



Module Renaître

Fiche Animateur Adolescence



Visée théologique

Découvrir, à partir d'un travail autour d'un récit du livre des Rois, et d'un texte d'Évangile le visage de Dieu qui sauve, guérit l'homme de ses lèpres, fait renaître en Christ.

Objectifs

- Découvrir les récits : 2 Rois 5 La purification de Naaman le lépreux - Luc 17, 11-19 La rencontre de Jésus avec dix lépreux.
- S'initier au vocabulaire (purifier, guérir...) et aux images fortes des récits : la lèpre, les sept plongées dans le Jourdain, la petite fille prisonnière, le roi qui déchire son vêtement, les dix lépreux exclus, leur demande de pitié, le Samaritain qui revient rendre gloire, les paroles de Jésus et d'Élisée.
- Se questionner sur le sens du mot lèpre : quelle est cette lèpre qui est guérie par la parole prophétique ? Cette lèpre existe-t-elle toujours ? Approcher le sens du mot « plongée ».
- Faire des liens entre les deux récits, avec d'autres textes bibliques comme le baptême du Christ.
- Faire des liens avec la messe : « Prends pitié de nous », « Gloire à Dieu ». Chacun peut se demander s'il y a des « lépreux » à la messe et découvrir qu'il y a un lien avec le péché.

Temps nécessaire : cinq rencontres de cinquante minutes ou un temps fort

➤ **Documents** : sur [page Renaître Enfance Annexes](#)

Conseil : Ouvrir une seule fois ce lien qui contient toutes les annexes. S'y reporter quand vous trouvez dans la fiche une flèche bleue.

Repères

Définitions Pierres Vivantes

Pour éclairer les débats, voir les définitions dans le livre Pierres vivantes : Jésus/Sauveur – Rédemption/Libération – Conversion – Sacrements – Pécheur/Péché – Royaume/Règne de Dieu

Rencontre 1

2 Rois 5 La guérison de Naaman



Le temps du récit

➤ *Récit Naaman enfance et jeunes*

Livre Naaman à imprimer

Diaporamas récit Naaman

Dessins animés Naaman

L'animateur raconte le *récit de Naaman* 5 d'après la traduction liturgique.

Il peut soutenir son récit avec le *diaporama récit Naaman* pour raconter ou faire parler les jeunes.

Possibilité de projeter un des *dessins animés*.

L'animateur insiste sur les images fortes afin qu'elles restent en mémoire chez les jeunes : la lèpre, la petite fille prisonnière du roi, le vêtement du roi déchiré, les paroles d'Élisée, la plongée sept fois dans le Jourdain.

Le temps de la mémorisation du récit

➤ *Cartes images Naaman ou Diaporama récit Naaman PDF*

Activité collective ou individuelle.

Pour une équipe : imprimer *les cartes images Naaman* agrandies si nécessaire.

Pour un très grand groupe, il imprime les images du *diaporama récit Naaman PDF*

Distribuer les cartes.

Inviter à les mettre dans l'ordre du récit.

Durant ce temps de remise en ordre, tous les moments du récit ne sont pas représentés, il s'agit pour les jeunes de retrouver le récit et d'en mémoriser les étapes importantes. Les laisser s'exprimer mais veiller à ce qu'ils retiennent ces moments importants.

Questions pour s'assurer que le récit est bien compris :

- Quel est le métier de Naaman ?
- Comment est-il considéré dans son pays ?
- Quelle épreuve doit-il affronter ?
- Quelles conséquences a pour Naaman cette maladie ?
- Par quels remèdes Naaman guérit-il ?
- Qui guérit Naaman ?
- A quoi ressemble le parcours de Naaman dans cette histoire ?
- Naaman connaît-il des moments de « descente » ? de « remontée » ?
- Quel est le moment où s'opère pour Naaman un basculement vers une « remontée » ?
- Chacun est invité à représenter avec son doigt le mouvement de la ligne de vie de Naaman au cours de l'histoire.



Le temps de l'activité créatrice

Cartes textes (Naaman)

Activité collective.

Imprimer en couleur ou sur papier couleur bleu les cartes textes Naaman agrandies si nécessaire.

