

Ma yse



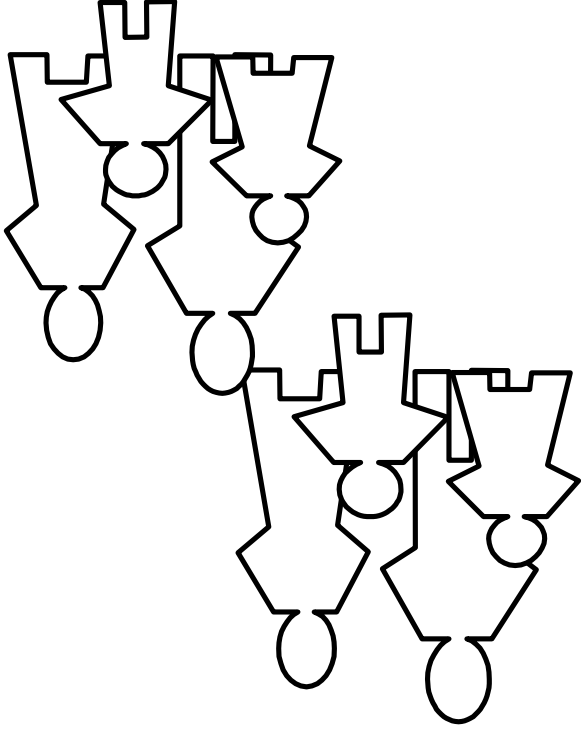
MISSION : SAUVEZ-LES TOUS !

Etape 1 : LA SITUATION

"Le Seigneur vit que les hommes  
étaient de plus en plus **malfaisants** dans le monde,  
et que les penchants de leur coeur  
les portaient de façon constante et radicale  
vers le mal.  
**Il en fut attristé**  
et regretta d'avoir fait des hommes sur la terre."  
Genèse 6.5-6



## Etape 2 : LES PERSONNAGES



"Voici l'histoire de Noé,  
qui était père de trois fils :  
Sem, Cham et Japhet.  
Noé était un homme droit,  
seul parmi ses contemporains,  
fidèle à Dieu...  
Dieu dit à Noé :  
"J'ai décidé d'en finir  
avec tous les humains ...  
Mais je prend l'engagement  
de t'épargner."  
Genèse 6.9, 10,13, 18

# JESUS



# NOTRE ARCHE

Chant

ENSEMBLE

Ensemble nous avons joué  
A bâtir l'arche de Noé  
Ensemble nous avons cherché  
du fourrage et des grains de blé  
*Ensemble, ensemble*  
*Notre devise est dans ce mot*  
*Ensemble tout semble plus beau*  
Ensemble nous avons trouvé  
Les animaux dans la forêt  
Ensemble nous étions protégés  
Quand la pluie s'est mise a tomber

Ensemble nous nous sommes réjouis  
d'un arc-en-ciel aussi joli  
Ensemble nous avons appris  
Que Dieu aime les grands, les petits

**la question imprévue**  
 10 personnes. Chacun, à tour de rôle, pioche une question et doit y répondre avant que les autres aient fini de compter jusqu'à 10.

**drame parmi les animaux**  
 12 personnes. Faire 4 groupes : les chacals, les chats-huants, les chamois et les chameaux. Lors de l'histoire, chaque animal nommé doit se lever, et ce jusqu'à l'appel d'un autre animal, alors il se rassoit.

**dans la mare, sur la rive**  
 8 personnes. Faire 2 équipes qui se font face avec des limites, matérialisées par de la ailine, figurant une rivière. Ils ne doivent pas se tromper quand le meneur de jeu dit "sur la rive" ou "dans la mare" ...

**les transporteurs**  
 12 personnes. Faire 4 groupes de 3 (2 qui en tiennent un 3e sur leurs bras). Ils doivent effectuer un parcours tandis que les autres comptent jusqu'à 40.

Constitution des équipes :  
**4 équipes** pour former les **4 couples** (M et Me Noé, M et Me Sem, M et Me Cham, M et Me Japhet).  
 Quand chaque enfant a réussi l'épreuve, il reçoit un carton sur lequel est indiqué le nom de son équipe. Il devra alors se placer près du piquet-drapeau correspondant.

