

## Propositions de jeux

Le passage de Marc 7, 31-37 relate la guérison d'un sourd-muet par Jésus. Ce texte offre une belle opportunité pour des activités autour des thèmes de la guérison, de l'écoute, et du don de la parole. Voici quelques idées pour rendre ce texte vivant et accessible aux enfants :

### 1. Jeu de rôles : la guérison

- **Objectif** : Mettre en scène l'histoire pour permettre aux enfants de s'immerger dans le récit.
- **Matériel** : Costume simple (écharpes, foulards pour jouer Jésus et le sourd-muet).
- **Déroulement** : Un enfant joue Jésus, un autre le sourd-muet et d'autres peuvent jouer les spectateurs. Rejouer la scène de la guérison en insistant sur les gestes de Jésus, comme mettre ses doigts dans les oreilles de l'homme, cracher et toucher sa langue, puis dire "Effata" (ouvre-toi).
- **Discussion** : Après le jeu de rôle, discuter de ce que les enfants ont ressenti en jouant cette scène.

### 2. Atelier des sens

- **Objectif** : Sensibiliser les enfants à la difficulté de ne pas entendre ou parler et à l'importance de ces sens.
- **Activité** : Faire un parcours ou une série d'épreuves avec des enfants qui ont les yeux bandés et des bouchons d'oreilles. Ils doivent essayer de communiquer ou de réaliser des tâches simples sans entendre ou voir.
- **Discussion** : Que ressentaient-ils quand ils ne pouvaient ni entendre ni voir ? Comment imaginent-ils ce que le sourd-muet a pu ressentir avant et après sa guérison ?

### 3. Atelier créatif : l'ouverture au monde

- **Objectif** : Refléter le miracle de Jésus à travers un projet artistique.
- **Matériel** : Papier, crayons, peinture, etc.
- **Déroulement** : Demander aux enfants de dessiner ou de créer une scène représentant ce que signifie "ouvrir" pour eux : ouvrir ses oreilles pour écouter, son cœur pour aimer, sa bouche pour parler de Jésus.
- **Partage** : Chaque enfant présente son dessin et explique pourquoi il a choisi cette image.