



### Visée théologique

Découvrir que nous sommes appelés à entrer dans le Royaume de Dieu, à se mettre en route vers Lui, à travailler pour donner du fruit.

### Objectifs

Ce jeu reprend le mouvement même de la parabole : aller vers la vigne, être embauché à des heures différentes, travailler, recevoir un salaire identique. La règle du jeu permet de vivre cette expérience pour essayer de comprendre quelque chose du Royaume de Dieu.

- Découvrir des récits bibliques : la vigne de Naboth, 1 Rois 20,1-29 et le maître de la vigne, Matthieu 20,1-16
- Jouer pour mettre en relation les textes bibliques et se questionner pour leur donner du sens.

### [Page Cultiver Jeux](#)

Récits, activités, prière dans les fiches pédagogiques Onglets à gauche enfance ou adolescence.

### Déroulement

#### Récit du maître de la vigne

Raconter Matthieu 20, 1-16 Le maître de la vigne. Mettre en valeur les images fortes : le maître qui sort de sa maison ; le lever du jour ; la porte qu'il franchit ; la vigne ; les ouvriers qui attendent ; une pièce d'argent. Bien marquer les heures différentes : lever du jour, 9h (la 3<sup>ème</sup> heure), 12h (la 6<sup>ème</sup> heure), 15h (la 9<sup>ème</sup> heure), fin du jour.

L'animateur fait raconter aux jeunes, à leur tour, l'histoire, afin de s'assurer qu'ils l'ont bien mémorisée.

### Matériel

Piste de jeu - pions - pièces d'or (à photocopier sur papier fort) pages 3 à 5.

**Nommer** un jeune responsable de l'heure avec un minuteur ou chronomètre pour faire démarrer les équipes à intervalles réguliers (toutes les 3mn) symbolisant les heures d'embauche à la vigne.

### Équipes

Former obligatoirement cinq équipes, (de deux à cinq joueurs), nommées comme les cinq heures de départ : Lever du jour - 3<sup>ème</sup> heure /9h - 6<sup>ème</sup> heure /midi - 9<sup>ème</sup> heure/15h - 11<sup>ème</sup> heure/17h.

Chaque équipe tire au sort son pion avec un nom d'équipe p 4 , correspondant aux heures indiquées dans le texte.

### Déroulement

Chaque équipe se déplace de la case n°1 jusqu'à la case n°6.

A chaque case, les membres de l'équipe doivent répondre à des questions p 5.

Pour ne pas lasser en posant toujours les mêmes questions, il est possible d'en poser d'autres disponibles p 6.

### Attention :

Bien respecter les horaires de départ décalés. La dernière équipe ne partira donc que 12 mn après le début du jeu. D'autres équipes leur passeront devant. Cela fait partie de l'objectif du jeu. Certains ne doivent rien faire, attendre pendant un temps comme dans la parabole. Veiller à ce que les jeunes qui attendent leur tour ne fassent absolument rien, qu'ils expérimentent l'attente voire l'ennui en attendant leur tour... et qu'ils regardent les autres « travailler/jouer ».

Il est important que les premiers répondent à plus de questions que les derniers, (ceux-ci profiteront de leurs réponses).

Au final, tous (ceux qui ont travaillé et ceux qui n'ont rien fait) ont la même récompense : une pièce d'or. Quant à ceux qui jouent, il est bon de ne pas leur faciliter la tâche et d'être exigeant sur la qualité des réponses données. La frustration finale ne peut être que s'ils ont peiné pendant le jeu.



## Début du jeu :

### Préciser le rôle important du « maître du temps ».

Il fait démarrer une équipe toutes les trois minutes, dans l'ordre des heures.

-L'équipe “lever du jour” positionne son pion sur la case 1. Cette équipe peut alors répondre à la question 1 puis continuer à se déplacer et à répondre aux questions suivant l'ordre des cases.

-Après 3mn de jeu, le maître du temps appelle l'équipe “3<sup>ème</sup> heure” à démarrer le jeu par la case 1. Les deux équipes qui ont démarré jouent alors l'une après l'autre. Les autres attendent.

