



Abraham, Loth et les bons choix

Tome 1 / Animation 8

Objectif

Apprendre à suivre Dieu sans compromis !

Dans Le Livre

Texte(s) biblique(s)

Genèse:19:12-22

Verset(s) clé(s)

Genèse:18:19-19

Déroulement de l'animation

Le choix de Loth : "Partir ou rester à Sodome ?" Le faux, le mensonge avait pris le dessus à Sodome et Gomorrhe, comme une gangrène... Dieu avait fait le choix d'arrêter cette progression du mal en détruisant ces villes. Abraham intercède pour la ville de Sodome où son neveu Loth avait choisi de demeurer. Mais y a-t-il encore 10 justes dans cette ville ? Nous verrons par cette histoire comment Dieu aide Loth à faire le bon choix. Par des jeux, des leçons d'objet, des bricolages, des moments de réflexion, nous verrons l'importance de saisir la main que le Seigneur nous tend pour suivre la bonne voie.

Versets de la semaine

- **Genèse:18:16-33, Genèse:19:1-3, Genèse:19:11-22, Genèse:19:23-29, Genèse:21:1-8**

Pages

100 à 108

Activités

ACCUEIL

5 MINUTES

Accueil des enfants

Description

Accueillir les enfants avec un panier de fruits ou des verres de jus de fruit en attendant que tout le monde soit là pour commencer le jeu.

BON OU MAUVAIS?

JEU

10 MINUTES

Introduction au thème

Description

- Accueillir les enfants en cercle par terre.
- Au centre du cercle, des mots inscrits sur des papiers sont éparpillés : mentir, aider, prier Dieu, voler, se moquer, tricher, emprunter, rire de, etc. (cf. annexe).
- Dresser une liste de mots clairs, comme "voler", mais aussi une liste de mots plus anodins, moins directs, comme "rire de..."
- Placer ces mots en deux groupes distincts, séparés d'une corde; ce qui est bien/juste, ce qui est mal. Y a-t-il des mots qui sont un peu entre deux ?
- Discutez brièvement de cette séparation; pourrait-on ajouter un groupe "ni bon-ni-mauvais" ?
- Non ! Si ce n'est pas bon, c'est forcément mauvais!

Par ex. Rire d'une blague, c'est bien mais rire au dépend de quelqu'un, c'est mauvais.

Ce petit jeu invitera l'enfant à réaliser qu'il y a une réelle différence entre le bien et le mal.

Media

 [Ni bon, ni mauvais](#) [2]

DIEU SAUVE LOTH

HISTOIRE

15 MINUTES

Sujet de l'animation

Description

Introduction :

Rappel de ce qui précède les chapitres 18-19 :

Loth avait choisi d'habiter la plaine fertile de Sodome (leçon 6) tandis qu'Abraham reçoit la promesse d'un pays et d'une descendance (Gn 13).

1. Sodome et Gomorrhe étaient vouées à la destruction, car il y avait trop de gens qui faisaient

des choses très mauvaises.

2. Abraham discute avec Dieu : "S'il y avait seulement 50 justes, Dieu épargnerait-il les villes de la destruction ? Et s'il y en avait 30 ? Et s'il y en avait 10 ? Même avec 10 justes, Dieu ne détruirait pas ces villes ! Sans aucun doute, Abraham souhaite sauver son neveu Loth. Abraham n'a pas peur d'intercéder pour la ville de Sodome, de prier ; il est persévérant dans la prière. Dieu répondra-t-il à sa prière ?
3. Deux anges sont envoyés pour faire sortir Loth et sa famille de la ville avant la destruction car Dieu a écouté la prière d'Abraham. Les anges prennent cette famille par la main pour l'accompagner hors de la ville. La consigne était de les suivre, sans se retourner. Mais la femme de Loth s'est retournée vers la ville et elle a été transformée en statue de sel. Avait-elle des doutes ? Sa curiosité était-elle plus forte que ce que les anges avaient dit ? Nous aussi, nous avons à faire des choix, Dieu nous appelle à la justice et un compromis peut arrêter notre cheminement et tout gâcher ! Le faux et le mensonge avaient pris le dessus, petit à petit, comme une gangrène dans les villes. Savait-on encore différencier le bon du mauvais ? La justice disparaissait peu à peu à Sodome. En anéantissant ces villes, Dieu veut faire disparaître le mal qui ne cessait de se répandre.
4. Dieu bénira ensuite Abraham et Sarah et accomplira sa promesse en leur donnant un fils, Isaac. Dieu tient toujours ses promesses et bénit ceux qui se confient en lui.

UN CHOIX À FAIRE

ENSEIGNEMENT

15 MINUTES

Sujet de l'animation

Description

Faire une expérience :

Disposer différents petits objets imprégnés de différents parfums dans un même sac. Certains sentiront bons, et quelques uns très mauvais. Ouvrir ce sac, sentir tour à tour l'odeur qu'il diffuse. Plusieurs feront: beuh... Vider maintenant ces objets sur un plateau et demander aux enfants de les sentir un à un... Mettant de côté ce qui sent mauvais. Ils réaliseront alors que tous les objets ne sentent pas mauvais, mais qu'ils étaient si près les uns des autres, qu'on avait tendance à croire que tout sentait mauvais!

C'est pareil pour ce qui est bon ou mauvais. Il est important de se démarquer, de suivre le bon chemin, de ne pas se laisser influencer par ce qui sent moins bon. C'est ce qui s'était passé à Sodome et Gomorrhe. En plus, si ce qui sent bon et ce qui sent mauvais reste trop longtemps très proche, c'est quasiment certain que les mauvaises odeurs l'emporteront sur les bonnes.