MERCI

Etape 8 : LA RECONNAISSANCE

MERCI

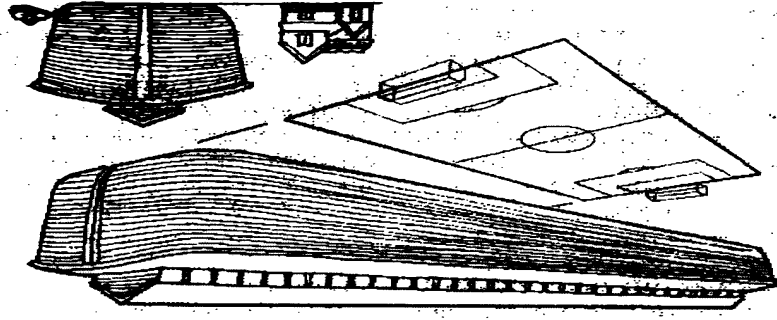
*Merci*

M  
E  
R  
C  
I

M  
E  
R  
C  
I

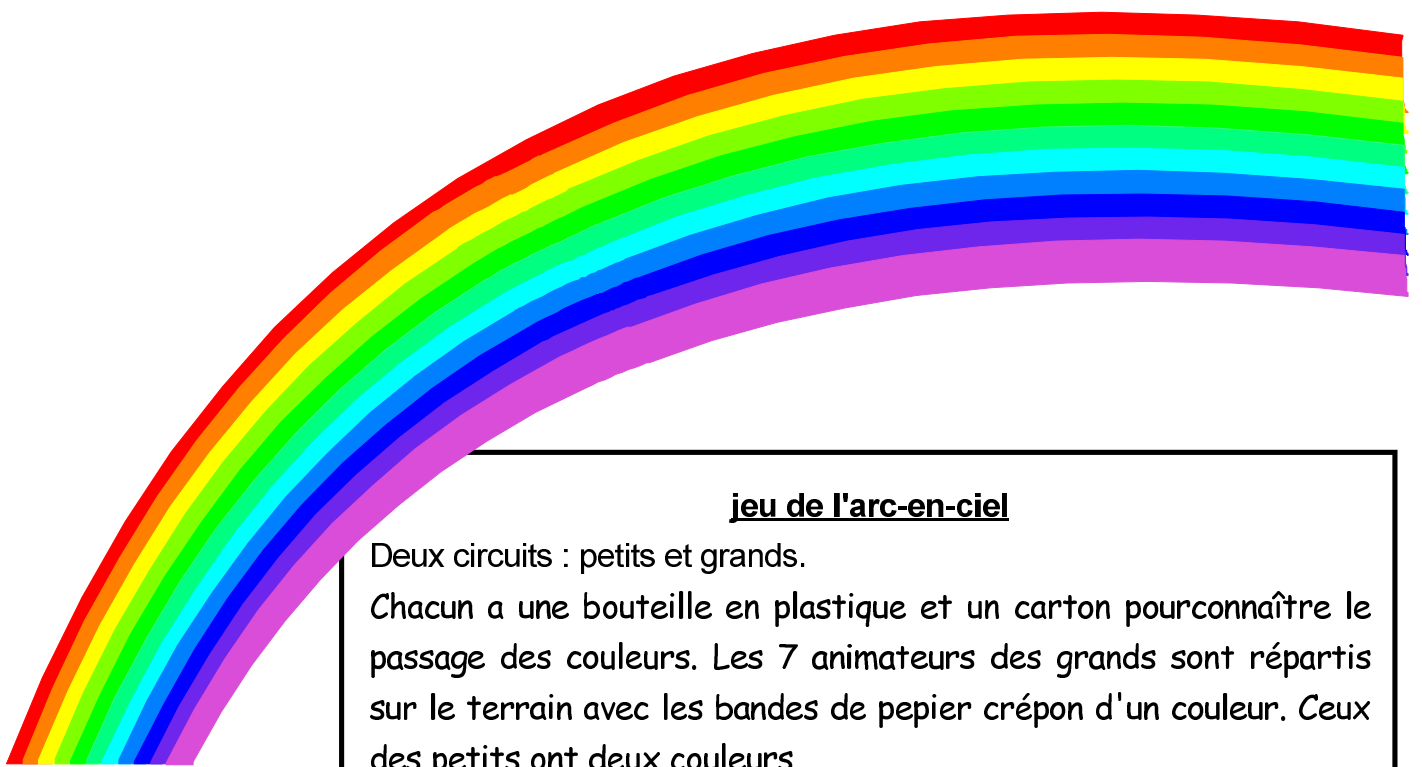
"Noé bâtit un autel  
qu'il consacra au Seigneur.  
Parmi les grands animaux et les oiseaux,  
il prit une bête de chaque espèce  
considérée comme pure  
et les offrit au Seigneur sur l'autel .... "

