

Grand jeu : Moïse en route vers un monde nouveau

(préparé pour le we connexions 2022)

Chaque équipe circulera avec une **feuille de route** (= une grille pour compter les points obtenus à chaque étape). Les animateurs présents aux étapes la rempliront. Les grilles seront récupérées à la fin du jeu et le comptage sera fait par les animateurs, afin d'annoncer l'équipe gagnante au moment de la louange du soir.

1. Le buisson ardent : l'ange du Seigneur apparaît à Moïse au milieu d'un buisson en flammes, mais le feu ne détruit pas le buisson.

Les joueurs s'approchent du buisson. Pour recevoir le message de Dieu, il leur faut trouver comment aborder le buisson :

a. en enlevant leurs sandales ;

b. en se cachant les yeux pour ne pas risquer de voir Dieu.

Une fois les indices trouvés, les joueurs peuvent récupérer le message de Dieu : « J'ai vu la misère de mon peuple en Egypte (...) Alors maintenant, je t'envoie vers le roi d'Egypte. Va et fais sortir de son pays les Israélites, mon peuple » (Exode 3, versets 7 à 10).

Temps : 10 minutes

Toutes les équipes en même temps

Réalisation : Utiliser une lumière pour éclairer le buisson.

Cacher des indices inscrits sur du papier de couleur autour du buisson (une couleur par équipe).

Cacher le message de Dieu (message à trous sur un papier de style parchemin), en autant d'exemplaires que d'équipes.

Prévoir un stylo par équipe et une feuille blanche pour réécrire le message.

2. Le bâton de Moïse : Moïse craint de ne pas être cru par les Egyptiens. Dieu lui confie un outil pour prouver qu'il s'est révélé à lui et pour lui transmettre sa puissance, un bâton, qui se transforme notamment en serpent.

Les joueurs devront deviner quel objet prendre au milieu de plusieurs autres.

Temps : 5 minutes

Toutes les équipes en même temps

Réalisation : Répartir différents objets en tas (une Bible, un bâton, des chaussettes, une épée (ou autre arme), une corde, une flûte, une paire de chaussures, un sac, des stylos, une boussole, une carte, un opinel, un chapeau...).

Les laisser réfléchir. S'ils ne trouvent pas, donner le verset à chercher dans la Bible.

3. Aaron, le porte-parole de Moïse : Dans la Bible, Moïse est envoyé par Dieu pour sauver son peuple et s'adresser au pharaon, mais il est mauvais orateur : son frère Aaron est désigné pour lui prêter sa voix, pour être son porte-parole.

Dans chaque équipe, on désigne un Moïse et un Aaron. Moïse lira silencieusement les paroles à adresser au pharaon et devra les mimer à Aaron qui traduira ensuite oralement au reste de l'équipe. En seconde chance, il sera possible d'utiliser le dessin, puis éventuellement de prononcer certains mots. Il sera possible de changer de personne pour que tout le monde participe ou si ceux qui ont été désignés n'y parviennent pas. « Le Seigneur, Dieu d'Israël, te donne cet ordre : laisse partir mon peuple dans le désert (...) » (Exode 5, verset 1).

Temps : 10 minutes

Toutes les équipes en même temps, en s'écartant pour ne pas entendre les autres et chacune sous la surveillance d'un animateur.

Réalisation : Des chronomètres pour limiter le temps des épreuves (4 + 3 + 2). Des feuilles et des stylos pour la seconde chance.

4. Les dix plaies d'Égypte : pour convaincre le pharaon de laisser sortir les Hébreux d'Égypte, Dieu fit pleuvoir dix malheurs sur les Égyptiens.

Les joueurs devront avancer sur un jeu de l'oie, en tirant les dés. Ils gagnent l'étape une fois la dixième plaie passée.

Pour atteindre une case « calamité », il faut faire un nombre juste, soit en avançant, soit en reculant. En arrivant sur une case « calamité », l'équipe doit retrouver la carte qui lui correspond, avec le verset biblique.

