

REGLE DU JEU DE JONAS

Objectifs du jeu

Mémoriser les récits.

Faciliter les rapprochements entre Jonas et l'évangile afin de souligner les images symboles.

Donner la parole et approfondir les questions des enfants et les rapprochements pour entrer dans la symbolique des récits et pour une recherche de sens.

Cartes Jonas Pages 2 à 6

-Découper et distribuer les cartes Jonas p 2 à 4.

-Faire placer les images dans l'ordre du récit pour se l'approprier. Redire le récit. Si les enfants ont des difficultés, l'animateur aide grâce au tableau rapprochements cartes Jonas/Jésus p 14—1ère colonne.

Piste de jeu

-Coller les cartes Jonas sur un support de façon à former un grand serpent de mer : ce sera la piste de jeu.

Ajouter la tête et la queue p 5 et 6. Les cartes Jésus se déposeront ultérieurement à côté de chaque carte Jonas.

Cartes Jésus Pages 7 à 9

-Découper et distribuer aux participants les cartes Jésus. Chacun ou chaque équipe lit ses cartes en silence et les pose devant lui.

Cases et cartes questions Pages 10 à 13

Pour introduire des temps de débat, placer sur la piste 6 cases questions (Points d'interrogation) p 10.

Découper et placer en pioche les cartes questions p 11-12.

Possibilité d'écrire dans des cartes vides les propres questions des participants p 13.

Matériel : un dé et des pions.

Règle du jeu

But du jeu : se rendre de la première à la dernière case sur la piste de jeu représentée par le serpent de Jonas. Arriver à la fin du jeu avec le moins de cartes Jésus possible.

Quand le joueur tombe sur une case de la piste Jonas, il se « débarrasse » d'une carte-évangile : il doit justifier le rapprochement pour pouvoir poser sa carte. S'il ne trouve pas de carte dans son jeu, les autres joueurs peuvent proposer la leur. Le groupe se concerta pour valider ou non ce choix. L'animateur peut se référer au tableau rapprochements p 14 mais peut accepter d'autres choix, si le rapprochement est justifié.

Les cartes qui n'ont pu être placées feront l'objet d'une discussion à la fin du jeu : où auraient-elles pu être placées ?

Cases questions : chronométrer le temps de débat pour chercher à répondre : 2 à 3mn.

Si le dé indique 3 (chiffre de la résurrection), le joueur peut rejouer.

Si le dé indique 5 (5 livres du Pentateuque, la Parole de Dieu), le joueur passe son tour pour prendre le temps de méditer.

Si un joueur tombe sur la case « Il reste trois jours et trois nuits dans le poisson », il reste sur cette case jusqu'à ce qu'il réalise un 3.

S'il tombe sur la case « Il explique son histoire aux païens », il retourne à la case 1.



Jeu de Jonas - Cartes Jonas - A coller de façon à former un serpent sur un support - Elles deviennent les cases de la piste

**Dieu parle à Jonas
et l'envoie en mission**

**Jonas refuse d'aller
vers les païens**

Jonas monte sur un bateau

Une tempête approche

**Le bateau est submergé
par les vagues**

Les marins ont peur

**Le capitaine va réveiller
Jonas qui dort**

**Les marins tirent au
sort pour savoir qui est
le coupable**

**Jonas explique
son histoire aux marins**

Retourne à la case 1

Jeu de Jonas - Cartes Jonas - A coller sur un support en forme de serpent

**Jonas propose
de donner sa vie en
étant jeté à la mer**

**Les marins disent au
Dieu de Jonas qu'ils ne
sont pas responsables
de sa mort**

**Les marins jettent
Jonas à la mer**

La tempête s'apaise

**Les marins sont saisis
par la crainte
et rendent gloire
au Dieu de Jonas**

**Un grand poisson
engloutit Jonas**

**Jonas reste trois jours
et trois nuits dans le
ventre du poisson**

Tu dois faire 3 pour sortir.

