

Feuillet parents-enfants pour Chabbath

édité par  Torah-Box.com

Nasso

1 JEU PAR ÉQUIPE

Formez deux équipes qui s'affronteront au cours des jeux des pages 1 et 2 !

JEU

1

IDENTIFICATION DES ÉQUIPES

2 points pour le slogan
le plus sympa



1. Donnez un nom qui donne l'air "intelligent" à votre équipe (Ex : Les tortues savantes).
2. Trouvez un slogan à votre équipe. (★★ 2 points pour le slogan le plus sympa)
3. Expliquez pourquoi vous êtes les plus forts. (★★ 2 points pour les plus convaincants, ★★ 2 points pour les plus drôles)

JEU

2

LA MÊME LONGUEUR D'ONDE (Jeu d'association d'idées)

• Ce jeu se joue par équipes de deux. L'un des deux membres de l'équipe sort, pendant que l'on demande à l'autre à quoi lui fait penser le premier mot de la liste ci-dessous. Il doit donner cinq idées.

Puis, son coéquipier revient, et doit à son tour dire à quoi ce mot lui fait penser. **L'équipe marque 1 point pour chaque mot en commun.** On renouvelle l'opération avec la deuxième équipe, à laquelle on propose le mot suivant de la liste.

Barbe - Football - Ecole - Fruit.

JEU

3

LE VRAI OU FAUX (Jeu de connaissance ou d'intuition.)

1 représentant de l'une des 2 équipes doit répondre au 1er quiz ci-dessous en s'aidant des réponses proposées.

(Exemple : Je pense avoir donné 3 bonnes réponses.)

Attention : On ne dévoilera les bonnes réponses qu'à la fin du quiz !

Il rapporte à son équipe 1 point par bonne réponse et 1 point supplémentaire si son estimation est bonne.

À la fin du quiz, il estime le nombre de bonnes réponses qu'il a données.

1 représentant de la 2ème équipe devra répondre au 2ème quiz.

A

QUIZZ pour la 1ère équipe

1. Les "Hartsanim" sont les peaux des raisins et les pépins sont les "Zaguim".
> Faux, c'est l'inverse.
2. Notre Paracha compte 8580 Leviim entre 30 et 50 ans.
> Vrai.
3. Le mot "Avodat avoda", " le service du service" désigne la partie musicale du service des Leviim.
> Vrai.
4. Tsipora est nommée "Levona" (l'encens qui n'entrait pas dans l'offrande de la Sota) selon Rachi.
> Faux, ce sont les matriarches qui sont surnommées ainsi.
5. Le Cohen pouvait recevoir 32 types de dons.
> Faux, il pouvait en recevoir 24.

B

QUIZZ pour la 2ème équipe

1. Celui qui s'était rendu impur au contact d'un mort devait s'isoler hors de tous les camps.
> Faux, il pouvait rester dans le camp des béné Israël et dans celui des Leviim.
2. Il y avait 3 camps : Cohen - Leviim - Israël.
> Faux, le 1er camp se nomme "Chekhina" et non pas "Cohen".
3. Un Lévi prenait sa retraite à 50 ans.
> Vrai.
4. C'est Eleazar, le fils de Aharon qui était le responsable du service dans le Michkan.
> Faux, c'est Itamar, son frère.
5. Le terme "Amor lahem" (Dis-leur) écrit au sujet de la Birkat Cohanim, nous apprend que les cohanim doivent aimer le bene Israël pour pouvoir les bénir.
> Vrai.



JEU

4

LE QUIZ FOU *Jeu de mémoire.*

Chaque équipe désigne l'un de ses membres pour la représenter. Vous posez les 6 questions suivantes dans l'ordre et sans interruption. (Il est interdit de répondre pendant la lecture des questions.)

Une fois toutes les questions posées, le représentant de l'équipe 1 va demander à son adversaire (qui représente l'équipe 2) de donner la

réponse à l'une des 6 questions comme suit : "Quelle est la réponse à la question 4 ?"

Si celui-ci se rappelle de la question et donne la bonne réponse, il rapporte 1 point à son équipe.

C'est maintenant à son tour de donner un chiffre de 1 à 6 (à part le 4 dans notre exemple.) au représentant de l'équipe 1.

1. Quel est le nom de la Paracha ?

> Bamidbar.

2. Où étaient les Béné Israël pendant 40 ans ?

> Dans le désert.

3. Que mange-t-on à la fin du repas ?

> Le dessert.

4. Quel est le nom de la Paracha de la semaine dernière?

> Bamidbar.

5. Comment dit-on "Dans le désert" en hébreu?

> Bamidbar.

6. Quel est le contraire de serre ?

> desserre.

JEU

5

LE JOLI CHANT

Chaque équipe chante à son tour un chant de Chabbat et peut recevoir jusqu'à ★★★ 3 points selon la qualité de sa prestation.

La 1^{ère} équipe qui donne la bonne réponse gagne 1 point ★

1. Je suis la Tribu qui est comptée dans notre Paracha.

> La tribu de Lévi.

2. Le Nazir n'a pas le droit de me boire.

> Le vin.

3. Je dois boire des eaux amères.

> La Sota.

4. Je suis une corde qui rime avec Nasso.

> Un Lasso.

JEU

6

QUI SUIS-JE ? *(Jeu de rapidité.)* ★★

5. Je suis le fils de Lévi dont le nom rime avec une célèbre marque de voiture.

> Merari.

6. Je dois quitter les 3 camps.

> Le lepreux - Metsora.

7. Je suis celui qui donne à boire à la Sota.

> Le Cohen.