Certaines cases font revenir en arrière, d'autres immobilisent le temps de laisser passer les autres équipes.

A la dernière case (celle du dernier malheur), les joueurs doivent trouver un indice : le moyen de protéger leurs premiers nés mâles de la mort (= marquer sa porte du sang d'un agneau).

Puis l'équipe peut se rendre devant le pharaon qui l'autorisera à poursuivre le jeu à l'étape suivante.

Le jeu est ouvert pour 20 minutes : le temps dont disposera chaque équipe dépendra du moment de leur arrivée dans le jeu.

Temps : 20 minutes au maximum

Toutes les équipes en même temps

Réalisation : Un jeu de l'oie. Des dés. Des pions. 10 cartes « calamités » avec les versets bibliques correspondant à chacune.

5. Dieu guide son peuple de jour comme de nuit : pour guider son peuple à travers le désert, Dieu a mis devant eux une colonne de fumée à suivre le jour et une colonne de feu la nuit.

Les joueurs ont les yeux bandés et se tiennent la main, en équipe, sauf un, qui sert de guide pour exécuter un parcours de motricité.

Temps : 10 minutes

Les équipes partent une par une

Réalisation : Des foulards pour cacher les yeux. Différents obstacles pour le parcours de motricité (chaises, tables, sacs, cartons, etc.) : à voir sur place.

Un chronomètre (maximum 2 minutes par équipe).

6. La traversée de la mer Rouge : les Hébreux doivent traverser la mer Rouge, poursuivis par les Egyptiens qui veulent les retenir.

Une équipe représente les Egyptiens, une autre les Hébreux. Chacun a les pieds noués. Les Hébreux partent au premier top, les Egyptiens au second : les Hébreux doivent traverser le champ sans être rattrapés par les Egyptiens (un « chat » avec les pieds attachés). Au retour, on intervertit les équipes.

Temps : 10 minutes

Toutes les équipes, avec un départ deux par deux.

Réalisation : Des élastiques pour attacher les pieds.

7. Dieu fait alliance avec le peuple d'Israël : une fois sortis d'Egypte, Dieu a fait alliance avec son peuple à travers Moïse.

En moins de 5 minutes, les joueurs doivent remplir une grille de mots fléchés pour trouver le mot mystère, ce que Dieu propose à son peuple : une Alliance.

Temps : 5 minutes

Toutes les équipes, deux par deux dans les salles. Maximum 5 minutes (chrono).

Réalisation : Un exemplaire du jeu par équipe. Des stylos. Un chronomètre par salle.

8. Les dix commandements : les joueurs doivent décoder chacun des dix commandements et retrouver leur numéro dans les Tables de la Loi affichées.

Temps : 5 minutes (+ possibilité de temps supplémentaire)

Réalisation : un exemplaire des 10 énigmes par équipe. Des stylos. Des chronomètres (5 minutes + bonus)

1^{er} commandement : lettres mêlées

2^{ème} commandement : mots mêlés

3^{ème} commandement : rébus

4^{ème} commandement : grille de mots à compléter et mot mystère

5^{ème} commandement : rébus

6^{ème} commandement : code « nuages »

7^{ème} commandement : mots croisés

8^{ème} commandement : dessin

9^{ème} commandement : grille de mots cachés

10^{ème} commandement : rébus

Etape 1 : Le buisson ardent

« Moïse garde les moutons et les chèvres de Jéthro, son beau-père, le prêtre de Madian. Un jour, Moïse conduit le troupeau au-delà du désert et il arrive à l'Horeb, la montagne de Dieu. Là, l'ange du Seigneur lui apparaît dans une flamme, au milieu d'un buisson. Moïse regarde : le buisson est en feu, mais le feu ne détruit pas le buisson. Moïse se dit : « Je vais faire un détour pour voir cette chose étonnante. Le buisson n'est pas brûlé. Pourquoi donc ? ». Le Seigneur voit que Moïse fait un détour pour regarder. Alors Dieu l'appelle au milieu du buisson : « Moïse ! Moïse ! ». Moïse répond : « Je suis là ! ». (Exode 3, 1-4)

Temps : 10 minutes

Matériel : indices sur des cartons aux couleurs des équipes. Messages à trous sur une feuille roulée en style « parchemin ». Des feutres à la couleur de l'équipe et des feuilles blanches.