- Découper et distribuer les cartes Naaman.
- Inviter à les mettre dans l'ordre du récit. Les numéros vont aider les plus jeunes.

L'animateur dispose au fur et à mesure ces cartes textes sur une affiche, en forme de V de façon à exprimer une descente jusqu'à la plongée dans l'eau puis une remontée. **Conserver cette affiche pour la 3^{ème} séance.**

Il demande : pourquoi avoir placé ces cartes en forme de descente et de remontée ?

Est-ce que dans nos vies quelquefois nous vivons des moments de descente et de remontée ?

Certains jeunes, très anecdotiques, parleront d'une descente concrète vers la rivière par exemple...

L'animateur accepte la réponse, puis reformule en disant : y-a-t-il des moments où nous avons l'impression que dans notre cœur ça va mal, on est très triste c'est comme si on descendait, on a le sentiment de descendre ?

L'animateur est dans une attitude d'écoute, de façon à sécuriser l'enfant qui peut exprimer des situations difficiles. Il ouvre sur la « remontée » possible.

Repères pour animateur : Pourquoi le support du jeu en V ?

Le positionnement des cartes en V a été privilégié parce qu'il semblait intéressant que les jeunes fassent le lien, par ce biais, entre les textes bibliques et leur vie quotidienne. Naaman a vécu une descente jusqu'à sa plongée dans l'eau et une remontée.

Chacun a dû faire, en effet, l'expérience d'une « descente » : maladie, divorce des parents, changement de lieu de vie, échec scolaire, exclusion du groupe de copains, tout événement qui a pu le plonger dans la tristesse. Il est important qu'à la lumière de la Parole, il prenne conscience qu'avec l'aide de Dieu, une « remontée » est toujours possible. Après la descente vers la mort, il y a la résurrection.

Le temps du premier questionnement

Inviter les jeunes à reprendre le récit et les cartes textes affichés, à réagir librement et à poser leurs propres questions.

Reformuler, inviter à se questionner sur le sens du mot lèpre.

Il est important de donner et de distinguer les définitions scientifiques et bibliques. La lèpre ou une maladie n'est pas un péché mais peut prendre le sens symbolique de péché. Une pédagogie de questionnement est nécessaire pour faire passer du sens premier au sens intériorisé.

Repère : Définition scientifique Lèpre. La lèpre est une maladie infectieuse chronique due à une bactérie, le bacille *Mycobacterium leprae*. Cette affection touche principalement la peau, les nerfs, les membres et les yeux. Un traitement précoce permet d'éviter les séquelles.

Repère animateur : La lèpre dans la bible

La lèpre désigne dans la Bible toute sorte de maladie de peau, de la lèpre au simple eczéma. La guérison, en revanche, ne dépend que de la bienveillance divine. Seul Dieu peut sauver l'homme de la lèpre et le prêtre du temple est le seul habilité à le dire. Deux chapitres du livre du Lévitique sont consacrés à cette maladie et à tous les rituels qui entourent la constatation de la maladie et sa guérison (Lévitique 13 et 14).

Le lépreux est un homme impur, excommunié, c'est-à-dire mis au ban de la société à laquelle il appartient. La lèpre apparaît comme une malédiction et parfois comme un châtiment (Nombres 12, 9-10 ; 2 Rois 5, 27 ; 2 Chroniques 26, 16-21). La lèpre dans la bible est donc une affaire religieuse, seul Dieu en est le médecin. Étant considéré comme porteur du péché que seul Dieu peut guérir, le lépreux est conduit en dehors des villes, à bonne distance pour ne pas contaminer le peuple sain.

La situation de Naaman est donc bien paradoxale : comment un général d'armée peut-il être lépreux ? C'est pour l'historien difficilement pensable. Et comble du texte biblique, le Seigneur lui donne la victoire ! C'est par un lépreux que Dieu fait gagner l'ennemi d'Israël (2 Rois 5, 1). Où est la vérité dans le texte biblique ? Quelle est la vraie victoire pour Dieu, pour l'homme ? Qu'est-ce qui sauve réellement ? Il faut certainement chercher un sens spirituel pour comprendre ces paradoxes.