8. Je suis une petite cabane dans laquelle on prend un bain de chaleur sèche et aussi la Paracha en verlan.

> Sauna.

9. Je suis la Paracha de la semaine prochaine.

> Behaalotekha.

10. Je dois me laisser pousser les cheveux.

> Le Nazir.



JEU

7

ACTION

Rapportez 1 point à votre équipe en participant au débarrasage de la table.

On fait le décompte des points et on félicite tout le monde pour sa participation dans la joie.



“Ce que l’homme donnera au Cohen sera à lui”, nous dit la Torah.

Or, si un homme a de quoi donner, c’est qu’il possède une certaine richesse. Le Rabbi de Koutna explique : le véritable riche, c’est celui qui est capable de donner. En effet, seul un propriétaire, qui sent vraiment qu’une chose lui appartient, se trouve en mesure de faire ce geste. S’il n’en est pas capable, c’est que le bien ne lui appartient pas réellement. Peut-être même que le bien lui-même le possède !

Ainsi, quand la Torah dit que “ce que l’homme donnera au Cohen sera à lui”, on peut interpréter ce Passouk en remplaçant “lui”, non pas par le Cohen”, mais plutôt par “l’homme”, “le propriétaire d’origine”.

Et nous, sommes-nous propriétaires de nos biens, de notre argent, de nos qualités, de notre temps ? Savons-nous les donner, au moment opportun ?

A QU’AVEZ-VOUS COMPRIS ?

1. Qu’est-ce qui prouve qu’on possède vraiment une certaine chose ? *(pour les plus petits)*

- A. On en parle à tout le monde et on en montre des photos.
- B. On est capable de la donner si c’est la bonne chose à faire.
- C. On la garde secrètement, coûte que coûte.

Réponse B <

2. Donnez cinq excuses pour ne pas avoir à offrir de chocolat à votre voisin.

(on me l’a offert à moi, ça fait grossir, ce n’est pas bon pour tes dents...)

3. Donnez cinq raisons d’offrir du chocolat à votre voisin.



B DÉFIS

1. Pour s’amuser

1. Vous avez offert un appareil photo à votre ami, mais rappelez sans cesse à tout le monde que c’est “votre” cadeau. Jouez les scènes suivantes *(avec votre ami frustré !)*.

- En sortie à la montagne,
- A la maison en feuilletant l’album photo

2. C’est l’anniversaire de votre petit frère, et vous n’avez pas eu le temps de lui acheter un cadeau. Trop attaché à vos affaires, vous n’arrivez à lui offrir qu’une chaussette marron à pois jaunes. Jouez cet événement avec l’un des convives, sous les applaudissements de tout le monde.

3. Vous possédez beaucoup de choses, mais comme vous êtes sur le point de déménager, vous devez tout mettre dans votre valise. Un convive cite un objet qu’il mettra dans sa valise ; le second répètera, et en ajoutera un autre... et ainsi de suite.

Attention à respecter l’ordre dans lequel les objets ont été cités !

2. Pour réfléchir

Un radin et un généreux discutent. Le radin demande au généreux pourquoi il donne aux pauvres ; le généreux demande au radin pourquoi il ne leur donne rien. Ils s’expliquent. Jouez la scène.

Un jour, le roi dans son carrosse fait route vers son palais. Mais le cocher perd son chemin. Le Roi et son escorte se trouvent au bord d'un champs protégé par une clôture.

Pour aller plus vite, les gardes du Roi décident de détruire la clôture et de passer par le champs, cela leur permettra de gagner beaucoup de temps.

Le fermier, propriétaire du champs est un homme simple et ignorant. Il n'a jamais entendu parler du roi. En voyant ces hommes détruire sa clôture, il se met alors à leur crier dessus. Mais ceux-ci continuent leur entreprise. Alors le fermier commence à leur lancer des pierres une par une. Une pierre frappe les chevaux, l'autre une voiture et la troisième le roi lui-même.

A

DEVINEZ

- *Chaque convive propose une fin à cette histoire.*
- *Celui qui se rapproche le plus de la bonne fin aura gagné.*

SUITE DE L'HISTOIRE

Blesser le roi est une faute passible de mort. Un des soldats entreprend alors d'exécuter la sentence sur le moment, mais le Roi l'en empêche.

«Il n'a certainement jamais entendu parler de moi, et peut-être qu'il ne sait même pas ce qu'est un roi», se dit-il.

Au lieu de l'exécuter, il ordonne à ses garde de l'emmener dans son palais et de lui apprendre ce qu'est le roi.

Au palais, on lui assigne des tâches simples : Il doit de balayer la cour du palais. Puis on lui confie la tâche de balayer le sol des salles du palais.

Au fil des jours, le fermier commence à comprendre et à reconnaître la grandeur du roi.

Un jour, il va voir l'un des ministres et le supplie de l'emmener devant le roi. Il veut lui demander pardon de lui avoir lancé des pierres.

B

LES ZEXPERTS *(Pour les plus petits)*

- *Qu'est-ce que le paysan a fait de très grave ?*
- *Que mérite t il pour une telle faute ?*
- *Pourquoi a t il fait ce geste ?*

C

LE NIMCHAL

Cette histoire est en fait une parabole racontée par le Baal Chem Tov et voici son explication :

Quand un homme pêche devant le Créateur du monde, Dieu le rapproche de lui et lui donne tout pour comprendre l'ampleur du péché. Et plus le pêcheur se rapproche du Seigneur des mondes, plus ses sentiments de remords et de tristesse d'avoir transgressé sa volonté augmentent.

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