessoires simples qui rappellent le texte (ex : une couverture et un oreiller pour le songe de Joseph). À la fin du récit le groupe prend un peu de temps pour revisiter le récit raconté, répondre aux questions éventuelles.

2e temps : échanger

- Quel était le choix pour Joseph ? Pour Marie ? Pourquoi ont-ils dit oui ? Se sont-ils sentis libres, pourquoi ?
- Après leur oui, qu'ont-ils fait ?
- Quelles difficultés et quelles joies cela a-t-il provoqué ? Pourquoi ?
- Pourquoi peut-on dire que c'est un choix de vie ?

Matériel : Télécharger la fiche animateur.