

Feuillet parents-enfants pour Chabbath

édité par  Torah-Box.com

Massé

1

JEUX PAR ÉQUIPE

Formez deux équipes qui s'affronteront au cours des jeux de cette page !

A

IDENTIFICATION DES ÉQUIPES



2 points pour le slogan
le plus sympa

1. Trouvez un nom à votre équipe sur le thème des animaux.
2. Trouvez un slogan à votre équipe

C

LA JOLIE POÉSIE



2 points pour
la plus jolie poésie

Les Béné Israël voyagent dans le désert :
Chaque équipe doit composer une poésie de 4 vers
qui riment .

B

LA QUESTION MYSTÈRE



2 points par
bonne réponse

Les participants doivent découvrir la question pour ensuite y répondre. On doit tout d'abord leur indiquer le nombre de groupes de mots qui composent la question. Puis, chaque participant choisit un chiffre. On lui dévoile alors la partie de la question qui correspond à ce chiffre, et s'il le peut il y répond. Le suivant propose un autre chiffre jusqu'à ce que quelqu'un réponde correctement à la question. (Veillez à alterner les participants selon leurs équipes)

- (1) Quel est (2) le nom (3) de la Paracha (4) de la semaine (5) prochaine ?
> Devarim
- (1) Combien (2) d'étapes (3) ont jalonné (4) le voyage (5) des Béné Israël (6) dans le désert ?
> 42 étapes
- (1) Que doit faire (2) un homme qui (3) a tué (4) quelqu'un (5) sans faire exprès ?
> Il doit aller dans une ville de refuge jusqu'à la Mort du Cohen Gadol.

D

LE MOT CLÉ



1 point par mot trouvé

Chaque convive propose chacun à son tour un mot en rapport avec le mot clé. Si le mot proposé appartient à la liste entre parenthèse son équipe marque **1 point**. (Veillez à alterner les participants selon leurs équipes)

1. Voyage (avion - vacances - île - valise - bateau)
2. Anniversaire (gâteau - bougies - cadeau - âge - fête)
3. Egypte (chameau - pyramide - Pharaon - papyrus - Le Caire)

E

ACTION



1 point

- Rapportez **1 point** à votre équipe en participant au débarrassage de la table.



Ceci est l'histoire de deux hommes qui vécurent dans la même ville en Terre Sainte et qui moururent un même jour. L'un d'eux était collecteur d'impôts et l'autre, un homme fort pieux et de grand savoir. Leurs funérailles eurent lieu en même temps. Une foule nombreuse se pressait derrière le cercueil de l'homme dont la piété avait été exemplaire, faisant un dernier hommage à celui que toute la ville avait honoré de son vivant. En revanche, peu de personnes se rendirent aux funérailles du collecteur d'impôts : il avait été un homme dur et sans aucune pitié pour les pauvres.

Les deux cortèges funèbres avançaient lentement quand,

soudain, l'alerte fut donnée qu'une bande de brigands était sur le point d'attaquer la ville. La panique rompit les rangs. Ce fut la débâcle. Chacun ne pensa qu'à sauver sa vie et ce fut une course désordonnée en direction des collines avoisinantes. Les cercueils contenant les dépouilles des deux hommes furent, sans cérémonie, abandonnés sur la route. Seul un jeune homme, un disciple du maître vertueux, resta pour garder le corbillard de celui à qui il devait tant de bons enseignements. Quand l'alerte fut passée, les fuyards revinrent.

A DEVINEZ

• *D'après vous, que va-t'il se passer ensuite ?*

L'HISTOIRE CONTINUE

Il se passa alors quelque chose d'étrange. Confondant les corbillards, les prenant l'un pour l'autre, tous les présents se mirent à suivre celui du collecteur d'impôts sans que personne, le disciple excepté, ne se rendît compte de l'erreur. Ce dernier fit plusieurs tentatives pour redresser la situation, mais en vain. Il parla, expliqua, se dépensa, mais on ne fit guère attention à lui. L'erreur fut inconsciemment maintenue jusqu'à ce que l'enterrement fût consommé. Tous les honneurs qui étaient dus à l'homme vertueux furent rendus au collecteur d'impôts. Pour le premier, ces funérailles et cet enterrement misérables furent comme une disgrâce.

Le cœur brisé, le disciple garda le souvenir de cette triste méprise. Il ne pouvait oublier la manière infâme dont son maître bien-aimé avait été enseveli. Puis, une nuit, il fit un rêve. Son maître lui parlait : "Mon fils, disait-il, ne t'afflige pas. Je te donnerai l'explication qui mettra un terme à ton tourment. Vois-tu, un jour, j'entendis quelqu'un insulter le rabbin de cette ville et je n'eus pas un geste de protestation ! Pour n'avoir pas défendu l'honneur d'un autre, j'ai

été puni à ma mort par le déshonneur. Le collecteur d'impôts, de son côté, avait à son crédit une bonne action. Un jour, il avait organisé une fête en l'honneur du Gouverneur, mais ce dernier n'avait pu s'y rendre. Que fit alors le collecteur ? Au lieu de jeter l'abondante nourriture qu'il avait fait préparer, il avait invité des pauvres à la fête. Ces derniers se substituèrent au Gouverneur et furent reçus à sa place. Pour avoir honoré et nourri les pauvres, le collecteur d'impôts fut récompensé à sa mort par tous les hommages que tu lui as vu rendre.

Toutefois, comme il n'avait point délibérément prévu cette fête à l'intention des pauvres, les honneurs qui lui ont été dévolus à ses funérailles ont été également imprévus.