Informations à donner et exemples de questions pour faire progresser :

Dans la bible, toutes les maladies de peau sont appelées « lèpre ». On pensait que seul Dieu pouvait guérir. Le lépreux était considéré comme pécheur et il ne fallait pas l'approcher sous peine de devenir pécheur soi-même.

A votre avis, la lèpre peut elle avoir un autre sens que la maladie de peau ? Peut-elle représenter le péché ? Il est opportun de prendre un moment de réflexion sur le péché en s'appuyant sur la vidéo des tablettes de la foi.



Vidéo Tablettes de la foi - Le péché

Une plongée dans l'eau peut-elle guérir ? Qui peut guérir ?

Quelle est cette lèpre qui est guérie par la parole d'un prophète : « va te plonger dans l'eau » ?

Pourquoi 7 fois ? Cela rappelle quoi ? (7 jours de la création) -7 est un chiffre parfait.

Cette lèpre existe-t-elle toujours ? Pourrait-on dire que c'est une lèpre intérieure ?

Lèpre et punition divine

Il peut arriver qu'un enfant intervienne : « C'est comme le sida... ou un virus ...Dieu veut-il punir ? ». Après avoir écouté, essayé de comprendre pourquoi l'enfant dit cela, l'animateur peut lancer le débat : Dieu est-il un Dieu qui punit, qui donne la mort ? La maladie est-elle une punition ?

L'amalgame entre lèpre et punition divine permet de faire rebondir le groupe sur ses représentations de Dieu. Pour relancer le débat vers une démarche symbolique, l'animateur peut demander si un bain dans l'eau, comme dans le texte du Premier Testament, peut guérir aujourd'hui la lèpre. Parle-t-on alors d'une autre guérison ?



Le temps de la prière

Se rassembler au coin prière, afficher les images du récit, allumer une bougie, entrer dans la prière par un temps de silence et d'écoute d'une musique douce.

L'animateur introduit la prière : « par le psaume que nous allons dire nous sommes invités à acclamer le Seigneur. Ce psaume dit à chacun de nous que la Bonne Nouvelle est pour tous et il nous rappelle la conversion de Naaman le païen... »


Le psaume 29 dit à chacun que la Bonne Nouvelle est pour tous et rappelle la conversion de Naaman le païen.

D'après le Psaume 29 (Psaumes pour nos enfants M.O.Betz)

Merci Seigneur !
J'étais tombé,
tu m'as relevé.
J'étais malade,
tu m'as guéri.
J'étais tout au fond du
gouffre,
Tu m'as aidé à remonter !
Je croyais mourir,

Tu m'as sauvé.
Le soir, je suis envahi par la tristesse,
Mais à mon réveil,
Tu me rends mon sourire.
Tu as changé mes larmes de peine
en larmes de joie,
mes habits de deuil
en habits de fête.

Seigneur, je ne peux pas me taire !
Je veux chanter ma joie de te
connaître !
Je veux te dire : Merci ! Merci !
tout le temps...
tout le temps...


 *Chant : Louange et Gloire à Ton nom*

Rencontre 2

Luc 17, 11-19 Jésus et les dix lépreux

Le temps du récit

L'animateur fait reprendre à l'aide des cartes positionnées en V, l'histoire de Naaman pour s'assurer qu'elle est bien acquise.

 *Récit 10 lépreux*
Livre 10 lépreux à imprimer
Diaporama récit 10 lépreux
Dessins animés 10 lépreux

L'animateur raconte le passage de Luc 17, 11-19, en s'appuyant sur les images du *diaporama*. Il peut remettre aux jeunes le *livre 10 lépreux* qu'il aura imprimé.

Il met en valeur les images fortes : les dix lépreux exclus, leur demande de pitié, les paroles de Jésus...

Le temps de la mémorisation du récit

 *Cartes images 10 lépreux ou Diaporama récit 10 lépreux PDF*

Activité collective ou individuelle.

Pour une équipe : imprimer *les cartes images 10 lépreux* agrandies si nécessaire.

Pour un très grand groupe, il imprime les images du *diaporama récit « 10 lépreux » PDF*

Distribuer les cartes.

Inviter à les mettre dans l'ordre du récit.