Les équipes peuvent jouer toutes en même temps.

But du jeu :

Animateur : « **Le Seigneur a un message à transmettre à Moïse, à vous transmettre. Une mission très importante ! Mais pour approcher du buisson et entendre les consignes de Dieu, vous devez respecter la sainteté du lieu : Comment ? Que devez-vous faire ?**

Cherchez autour de vous les indices qui vous permettront d'approcher du buisson sans risque de froisser Dieu (en respectant bien la couleur de votre équipe) ».

Chaque équipe cherche deux papiers avec leur couleur.

- *Le premier indique : « Enlève tes sandales parce que cet endroit est saint » (Exode 3, 5) ;*
- *Le deuxième indique : « Moïse se cache le visage parce qu'il a peur de regarder Dieu » (Exode 3, 6)*

Une fois les indices trouvés et compris, l'un des membres de l'équipe s'approche du buisson en enlevant ses chaussures et en se cachant les yeux et récupère le message de Dieu : un texte à trous.

Animateur : « **Voici le message de Dieu et votre mission... mais il a été un peu effacé. Retrouvez tous les mots le plus rapidement possible ».**

« J'ai __ la misère de mon p ___ e en E ___ e.

Je l'ai entendu c ___ r sous les c ___ s de ses chefs é ___ s.

Oui, je connais ses s ___ f ___ c ___ s.

Je suis donc descendu pour le d ___ r du pouvoir des E ___ s.

Je veux l'emmener d'Egypte dans un p ___ s beau et g ___ d qui déborde de l ___ t et de m ___ l.

Alors maintenant, je t'e ___ e vers le r ___ d'Egypte.

Va et fais s ___ r de son pays les Israélites, mon p ___ e » (Exode 3, 7-10).

Solution : « J'ai vu la misère de mon peuple en Egypte. Je l'ai entendu crier sous les coups de ses chefs égyptiens. Oui, je connais ses souffrances. Je suis donc

descendu pour le délivrer du pouvoir des Egyptiens. Je veux l'emmener d'Egypte dans un pays beau et grand qui déborde de lait et de miel (...). Alors maintenant, je t'envoie vers le roi d'Egypte. Va et fais sortir de son pays les Israélites, mon peuple » (Exode 3, 7-10).

Comptage des points :

En fonction de l'ordre d'arrivée des équipes à la fin de l'étape :

Temps	Points
1er	6
2e	5
3e	4
4e	3
5e	2
6e	1

Etape 2 : Le bâton de Moïse

« Moïse répond au Seigneur : « Mais voilà ! Les Israélites ne me croiront pas. Ils ne m'obéiront pas, mais ils diront : « Non, le Seigneur ne s'est pas montré à toi ». Le Seigneur demande à Moïse : « Qu'est-ce que tu tiens à la main ? ». Moïse répond : « Un bâton ». Le Seigneur lui dit : « Jette-le par terre ! ». Moïse le jette par terre : le bâton devient un serpent. Moïse recule très vite devant lui. Le Seigneur lui donne cet ordre : « Avance ta main et prends le serpent par la queue ». Moïse avance la main et il prend le serpent. Le serpent redevient bâton dans sa main. (Exode 4, 1-4)

Temps : 5 minutes

Matériel : à disposer comme objets à choisir : une Bible, un bâton, des chaussettes, une épée (ou autre arme), une corde, une flûte, une paire de chaussures, un sac, des stylos, une boussole, une carte, un opinel, un chapeau...