**Jonas prie et appelle
Dieu au secours**

**Le Seigneur ordonne
au poisson de rejeter
Jonas sur la terre ferme**

Jeu de Jonas - Cartes Jonas - A coller sur un support en forme de serpent

**Dieu appelle Jonas
à se lever et à partir
pour Ninive**

**Jonas parcourt la ville
en invitant
la population
à se convertir**

**Tous les habitants de
Ninive se convertissent
et renoncent au mal**

**Dieu ne détruit pas
la ville**

**Jonas se met en colère
contre Dieu,
car il ne comprend pas
sa miséricorde**

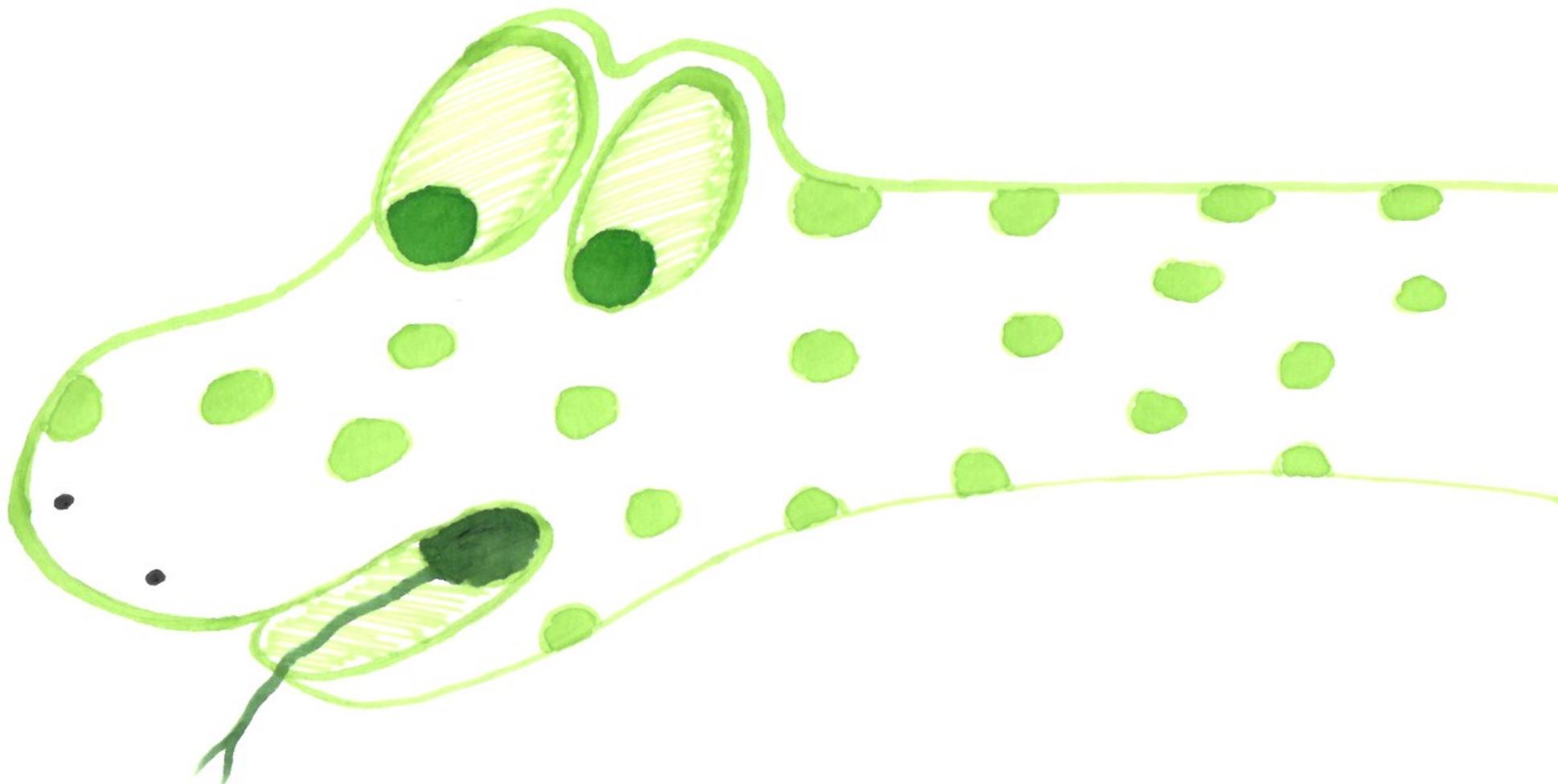
**Jonas va s'asseoir
hors de la ville**

**Dieu fait pousser
un arbre
pour abriter Jonas**

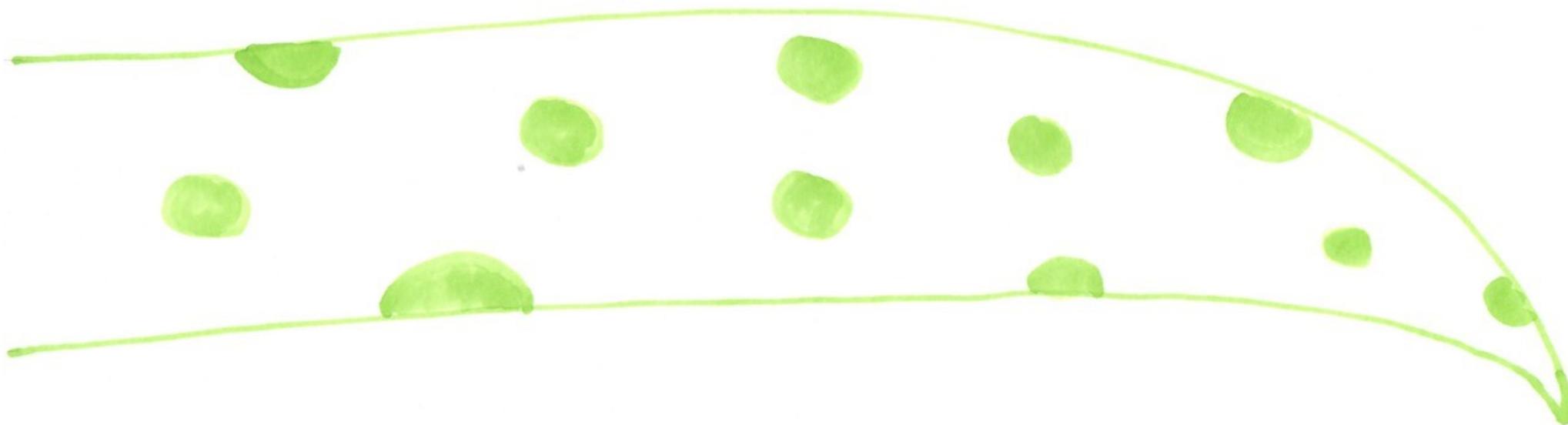
**La mort de l'arbre
désespère Jonas**

**Dieu fait comprendre à
Jonas qu'il est un Dieu
d'amour qui veut
sauver tous les
hommes**

Tête du serpent à coller au début de la piste.



Queue du serpent à coller en fin de piste.



Jeu de Jonas - Cartes Jésus à distribuer aux participants

**Jésus appelle
ses disciples à le suivre**

**Jésus annonce le
Royaume de Dieu
aux païens**

**Jésus est porté dans
une barque**

**Une violente tempête
arrive**

**La barque est battue
par les vagues**

**Les disciples crient vers
Jésus : « Maître, nous
sommes perdus ! »**

**Les disciples réveillent
Jésus**

**Les soldats tirent au
sort les vêtements de
Jésus**

**Jésus annonce aux
disciples sa mort et
sa résurrection**

**Jésus donne librement
sa vie pour sauver les
hommes**

**Au moment du procès
de Jésus, Pilate dit à la foule :
« Je suis innocent du sang
de cet homme »**

Jésus est crucifié

**Le vent s'arrête,
la mer se calme**

**Les disciples sont saisis
d'une grande crainte
et se demandent
qui est Jésus**

**Jésus descend
aux enfers**

**Jésus reste trois jours
et trois nuits dans le
tombeau**

**Jésus prie son Père :
« Mon Dieu, mon Dieu,
pourquoi m'as-tu
abandonné ? »**

Jésus est ressuscité

Après sa résurrection, Jésus envoie ses disciples annoncer l'Évangile à toutes les nations

