

Thème « Des arbres nous enseignent »

Préparation personnelle :

- ❖ **L'olivier** Genèse 8.4-12 **Noé** (sortie de l'arche, arbre de la paix)
- ❖ **Le cèdre** 2 Chroniques 2.2-3a, 7-8 **Salomon** (construction du temple)
- ❖ **Le figuier** Luc 13.6-9 **Le vigneron** (porter du fruit)
- ❖ **L'acacia** Exode 25.8-22 **Moïse** (arche de l'alliance)
Matthieu 27.27-31 **Jésus** (couronne d'épines)
- ❖ **Le caroubier** Luc 15.11-24 **Le fils prodigue** (pardon)
- ❖ **Le palmier** Psaume 92.13-16 **Le juste** (croissance)
- ❖ **Les arbres** Psaume 96 Hymne de louange à Dieu

Chaque arbre représente un point de l'Évangile.

Préparation du grand jeu :

Le carnet de l'animateur : chaque animateur en a un exemplaire. Le jeu se décompose en 7 étapes :

- ❖ Introduction avec les 5 équipes
- ❖ 5 étapes à faire avec son équipe
- ❖ Conclusion avec l'équipe des Petits

Voir l'exemple de carnet pour les explications des différents jeux en PDF

« carnet animateur »

Chaque animateur a un badge à la couleur de son équipe et l'arbre représentant la couleur.

Voir la suggestion de badge en PDF **« noms des animateurs »**

Pour préparer les carnets, il faut 2 carnets identiques par équipe et changer l'ordre des jeux suivant le tableau ci-dessous pour ne pas que toutes les équipes soient en même temps sur les jeux ! L'exemple de carnet en PDF est celui de l'équipe Jaune : RACINES.

	RACINES Jaune	TRONCS Noir	BRANCHES Rouge	ECORCES Blanc	FEUILLES Vert
CEBRE (jaune)	Crocodiles Arbres	Passe à deux Citadelle	Suivez la mère Balle au mot	Clin d'œil Foot indien	Ecureuil Têtes dures
FIGUIER (noir)	Clin d'œil Foot indien	Crocodiles Arbres	Passe à deux Citadelle	Ecureuil Têtes dures	Suivez la mère Balle au mot
ACACIA (rouge)	Passe à deux Citadelle	Clin d'œil Foot indien	Ecureuil Têtes dures	Suivez la mère Balle au mot	Crocodiles Arbres
CAROUBIER (Blanc)	Ecureuil Têtes dures	Suivez la mère Balle au mot	Clin d'œil Foot indien	Crocodiles Arbres	Passe à deux Citadelle
PALMIER (vert)	Suivez la mère Balle au mot	Ecureuil Têtes dures	Crocodiles Arbres	Passe à deux Citadelle	Clin d'œil Foot indien

Le plateau de jeu : il représente un arbre, **L'OLIVIER**, symbole de paix, force, fidélité, victoire, longévité.

Voir la photo du plateau de jeu et « bannière de jeu »

Préparer 10 cartons pour chaque équipe (50 en tout), dont la moitié sera vierge et l'autre avec un mot concernant le texte de chaque arbre. Une fois écrits, ces mots seront découpés en 2, 3 ou 4 morceaux et mis dans une enveloppe. Chaque équipe devra trouver une enveloppe (ou autre contenant) à chaque étape et refaire le mot en le collant sur le carton vierge de même couleur.

Couleur	Jaune	Noir	Rouge	Blanc	Vert
Nom	RACINES	TRONCS	BRANCHES	ECORCES	FEUILLES
Cèdre	gloire	majesté	grandeur	puissance	force
Figuier	avertissement	malédiction	jugement	condamnation	récolte
Acacia	dureté	résistance	souffrance	mort	durabilité
Caroubier	nostalgie	amertume	Faim	repentance	déchéance
Palmier	prospérité	paix	sécurité	croissance	bonheur

Voir « cases de l'arbre »

(les mots des cases noires ne se voient pas, il faudra copier les mots du figuier avec un crayon blanc)
Faire 5 barres de polystyrène recouvert de chaque couleur dans lesquels seront plantés 5 cartons sur lequel se trouvera un message.

« QUI SUIS-JE ? » : préparer des cartons avec les 6 questions à poser aux enfants pour qu'ils découvrent les 6 éléments de l'arbre.

Voir « cartes qui suis-je ? »

Les jeux : installer sur le terrain le matériel les différents jeux avec leur titre.

Voir la suggestion des titres « jeux »

Déroulement du grand jeu :

Les équipes : Répartir les enfants en 5 équipes avec 2 animateurs par équipe. La 6^e équipe, formée par le groupe des 3-6 ans, nous rejoindra à la fin du jeu.