Un chronomètre (temps : 3 minutes)

Pour trouver le verset biblique : une Bible.

Les équipes peuvent jouer toutes en même temps.

But du jeu :

Animateur : « **Moïse est plein d'hésitations devant la mission demandée par Dieu. Il craint de ne pas être écouté par les Israélites, de ne pas être pris au sérieux, de ne pas être obéi. Comment les Hébreux vont-ils pouvoir croire que Dieu a parlé à Moïse ? Vont-ils comprendre sans problème qu'il est envoyé par Dieu ? Pour rassurer Moïse, Dieu lui dit de prendre un outil avec lui, quelque chose qui permettra de montrer Sa puissance :**

Cherchez parmi tous les objets que vous voyez celui que Moïse doit choisir pour montrer la puissance de Dieu.

Vous avez maximum trois minutes pour observer tous les objets devant vous et trouver le bon. En SILENCE surtout ! Les autres équipes pourraient en profiter... Quand vous pensez avoir trouvé, vous vous éloignez un peu pour vous mettre d'accord entre vous. Et vous venez nous dire dans l'oreille l'objet que vous choisissez, le plus vite possible ».

Chaque équipe observe en silence les objets pendant maximum 3 minutes (l'animateur déclenche le chronomètre). Puis chacune se retire dans un coin pour délibérer, décide l'objet choisi et vient le dire discrètement à l'animateur.

- *Si l'équipe trouve, elle passe à l'étape suivante ;*
- *Si l'équipe ne trouve pas, l'animateur donne la référence à rechercher dans la Bible (Exode 4,1-4).*

Solution : le bâton.

Comptage des points :

En fonction de l'ordre dans lequel les équipes ont trouvé la solution, avec une déduction de points pour l'équipe ayant eu besoin de l'aide de la Bible :

Temps	Points	Deduit	Total
1er	12		
2e	11		
3e	10		
4e	9		
5e	8		
6e	7		
Echec	0		

En cas d'aide: - 6 pts

Etape 4 : les dix plaies d'Égypte

1. « Le Seigneur, le Dieu des Hébreux, m'a envoyé te dire : « Laisse partir mon peuple pour qu'il me serve au désert. Mais jusqu'ici, tu ne m'as pas écouté. C'est pourquoi le Seigneur le dit : cette fois-ci tu reconnaîtras qui il est. Je vais frapper l'eau du Nil avec le bâton que j'ai dans la main, et elle va devenir du sang. Les poissons vont mourir, le fleuve sera empoisonné et les Égyptiens ne pourront plus boire son eau » (*Exode 7, 16-18*).

2. Ensuite, le Seigneur dit à Moïse : « Va trouver le roi d'Égypte et dis-lui : « Voici l'ordre du Seigneur : Laisse partir mon peuple pour qu'il me serve. Si tu refuses de le laisser partir, je couvrirai toute l'Égypte de grenouilles. Elles rempliront le Nil, puis elles sortiront pour entrer dans ton palais, dans ta chambre à coucher et jusque dans ton lit. Les grenouilles entreront chez les gens qui t'entourent et dans les maisons des Égyptiens, dans les fours et dans les coffres à pain. Elles monteront sur toi, sur les Égyptiens et sur ceux qui t'entourent ». (*Exode 7, 26-29*).

3. Le Seigneur dit à Moïse : « Commande à Aaron d'étendre son bâton et de frapper la poussière du sol. Elle se changera en puces dans toute l'Égypte ». Moïse et Aaron obéissent. Aaron étend le bras et, avec son bâton, il frappe la poussière du sol. Dans toute l'Égypte, toute la poussière du sol se change en puces. Et les puces couvrent les gens et les animaux. Les magiciens égyptiens essaient à leur tour de chasser les puces grâce à leur magie, mais ils n'y arrivent pas. Les puces restent sur les gens et sur les animaux. Alors les magiciens disent au roi d'Égypte : « C'est la puissance de Dieu ! » (*Exode 8, 12-15*).