Durant ce temps de remise en ordre, tous les moments du récit ne sont pas représentés, il s'agit pour les jeunes de retrouver le récit et d'en mémoriser les étapes importantes. Les laisser s'exprimer mais veiller à ce qu'ils retiennent ces moments importants.

Questions

- A quoi ressemble le parcours des 10 lépreux dans cette histoire ?
- Les 10 lépreux connaissent-ils des moments de « descente » ? de « remontée » ?
- Quel est le moment où s'opère pour les 10 lépreux un basculement vers une « remontée » ?
- Chacun est invité à représenter avec son doigt le mouvement de la ligne de vie des 10 lépreux au cours de l'histoire.

Le temps du premier questionnement

En s'appuyant sur les images ou sur le récit, inviter les jeunes à réagir librement et à poser leurs propres questions.

Se questionner : pourquoi un seul revient-il vers Jésus pour le remercier ?

Repère

Dans la bible, le lépreux devait aller faire constater sa guérison par un prêtre du temple. Les 9 lépreux respectent bien la loi et y vont bien. Celui qui revient vers Jésus, en plus de respecter la loi, lui, il reconnaît Jésus comme celui qui guérit, purifie, sauve...

- Pourquoi les lépreux crient-ils vers Jésus sans s'approcher de lui ?

- Est-ce que Jésus risquait d'attraper la lèpre ?
- Pourquoi Jésus renvoie-t-il les lépreux vers les prêtres ?
- Que vont faire les prêtres vers lesquels Jésus les envoie ?
- Qu'est-ce qui les a tous guéris ?
- Quelles différences y a-t-il entre le Samaritain et les neuf autres ?
- Qu'est-ce qu'un Samaritain ?
- Qu'est-ce qui est le plus grave dans la lèpre ?
- Est-ce qu'être guéri de la lèpre est le plus grand bonheur ?
- Y a-t-il encore des lépreux aujourd'hui ? Est-ce que nous pouvons parfois être comme des lépreux ?
- Est-ce qu'il y a des lépreux à la messe ?
- Nous aussi, disons-nous parfois : Prends pitié de nous ? Est-ce parce que nous sommes lépreux ?
- Nous aussi, disons-nous parfois : Gloire à Dieu ? Est-ce parce que nous étions lépreux ? Avons-nous été guéris ?



Le temps de l'activité créatrice



Cartes textes 10 lépreux

- **Activité** collective
Imprimer en couleur ou sur papier couleur orange, agrandies si nécessaire les images et les *cartes textes des 10 lépreux*.
- Découper et distribuer.
- Inviter à les mettre dans l'ordre du récit.

Comme pour l'histoire de Naaman, l'animateur distribue les textes et donne les mêmes consignes pour les remettre dans l'ordre. Il les place en forme de V sur une nouvelle feuille mais il ne les colle pas.



Le temps de la prière

La prière permet de faire un lien avec la messe au cours de laquelle l'assemblée, après avoir demandé pitié au Seigneur, lui rend gloire comme l'a fait l'un des lépreux.

Autour du Kyrie

Chant : Kyrie eleison
Seigneur, prends pitié
O Christ, prends pitié
Seigneur, prends pitié
Kyrie, eleison
Christe eleison,
Kyrie, eleison

C'est une occasion pour que les jeunes en connaissent son origine linguistique grecque et sa traduction : Seigneur, prends pitié.

Autour du Gloire à Dieu



Signets Gloire à Dieu

Gloire à Dieu récité à haute voix en répétant les phrases les unes après les autres ou chanté, tous ensemble.

Gloire à Dieu, au plus haut des cieux,

Et paix sur la terre aux hommes qu'il aime.

Nous te louons, nous te bénissons,

Nous t'adorons,

Nous te glorifions, nous te rendons grâce,

Pour ton immense gloire,

Seigneur Dieu, Roi du ciel,

Dieu le Père tout-puissant.

Seigneur, Fils unique, Jésus Christ,

Seigneur Dieu, Agneau de Dieu,

Le Fils du Père.

