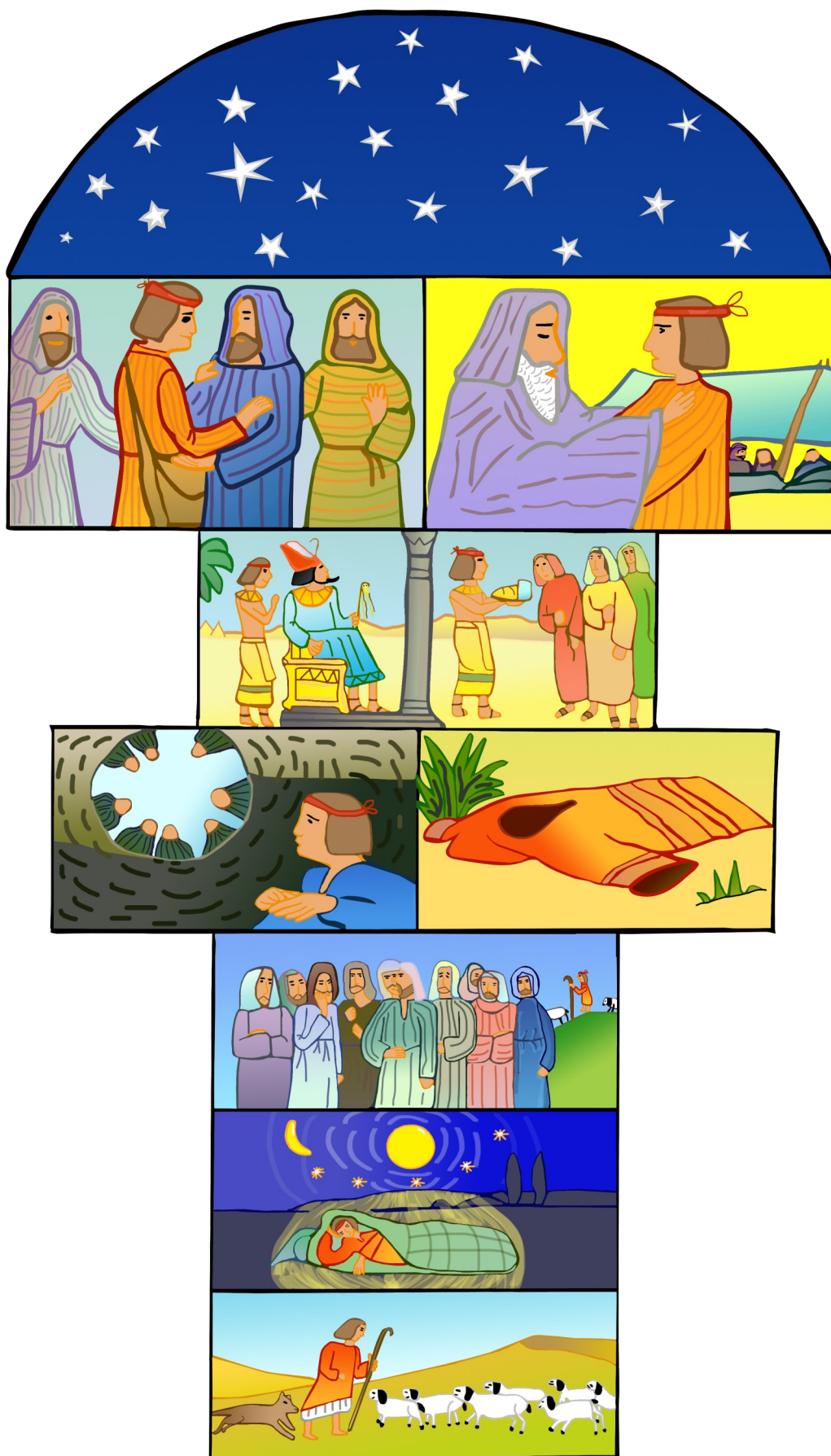


Piste de jeu des rapprochements : Joseph le patriarche

Agrandir en A3



Case départ

Commentaire des images

Plus tard, les *enfants des 12 frères partiront vers la Terre promise.*

8 Joseph retrouve ses frères, leur pardonne et leur offre à manger.



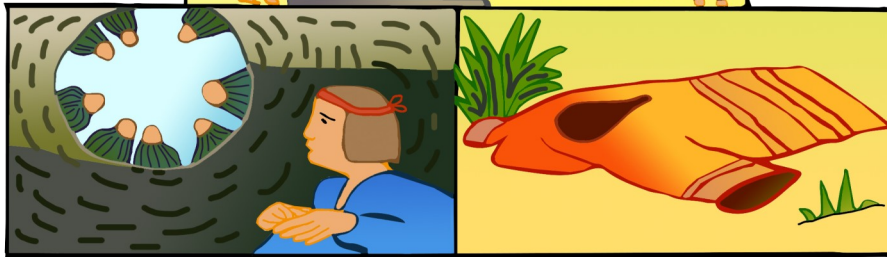
9 Joseph retrouve son père Jacob.