4. « Voici ce que moi, le Seigneur, je commande : laisse partir mon peuple pour qu'il me serve. Si tu refuses de le laisser partir, je vais envoyer des mouches piquantes sur les gens qui t'entourent, sur ton peuple et dans tes palais. Elles rempliront les maisons des Égyptiens et elles couvriront le sol de l'Égypte. Pourtant, ce jour-là je ferai une différence pour la région de Gochen, où mon peuple habite. Là-bas, il n'y aura pas de mouches piquantes. De cette façon, tu sauras que moi, le Seigneur, je suis présent dans ton pays » (*Exode 8, 16-18*).

5. « Laisse partir mon peuple pour qu'il me serve. Si tu refuses toujours de le laisser partir, si tu continues à le retenir, moi le Seigneur, je vais agir contre tes troupeaux qui sont dans les champs. J'enverrai une peste très grave qui rendra malades tes chevaux, tes ânes, tes chameaux, tes bœufs, tes moutons et tes chèvres. Mais moi, le Seigneur, je ferai une différence entre les troupeaux des Israélites et les troupeaux des Égyptiens. Aucun animal appartenant aux Israélites ne mourra » (*Exode 9, 2-4*).

6. Le Seigneur dit à Moïse et à Aaron : « Prenez dans vos mains de la cendre du feu. Moïse la lancera en l'air devant le roi d'Égypte. Cette cendre se répandra dans toute l'Égypte. Ensuite, dans tout le pays, les personnes et les animaux auront sur la peau des boutons qui formeront des plaies » (*Exode 9, 8-9*).

7. Moïse lève son bâton vers le ciel. Le Seigneur envoie le tonnerre et la grêle. La foudre tombe sur la terre, et le Seigneur fait pleuvoir la grêle sur le pays. Depuis que l'Égypte existe comme nation, les Égyptiens n'ont jamais vu un orage aussi violent : grêle, foudre et glace en même temps. Dans toute l'Égypte, la grêle frappe tous ceux qui sont dans les champs : gens et bêtes. Elle écrase toutes les cultures et elle casse tous les arbres. La région de Gochen, là où les Israélites habitent, est le seul endroit où la grêle ne tombe pas (*Exode 9, 23-26*).

8. Moïse étend son bâton sur l'Égypte, et le Seigneur envoie un vent d'est sur tout le pays, pendant toute la journée et toute la nuit. Le matin suivant, le vent amène les sauterelles. Elles couvrent toute l'Égypte et se posent partout. Elles sont très nombreuses. On n'en a jamais vu autant et on n'en verra jamais autant plus tard. Elles couvrent le pays entier, et on ne voit plus le sol. Elles mangent toute l'herbe et tous les fruits des arbres que la grêle a laissés. Il ne reste aucune feuille sur les arbres et aucune plante dans les champs (*Exode 10, 13-15*).

9. Le Seigneur dit à Moïse : « Lève ton bras vers le ciel. Que la nuit couvre l'Égypte, une nuit si épaisse qu'on pourra la toucher ». Moïse lève son bras vers le ciel, et, pendant trois jours, il fait nuit noire dans toute l'Égypte. Pendant trois jours, les Égyptiens ne se voient plus les uns les autres, et tout le monde reste chez soi. Dans la région où les Israélites habitent, au contraire, il fait jour (*Exode 10, 21-23*).