Chaque équipe a une **couleur** représentant les **5 couleurs de l'Évangile** (lanière de crépon autour du poignet), un **nom** (élément constitutif de l'arbre) :

❖ Racines	Jaune	la volonté de Dieu	le cèdre
❖ Tronc	Noir	le problème	le figuier
❖ Branches	Rouge	la solution	l'acacia
❖ Ecorce	Blanc	le choix	le caroubier
❖ Feuilles	Vert	la vie nouvelle	le palmier
❖ Fruits	Bleu	équipe des petits	

Introduction : Réunir les enfants autour du plateau de jeu. Chaque équipe est devant un piquet de sa couleur.

Lecture du texte dans le carnet (p.2)

Symbolisme de l'olivier : paix, force, victoire, longévité et aussi alliance et recommencement.

La composition de l'arbre : à la découverte du rôle de ce grand végétal, qui a besoin de soleil et d'eau pour grandir. Commencer le jeu devinette en séparant chaque équipe en deux (chaque groupe avec un animateur) et en leur donnant les 6 questions à trouver.

Dès qu'une équipe entière a trouvé les 6 éléments constitutifs de l'arbre, elle peut démarrer les 5 étapes en suivant l'enchaînement sur le carnet.

Les 5 étapes : marche à suivre pour chaque étape

- Prendre le **carton** (à la couleur de l'équipe) planté dans une barre de la couleur de l'étape
- Lire le **message** trouvé qui indiquera un lieu où se rendre afin de faire les épreuves (il y a toujours deux jeux à faire et pas toujours au même endroit !)
- Lire le **texte du carnet** pour l'étape
- Faire les **deux jeux** proposés en suivant la progression du carnet. Ils sont indiqués sur le terrain par une feuille plastifiée
- A la fin de l'étape, il faudra avoir **recupéré** une **partie d'une image** à reconstituer à la fin avec les autres équipes (image d'un arbre différent selon les étapes) et **une ou plusieurs lettres**
- Coller sur un carton fourni les lettres pour former un mot à mettre sur l'arbre
- Et ainsi de suite pour les 4 prochaines étapes

Conclusion du grand jeu :

Lorsqu'une équipe a terminé, elle s'assoit vers le plateau de jeu et attend les autres. Puis l'équipe des petits arrivent avec un jeu : il faut deviner le nom des fruits qu'ils représentent (chaque petit avait un dessin de fruit).

Rappel du thème avec **Les arbres de l'Évangile** :

- ❖ Le **Cèdre**, pour construire la maison de l'Éternel, nous parle de gloire, de majesté, de grandeur, de puissance et de force. C'est le **Royaume de Dieu**, le lieu où il se tient.
- ❖ Le **Figuier**, dont on dit que le fruit est excellent, nous avertit : s'il ne donne pas de fruits, il sera coupé ! Il nous parle de malédiction, de jugement et de condamnation. C'est la **séparation d'avec Dieu**.
- ❖ L'**Acacia**, pour construire le tabernacle et tresser la couronne d'épines de Jésus, nous parle de dureté, de résistance, car c'est un bois qui est dur, de souffrance et de mort. C'est la **solution de Dieu** pour nous ouvrir le ciel.
- ❖ Le **Caroubier**, pour nourrir les cochons, nous parle de nostalgie, d'amertume, de faim et de repentance. C'est le **pardon de Dieu** si nous reconnaissons notre péché et que Jésus ait pris notre place en mourant sur la croix.
- ❖ Le **Palmier**, pour orner la maison de Dieu, nous parle de prospérité, de croissance, de sécurité, de paix et de bonheur. C'est la **vie nouvelle avec Dieu**.
- ❖ Les **arbres de la forêt** « qui louent Dieu » : lire le texte dans le carnet. Il nous parle de victoire, de justice, de louange et de joie. C'est le **retour de Jésus** et le **règne de Dieu** sur la terre.

Retenons cette leçon : l'arbre nous apprend à nous tenir droit, à chercher les hauteurs pour trouver le soleil de la justice de Dieu, à s'enraciner profondément dans sa Parole, à purifier le monde par la respiration de la prière, à offrir à tous l'ombre et l'abri en témoignant et agissant pour Dieu.

Chant :

Car c'est la joie, la joie qui remplit tout mon cœur
 Qui remplit tout mon cœur (bis)
 Car c'est la joie, la joie qui remplit tout mon cœur
 Oh ! Gloire à mon Sauveur !

Présentation du dépliant :

Chaque enfant et adulte en aura un exemplaire.

Voir « **dépliant 2009** »

La sortie s'est terminée par un goûter.