



Visée théologique

Vivre une catéchèse du salut et une catéchèse du baptême.

Objectifs

-Faire connaître aux enfants deux récits de guérison qui annoncent que Dieu sauve :
2 Rois 5 le récit de Naaman et Luc 17, 11-19 le récit des dix lépreux.

-Faire intégrer des images symboliques fortes :

-la plongée dans l'eau

-la peau redevenue comme celle d'un petit enfant.

Les petits enfants en resteront au niveau anecdotique et retiendront que Dieu peut guérir.

La catéchèse de l'enfance, plus tard, permettra de dépasser le côté miraculeux de la guérison.

-Découvrir l'importance de la confiance, et de la confiance en Dieu.

-Se rappeler du sacrement du baptême.

 **Documents :** sur [page Renaître Petite enfance Annexes](#)

Conseil : Ouvrir une seule fois ce lien qui contient toutes les annexes. S'y reporter quand vous trouvez dans la fiche une flèche bleue.

Temps nécessaire : Trois ou quatre rencontres ou un temps fort de 2 heures.

Temps de l'accueil

L'animateur prépare avec les enfants le coin prière.

Une bougie est déposée et sera allumée à chaque moment d'éveil à la foi.

Une image représentant le récit est placée.

La Bible est présentée comme le livre de Dieu ou de Jésus dans lequel seront puisés les récits de l'année.

Un refrain de chant qui reviendra comme un rituel sera appris.

Rencontre 1 2 Rois 5 L'histoire de Naaman



Le temps du récit

 *Récit Naaman Petite enfance – Livre Naaman*

Diaporama récit Naaman Petite enfance PPT ou PDF dans Onglet Image\Pascale Roze Huré

Dessin animé Naaman dans Vidéos

Après avoir accueilli les enfants et créé une ambiance d'écoute, l'animateur montre et ouvre la bible. Il plonge directement les enfants dans le récit biblique.

Le passage 2 Rois 5 est raconté à partir du récit Naaman Petite enfance.

Il peut soutenir son récit avec le diaporama du récit de Naaman pour raconter ou faire parler les enfants.

Possibilité de projeter un dessin animé Naaman.

Pour les plus petits, l'animateur insistera sur les images concrètes qui doivent marquer la mémoire : la peau rongée par les boutons de lèpre, la plongée dans l'eau... Il explicitera le mot lèpre peu employé par les petits enfants : sa peau était couverte de gros boutons, pas de petits boutons comme les piqures de moustiques mais une maladie grave qui ronge la peau.

Il insistera sur la guérison : sa peau est redevenue toute lisse, toute blanche, comme celle d'un enfant.

Cartes images Naaman

Pour tous : Les cartes images Naaman peuvent aider à reformuler le récit et reprendre ses différents temps. La mémorisation est une étape très importante de la petite enfance. Elles peuvent être découpées et remises dans l'ordre.

Pour les GS/CP/CE1

L'animateur propose ensuite un temps de dialogue, un temps de parole sur le récit pour permettre aux enfants d'exprimer leur questionnement, leur étonnement, peut-être aussi leur peur face à la maladie...

Exemples de questions :

-Pourquoi Naaman va-t-il chez Elisée ?

-Qu'est-ce que c'est qu'être malade ?

-Qu'est-ce que c'est qu'être guéri ?

-Connais-tu des personnes malades ?...

Parmi les enfants, certains sont peut-être eux-mêmes malades ou ont un proche malade... Il est important qu'ils puissent en parler. L'animateur veillera à une écoute attentive et reformulera. Il conclura ce temps de dialogue en veillant à bien montrer l'importance de la confiance : confiance en celui à qui on demande la guérison (Naaman a confiance et fait ce que demande Elisée. Il va guérir). Pour nous, ayons confiance au médecin qui nous soigne, aux parents qui veillent sur nous... Confiance à Dieu qui nous accompagne, nous soutient, nous donne sa Force... dans l'épreuve.