10. Moïse dit au roi d'Égypte : « Voici ce que le Seigneur dit : « Vers minuit, je traverserai l'Égypte. Tous les premiers-nés de ce pays mourront : ton fils aîné, qui doit être roi après toi, comme le fils aîné de la servante qui écrase le grain. Tous les premiers-nés des troupeaux mourront aussi. Alors dans toute l'Égypte, il y aura de grands cris. Il n'y a jamais eu de cris aussi grands, et il n'y en aura jamais plus. Mais chez les Israélites, on n'entendra pas même un chien aboyer contre quelqu'un ou contre un animal. Alors vous saurez ceci : moi, le Seigneur, je fais la différence entre les Égyptiens et les Israélites » (*Exode 11, 4-7*).

Solution : Moïse réunit tous les anciens d'Israël. Il leur dit : « Prenez un agneau ou un cabri pour vos familles et égorgez-le pour la fête de la Pâque. Vous prendrez une branche d'hysope, vous la tremperez dans le récipient qui contient le sang de l'animal. Puis vous couvrirez de sang les deux montants et la poutre au-dessus de la porte d'entrée. Ensuite, personne ne devra sortir avant le matin. Le Seigneur traversera l'Égypte pour punir ses habitants. Mais quand il verra le sang sur les montants et sur la poutre, il passera et il ne laissera pas le Destructeur entrer dans vos maisons » (*Exode 12, 21-23*).

Temps : 20 minutes au maximum

Matériel : Le jeu de l'oie. Des dés. Un pion de couleur par équipe. Des cartes avec les versets bibliques correspondant aux calamités et pour la solution de la dixième plaie.

Les équipes peuvent jouer toutes en même temps, en tirant le dé chacune son tour.

But du jeu :

Animateur : « **Le pharaon ne veut rien entendre. Il refuse de laisser les Hébreux quitter l'Égypte. Par l'intermédiaire de Moïse, Dieu va lui prouver Sa puissance. Il va faire pleuvoir une succession de calamités sur le pays.**

Vous, les Israélites, si vous voulez quitter cette terre d'esclavage, vous devez parvenir tout au bout du parcours, en lançant le dé, et passer les 10 plaies infligées par Dieu aux Egyptiens. A chaque catastrophe, vous devez deviner de quelle calamité il s'agit et tirer la carte correspondante.

Attention ! Vous devez tomber exactement sur les cases représentant les catastrophes pour les valider (vous pouvez avancer aussi bien que reculer sur le jeu).

Lorsque vous aurez réussi à accumuler 10 cartes, vous pourrez aller voir le pharaon qui vous laissera (peut-être !) sortir d'Égypte ».

Les membres de l'équipe tirent le dé chacun leur tour.

Il faut réussir à passer toutes les cases représentant les catastrophes. A chaque case validée, l'équipe doit deviner de quoi il s'agit et tirer la bonne carte « calamité » (l'animateur vérifie).

A la dernière case, les équipes doivent deviner comment protéger leur fils aîné de la mort.

Lorsque l'équipe a trouvé les 10 calamités et la solution à la dixième plaie, elle peut se présenter devant Pharaon qui les autorisera à poursuivre le jeu.

Solution : Les malheurs :

1. L'eau changée en sang (Exode 7, 16-18)
2. Les grenouilles (Exode 7, 26-29)
3. Les puces (Exode 8, 12-15)
4. Les mouches piquantes (Exode 8, 16-18)
5. La maladie des troupeaux (Exode 9, 2-4)
6. Les plaies sur la peau (Exode 9, 8-9)
7. La pluie de grêle (Exode 9, 23-26)
8. La nuit noire (Exode 10, 21-23)
9. Les sauterelles (Exode 10, 13-15)
10. La mort des premiers nés (Exode 11, 4-7)

Pour protéger le premier-né, les Israélites doivent enduire leurs portes du sang d'un agneau.

Comptage des points :

Une case « calamité » passée = 1 point ; Solution bonus = 2 points.

