

Règles du jeu

Matériel :

- 1 plateau de jeu
- 1 pion par enfant
- 1 dé
- les règles du jeu
- le matériel prévu pour certaines cases dans des boîtes ou des enveloppes

But :

Être le premier joueur à arriver pile sur la case 40.

Sur le plateau les 10 signes ont été placés (cases avec le pouce vert). Lorsqu'un enfant tombe sur l'une de ces cases, l'animateur prend la boîte/ l'enveloppe contenant du matériel permettant de découvrir de quel signe il s'agit. Soit c'est l'enfant qui devine, soit c'est l'enfant qui fait deviner aux autres de quel fléau il est question.

Si un enfant tombe sur une case où la boîte / l'enveloppe a déjà été découverte, il doit simplement se remémorer de quoi il s'agit, sans en voir le contenu.

Contenu des boîtes / enveloppes et quelques indications

Case 3 : Pharaon ou les membres de sa maison, venaient régulièrement au bord du fleuve. Avancer d'une case.



Case 4 : Premier signe : l'eau changée en sang

L'animateur fait deviner : il place un verre d'eau face aux enfants et y ajoute quelques gouttes de colorant alimentaire.



Case 7 : Deuxième signe : les grenouilles

L'enfant lit le nom du fléau inscrit sur un papier et le fait deviner : il mime la grenouille.

Case 10 : Les grenouilles étaient dans tout le pays, dans les champs, les rues et aussi dans les maisons. Reculer d'une case.



Case 11 : Troisième signe : les moustiques

L'enfant lit le nom du fléau inscrit sur un papier et le fait deviner : il donne des indices jusqu'à ce que quelqu'un trouve (ex : c'est un insecte, il pique, on le voit surtout quand il fait chaud, il suce notre sang, etc.).

Case 13 : À plusieurs reprises les magiciens du pharaon arrivent à faire des prodiges mais à partir de ce moment-là, ils sont impuissants. Reculer d'une case.



Case 16 : Quatrième signe : les mouches piquantes ou taons

L'enfant devine : présenter plusieurs images (cf. annexe 3) et lui demander de choisir celle qui pourrait correspondre à ce fléau.

Dans la Bible, il est précisé que ce fléau n'a pas touché les Israélites. Avant de reprendre le jeu, nous allons donc proposer à l'enfant 2 cartes faces cachées : l'une symbolisant le pharaon et l'autre les Israélites (cf. annexe 2). S'il pioche celle avec le pharaon il sera obligé de passer un tour ; s'il retourne celle avec l'étoile de David, il pourra continuer à jouer.

Case 18 : Pharaon va à chaque fois promettre à Moïse de laisser partir le peuple. Mais une fois le fléau parti, il revient sur sa parole. Reculer d'une case.



Case 19 : Cinquième signe : la peste du bétail

L'animateur joue avec l'enfant un Memory de 6 pièces. Images d'animaux touchés par la peste (cf. annexe 4).

Vous pouvez jouer à chaque fois qu'un enfant tombe sur cette case.

Ce fléau n'a pas touché les Israélites. Nous allons donc à nouveau proposer 2 cartes à l'enfant qui décide alors s'il peut continuer à jouer ou s'il doit passer son tour. Si l'enfant a gagné le jeu du Memory, ces cartes lui seront présentées faces visibles, si ce n'est pas le cas, il en choisira une au hasard.

Case 21 : Le bétail des Israélites n'a pas souffert de la peste. Il peut donc être utilisé pour travailler. Avancer d'une case.



Case 24 : Sixième signe : les furoncles

Montrer une image d'un furoncle (cf. annexe 5) et les laisser imaginer que les Égyptiens en avaient sur tout le corps.

Nous pouvons penser que ce fléau n'a pas touché les Israélites. Nous allons donc à nouveau proposer 2 cartes à l'enfant décidant s'il peut continuer à jouer ou s'il doit passer son tour.



Case 27 : Septième signe : l'orage de grêle

Proposer un rébus à l'enfant (cf. annexe 6). Il se fera aider par ses camarades si nécessaire.

Ce fléau n'a pas touché les Israélites. Nous allons donc à nouveau proposer 2 cartes à l'enfant qui décide alors s'il peut continuer à jouer ou s'il doit passer son tour.

Case 29 : À l'annonce du huitième fléau, les ministres du Pharaon, le supplient de laisser partir le peuple. Avancer d'une case.



Case 30 : Huitième fléau : les sauterelles

L'enfant lit le nom du fléau inscrit sur un papier et le fait deviner : ils lui posent des questions (par exemple : est-ce que c'est une maladie ? est-ce que c'est un animal ? est-ce qu'il est petit ? ...) et lui peut répondre uniquement par oui ou non.

Case 33 : Neuvième signe : la nuit



Proposer à l'enfant de se bander les yeux et placer devant lui un objet qu'il devra deviner. Ayez avec vous plusieurs objets différents si plusieurs enfants tombent sur cette case. Par exemple : une fourchette, une pièce du puzzle, un bonhomme, une petite voiture, une carotte, un marteau, etc.

Ce fléau n'a pas touché les Israélites. Nous allons donc à nouveau proposer 2 cartes à l'enfant décidant s'il peut continuer à jouer ou s'il doit passer son tour.



Case 36 : Dixième signe : mort des premiers-nés

Faire un petit sondage auprès des enfants présents : qui parmi eux est un garçon, aîné de la fratrie ? Est-ce que dans leur entourage proche, ils connaissent des personnes (même adultes) qui sont aussi des garçons, premiers-nés.

Leur expliquer que s'ils avaient vécu à ce moment-là de l'histoire, ils n'auraient pas survécu à moins d'avoir été dans une maison protégée par le sang d'un agneau.

Afin de rendre cela plus visuel, vous pouvez les mettre debout et faire asseoir ceux qui auraient dû mourir.

Ce fléau n'a pas touché les Israélites. Nous allons donc à nouveau proposer 2 cartes à l'enfant qui décide s'il peut continuer à jouer ou s'il doit passer son tour.

Case 37 : Pharaon cède enfin et laisse partir le peuple. Les Égyptiens, croyant qu'ils allaient tous mourir, poussèrent les Israélites à quitter rapidement leur pays (Exode 12 : 33). Avancer de 3 cases.

Case 40 : Le jeu se termine quand le premier enfant a atteint cette case de manière exacte. Si on la dépasse, il faut reculer. Ce chiffre nous fait penser au nombre d'années que les Israélites vont passer dans le désert.