Toi qui enlèves le péché du monde,

Prends pitié de nous
Toi qui enlèves le péché du monde,
Reçois notre prière ;
Toi qui es assis à la droite du Père,
Prends pitié de nous.
Car toi seul es saint,
Toi seul es Seigneur,
Toi seul es le Très-Haut,
Jésus Christ, avec le Saint-Esprit
Dans la gloire de Dieu le Père.
Amen.

Gestuelle Rendons gloire à notre Dieu ou Louange et gloire à ton nom

Descriptifs des gestes

Rencontre 3 Jeu de cartes

Le temps du jeu

Objectif

Faire effectuer des rapprochements entre le récit de Naaman et celui des dix lépreux. Quand les rapports seront bien en place pour les jeunes, un débat pourra mener vers une réflexion et une approche de sens.

Matériel et préparation

La grande feuille réalisée lors de la 1^{ère} séance, (avec les cartes- texte de Naaman agrandi et placé en forme de V), comme support de jeu.

Règle du jeu et Cartes textes Naaman et 10 lépreux

Déroulement

Les cartes-textes des dix lépreux sont distribuées aux jeunes. (Pour une équipe de huit, cela ne fait que deux cartes par enfant, si les jeunes sont plus nombreux, les mettre par petites équipes de 2 ou 3 jeunes).

Chacun à son tour doit placer une carte (du récit des 10 lépreux) sous la carte texte Naaman qui semble lui correspondre. Il justifie ce rapprochement.

NB : Le rapprochement est parfois difficile. Ce n'est pas important si les jeunes ne trouvent pas. Ils le feront par déduction avec les cartes restantes. L'objectif est que les jeunes s'entraînent à effectuer des rapprochements pour chercher et trouver du sens.

Attention ! La carte Naaman n°8 « Naaman se plonge sept fois dans les eaux du Jourdain » n'a pas de correspondance. Il n'y a pas d'eau dans le récit des dix lépreux.

L'animateur demande pourquoi il n'y a pas besoin d'eau pour guérir les dix lépreux et laisse la question ouverte.

➤ L'activité de rapprochement peut aussi être faite individuellement.

Voir une réalisation du jeu par un enfant

Repères animateurs Les points communs entre les récits

- l'événement se passe en pays païen
- rencontre avec un prophète
- distance
- purification
- remerciement
- reconnaissance envers Dieu qui a guéri un étranger

Les différences entre les récits

- 10 lépreux guéris : 10 est le nombre minimum pour célébrer l'office du Sabbat dans la communauté. Luc Évoquerait-il une liturgie, une communauté qui célèbre ?
- le samaritain ne va pas voir le prêtre mais revient voir Jésus. Jésus est ainsi présenté comme le nouveau prophète qui guérit par la Parole de Dieu
- l'absence d'eau est révélatrice : Jésus guérit par sa seule présence. Il est lui-même la plongée dans la mort et la résurrection.

Le temps du questionnement

Un débat peut s'engager. Reprendre les questions que se sont posées les jeunes au cours des rencontres.

Pistes pour aller plus loin :

- Quelles sont les ressemblances et les différences qui ressortent, à partir de la comparaison de ces deux récits ? Pourquoi ?
- Quelle est la signification du positionnement des cartes en V ?
- Pourquoi n'y a-t-il pas d'eau dans le récit des 10 lépreux ?
- Y a-t-il un rapport entre ces récits et le sacrement de baptême ?

Repère L'eau

Naaman a dû se plonger dans l'eau pour guérir de la lèpre, les dix lépreux non. L'animateur laisse les jeunes débattre et relance avec d'autres questions : Jésus suffirait-il ? Sa parole suffirait-elle pour guérir ?

Repère Lien avec le baptême

L'animateur peut faire rechercher un autre texte d'évangile où quelqu'un est allé se plonger dans le Jourdain. Il s'agit de Jésus lors de son baptême. Il fera évoquer le récit de mémoire, s'il est connu, ou bien le relira avec les jeunes (Baptême de Jésus [Matthieu 3,13-17](#) ou [Luc 3, 21-22](#) site AELF). Pourquoi Jésus est-il allé se plonger dans le Jourdain comme Naaman ? Avait-il besoin de se purifier ?