Genèse 8.20



"Construis-toi une arche,  
une sorte de grand bateau en bois de cypres,  
tu l'aménageras en de nombreux compartiments et tu l'enduiras de poix ...  
Voici comment tu la feras :  
elle devra avoir 150 m de long, 25 m de large et 15 m de haut.  
Tu la muniras d'un toit ...  
Sur un côté tu ménageras une porte.  
Enfin tu disposeras l'arche en trois étages."  
Genèse 6.14-16

### Etape 3 : LA CONSTRUCTION DE L'ARCHE



### jeu de l'arc-en-ciel

Deux circuits : petits et grands.

Chacun a une bouteille en plastique et un carton pour connaître le passage des couleurs. Les 7 animateurs des grands sont répartis sur le terrain avec les bandes de papier crépon d'un couleur. Ceux des petits ont deux couleurs.

Attacher la bande aux enfants qui passent vous voir. Quand les enfants ont terminé, ils s'assoient et attendent les autres.

**But :** chaque équipe doit récupérer deux morceaux de puzzle

l'arbre préféré  
Jeu en **équipe**.  
8 cartons avec un arbre (feuilles et fruits)  
sont le bois à côté du grand terrain. Il suffit  
de trouver celui de sa couleur ...

la pyramide humaine  
Jeu en **couple**.  
Les 4 couples ont 10' pour préparer une  
construction humaine (pyramide, symbole  
d'un bateau ...), puis chacun la présentera  
aux autres.

A la fin de ces deux jeux, chaque équipe reçoit deux morceaux d'un puzzle.

le puzzle  
Deux enfants par équipe apportent un morceau de puzzle et retournent s'asseoir.  
Un délégué par couple est nommé pour participer  
à la construction du puzzle avec les trois des autres couples.

## Etape 7 : L'ARC-EN-CIEL



"Puis Dieu pensa à Noé  
et à tous les animaux ...  
qui se trouvaient avec lui dans l'arche.  
Il fit souffler un vent sur la terre,  
et le niveau de l'eau commença de baisser.

Dieu dit à Noé :  
Sors de l'arche

ainsi que ta femme, tes fils et tes belles-filles.  
Fais aussi sortir toutes les bêtes qui sont avec toi.

**Je vous fais une promesse ...**

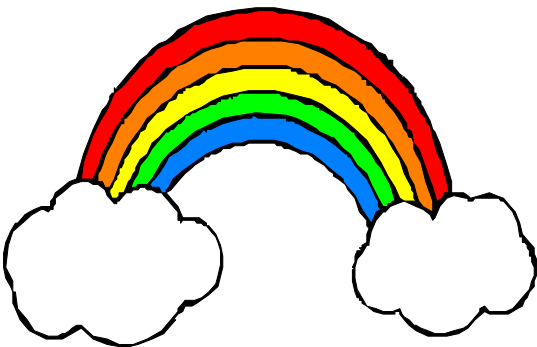
Jamais plus la grande inondation ne supprimera  
la vie sur la terre.

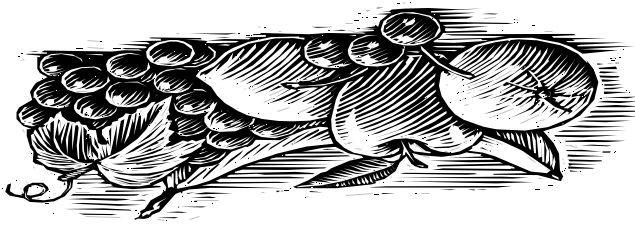
Voici le signe que je m'y engage  
envers vous et envers tout être vivant ...