Repère : La maladie et le petit enfant.

L'animateur peut craindre de raconter un récit dans lequel la maladie est évoquée explicitement, surtout une maladie aussi visible que celle de la peau. Cela réveille en l'adulte des peurs face au mal, à la souffrance. Il s'agit de savoir accepter, de dominer cette crainte bien naturelle, afin de pouvoir raconter un tel récit sans transmettre en même temps sa propre inquiétude, sa propre angoisse. L'art du conteur est là : savoir raconter une histoire qui prend sens, au-delà de l'anecdotique. L'histoire finit bien : le salut est annoncé. L'homme peut avoir foi et confiance au-delà de sa misère. Dieu est sauveur. Pour le petit enfant, entendre une telle histoire peut lui permettre de mettre des mots sur ce qu'il ne comprend pas. Il n'est pas possible d'éviter les questions : « Et pourquoi est-il malade ? » « Et moi, j'ai un bouton, j'ai la lèpre ? »

Il est nécessaire que ces questions viennent à la parole pour que le petit enfant apprenne petit à petit à dominer ses peurs. Il apprendra ainsi la confiance, confiance en l'adulte qui l'accompagne et qui raconte. Confiance à travers l'adulte, en Dieu qui guérit et sauve celui qui vient vers lui, avec toute son humanité, telle qu'elle est ! Il guérit mais pas toujours comme on l'attend.

Plus tard, le petit enfant, par la parole qui lui sera donnée en catéchèse, découvrira que la guérison offerte par Dieu est d'un autre ordre, guérison spirituelle, salut donné par la foi.

Le temps de l'expérience créatrice

Plusieurs possibilités au choix :



-Fabriquer un baptistère individuel ou collectif à l'aide des images de Naaman (garder les images des 10 lépreux pour les prochaines séances).

Le lien entre l'histoire de Naaman et le baptême se fait ainsi de manière visuelle, sans explications trop abstraites pour les petits. La plongée de Naaman dans les eaux est une renaissance.

Fiche technique baptistère

Planche images baptistère couleur ou NB

-Plonger les mains dans l'eau : l'animateur peut faire plonger concrètement les mains des enfants dans l'eau d'un petit baptistère. Il insistera sur le chiffre sept. A chacune des plongées, les enfants compteront (1,2,3...7).

Après chaque plongée, une bougie sera allumée (si possible avec un chandelier à 7 branches).

Une participation proposée aux parents

Les enfants peuvent apporter des photos ou des images de baptême (surtout si ce sont des baptêmes par immersion complète du bébé) et les placer à côté des baptistères. Les parents sont ainsi informés et ils peuvent s'impliquer dans la démarche s'ils le désirent.



Le temps de la prière

Les enfants se rassemblent pour prier devant le décor créé. L'animateur introduit pour les mettre en attitude de prière : préparer son corps, son cœur, faire silence, penser au Seigneur Jésus ...

Merci, Seigneur, pour Naaman.

Merci, Seigneur, de l'avoir guéri.

Merci pour l'eau qui guérit.

Nous te prions pour tous les malades

Et tous ceux qui souffrent.

Aide-les à trouver la paix.

Chant : Je veux te louer dans Onglet Chant/Louange

Rencontre 2

Luc 17, 11-19 Jésus et les dix lépreux



Le temps du récit

Récit 10 lépreux Petite enfance

L'animateur présente le récit 10 lépreux, Luc 17, 11-19.

(Le mot lèpre est maintenant connu. La nouveauté est dans le fait que c'est Jésus qui guérit.)

Le temps de la lecture d'image

Diaporama récit 10 lépreux

Afin de permettre aux enfants de mémoriser ce récit, l'animateur invitera à décrire les images du diaporama (détails, personnages, couleurs...).

Repérer les jeux de couleur à l'arrière-plan : comme des vagues ou un arc en ciel.



