



Adam et Eve (1/2)

À SAVOIR

Le conte biblique est un moyen pédagogique qui permet à des jeunes enfants, ou des adultes peu coutumiers de l'Écriture, d'accéder à un récit biblique et à sa signification. Le conte biblique reste fidèle au texte initial dans son sens profond, mais dispose d'une certaine liberté de construction littéraire, d'ajouts de personnages ou de détails afin d'éclairer le sens du récit, ou de maintenir l'intérêt de l'auditoire.

Le conte biblique *Adam et Ève* permet, dans des termes et des images accessibles aux jeunes enfants, une première approche du récit de la Création et de son message sur la relation entre les hommes et Dieu.

Tout en manipulant des figurines sur le décor du chevalet illustré, l'animateur peut conter lui-même à l'aide de cette fiche ou déclencher la version audio du conte biblique (cf. CD 2).

1. Il y a très très longtemps, au commencement, il n'y avait rien. Seul Dieu vivait. Alors, un jour, Dieu se dit :

— Là où il n'y a rien, je vais créer un monde.

Il crée la lumière, le soleil et les étoiles. Il crée la mer avec les poissons, et la terre avec les arbres, les fleurs et les bêtes sauvages !

2. Puis il décide de créer l'homme. Il prend un peu d'argile et il fait un bonhomme avec une tête, deux bras et deux jambes.

— Voilà qui semble bien ! dit Dieu, il me ressemble un peu. Il ne lui manque que la parole.

3. Alors Dieu souffle doucement sur le bonhomme qui se met à remuer. Dieu lui dit :

— Ton nom est Adam.

4. Dieu met Adam dans un beau jardin avec une grande rivière au milieu et toutes sortes d'arbres. Il lui dit :

— Ce jardin est pour toi. Prends-en bien soin.

Dieu a travaillé longtemps, il regarde et trouve que tout cela est beau. Maintenant il est temps de se reposer.

5. Le jardin est merveilleux mais Adam s'ennuie tout seul. Alors Dieu demande à Adam de l'aider en donnant un nom à chaque animal. Adam invente toutes sortes de noms nouveaux : lion, éléphant, girafe pour les plus gros animaux ; oiseau, souris, papillon pour les plus petits ; lapin, chien, chat pour les plus gentils. Mais Adam n'a pas trouvé d'ami qui lui ressemble, il est un peu triste.

6. À la fin de la journée, Adam se sent bien fatigué et il s'endort. Dieu le prend dans ses mains et il le sépare en deux : un côté fille pour elle, un côté garçon pour lui. Au réveil, Adam et la femme se regardent et tombent tout de suite amoureux. Adam trouve à la femme un joli nom : il l'appelle Ève, ce qui veut dire, la vivante.

1. Raconter ou lancer la piste audio, sans manipulations ni mouvements.

2. Cacher la figurine Adam entre ses mains. La modeler puis la faire surgir.

3. Poser la figurine sur sa main et souffler dessus.

4. Ouvrir le décor du jardin (cf. Chevalet p. 4-5) et y poser Adam. Ajouter des plantes. Poser l'arbre de la connaissance du bien et du mal un peu sur le côté.

5. Poser les animaux à travers tout le jardin.

6. Cacher Ève dans une main. Prendre la figurine Adam dans l'autre main. Approcher les deux mains puis les ouvrir pour dévoiler les deux figurines. Les poser au milieu du jardin. Commencer à enlever doucement les animaux.



Adam et Ève (2/2)

Adam et Ève vivent heureux dans le jardin. Les journées passent vite, elles sont pleines de rires et de chants. Adam et Ève aiment montrer à Dieu la joie qui déborde de leur cœur.

7. Dieu leur dit :

— Mangez tout ce que vous voudrez mais faites attention, il ne faut pas manger du fruit de l'arbre de la connaissance du bien et du mal. Son fruit est amer et il est mauvais pour vous.

8. Mais voilà qu'un jour, sous l'arbre, Adam et Ève rencontrent le serpent, un animal rusé et très malin. Le serpent n'aime pas Adam et Ève, le serpent n'aime personne !

Il leur dit :

— Regardez ce fruit, comme il a l'air délicieux. Dieu vous a menti : ce fruit est bon pour vous.

9. Adam et Ève oublient la parole de Dieu et ils mordent dans le fruit défendu. Le fruit est amer et Adam et Ève font une grimace horrible qui fait peur.

10. Quand Dieu arrive au jardin, ce soir-là, Adam et Ève se cachent. Dieu les appelle :

— Adam, où es-tu ? Ève, où es-tu ?

Ils répondent :

— Nous avons eu peur, nous nous sommes cachés. Dieu comprend tout de suite qu'ils ont mangé du fruit de l'arbre défendu. Alors Dieu se met très en colère, il cherche le serpent pour le punir.

11. Le serpent a peur, il s'enfuit en avalant la poussière !

12. Puis Dieu dit à Adam et Ève :

— Vous ne pouvez plus rester dans le jardin. Vous devez partir dans le monde. Désormais, le sol sera dur à cultiver, vous aurez froid et vous vous piquerez les mains dans les épines et les chardons. Dieu leur donne alors des vêtements bien chauds et épais pour les protéger, quoi qu'il arrive.

13. Adam et Ève s'habillent et, lentement, très lentement, ils quittent le jardin pour toujours.

7. Entourer l'arbre de la connaissance du bien et du mal de petites barrières. Enlever les derniers animaux. Poser Adam et Ève à côté de l'arbre.

8. Poser le serpent devant Adam et Ève.

9. Cacher les figurines Adam et Ève derrière une plante située dans un coin du jardin.

10. Sortir Adam et Ève de leur cachette.

11. Enlever rapidement le serpent du décor.

12. Poser Adam et Ève à l'extérieur du décor. Ranger les plantes. Fermer le décor du jardin.

13. Faire partir Adam et Ève.

À prévoir

- CD 2, piste 2 *Adam et Ève*
- Chevalet : p. 4-5 *Décor du jardin*
- Des figurines (Adam, Ève, des plantes dont un arbre, des animaux dont un serpent, des petites barrières)
- Sur cadeaux-de-dieu.fr : tutoriel *Adam et Ève*