**Jean Baptiste proclame :
« Convertissez vous car le Royaume de Dieu est proche ! »**

Après sa rencontre avec Jésus, Zachée se convertit et devient honnête et généreux

Jésus proclame que son Père l'a envoyé dans le monde non pas pour le juger, mais pour le sauver

Dans la parabole du Fils Prodigue, le fils aîné se met en colère et refuse d'entrer dans la maison du Père

Jésus est conduit hors de la ville pour y être crucifié

Jésus compare le Royaume de Dieu à une petite graine qui, une fois semée en terre, devient un grand arbre où peuvent s'abriter les oiseaux

**Jésus a maudit le figuier qui ne portait pas de fruit.
L'arbre s'est desséché**

Jésus est venu nous faire connaître son Père, Dieu d'amour qui sauve tous les hommes

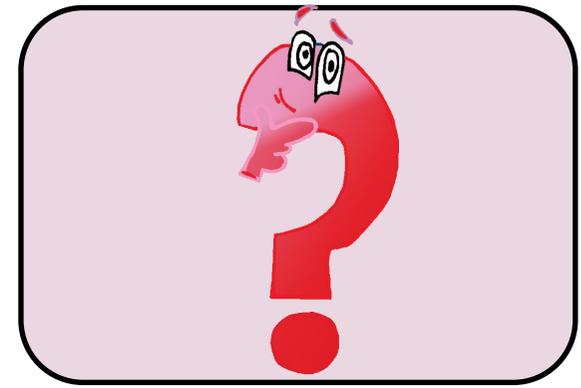
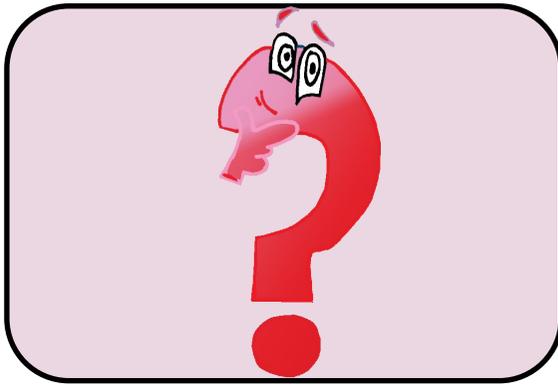
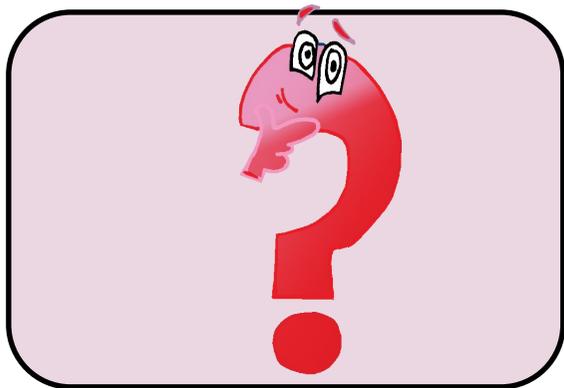
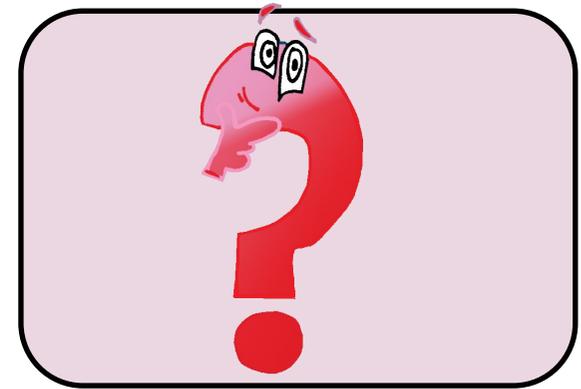
Cases questions

Introduire un questionnement dans le jeu

Placer sur la piste quelques cases questions.

Découper les cartes p 11 à 14. Les placer en pioche. Ajouter les cartes questions remplies par les participants.

Quand un participant tombe sur une case question, le groupe prend 2 ou 3 mn pour débattre de la question .



