



JEU DES RAPPROCHEMENTS

Petite enfance



Matériel : cartes images Naaman 10 lépreux sur [page Renaître jeux](#)

Une grande feuille ou papier affiche ou carton pour coller les cartes, colle ou papier collant.

But du jeu : Opérer des rapprochements entre les récits de Naaman et celui des 10 lépreux. Par ce jeu les enfants vont percevoir que dans ces 2 histoires, il y a des lépreux, une demande de guérison, une réponse avec quelque chose à faire, de la confiance pour faire ce qui est demandé, une guérison,

A la fin du jeu, les cartes rapprochées seront collées, l'une à côté de l'autre, sur un panneau. L'ensemble des binômes de cartes seront collées en formant un V, de façon à montrer visuellement la remontée après la guérison. Voir modèle ci-dessous.

Règle du jeu :

1. Découper les cartes de Naaman, puis celles des « 10 lépreux ».
2. Attention à ne pas mélanger les cartes images des deux récits.
3. Etaler toutes les cartes images « Naaman » sur la table.
4. Distribuer les cartes images « 10 lépreux » aux enfants.
5. Avec l'aide des enfants, l'animateur cherche la première image du texte de Naaman et la montre aux enfants en leur demandant ce qu'elle représente : « Naaman est un lépreux. »
6. Il la dépose sur une grande feuille en haut à gauche.
7. Il demande alors aux enfants de chercher sur leurs cartes l'image du texte des « 10 lépreux » pouvant correspondre.
8. Celui qui a l'image représentant les 10 lépreux la montre et justifie en disant dans ce récit : il y en a 10 lépreux. Il la pose sur le papier affiche (le panneau) à côté de celle de Naaman.
9. Puis l'animateur montre l'image suivante de Naaman dans l'ordre du texte (il peut se faire aider par les enfants pour trouver la suite du récit). Il demande ce qu'elle représente.
10. Il dépose la carte du récit de Naaman en dessous de la première mais en décalant (pour commencer à former le V)
11. Les enfants regardent leur carte et cherchent celle des 10 lépreux qui correspond. L'enfant qui a la carte justifie son choix en disant ce qui est pareil, ou ce qui est différent.
12. Il dépose sa carte à côté de celle de Naaman.
13. Faire de même en continuant pour toutes les cartes dans l'ordre du texte de Naaman.
13. Quand toutes les images ont été rapprochées et posées, l'animateur les fixe sur support en formant le V (panneau qui servira pour le temps de prière)

L'animateur conclut en montrant les images les unes après les autres : « Dans ces 2 récits nous avons trouvé qu'au début de l'histoire les personnages avaient la lèpre, ils souffraient, ils étaient isolés et voulaient guérir. Dans les 2 récits ils vont demander la guérison, à un homme de Dieu pour Naaman ou à Jésus pour le 10 lépreux. Il leur est alors demandé d'agir, d'aller se plonger 7 fois dans l'eau pour Naaman, d'aller se montrer aux prêtres pour les 10 lépreux. Avec confiance ils le font et ils sont guéris. A la fin du récit, Naaman et un des lépreux rendent grâce, remercient Dieu, ou Jésus.