-Après 3mn supplémentaires, le maître du temps appelle l'équipe “6<sup>ème</sup> heure”. 3 équipes jouent donc à tour de rôle à ce moment là. Ainsi de suite pour les autres équipes.

-A la fin du jeu, chaque équipe, ou qu'elle en soit a rendez-vous devant la porte pour recevoir son salaire.

**Astuce** : Quand plusieurs équipes ont démarré le jeu et pour ne pas bloquer celui-ci trop longtemps, l'équipe qui cherche une réponse à sa question, prend le temps d'y réfléchir en se mettant à part et y répondra juste avant de relancer le dé au tour suivant.

## Fin du jeu

**Attention** ! Il faut arrêter le jeu à une heure précise, environ un quart d'heure avant la fin de la rencontre. Toutes les équipes se retrouvent devant la porte, afin de faire une relecture.

A la fin du jeu, questionner :

Que va donner le maître de la vigne ?

Va-t-il donner le même salaire à chaque équipe ? A votre avis ?

L'animateur, en commençant par les derniers remet une pièce ou est inscrit : “le Seigneur t'aime, il compte sur toi”.

Et pourquoi ne pas rajouter à la pièce, bonbons ou cadeaux ?



## Relecture du jeu

L'animateur laisse les jeunes débattre sur ce qu'ils ont vécu.

Faire faire un rapport aux jeunes entre ce jeu et la parabole : ils doivent exprimer ce qu'ils ont expérimenté : l'attente, l'ennui, l'injustice... comme dans la parabole.

-l'attente, l'ennui pour les dernières équipes qui ont attendu.

-l'injustice d'avoir dû jouer et réfléchir plus que les autres et ne gagner que la même chose.

On peut noter une différence : dans la parabole, c'est un travail dur qui est fait, alors que nous avons joué.

Se questionner :

Le maître de la vigne est-il un bon comptable ?

Est-ce qu'on peut donner ou recevoir quelque chose qui ne se voit pas ?

Est-ce qu'on peut trouver des ressemblances entre les parents et les jeunes, et le maître de la vigne et ses ouvriers ?

Le Royaume de Dieu est-il ainsi ?

Ou bien est-ce notre terre qui est ainsi ?

Pourquoi tous ont-ils la même récompense ?

