

ABRAHAM (octobre)



Préparation de la séance

Les mois précédant la préparation de la séance, il est bon que les catéchètes relisent toute l'histoire d'Abraham (Genèse 12-25). Vous pourrez ainsi, entre catéchètes, dégager les points principaux que vous aimeriez transmettre aux enfants.

Certains passages apparaissent fondamentaux :

- la double promesse au début : la descendance et la terre, (on la racontera tous ensemble).
- le partage entre Loth et Abraham pour ne pas se gêner
- **Ismaël et Agar**, Abraham père des croyants juifs et arabes
- il change de nom pour parler du dessein de Dieu
- **la grande négociation** de Sodome
- **l'accueil des 3 anges** à Mamré et la naissance d'Isaac
- **le sacrifice d'Isaac**
- et l'installation en Canaan.

Débriefing de la séance de rentrée.

Les idées fortes dégagées par la paroisse initiale (libre à vous d'en souligner d'autres) :

L'histoire d'Abraham est une très longue histoire avant d'en arriver à la réalisation de la promesse avec la naissance d'Isaac. Moïse est mort très vieux !

Abraham a confiance en Dieu et en même temps il se dit qu'il faut peut-être qu'il agisse...

Dans la Bible il y a régulièrement des mises au point concernant la confiance :

- Dieu promet à Abraham une terre et une descendance, et celui-ci part sans savoir où cela va le mener. Il fait confiance à une Parole qui lui a été adressée,
- Faire confiance : est-ce attendre que Dieu fasse tout, ou s'engager pour que ce qui lui a été promis lui arrive ? Abraham agit, se met en action,
- c'est parfois une marque de confiance, et parfois de manque de confiance (!) Dieu est quelqu'un avec qui on parle (cf. la grande négociation en Gen 18.17-33), la relation de confiance se construit par étapes,
- Dieu accompagne,
- Abraham accueille les étrangers : une attitude de foi.

Pour les parents prévoir une fiche synthèse de la séance Abraham

Comme exemple de ce que l'on peut faire (voir Annexe 3.)

Déroulement de la séance

1- Accueil tous ensemble (20 min)

- Accueil des enfants

- Raconter le début de l'histoire d'Abraham : la mise en route et la promesse. Il existe un *kamishibaï** sur le sujet. Vous pouvez le

commander aux Editions Passiflores : <http://www.passiflores.com/spip.php?article159> ou raconter l'histoire à partir d'un livre pour enfants ayant de belles illustrations que vous agrandirez sur des feuilles A4 ou A3 un peu cartonnées.



* **Le kamishibaï** signifie littéralement « jeu théâtral en papier » Il s'agit d'une série de planches qui raconte une

histoire, chaque image présentant un épisode du récit. Sur le recto : une illustration en pleine page, format 274x371 mm. Sur le verso : le texte écrit de façon très lisible avec le numéro de la planche et une image en miniature qui permet au conteur de visualiser l'illustration dévoilée au public. Voir : <http://www.passiflores.com/spip.php?article68>

2- Découverte du personnage Abraham : *animation spécifique selon les tranches d'âges.*

Partie 1

Chaque groupe découvrira une partie de la suite de l'histoire d'Abraham, puis la racontera aux autres groupes. Ce sera une sorte de « récit collaboratif ».

LES PETITS : *l'accueil des trois anges et la naissance d'Isaac* (chapitre 18.1-16).

- Raconter cet épisode à l'aide d'une Bible pour enfants

Pour s'approprier le récit, réaliser ensuite un mobile à étoiles (voir annexe 1)

LES MOYENS : *la grande négociation* (chapitre 18 v.20) :

- Ramener les enfants à leur vie quotidienne – qu'est-ce que c'est que négocier ? Exemple du repas. (Négociateur implique une relation de confiance...)
- Raconter ensuite le début du texte : Gen 18.18-21 Demander aux enfants de se mettre 2 par 2 et d'imaginer la suite du récit. Leur proposer de raconter leur « suite imaginaire ». Puis découvrir l'histoire telle qu'elle est racontée dans la Bible.
- Demander aux enfants ce qu'ils pensent de ce récit.

Pour s'approprier le récit, imaginer un chœur parlé entre Dieu et Abraham pour raconter cet épisode aux autres.

LES GRANDS « qui bougent » : *Ismaël et Agar* (chapitre 16 et 21.1-21).