"Tu vois, mon fils, conclut l'homme pieux dans le rêve du disciple, le Tout-Puissant ne demeure pas longtemps débiteur. Chacun de nous a reçu son dû, l'un son châtement, l'autre sa récompense, comme il le méritait. Ainsi, l'équilibre se trouve rétabli sur le registre de nos actes en vue de la Vie future."

B LES ZEXPERTS

- *Qui sont les deux personnes qui ont été enterrées le même jour dans notre histoire ?*
- *Que s'est-il passé le jour de leur enterrement ?*
- *Pour quelles raisons y a-t'il eu une telle confusion ?*

C D'APRÈS VOUS

- *Est-ce une bonne chose d'être récompensé de ces bonnes actions dans ce monde ?*
- *Il y a des mitsvot pour lesquelles on reçoit les bénéfices dans ce monde, et on garde le capital dans le monde futur. qu'en pensez-vous ?*



En Page 4 de ce feuillet se trouve une **carte au trésor**. Les convives doivent ensemble trouver les **2 trésors** en trouvant les îles sur lesquels ils sont cachés. Mais attention ! Sur l'une des îles se trouvent **des bandits** prêts à voler les trésors ammassés par l'équipe. A chaque fois qu'ils accumulent **4 points** en répondant aux jeux, les convives peuvent **proposer le nom d'une île** en espérant qu'elle contient bien un trésor.

S'il y a un **trésor** dans l'île proposée, alors ils s'en emparent. S'il n'y a pas de trésor sur cette île mais qu'il y en a un **sur une île voisine** (droite, gauche, haut, bas ou diagonale), il faut leur dire : "**Pas loin**" et si les **bandits** sont sur une île voisine, il faut leur dire : "**Houlala**". Lorsqu'ils choisissent **l'île des bandits** ils perdent les trésors qu'ils avaient trouvés et s'ils n'en n'ont pas encore, ils ne perdent rien.

Tant qu'il reste au moins un trésor trouver, la partie continue. (Ce jeu se joue tous ensemble dans la même équipe)

A QUIZ

★ ★ 2 points par bonne réponse

Révisons les Brakhot

1. Quelle Brakha Richona fait-on sur la banane ?
2. Quelle Brakha Richona fait-on sur l'ananas ?
3. Quelle Brakha Richona fait-on sur le kiwi ?
4. Quelle Brakha Richona fait-on sur la noix de coco ?
5. Quelle Brakha Richona et A'haron fait-on sur le blé cuit ?
6. Quelle Brakha Richona fait-on sur les Pop corn ?
7. Quelle Brakha Richona et A'haron fait-on sur le riz ?

Réponses :

- R1 Boré Péri Haadama
- R2 Boré Péri Haadama
- R3 Boré Péri Haets
- R4 Boré Péri Haets
- R5 Boré Miné Mezonot et Al Hami'hya
- R6 Boré Péri Haadama
- R7 Boré Miné Mezonot et Boré Néfachot Rabot.

B ACTION

★ ★ 2 points par chant

- Chantez un chant de Chabbat tous ensemble

C TÉLÉPHONE YDISH

★ ★ 2 point par phrase bien transmise

Chacun à son tour dit cette phrase à l'oreille de son voisin

- Ils sont partis de Ramsès à Soucot, de Soucot à Etam qui était au bout du désert.
- Le pied du pompier pompait pour éteindre le feu pin pon pin pon.

D LE TEXTE FOU

★ ★ 2 points si la réponse est bonne

Lire une première fois le texte d'une traite, et demander aux participants combien d'erreurs ils ont détectées. Puis le relire en attendant que les participants vous arrêtent dès qu'ils aperçoivent une erreur. (1 point par erreur corrigée)

Les erreurs sont en gras et les corrections entre parenthèses. (8 erreurs à trouver)

- **Pilpel** (*Hillel*) disait : "Soit un élève de **Marron** (*Aharon*) aime la paix, et **asphyxie** (*poursuis*) la paix. Aime les **craies durs** (*créatures*) et **brioche** (*rapproche*) les de la Torah. Si je n'**essuie** (*ne suis*) pas là pour moi qui l'**essuiera** (*sera*) pour moi ? Quand je ne suis que pour moi, que suis-je. Si ce n'est pas **lentement** (*maintenant*) c'est quand ?

E

LE TEXTE CHEF-D'ORCHESTRE !

★ ★ 2 points par bonne réponse

- Vous lisez le texte suivant et les convives devront se conformer aux règles suivantes :

Lorsqu'ils entendent le son "**ou**" ils doivent **lever les mains**, le son "**o**" ils doivent **se lever**, le son "**é**" ils doivent **dire cocorico** et le son "**i**" ils doivent **mettre les mains sur la tête**.

Sur **tout** ce qui ne **pousse** pas de la terre... **puisque vous pouvez** le voir, la **v**iande le **poulet** le poisson **ou** l'œuf le **lait**, l'**e**au le **fromage** le sel on **fait** la Brakha de Chéhakol. **S**i on a dît sur le **fromage**, **ou** sur la viande **Boré Péri** Haadama on n'a pas dît la **bonne** Brakha.

EMPLACEMENT DES TRÉSORS ET DES BANDITS

(à ne pas dévoiler aux participants)

- Les trésors sont sur "Coco Plouf" et sur "l'île au phare"
- Les bandits sont sur "Coco Coco"



Pour jouer ce jeu, reportez-vous aux instructions en haut de la page 3.

Carte aux trésors



Envoyez-nous vos commentaires sur www.torah-box.com/shabatik

Shabatik est une publication hebdomadaire éditée par l'association Torah-Box
Textes : Chlomo Kessous et Yael Allouche | Responsable : Rav Michael Allouche