6 Joseph explique son rêve à Pharaon qui le nomme grand intendant de l'Égypte.



7 Joseph remplit les greniers de blé et nourrit tout le pays. Ses frères viennent chercher du blé.

4 Ils le jettent dans un puits profond.



5 Ils font porter le vêtement plein de sang à Jacob qui le croit mort.

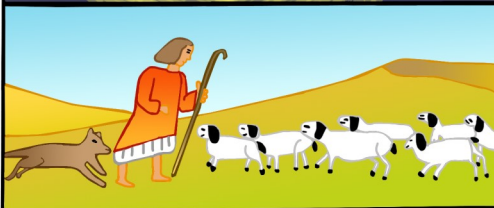
3 Ses frères sont jaloux, le détestent, complotent pour s'en débarrasser.



2 Joseph fait des songes. Il rêve que les gerbes de blé, la lune et les étoiles se prosternent devant lui



1 Joseph, fils de Jacob, est berger.



↑
Case départ



Jésus est élevé par son père adoptif.
Joseph croit en Dieu le Père.



Joseph apprend à Jésus son métier.



Joseph rêve. L'ange lui dit :
« pars en Egypte pour sauver l'enfant ! ».



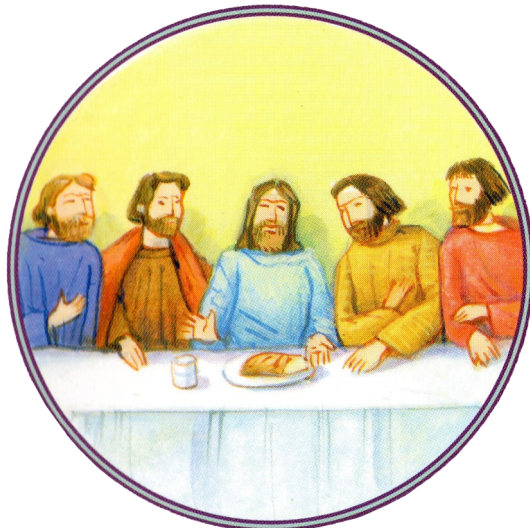
Joseph, Marie et Jésus fuient en Egypte
au pays de Joseph le patriarche.



Joseph, père de Jésus marche pour fuir
en Egypte et sauver Jésus .



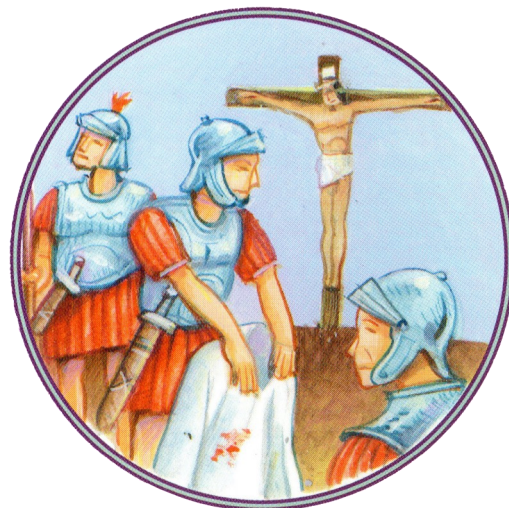
Les 12 apôtres sont les amis de Jésus.



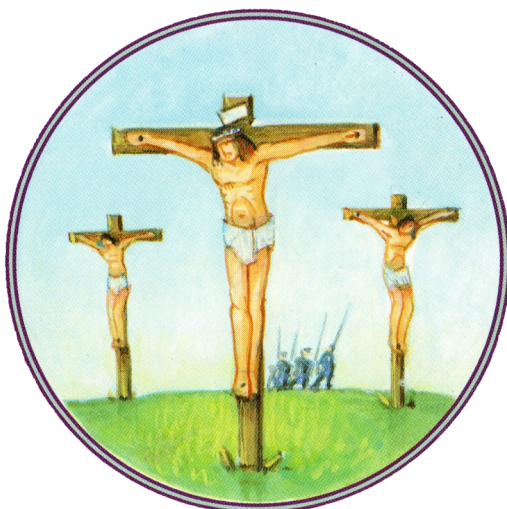
Jésus offre un repas à ses amis,
donne à manger le pain.



Jésus prie Dieu son Père.



On a enlevé les vêtements de Jésus
avant de le mettre sur la croix.



Jésus sur la croix dit :
« Père, pardonne-leur
car ils ne savent pas ce qu'ils font. »



Jésus est enfermé
dans le tombeau.

Règle du jeu des rapprochements — Les deux Joseph — Petite enfance

Jeu de la marelle 1er temps Mémoriser l'histoire de Joseph le patriarche

Au choix

La marelle peut être dessinée au sol. Placer les images dans un coin de chaque case. Les enfants sauteront sur les cases pour jouer. Chaque dessin est agrandi à la taille voulue.