**Jonas a-t-il raison
de fuir
pour ne pas obéir
à Dieu ?**



**Dieu parle-t-il
encore aujourd'hui ?
A qui ?
Comment ?**



**Vous arrive-t-il
comme Jonas
de « râler »
contre Dieu ?
Quand ?
Pourquoi ?**



**Dieu est-il trop bon
de ne pas détruire
Ninive ?
Qu'en pensez-vous ?
Pourquoi ?**



**Vous est-il arrivé
de pardonner ?
Est-ce facile ?**



**Jésus
est-il plus fort
que la tempête ?
plus fort que la mort ?**





**Peut-on dire
que dans nos vies ,
quelquefois,
nous sommes
dans la tempête ?**



**Dieu demande
aux habitants
de Ninive
de se convertir.
Qu'est-ce que
se convertir ?
Et nous,
Dieu nous demande-t-il
de nous convertir ?**



**On ne sait
comment finit
l'histoire de Jonas.
Imagine
la suite de l'histoire
après l'explication
de Dieu!**



**Les marins parlent
chacun à leur Dieu.
Et toi,
quand parles-tu à Dieu ?
Que lui dis-tu ?**



**Que signifie
« être sauvé » ?
Dieu sauve-t-il encore
aujourd'hui ?
De quoi pouvons-nous
être sauvés
aujourd'hui ?**



**Quels sont
les rapprochements
possibles
entre Jonas
et le Baptême ?**

Cartes questions vides pour la pioche. Les participants peuvent écrire leurs propres questions.