**Je place mon arc dans les nuages ...**

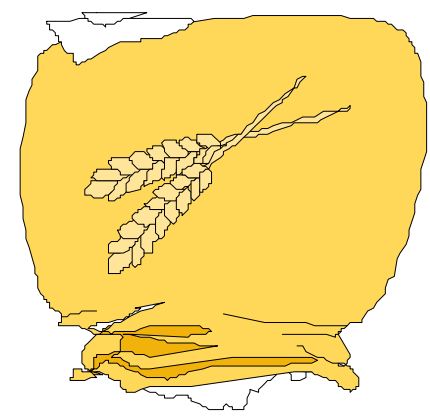
Chaque fois ... qu'il apparaîtra, je penserai  
à l'engagement que j'ai pris."

Genèse 8.1, 15-17 ; 9.9-16

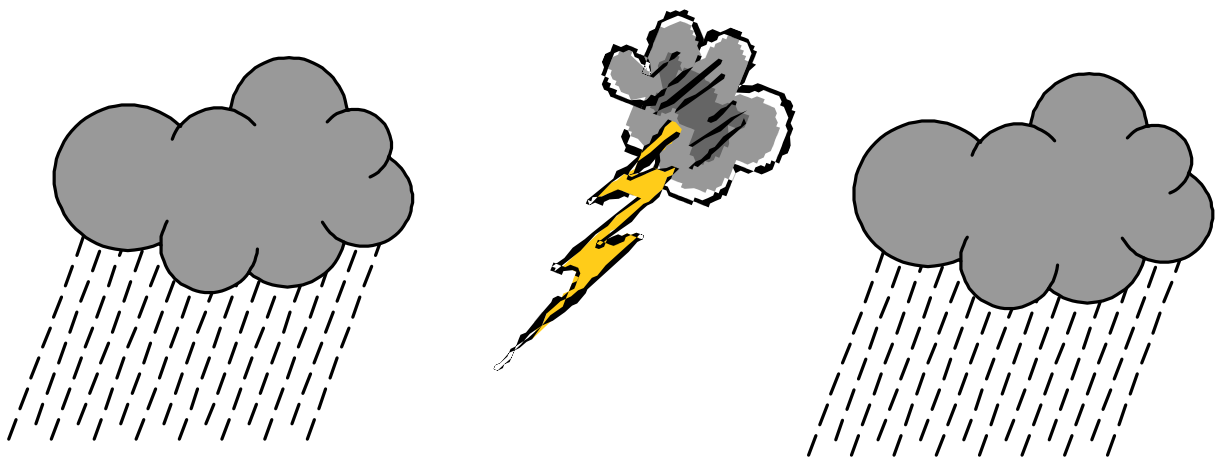




"Procure-toi donc  
toutes sortes de vivres,  
fais-en des provisions,  
pour que vous ayez de quoi manger,  
eux et toi."  
Genèse 6.21



# Etape 4 : LA NOURRITURE



### **le ban de la pluie**

Tous les enfants et les animateurs sont assis en cercle  
autour de l'arche.

Chacun tape dans ses mains en rajoutant un doigt  
à chaque fois et en commençant par le plus petit doigt.  
Quand tous les doigts tapent, compter jusqu'à 40 tous ensemble

