

La Bible te raconte Jésus

Leçon 10 : Dieu à la rescousse!

But de la leçon

Comprendre que le peuple de Dieu a été sauvé par la mort d'un agneau.

Verset du jour

« Je vous prendrai pour mon peuple, et je serai votre Dieu. » Exode 6.7

Étape 1 - Bienvenue -

Souhaiter la bienvenue aux enfants.

Prenez le temps de jouer avec eux, de leur demander comment ils vont, etc.

Étape 2 - Activité pour introduire l'histoire -

Chantons autour du buisson ardent

Matériel

- Décor de buisson ardent



Étapes

1. Avant l'arrivée des enfants, préparez un buisson ardent selon le modèle que vous aurez choisi.
2. Quand les enfants arriveront en classe, fermez quelques lumières et gardez le buisson ardent allumé. Il faut toutefois faire attention de ne pas faire peur aux tout-petits.
3. Dites aux enfants de s'asseoir calmement près du buisson ardent.
4. Chantez quelques chants de louange pour enfants avec eux.
5. Dites-leur ensuite que l'histoire biblique du jour parlera d'un buisson ardent qui a parlé à un homme appelé Moïse.

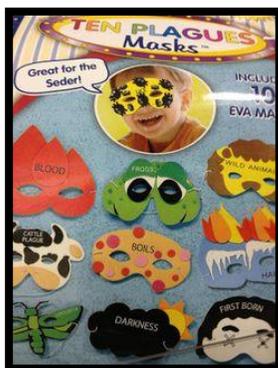
Étape 3 - Histoire -

Dieu à la rescousse

Préalablement, lisez l'histoire 10, Dieu à la rescousse, dans *La Bible te raconte Jésus : chaque histoire murmure son nom* (p.84 à 91).

Pistes d'animation

- Dans les semaines précédant votre leçon, commandez les masques des 10 plaies d'Égypte (4\$ sur http://www.ebay.com/itm/PASSOVER-TEN-PLAGUE-MASK-ONE-PK-INCLUDES-10-MASKS-/361250636609?pt=LH_DefaultDomain_0&hash=item541c374341). Ensuite, utilisez-les pour raconter l'histoire. Laissez les enfants porter ces masques pour illustrer les dix plaies d'Égypte. Vous pouvez également créer vos propres masques.



- Préparez un sac rempli de petits éléments représentant les 10 plaies d'Égypte et sortez-les au fur et à mesure que vous racontez l'histoire.

1. Eau du fleuve changé en sang	Petite bouteille d'eau avec du colorant alimentaire rouge
2. Grenouilles	Petite grenouille de plastique
3. Moustiques ou poux	Image d'un moustique
4. Mouches	Mouche à pêche
5. Mort des troupeaux	Animal de plastique
6. Ulcères	Pansements
7. Grêle	Mini boules de styromousse
8. Sauterelle	Sauterelle en plastique
9. Ténèbres	Lunettes fumées
10. Mort des premiers nés	Bébé en jouet

- Préparez un Powerpoint avec des images des différentes étapes de l'histoire du jour (voir annexes).

Étape 4 - Lien avec Jésus dans l'histoire -

Prenez le temps de bien faire le lien avec Jésus dans l'histoire. C'est là le cœur du programme.

« Le peuple de Dieu se souviendrait toujours de ce grand sauvetage qui s'appellerait la « Pâque ». Mais un plus Grand Sauvetage se préparait. Bien des années plus tard, Dieu allait refaire la même chose. Il allait de nouveau descendre sur terre pour porter secours à son peuple. Mais cette fois-ci, il allait les délivrer pour toujours et à jamais. » (*La Bible te raconte Jésus : chaque histoire murmure son nom*, p.91)

Étape 5 - Collation -

Matériel

- Trous de beignes enrobés de sucre en poudre
- Bâtons de popsicle
- Étiquettes (voir annexe)
- Assiette

Étapes

1. Achetez un paquet de trous de beignes.



2. Imprimez les étiquettes. Découpez-les et collez-les, à l'aide de ruban adhésif, sur des bâtons de popsicle.
3. Insérez les bâtons de popsicle dans les beignes. Disposez-les sur une grande assiette. Ce seront désormais des grêlons!



4. Dégustez les beignets en rappelant aux enfants que la grêle a été la 7^e plaie d'Égypte.



Étape 6 - Jeu -

Trouvez l'erreur et Jeu de mémoire

Matériel

- Feuilles du jeu Trouvez l'erreur Moïse et Pharaon (voir annexe)
- Feuilles du Jeu de mémoire Les grenouilles (voir annexe)
- Ciseaux
- Sacs zyploc

Étapes

1. Cette semaine, vous aurez le choix entre 2 jeux. Vous pouvez aussi préparer les deux et invitez les enfants à y jouer en alternance.

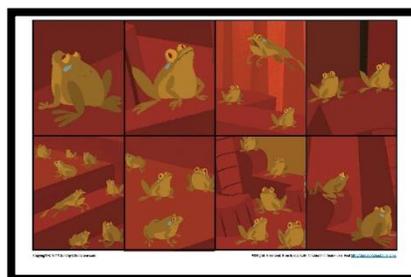
Trouvez l'erreur Moïse et Pharaon

2. Imprimez en plusieurs exemplaires et sur du carton le jeu Trouvez l'erreur Moïse et Pharaon.
3. Distribuez les feuilles aux enfants et dites-leur de comparer les 2 images et de trouver les 19 différences qui s'y trouvent.



Jeu de mémoire Les grenouilles

4. Imprimez en double et sur du carton le Jeu de mémoire Les grenouilles. Si vous désirez plusieurs ensembles de jeux, faites-en imprimer la bonne quantité.
5. Découpez les cartes, mélangez-les et placez-les dans un sac zyploc (1 par ensemble de jeu).
6. Placez les enfants en équipe et distribuez-leur 1 sac zyploc. Demandez-leur de placer les cartes la face contre la table.
7. Demandez-leur ensuite de tourner 2 cartes à la fois afin de tenter de trouver les bonnes paires. Chaque enfant doit jouer chacun son tour.



8. Lorsqu'un enfant trouve 1 paire, il la garde près de lui. C'est un tour d'un autre enfant. Celui qui trouvera le plus de paires de cartes sera le gagnant.

Étape 7 - Bricolage -

Sauterelle

Matériel

- Épingles à linge en bois
- Cure-pipes verts
- Crayons de feutre verts
- Crayons à colorier verts
- Gabarit de la sauterelle (voir annexe)
- Ciseaux
- Fusil à colle chaude



Étapes

1. Imprimez sur du carton blanc, en quantité suffisante, le gabarit de la sauterelle.
2. Distribuez une épingle à linge en bois à chaque enfant et demandez-leur de la colorier en vert à l'aide d'un crayon de feutre vert.
3. Distribuez aux enfants un gabarit de la sauterelle. Demandez-leur de colorier en vert les diverses parties et ensuite de les découper. Certains enfants auront besoin d'aide. Pour les plus jeunes, découpez les éléments de la sauterelle à l'avance.
4. Collez les deux parties d'ailes sur l'épingle à linge (voir image).
5. Distribuez à chaque enfant 2 cure-pipes verts et demandez-leur de former les pattes de la sauterelle. À l'aide du fusil à colle chaude, collez les 2 pattes sur la partie inférieure l'épingle à linge.
6. Collez, à l'aide du fusil à colle chaude, le visage de la sauterelle sur le bout supérieur de l'épingle à linge.
7. Vous aurez maintenant une sauterelle. Faites le lien avec l'histoire biblique.