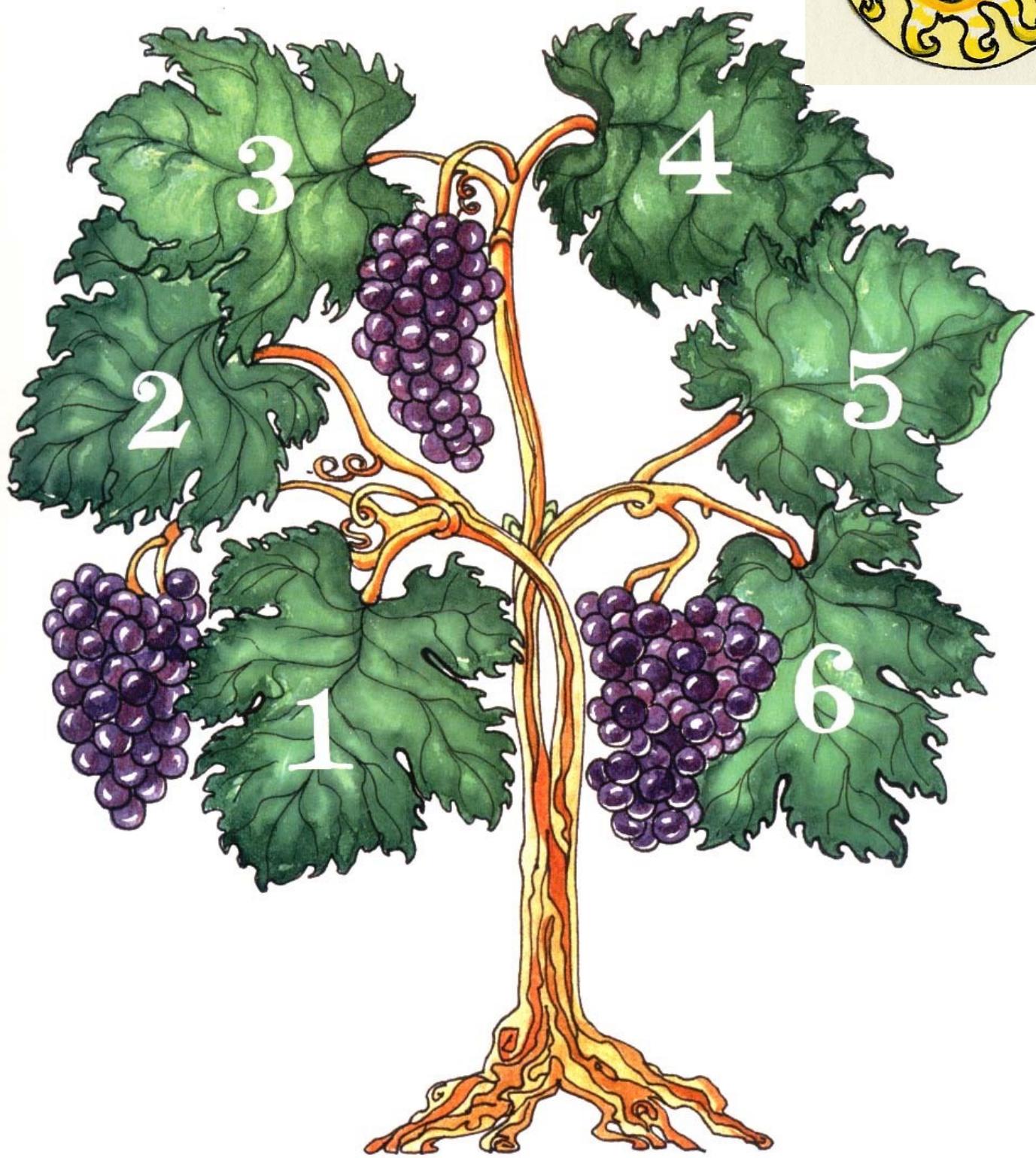
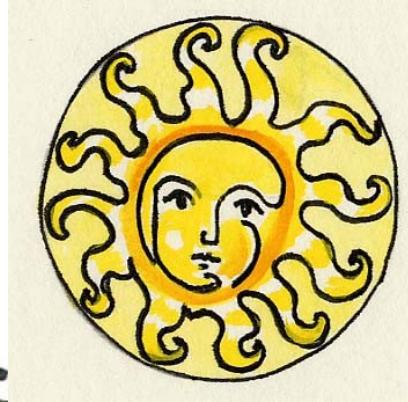
Qu'est-ce que Jésus, en racontant cette parabole, cherche à nous faire découvrir ?

Pourquoi le maître appelle-t-il à des heures différentes ? Qu'est-ce que cela veut nous dire ?

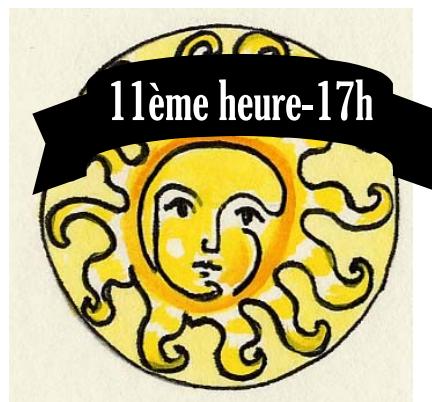


**Terminer par un temps de méditation et de prière.** [Onglet méditation.](#)

Piste de jeu



**5 pions**  
**Un par équipe**  
**Photocopier sur papier fort**



## Questions

### Question 1

Comme les Pharisiens, sachant que le lever du jour est à cinq heures et que la journée de travail finit à dix-huit heures, calculez le temps de travail de votre équipe.

### Question 2

Les ouvriers murmurent.

Racontez un événement qui vous a paru injuste, où vous avez eu envie de “murmurer” comme les ouvriers ?

Prenez le temps de préparer pour le raconter aux autres équipes.

### Question 3

Citez un texte biblique qui parle de vigne.

Ce texte doit être différent pour chaque équipe.