Etape 5 : Dieu guide son peuple de jour comme de nuit

Les Israélites quittent Soukoth. Ils dressent leurs tentes à Etam, au bord du désert. Le Seigneur lui-même marche devant eux. Le jour, il se tient dans une colonne de fumée pour leur montrer la route. La nuit, il se tient dans une colonne de feu pour les éclairer. Ainsi ils peuvent marcher le jour et la nuit. La colonne de fumée pendant le jour et la colonne de feu pendant la nuit avancent toujours devant le peuple.
(Exode 13, 20-22)

Temps : 10 minutes

Matériel : Des foulards pour cacher les yeux. Différents obstacles pour le parcours de motricité (chaises, tables, sacs, cartons, etc.). Un chronomètre (temps maximum par équipe : 2 minutes).

Un animateur au départ et un à l'arrivée.

Les équipes jouent l'une après l'autre. L'animateur donne le départ toutes les minutes environ (ou quand l'équipe précédente est suffisamment avancée dans le parcours).

But du jeu :

Animateur du départ :

« Les Israélites sont enfin libres ! Les voilà qui quittent l’Egypte, à destination de la Terre Promise. Mais la route va être longue et périlleuse. Heureusement, Dieu n’abandonne pas son peuple et le guide de jour comme de nuit : le jour, il dresse une colonne de fumée devant eux pour leur montrer le chemin et la nuit, c’est une colonne de feu qui les éclaire.

Vous partez en équipe, deux par deux, pour une course d’obstacles. Dans chacune de vos équipes, désignez un guide (la colonne de fumée ou de feu). Tous les autres membres de l’équipe se cachent les yeux avec les foulards, de façon à ne plus rien voir. Donnez-vous la main, en ligne, avec votre guide devant. Au top, vous partirez. Vous avez maximum 2 minutes pour finir votre course.

A chaque fois qu’un obstacle sera bousculé, il faudra s’arrêter le temps de le remettre en place et vous perdrez des points : alors faites bien attention où vous mettez les pieds et écoutez bien votre guide !

L’équipe qui fera le temps le plus court emporte le plus grand nombre de points. »

Solution : Finir le parcours de motricité en moins de deux minutes.

Comptage des points : En fonction du temps mis :

Temps	Points
1	6
2	5
3	4
4	3
5	2
6	1

Etape 6 : la traversée de la mer Rouge

Les Egyptiens les poursuivent avec leurs chevaux, leurs chars, leurs cavaliers et toute l'armée du roi d'Egypte. Et ils les rattrapent près de Pi-Hahiroth, devant Baal-Sefon, là où ils campent près de la mer.

(Exode 14, 9).

Le Seigneur dit à Moïse : « Pourquoi est-ce que tu m'appelles au secours ? Dis aux Israélites de se remettre en marche. Toi, prends ton bâton et lève-le sur la mer. Ouvre ainsi un passage pour que les Israélites avancent au milieu de la mer sur un chemin sec. »

(Exode 14, 15-16).

Moïse lève la main sur la mer. Toute la nuit, le Seigneur envoie de l'est un grand vent qui fait reculer la mer. La mer s'ouvre et il y a un chemin sec. Les Israélites avancent sur le chemin sec au milieu de la mer. L'eau forme comme un grand mur à leur droite et à leur gauche. Les Egyptiens suivent les Israélites. Tous les chevaux du roi d'Egypte, ses chars et ses cavaliers entrent derrière eux au milieu de la mer. Vers la fin de la nuit, le Seigneur, qui est dans la colonne de feu et de fumée, regarde le camp des Égyptiens et il met le désordre dans leur armée. Il bloque les roues de leurs chars, qui n'arrivent plus à avancer. Alors les Égyptiens disent : « Fuyons loin des Israélites, parce que le Seigneur combat avec eux contre nous ! ».

