

Joue au jeu du Paralytique

Pour jouer, tu as besoin d'un dé et d'un pion pour chaque joueur.

Chacun lance le dé et avance son pion à son tour. Si tu arrives au bas d'une échelle, escalade-la. Si tu arrives en haut d'une corde, laisse-toi glisser en bas. Sur les points d'interrogation, on te pose une question

 48	 48	45	Tous étaient hors d'eux-mêmes et glorifiaient Dieu : Jamais nous n'avons vu ainsi ! 44	 43	?
Je te dis Réveille-toi, lève ton grabat et pars dans ta maison. 38	37	?	 Il fut réveillé. 39	Et levant son grabat, il sortit en présence de tous. 40	41
35	Qui ! le Fils de l'homme a autorité pour pardonner les péchés... 34	33	Qu'est-ce qui est plus facile ? Pardonner ou réveiller ? 32	?	30
?	 25	26	Les scribes sont assis et réfléchissent on eux-mêmes. 27	 28	Qui peut pardonner les péchés sinon Dieu l'unique ? 29
Voyant leur foi, Jésus dit : Enfant, tes péchés sont pardonnés ! 23	 22	21	?	Ils défont le toit, creusent un trou et laissent glisser le grabat 19	18
12	 13	?	15	La foule les empêche d'approcher 16	17
Les 4 amènent un paralytique à Jésus. 11	10	 9	?	7	Il leur partait la Parole. Avance de 3 cases. 6
Il est à la maison ! 	 1	 2	3	Il n'y a plus de place, pas même auprès de la porte ! Recule case 1 4	?

Objectif

Découvrir le texte de la guérison du paralytique à Capharnaüm (Mc 2,1-12) en laissant la parole aux enfants tout en les amenant, à l'écoute de la Parole, à faire du chemin à la façon du paralytique, mais aussi à l'instar de la foule et des scribes. Par le jeu, les enfants seront mis en situation et vivront les différents rôles et démarches de l'intérieur. Les catéchistes pourront faire observer les différentes phases du texte, les relations qui s'y jouent, les questions qui se posent.

Contenu

Un plan de jeu, un dé, un pion pour chaque joueur

Déroulement

Chacun lance le dé et avance son pion à son tour. S'il arrive au bas d'une échelle, il l'escalade. S'il arrive en haut d'une corde, il se laisse glisser en bas. Sur les points d'interrogation, une question est posée.

- Pourquoi le paralytique doit-il emmener son grabat ?
- Qui est guéri dans cette histoire ? Seulement le paralytique ?
- Quelles différences observe-t-on entre le début et la fin de l'histoire ? Décris-en au moins trois.
- Pourquoi des alliances à la case 25 ? Quand est-il question d'alliance dans cette histoire ?
- Pourquoi peut-on avancer quand on est à la case 6 ? Quel sens symbolique cela a-t-il ?
- Pourquoi un soleil à la case 39 ?
- Le paralytique est entré par le toit. Par où sort-il ? N'est-ce pas étonnant ? Qu'est-ce qui a changé ?
- Mime les attitudes décrites aux cases 27 et 44. Quelle est la différence ?
- Pourquoi a-t-on mis une croix sur le dos de l'ex-paralytique à la case 43 ?
- Que veut dire Capharnaüm au temps de Jésus ? Et aujourd'hui ?
- Qui pourraient être ces « quatre » qui amènent le paralytique à Jésus ? Si tu ne sais pas, va voir en Mc 1,16-20.
- A quoi font penser les différentes manœuvres des quatre : découvrir le toit, creuser un trou, laisser descendre le grabat ?
- Quelle différence pour le grabat entre le v. 4 (là où le paralytique était couché) et le v. 12 (aussitôt, levant le grabat) ? Que s'est-il passé entre les deux ?
- Jésus parle deux fois au paralytique : que lui dit-il ?
- De quoi parlait Jésus aux gens rassemblés dans la maison ?

Variantes

- Une version simplifiée pour des enfants plus jeunes peut être facilement réalisée. Il suffit de remplacer les points d'interrogation par des chiffres et de supprimer les questions. Le jeu est alors plus rapide. On peut aussi poser des questions plus simples.