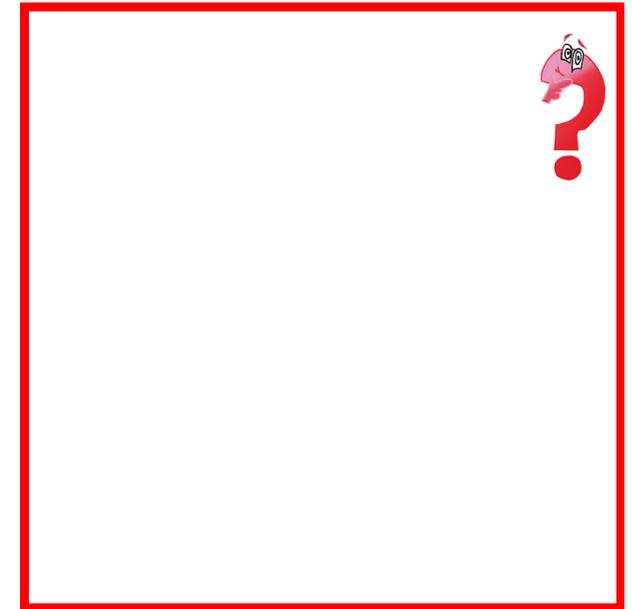
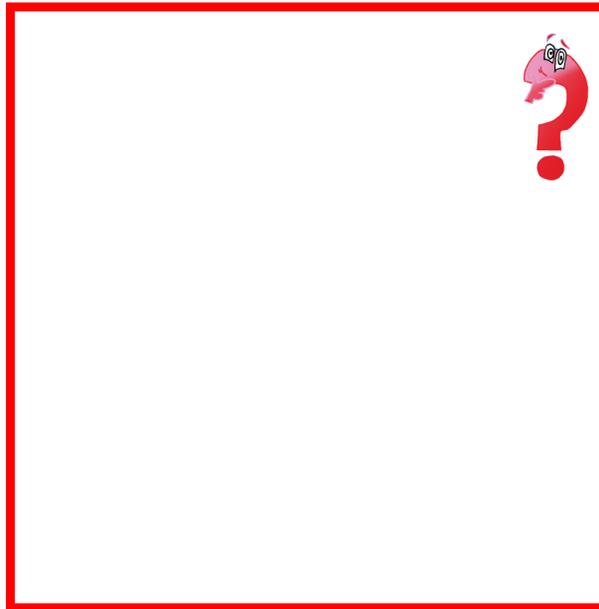
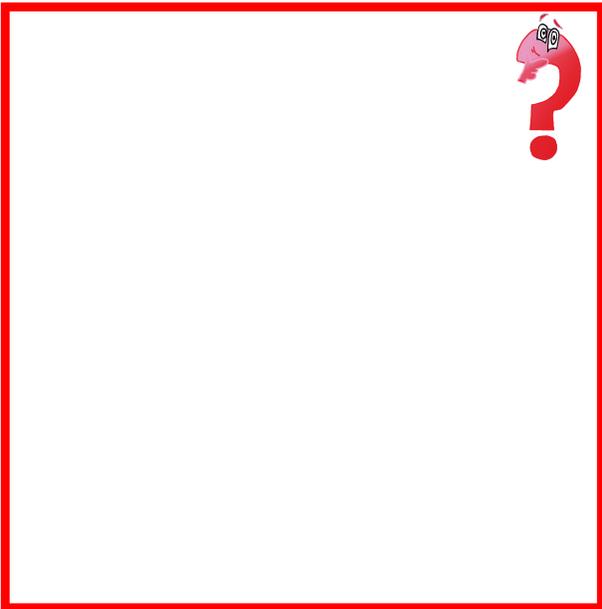
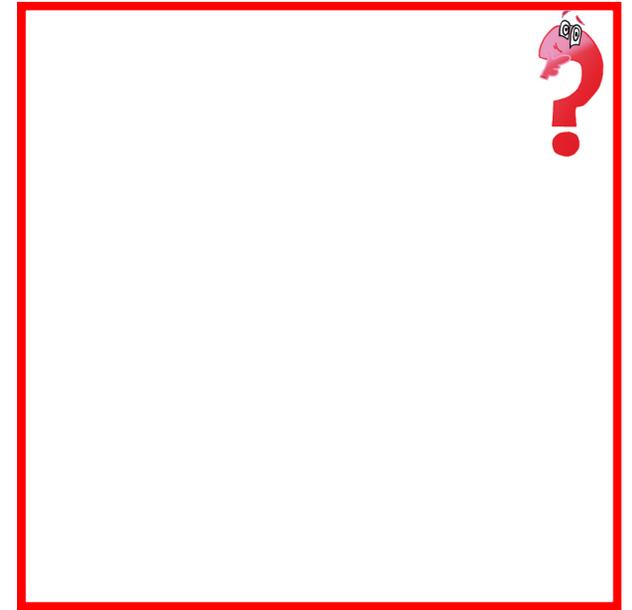
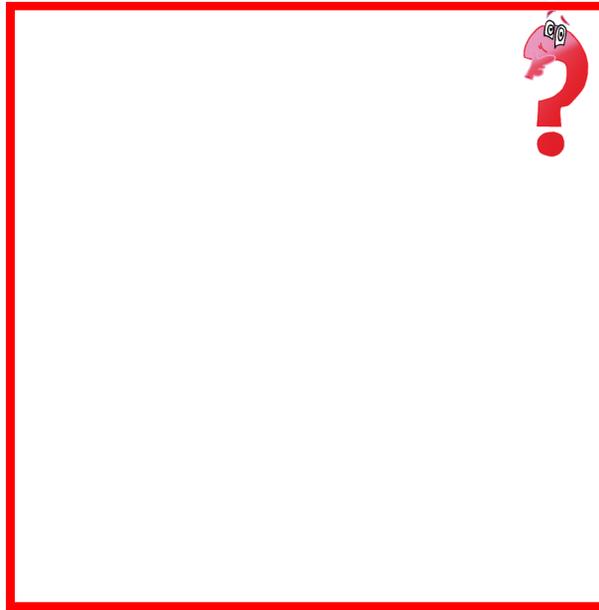
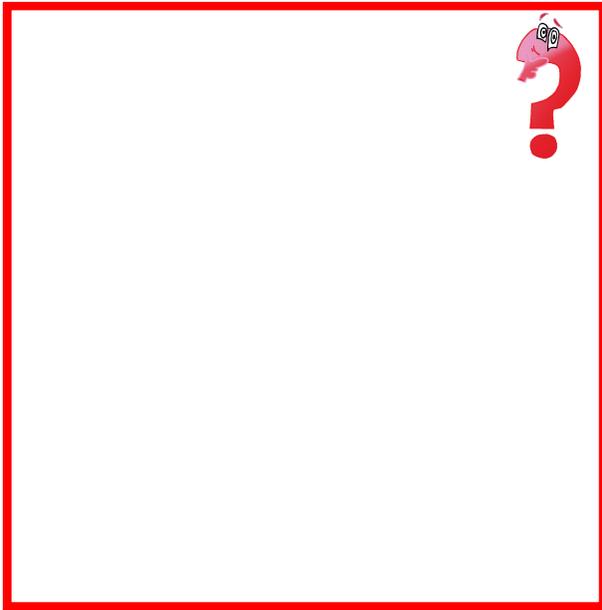