**But** : ramener dans l'arche le fourrage des animaux et la nourriture des hommes

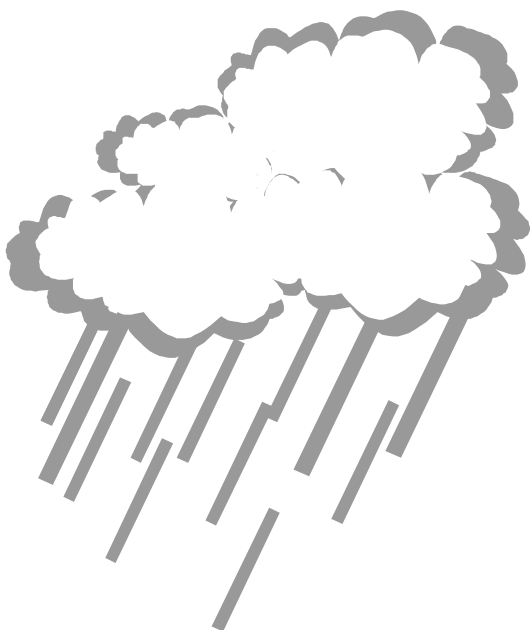
### la course aux pots

Chaque équipe a un premier pot dans lequel se trouve les indications à suivre pour trouver le fourrage.  
A chaque fois qu'un pot est trouvé, il faut le prendre et le ramener.  
Quand l'équipe a trouvé le fourrage, le ramener dans l'arche et attendre que toutes les équipes soient revenues.

### les paquets

Former un cercle avec toutes les équipes. Le meneur de jeu indique le nombre de personnes dans chaque paquet et ceux qui ne sont pas dans un paquet s'assoient. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste que 8 personnes.  
Ces 8 joueurs auront les yeux bandés et devront, à tour de rôle, fouiller dans un sac et ramener un fruit ou un légume, parmi d'autres choses.  
Quand ils l'auront trouvé, ils le mettront dans une corbeille près de l'arche.  
les autres peuvent les encourager.

## Etape 6 : LA PLUIE



"Encore une semaine,  
et je ferai tomber la pluie  
pendant 40 jours et 40 nuits...

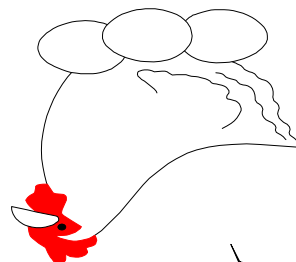
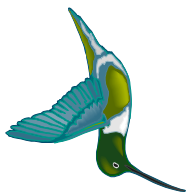
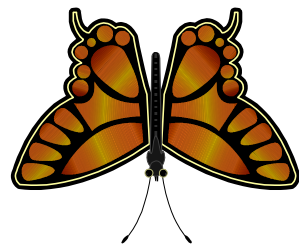
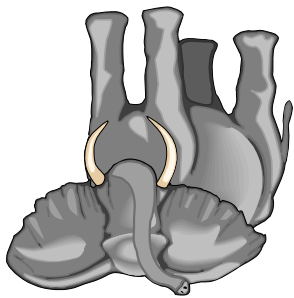
La grande inondation  
dura 40 jours sur la terre  
quand le niveau de l'eau monta,  
l'arche fut soulevée  
au-dessus du sol  
et se mit à flotter ...

L'eau monta finalement  
jusqu'à plus de 7 mètres  
au-dessus des sommets.

tout ce qui vivait  
et se mouvait sur la terre  
expira. "

Genèse 7.4, 17, 20-21

"Tu devras y faire entrer  
 un couple de chaque espèce vivante,  
 un mâle et une femelle,  
 pour les conserver en vie avec toi."  
 Genèse 6.19



Etape 5 : LES ANIMAUX



**But** : ramener les animaux (représentés par les Petits) dans l'arche

**suivre la piste**

Elle se fait en deux étapes :

1) les équipes "hommes" vont dans le bois suivre la piste de leur couleur, trouver les énigmes et enfin savoir le nom des 3 animaux qu'ils devront ramener dans l'arche.

Quand ils ont fini, ils répondent aux trois questionnaires.

2) les équipes "femmes" répondent aux trois questionnaires.

Quand elles ont fini, elles suivent la piste de leur couleur et cherchent le nom de leurs 3 animaux à ramener.

**ramener les animaux**

Quand les 2 étapes de la piste sont faites, chaque équipe va chercher ses trois animaux dans "l'enclos" (lieu du pique-nique) où chaque enfant du groupe des Petits a un animal en plastique avec lui.

Trouver les trois enfants qui ont les animaux de l'équipe et les emmener près de l'arche. Tout cela avec beaucoup de délicatesse ...

Attendre que chaque équipe soit revenue et assise. Puis les petits vont mettre leur animal dans l'arche.