Synthèse finale

Que retenez-vous ? Donner la parole à chacun.

Conclure. Ce récit des 10 lépreux répond à la question des premières communautés chrétiennes : qui est sauvé ?

-Jésus veut sauver tous les hommes sans exception (représentés par les 10 lépreux). Il a donné sa vie pour tous.

-Rendre grâce à Dieu, c'est ce que doivent faire tous les croyants, mais parfois ce sont des étrangers considérés comme non croyants qui le font le mieux.

-Ce sont bien souvent les pauvres qui ont le cœur le plus ouvert à la rencontre de Dieu.

Onglet jaune Adultes Repère Commentaire M N Thabut



Le temps de la méditation et de la prière

Fiche de méditation personnelle 10 lépreux

Proposer un temps de méditation. Possibilité de remettre la fiche à chacun.



Temps de prière (ou célébration pénitentielle)

Décor

Les images des dix lépreux

Déroulement :

Animateur : Ensemble, nous pouvons dire maintenant : Seigneur, nous sommes là, avec toi, pour partager ce temps de prière. Comme les dix lépreux, nous te demandons de prendre pitié de nous.

Lecture de la prière composée par les jeunes.

Tous chantent la prière de la messe : *Seigneur, prends pitié.*

Animateur : Pour finir notre prière, tournons-nous vers notre Père des cieux. Nous dirons très lentement la phrase du Notre Père : « Que ton règne vienne » et nous ferons un temps de silence ensuite. Nous penserons à ce moment à la fin du récit de l'évangile des dix lépreux, quand Jésus dit que le royaume de Dieu est déjà au milieu de nous.

Notre Père...

Gestuelle Rendons gloire à notre Dieu ou Louange et gloire à ton nom

Descriptif des gestes

Rencontre 4 Le baptême

Baptême

Vidéo *Tablettes de la foi : Le Baptême.*

Naaman est plongé dans l'eau et vit une renaissance. Nous allons rechercher les ressemblances et différences avec le baptême chrétien.

Repères autour du baptême et de la plongée dans l'eau

- Montrer une vidéo sur le baptême – Tabletes de la foi
- Donner la parole : qu'avez-vous vu, entendu ?
- L'animateur complète grâce au texte de la vidéo ci-dessous.

Tablettes de la foi Le baptême

S'il est l'occasion d'une belle fête de famille, savons-nous vraiment ce qui se joue au moment du baptême ? « Baptizein » en grec signifie littéralement « plonger dans », « immerger ». C'est donc un geste fort, intégral puisqu'il implique une plongée complète dans l'eau, ce qui peut être fatal. Ainsi, lorsque le Christ se laisse baptiser dans le Jourdain, il montre par ce geste sa plongée totale dans notre humanité et dans notre Histoire. Pour nous les hommes et pour notre salut, il prend notre condition totalement et il s'y plonge intégralement. Lorsque Jésus parle de son désir ardent de voir le Monde plongé dans Son Baptême, il exprime sa volonté de voir l'humanité plongée dans Sa vie, sa mort et sa résurrection afin d'être sauvée.

Pour le disciple du Christ, vivre son baptême n'est pas une simple formalité : c'est recevoir de Jésus une vie nouvelle. Par le baptême, nous plongeons avec le Christ dans la mort au mal et au péché pour ressusciter avec lui à la liberté et à la vie.

Activité créatrice : construire un baptistère

Fiche technique baptistère collectif ou individuel

Les jeunes sont invités à fabriquer un baptistère pour leur coin prière ou possibilité d'en faire un collectif qui servira pour la célébration.

Proposer un temps de prière autour du baptistère



Seigneur, (Nommés les jeunes) sont baptisés ... préparent leur baptême ... ne sont pas baptisés mais te cherchent.

Nous te rendons grâce pour ce baptême que tu nous offres

Tu nous fais plonger dans les eaux pour revivre avec toi

Tu nous sauves et nous guéris de tout mal

Tu nous fais vivre une nouvelle naissance

Seigneur Tu es la Vie.

Proposer de faire un signe de croix en plongeant la main dans l'eau, en pensant à Jésus qui a donné sa vie pour nous sauver.

Prière : Notre Père