Tableau rapprochements Jonas / Jésus

Jonas	Jésus
1. Dieu parle à Jonas et l'envoie en mission	Jésus appelle ses disciples à le suivre
2. Jonas refuse d'aller vers les païens	Jésus annonce le Royaume de Dieu aux païens
3. Jonas monte sur un bateau	Jésus est porté dans une barque
4. Une tempête approche	Une violente tempête arrive
5. Le bateau est submergé par les vagues	La barque est battue par les vagues
6. Les marins ont peur	Les disciples crient vers Jésus : « Maître, nous sommes perdus ! »
7. Le capitaine va réveiller Jonas qui dort	Les disciples réveillent Jésus
8. Les marins tirent au sort pour savoir qui est le coupable	Les soldats tirent au sort les vêtements de Jésus
9. Jonas explique son histoire aux marins	Jésus annonce aux disciples sa mort et sa résurrection
10. Jonas propose de donner sa vie en étant jeté à la mer	Jésus donne librement sa vie pour sauver les hommes.
11. Les marins disent au Dieu de Jonas qu'ils ne sont pas responsables de sa mort	Au moment du procès de Jésus, Pilate dit à la foule : « Je suis innocent du sang de cet homme »
12. Les marins jettent Jonas à la mer	Jésus est crucifié
13. La tempête s'apaise	Le vent s'arrête, la mer se calme
14. Les marins sont saisis par la crainte et rendent gloire au Dieu de Jonas	Les disciples sont saisis d'une grande crainte et se demandent qui est Jésus
15. Un grand poisson engloutit Jonas	Jésus descend aux enfers
16. Jonas reste trois jours et trois nuits dans le ventre du poisson	Jésus reste trois jours et trois nuits dans le tombeau
17. Jonas prie et appelle Dieu au secours	Jésus prie son Père : « Mon Dieu, mon Dieu, pourquoi m'as-tu abandonné ? »
18. Le Seigneur ordonne au poisson de rejeter Jonas sur la terre ferme	Jésus est ressuscité
19. Dieu appelle Jonas à se lever et à partir pour Ninive	Après sa résurrection, Jésus envoie ses disciples annoncer l'Évangile à toutes les nations
20. Jonas parcourt la ville en invitant la population à se convertir	Jean Baptiste proclame : « Convertissez vous car le Royaume de Dieu est proche ! »
21. Tous les habitants de Ninive se convertissent et renoncent au mal	Après sa rencontre avec Jésus, Zachée se convertit et devient honnête et généreux
22. Dieu ne détruit pas la ville	Jésus proclame que son Père l'a envoyé dans le monde non pas pour le juger, mais pour le sauver
23. Jonas se met en colère contre Dieu, car il ne comprend pas sa miséricorde	Dans la parabole du Fils Prodiges, le fils aîné se met en colère et refuse d'entrer dans la maison du Père.
24. Jonas va s'asseoir hors de la ville	Jésus est conduit hors de la ville pour y être crucifié
25. Dieu fait pousser un arbre pour abriter Jonas	Jésus compare le Royaume de Dieu à une petite graine qui, une fois semée en terre, devient un grand arbre où peuvent s'abriter les oiseaux
26. La mort de l'arbre désespère Jonas	Jésus a maudit le figuier qui ne portait pas de fruit. L'arbre s'est desséché.
27. Dieu fait comprendre à Jonas qu'il est un Dieu d'amour qui veut sauver tous les hommes	Jésus est venu nous faire connaître son Père, Dieu d'amour qui sauve tous les hommes