Le Seigneur dit à Moïse : « Lève ta main sur la mer. L'eau va revenir sur les Egyptiens, sur leurs chars et sur leurs cavaliers ». Moïse lève la main sur la mer, et, au lever du jour, elle reprend sa place comme avant. Les Egyptiens qui fuient se trouvent tout à coup devant la mer, et le Seigneur les fait tomber dedans. L'eau arrive sur les chars, les cavaliers et sur tout l'armée du roi d'Egypte. Tous ceux qui sont entrés dans la mer derrière les Israélites se noient.

(Exode 14, 21-28)

Temps : 10 minutes

Matériel : Des élastiques pour attacher les pieds.

Les équipes peuvent jouer en même temps, mais partent deux par deux avec un temps de décalage.

But du jeu :

Animateurs du départ :

« **Les Israélites sont libres et marchent vers la Terre Promise, mais voilà que le pharaon change encore d'avis : il veut les rattraper. Il envoie tous ses cavaliers, son armée entière, à la poursuite des Hébreux, qui se retrouvent bloqués entre la mer Rouge et leurs ennemis. Heureusement, Dieu, par l'intermédiaire de Moïse, va ouvrir un passage dans la mer.**

Les équipes partent deux par deux : l'une représente les Israélites et l'autre les Hébreux. Attachez-vous les pieds avec les élastiques. Les Hébreux partent au premier top et les Egyptiens au second. Que les Hébreux atteignent l'autre rive de la mer Rouge sans être rattrapés par les Egyptiens ! ».

Animateurs de l'arrivée :

« **Et maintenant, la revanche ! L'équipe des Hébreux devient égyptienne et les Egyptiens sont désormais les Hébreux. C'est parti pour le retour ! ».**

Au retour, on intervertit les rôles. Les animateurs, à chaque bout, comptent combien de membres de l'équipe représentant les Hébreux sont arrivés sains et saufs et inscrivent le nombre sur la feuille de route.

Solution : Tous les membres de l'équipe représentant les Hébreux doivent parvenir à atteindre l'autre rive sans être rattrapés par les Egyptiens.

Comptage des points : 1 point par Hébreu sauf.

Etape 7 : Dieu fait alliance avec le peuple d'Israël

Le Seigneur appelle Moïse du haut de la montagne et lui dit : « Voici ce que tu diras aux gens de la famille de Jacob, les Israélites : « Vous avez vu vous-mêmes ce que j'ai fait aux Egyptiens. Vous avez vu comment je vous ai amenés ici, auprès de moi. Je vous ai portés comme sur les ailes d'un aigle. Et maintenant, si vous écoutez mes paroles et si vous respectez mon alliance avec vous, vous serez pour moi comme un trésor parmi tous les peuples. Oui, le monde entier est à moi, mais vous serez pour moi un royaume de prêtres, un peuple choisi pour me servir. Voilà ce que tu diras aux Israélites ». (Exode 19, 3-6)

Temps : 5 minutes

Matériel : Un exemplaire du « mots fléchés » par équipe. Des stylos. Un chronomètre (5 minutes max)

Deux animateurs par salle.

Les équipes peuvent jouer en même temps, deux par deux dans les salles, en s'écartant les unes des autres ou en sortant dans le couloir. Elles ont 5 minutes pour trouver la solution.

But du jeu :

Animateurs :

« Arrivés dans le désert, Dieu demande à Moïse de monter sur une montagne : il a une grande nouvelle à lui annoncer ! Il va lui proposer quelque chose d'essentiel pour la survie du peuple et pour son avenir...

Pour deviner de quoi il s'agit, il va vous falloir remplir la grille de mots suivante. Quand la grille sera remplie, vous découvrirez le mot mystère et aurez réponse à la question.

Faites vite, vous êtes chronométrés ! Vous avez 5 minutes pour trouver la solution ! ».

Solution : Une fois la grille de mots remplie, « Alliance » apparaît.

Comptage des points :

En fonction de l'ordre dans lequel les équipes trouvent la solution :

Temps	Points
1er	6
2e	5
3e	4
4e	3
5e	2
6e	1
Echec	0