Si vous n'en connaissez pas,  
tapez le mot Vigne dans AELF <https://www.aelf.org/bible>

### Question 4

Lisez l'évangile de [Matthieu 21, 28-31](#).

Chacun choisit : tu es le fils 1 ou le fils 2 ? Explique ton choix.

### Question 5

Lisez le **Récit de la vigne de Naboth** [1 Rois 20, 1-29](#).

Quels rapports trouvez-vous entre Jésus et l'histoire de Naboth ?

Essayez de trouver un rapport différent pour chaque équipe.

### Question 6

Lisez ci-dessous 4 versets du psaume 79.

Remettez-les dans le bon ordre.

Vérifiez sur <https://www.aelf.org/bible/Ps/79>

-Elle étendait ses sarments jusqu'à la mer, et ses rejets, jusqu'au Fleuve.

-La vigne que tu as prise à l'Égypte, tu la replantes en chassant des nations.

-Son ombre couvrait les montagnes, et son feuillage, les cèdres géants ;

-Tu déblaies le sol devant elle, tu l'enracines pour qu'elle emplisse le pays.

## Questions supplémentaires pour varier le jeu

### Question 7

Remet dans l'ordre la parole de Jésus :

Premiers – premiers – derniers – seront – et – derniers – Les – les – seront – les – les

### Question 8

Citer un sacrement où on utilise du vin.

### Question 9

Citer deux variétés de raisin

Réponse : muscat, chasselas...

### Question 10

Connais-tu des boissons réalisées à base de jus de raisin ?

### Question 11

Quelle est la consommation moyenne de vin par habitant en France (en litres) ?

30 litres - 54 litres - 68 litres

### Question 12

Pourquoi utilise-t-on plutôt du vin blanc que du vin rouge à la messe ?

### Question 13

Expliquer ce qu'est une parabole. Cette forme littéraire vous aide-t-elle à comprendre ?

Pourquoi Jésus parle-t-il en paraboles ?

### Question 14

A quelle époque faut-il tailler la vigne ?

Quel nom porte la récolte des raisins ?

## Aide pour l'animateur

### Réponses Question 1

Equipe « Lever du jour » : si le lever du jour est à 6h : 12heures

Equipe « 3ème heure - 9h du matin » : neuf heures

Equipe « 6ème heure - Midi » : six heures

Equipe « 9ème heure - 15 heures » : trois heures

Equipe « 11ème heure - 17 heures » : une heure

### Repère Question 5

#### 1 Rois 20, 1-29 La vigne de Naboth

Le roi Achab convoite une petite vigne que Naboth chérit beaucoup car c'est l'héritage de ses pères. Il le fait accuser injustement et le fait lapider pour s'en emparer.

Le prophète Elie va faire comprendre à Achab sa faute et celui-ci va demander pardon.

De nombreux rapprochements sont possible entre Naboth et Jésus.

#### Rapprochements Naboth/ Jésus

Naboth est innocent / Jésus est innocent et trahi pour de l'argent

Naboth est accusé et jugé / Jésus est accusé et jugé

La vigne, trésor de Naboth qu'il travaille / la vigne à laquelle les ouvriers sont envoyés travailler

Naboth aime sa vigne héritée de ses pères / Jésus aime la vigne qui symbolise le peuple d'Israël, l'humanité

Naboth placé entre deux voyous / Jésus mis en croix entre deux voyous

Naboth est sorti de la ville pour être lapidé / Jésus meurt hors des murs de Jérusalem

Le roi demande pardon d'avoir fait tuer Naboth / Le larron sur la croix demande

### Réponse Question 9

Deux variétés de raisin : muscat, chasselas...

### Réponse Question 11

54 litres

Ca vous paraît normal ? Trop ?

### Réponse Question 12

On utilise du vin blanc à la messe, uniquement pour des raisons pratiques : le vin blanc tache moins que le vin rouge !

Le rouge rappelle davantage le sang de Jésus.

### Réponse Question 14

A quelle époque faut-il tailler la vigne ? Février – Mars

Quel nom porte la récolte des raisins ? Vendange

Pièces d'or à remettre à toutes les équipes gagnantes à la fin du jeu — Photocopier pour chaque équipe ou joueur