(Dieu fait des promesses et il les tient ! Ça déborde : Abraham force le destin, et Dieu intègre aussi Ismaël à l'histoire du Salut.)

- Faire découvrir les étapes de cette histoire avec des arrêts sur image et des activités pour bouger ! :
 - Raconter Gen 16.1-6, puis faire le jeu du tir à la corde entre les « Sarah » et les « Agar ».
 - Gen 16.7-16, puis jeu de la sardine (sorte de cache-cache) : un enfant se cache (Agar), tous les autres le cherchent et se cachent avec lui/elle, l'enfant qui reste et qui n'est pas caché jouerait Dieu. Quand ce dernier découvre le « groupe-caché-Agar », il lui dit : « *D'où viens-tu et où vas-tu ? retourne chez toi, tu vas avoir un fils, Ismaël* ».
 - Autre jeu à faire dehors, pour jouer sur le thème de la source grâce au jeu de la bassine et de la bouteille à remplir ? Pour un déroulement voir : <https://www.latoilescoute.net/bassines-titubantes>
 - Vous pouvez aussi inventer un code pour faire découvrir le message « Ton fils s'appellera Ismaël, ce qui veut dire : Dieu t'a entendu ». (voir le livret Jeux avec des mots (Editions LLB <https://www.eglise-protestante-unie.fr/blog/des-livres-b27/jeux-bible-411>).
- Leur raconter brièvement la suite (chap 21.1-21) : *Dieu réalise ses promesses.*

Pour s'approprier le récit, chacun, ou le groupe (selon les enfants), écrit en trois phrases le résumé de l'histoire et ce qu'ils ont envie d'en partager avec les autres.

LES GRANDS « plus calmes » : *Le sacrifice* (chapitre 22).

- Conception d'un sketch qui raconte le récit.

Lire ensemble le texte dans la Bible – distribuer les rôles et le jouer une première fois : Abraham, Isaac, l'ange, le bélier, Dieu, les deux serviteurs.

- Puis échanges avec les enfants : *Que pensons-nous de cette histoire ? Qu'est-ce qui nous choque ? Qu'est-ce qui nous plaît ? Pourquoi Dieu redit-il à Abraham sa promesse à ce moment-là ?*

Pour s'approprier le récit, rejouer le sketch après ces discussions, en tenant compte de ce que le groupe a compris.

>Restitution tous ensemble (30 min)

Récréation et goûter (30 min): on bouge, on n'a plus besoin de se concentrer. Jeux en plein air si on peut, en lien avec le thème (par exemple jeu de *l'épervier* ou de *la cage de l'écureuil*). Si on reste à l'intérieur, prévoir un chant pour calmer les jeux de la récréation.

Partie 2 (1h environ) pour tous : bricolage d'une carte avec du sable.

Matériel à prévoir

Colle liquide, sable, craies pour colorer, étoiles paillettes, cartes imprimées d'un côté avec le texte biblique :

Genèse 22.16-18

« *Voici ce que le SEIGNEUR déclare : Parce que tu as fait cela... aussi vrai que je suis Dieu, je fais ce serment : ¹⁷ je te bénirai. Tes enfants et les enfants de leurs enfants, je les rendrai aussi nombreux que les étoiles du ciel et les grains de sable au bord de la mer. Ils prendront les villes de leurs ennemis. ¹⁸ Par eux, je bénirai tous les peuples de la terre parce que tu m'as écouté. »*

- Distribuer les cartes rigides pré-imprimées, et le matériel aux enfants.

Avec la colle liquide ils écrivent, ou on écrit pour les plus petits : **Dieu promet et Abraham fait confiance**. On verse ensuite sur les cartes du sable mélangé aux paillettes, puis on secoue doucement le tout.

Le surplus de sable tombe, et la phrase *Dieu promet et Abraham fait confiance* apparaît et demeure écrite avec le sable pailleté.

- On fait la même chose sur un carton plus grand, de type A3 et on l'affiche dans la salle en mémoire de la séance.

On peut clore la séance, soit :

- En chantant tous ensemble « Abraham Dieu t'appelle » (Alléluia 55/01) puis on prie : faire sortir des sujets de l'histoire d'Abraham et les reprendre sous forme de prière.

Situer enfin ce personnage dans la fresque* (voir les indications de la première séance).

- Par un culte intergénérationnel sur le même sujet, voire annexe 2.