Le temps de l'activité créatrice

Fiche technique baptistère

Planche images baptistère couleur ou NB

-Fabriquer un baptistère individuel ou collectif avec les images des 10 lépreux.

Gestuelle : « Rendons gloire à notre Dieu ». dans Onglet Gestuelle

-Apprendre la gestuelle : par les paroles et les gestes de ce chant, les enfants apprennent à exprimer leur louange et leur confiance à Dieu.

Rencontre 3

Les rapprochements

L'animateur invite les enfants de GS/CP/CE à dire ce qui est semblable et ce qui est différent entre les deux récits.

- Il y a chaque fois des lépreux.

- Naaman est guéri dans l'eau, les autres sont guéris sans eau.

- Dans l'un, c'est Élisée qui envoie, dans l'autre, c'est Jésus...

Jeu des rapprochements :

Pour faciliter la découverte des ressemblances et des différences, l'animateur peut proposer le jeu aux enfants.



Règle du jeu : dans Onglet Jeux

Règle du jeu Petite enfance

Réponses Jeu Rapprochements

Cartes images Naaman et 10 lépreux

-Déposer sur la table toutes les cartes images Naaman.

Puis distribuer les cartes images 10 lépreux aux enfants ; attention à ne pas mélanger les cartes images des deux récits.

-L'animateur montre l'une après l'autre dans l'ordre du texte les cartes de Naaman et les enfants doivent trouver celle des 10 lépreux qui correspond. L'animateur se réfère à la [fiche réponses rapprochements](#).

On fixe les 2 images correspondantes sur un panneau (pour le temps de prière). Disposer en forme de V. Les cartes « plonger dans l'eau » et « se montrer au prêtre » forment la pointe du V et mettent en valeur la remontée après la guérison. Voir modèle dans la [règle du jeu](#).

Temps de synthèse.

En montrant les images les unes après les autres, l'animateur conclut :

« Dans ces 2 récits nous avons trouvé qu'au début de l'histoire, les personnages avaient la lèpre, ils souffraient, ils étaient isolés et voulaient guérir.

Dans les 2 récits ils vont demander la guérison, à un homme de Dieu pour Naaman ou à Jésus pour les 10 lépreux.

Il leur est alors demandé d'agir, d'aller se plonger 7 fois dans l'eau pour Naaman, d'aller se montrer aux prêtres pour les 10 lépreux.

Avec confiance ils le font et ils sont guéris.

A la fin du récit, Naaman et un des lépreux rendent grâce, remercient Dieu, ou Jésus.



Le temps de la prière

Se regrouper face au panneau. Déposer les 2 baptistères réalisés lors des séances précédentes et allumer la bougie.

Inviter les enfants à redire ensemble : Béni sois-tu Seigneur pour avoir guéri Naaman.

Béni sois-tu Jésus pour avoir guéri les 10 lépreux.

Béni sois-tu Seigneur pour prendre soin de nous.

L'animateur dit :

« Pour devenir enfant de Dieu, nous avons reçu le baptême ou nous pouvons le recevoir.

Je vais lire la prière de la bénédiction de l'eau du baptême et vous répéterez après moi (béni sois-tu, Seigneur).

Père infiniment bon, béni sois-tu pour cette eau qui fait jaillir en nous la vie d'enfants de Dieu.

Béni sois-tu, Seigneur !

Tu rassembles en Jésus ceux qui sont nés de l'eau et de l'Esprit pour qu'ils deviennent un seul peuple.

Béni sois-tu, Seigneur !

Tu répands ton Esprit dans nos cœurs et nous rends libres pour aimer.

Béni sois-tu, Seigneur !

Tu envoies les baptisés annoncer au monde la Bonne Nouvelle de Jésus.

Béni sois-tu, Seigneur !

Verser de l'eau dans le baptistère collectif ou dans quelques-uns des petits baptistères. Puis proposer un geste avec de l'eau : les enfants sont invités à la toucher ou à faire le signe de croix.



Gestuelle : « Rendons gloire à notre Dieu ».