La marelle peut être imprimée telle quelle en format A3 : elle servira de support de jeu sur la table.

Règle du jeu

Marelle au sol : les enfants lancent un palet (caillou, pierre...) sur les cases les unes après les autres dans l'ordre du récit en commençant par en bas. L'animateur veille à ce que les enfants racontent cette étape du récit. Ils doivent sauter sur un pied en évitant la case sur laquelle se trouve le caillou. Ils arrivent au « ciel » et retournent au départ de la même façon, ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cases soient passées.

Marelle de table : les enfants lancent le caillou comme précédemment. Ils racontent l'étape du récit

Jeu de la marelle 2ème temps Opérer des rapprochements entre Joseph le patriarche, Joseph de l'Evangile et Jésus

La reprise du jeu de la marelle pour les plus grands (GS-CP-CE) va permettre maintenant d'introduire des rapprochements entre les deux Joseph.

Marelle au sol

Palets : dessins agrandis des « palets » de Joseph de l'Evangile et de Jésus collés sur des rondelles de carton, de bois ou de plastique dur.

Marelle de table

Pions : « palets » imprimés tel quel.

Règle du jeu :

Objectif : Faire des rapprochements entre les deux Joseph puis entre Joseph le patriarche et Jésus.

1 Rapprochements avec Joseph

Chaque enfant reçoit au hasard un palet avec une image de Joseph.

Il doit dire ce qu'il représente puis le lancer sur une case de la marelle de Joseph le patriarche qui ressemble à celle de son dessin.

L'enfant doit expliquer son rapprochement.

2 Rapprochements avec Jésus (pour les plus âgés)

Chaque enfant reçoit au hasard un palet avec une image de Jésus et fait comme précédemment.

Repères

Les enfants feront toujours un rapprochement à partir des mots concrets ou des images.

Par exemple : *Jésus est dans le tombeau comme Joseph est dans le puits.*

Les deux personnages ont un bâton à la main. Joseph était berger. Joseph père de Jésus marche pour fuir en Egypte. Jésus a dit : je suis le bon berger.

Voir la fiche réponses p 6

Il est possible que les enfants fassent d'autres rapprochements ; on les accepte du moment qu'ils savent argumenter.

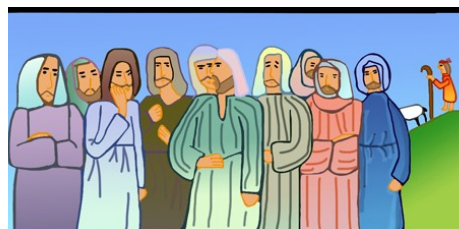
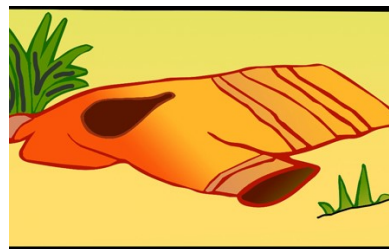
Si le groupe comprend et admet le rapport, l'enfant peut jouer : sauter sur la marelle sur un pied ou faire arriver son pion jusqu'au ciel.

Variante : dans un deuxième temps, tous les palets peuvent être posés au départ de la marelle et être choisis dans l'ordre chronologique de l'histoire de l'Evangile.

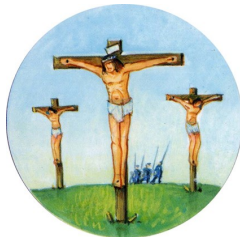
Tous les enfants joueront plusieurs fois jusqu'à ce qu'ils aient bien compris les rapports.

Réponses - Il est possible que les enfants fassent d'autres rapprochements

Joseph le patriarche



Joseph et Jésus



Rapprochements possibles

Joseph retrouve son père.
Jésus est élevé par son père adoptif.
Joseph croit en Dieu le Père.
Jésus prie Dieu son Père.

Joseph pardonne à ses frères.
Jésus sur la croix dit :
« Père, pardonne-leur
car ils ne savent pas ce qu'ils font. »

Les deux scènes se passent en Egypte.
Joseph, Marie et Jésus fuient en Egypte
au pays de Joseph le patriarche.

Joseph et Jésus donnent
du pain à manger à tous.

On enlève les vêtements, (ou tunique)
à Joseph pour le mettre dans le puits,
à Jésus sur la croix.
Ils sont pleins de sang.

Joseph comme Jésus sont enfermés.
Joseph le patriarche dans le puits.
Jésus dans le tombeau.

Les 2 Joseph ont des songes.
Dieu leur parle.

Les frères sont 12
comme les 12 apôtres.
Les frères n'aiment pas Joseph.
Les 12 apôtres sont les amis de Jésus.

Les 2 personnages marchent dans le
désert.
Joseph était berger
Joseph père de Jésus marche pour fuir
en Egypte.