

# JEU SUR LA GÉOGRAPHIE D'ISRAËL

## I. Objectifs de la séance

1. Découvrir quelques lieux emblématiques dans la vie de Jésus en Israël.
2. Rendre l'incarnation concrète : prendre conscience que le pays et les villes où Jésus a vécu sont réels et toujours d'actualité.

## II. Supports nécessaires pour la séance

### 1. Fichier « Carte Israël vierge »

Ce document comprend la carte d'Israël avec l'emplacement de quelques villes importantes. Il est à imprimer en un exemplaire en grand format.

### 2. Fichier « Carte Israël complétée »

Ce document comprend la carte d'Israël complétée avec les noms des lieux/villes. Il s'agit de la correction de la carte vierge, à l'intention des animateurs.

### 3. Fichier « Illustrations »

Ce document comporte des illustrations représentant des moments clés de la vie de Jésus. Il est à imprimer en un exemplaire et les illustrations sont à découper.

## III. Déroulé de la séance

### 1. Avant la séance

Avant la séance, il faut :

- imprimer le document « Carte Israël vierge » en grand format, ou bien prévoir de quoi le projeter au groupe
- télécharger le document « Carte Israël complétée » pour les animateurs
- imprimer le document « Illustrations » en un exemplaire, puis découper les illustrations
- prévenir les jeunes d'apporter leur Bible, ou bien en préparer à leur disposition
- prévoir une connexion internet

### 2. Pendant la séance

La séance consiste uniquement en le jeu lui-même (elle pourra être proposée en fin d'année ou avant des vacances par exemple). Les illustrations sont distribuées face cachée aux jeunes ou aux groupes de jeunes (s'ils sont très nombreux). La carte peut être projetée ou imprimée en grand format, elle doit être visible pendant le jeu. Les jeunes/groupes jouent les uns après les autres. Le déroulé d'un tour est le suivant :

- 1) Un jeune **retourne** une illustration.
- 2) Le jeune ou son groupe doit dire à quel épisode de la vie du Christ l'illustration correspond. L'objectif est de trouver **la ville** ou du moins **le lieu** où la scène s'est produite. Pour cela, le jeune ou son groupe peuvent rechercher les épisodes dans les Bibles qu'ils ont apportées ou qui sont à leur disposition.

- 3) Le jeune ou son groupe doit ensuite trouver, sur la carte, **l'emplacement** du lieu qui a été trouvé. Ils peuvent utiliser une connexion internet (il n'est pas interdit d'utiliser Google Maps). Une fois le lieu localisé, le nom peut être inscrit sur la carte.
- 4) On recommence au point 1) avec un autre jeune/groupe.

Voici les **villes** qui sont proposées dans ce jeu :

- L'atelier de St-Joseph | **Nazareth** | **Lc 4, 16-24**
- Une galette des rois pour l'épiphanie | **Bethléem** | **Mt 2, 1-11**
- Des alliances et une jarre de vin | **Cana** | **Jn 2, 1-11**
- La Passion du Christ | **Jérusalem** | **Jn 19, 1-3**
- Le baptême du Christ | **Jourdain** | **Mt 3, 13-17**
- Un parfum | **Béthanie** | **Jn 12, 1-8**
- Les pèlerins d'Emmaüs | **Emmaüs** | **Lc 24, 13-34**
- St Pierre baptisant Corneille, un centurion romain | **Jaffa** (la ville de Césaré n'existe plus) | **Ac 10, 1-48**
- Le bon samaritain | **Jéricho** | **Lc 10, 25-37**
- La pêche miraculeuse | **Lac de Galilée** ou de **Tibériade** | **Jn 21, 1-8**

### 3. Fin de la séance

Avant de se quitter, on peut prendre le temps de regarder où se trouve Israël par rapport à la France (et par rapport aux pays d'origine des jeunes du groupe si celui-ci est éclectique). Pour élargir la discussion, on peut s'appuyer sur la phrase de St-François-de-Sales : « **Fleuris là où Dieu t'a planté** » : quel que ce soit l'endroit où nous nous trouvons sur Terre, il y aura toujours un engagement, un service, une aide que nous pourrions apporter localement. Il ne faut pas se rêver ailleurs, c'est ici et maintenant que Dieu nous appelle, de la même manière que Jésus qui a assumé son ministère dans tous les lieux où il est passé.