Lire **Genèse:19:15-17**

Comme les anges ont pris la main de la famille de Lot, Dieu veut nous prendre par la main pour nous amener sur le bon chemin. Osons-nous lui faire entièrement confiance ?

LA CORBEILLE DE FRUITS

LEÇON D'OBJET

4 MINUTES

Sujet de l'animation

Description

Voici une corbeille de fruits (fruits de saison, beaux). J'aime les fruits. Et vous ? Eh bien, la semaine passée, je n'avais pas vu, savez-vous ce qui s'est passé ? Il y avait un fruit pourri au fond du plat, je ne l'ai pas vu. Après deux jours, le résultat c'était cela : ... (soit montrer d'autres fruits pourris, ou une photo des fruits pourris...) Lorsqu'un fruit est pourri, ceux qui sont à côté le deviennent aussi. Attention, enlevez tout de suite ce qui est pourri !

Nous aussi nous pouvons nous laisser contaminer par le mal. Alors à nous de choisir de bons exemples.

VERSET À APPRENDRE

JEU

10 MINUTES

Sujet de l'animation

Description

"Je l'ai choisi pour qu'il donne l'ordre à ses fils et à tous ceux qui naîtront de lui de vivre selon mes commandements. Il leur apprendra à faire ce qui est juste et ce que je veux. Ainsi, je pourrai donner à Abraham ce que je lui ai promis." **Genèse:18:19**

Imprimer, découper les étoiles avec le verset inscrit.

- Distribuez-les à différents enfants.
- Dans l'ordre des mots, les enfants se mettent en ligne (ou en cercle s'il y a peu d'enfants) pour montrer le verset complet et lisent à tour de rôle leur partie de texte.
- Ensuite tous les enfants répètent le verset en entier, avant que certains enfants se retournent pour cacher chaque partie du verset les uns après les autres.
- Répéter le verset à chaque étape.
- Vous pouvez ensuite accrocher le verset au mur de votre salle pour que les enfants le revoient les semaines suivantes.

Media

 **Verset** [3]

DÉCIDE-TOI!

JEU

5 MINUTES

Engagement personnel

Description

- Distribuer à chacun une enveloppe opaque et fermée. Certaines avec un bonbon (type Smarties ou M&M's) à l'intérieur, quelques autres avec une pastille forte (à la menthe) ou un macaroni pas cuit. -
- Les participants doivent décider, en touchant, sentant, etc. s'ils vont l'ouvrir ou non. - Il y a une condition: s'ils l'ouvrent, ils doivent manger ce qui est à l'intérieur.

- Il est interdit de demander aux autres quoi faire, chacun doit décider pour lui, en silence.
- Après 1 min, ceux qui ont décidé d'ouvrir leur enveloppe l'ouvre et mange ce qu'elle contient, quoi que ce soit !

Conclusion :

C'est parfois difficile de prendre une décision, surtout lorsqu'on ne voit pas... Mais ensuite, à nous d'assumer ! Dieu veut nous aider à prendre les bonnes décisions. Parfois nous ne savons pas quelles seront les conséquences de nos choix, mais dans la Bible, Dieu nous aide à savoir ce qui est bon et ce qui ne l'est pas.

SUIVRE DE BONS EXEMPLES

PRIÈRE

3 MINUTES

Ma prière

Description

"Seigneur, aide-moi à te suivre jour après jour. Je veux te laisser influencer mes choix ; aide-moi à prendre de bonnes décisions, à suivre de bons exemples, à chercher ce qui est juste... Aide-moi aussi à te faire confiance dans toutes ces choses. Amen"

LA BÉNÉDICTION D'ABRAHAM

BRICOLAGE

10 MINUTES

Le moment détente

Description

Imprimer un signet du ciel étoilé pour rappeler la promesse de Dieu à Abraham pour chaque enfant (imprimer des annexes sur du papier épais et les découper en cinq ou six pour faire des signets).

Leur faire inscrire au verso le verset : "Je l'ai choisi pour qu'il donne l'ordre à ses fils et à tous ceux qui naîtront de lui de vivre selon mes commandements. Il leur apprendra à faire ce qui est juste et ce que je veux. Ainsi, je pourrai dire à Abraham ce que je lui ai promis." **Genèse:18:19**

Eventuellement, plastifier les signets quand les enfants ont écrit le verset.

Media

 [Signets \(fond foncé\)](#) [4]

 [Signets \(fond clair\)](#) [5]

LIRE LA SUITE DE L'HISTOIRE

RÉFLEXION

3 MINUTES

Conclusion et Ouverture

Description

Pendant l'élaboration des signets, encourager les enfants à lire la suite de l'histoire en s'aidant du

livre "Les Explorateurs". Ils pourront ainsi voir que Loth a été sauvé et que la promesse que Dieu a donnée à Abraham peu avant la destruction de Sodome (ch. 18) s'est réalisée au ch. 21.

Source URL: https://expl-or.net/fr/content/abraham_loth_et_les_bons_choix

Liens

[1] <https://expl-or.net/printpdf/node/279>

[2] https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t1a8_1_nibon-nimauvais.pdf

[3] https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t1a8_2_verset.pdf

[4] https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t1a8_3_signets-etoiles-fonces.pdf

[5] https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t1a8_4_signets-etoiles-clairs.pdf