

L'Esprit Saint guide Paul vers Rome

Tome 6 / Animation 9

Objectif

Comprendre que Dieu nous guide même au travers des épreuves.

Dans Le Livre

Texte(s) biblique(s)

Actes:27:1-8, Actes:27:9-20, Actes:27:21-32, Actes:27:33-44, Actes:28:1-9, Actes:28:16-31

Verset(s) clé(s)

Psaume:21:8-8

Déroulement de l'animation

Paul, prisonnier, part en bateau pour l'Italie. Il est sous la surveillance de Julius, avec d'autres prisonniers.

Par le récit de ce périple, le jeu, le chant, le bricolage, nous réaliserons que Dieu tient toute chose dans ses mains, qu'il est plus fort que tout. Des situations difficiles peuvent se présenter à nous, mais Dieu ne nous abandonne pas ! Nous pouvons lui confier nos vies.

Versets de la semaine

- **Actes:27:1-8, Actes:27:9-20, Actes:27:21-32, Actes:27:33-44, Actes:28:1-9, Actes:28:16-31**

Pages

90 à 102

Activités

VOYAGE, VOYAGE !

HISTOIRE

5 MINUTES

Accueil des enfants

Description

Accueillir les enfants en parlant des vacances et de voyages qui nous ont marqués. Parfois quand on est dans la voiture des parents, c'est un peu long. Alors il peut nous arriver de chanter. Quels les chants aimons-nous le plus ? Chacun peut donner sa liste. L'animateur peut proposer d'entoner ensemble l'un des chants les plus populaires.

Proposer par exemple :

JEM Kids 104 Mon Dieu est si grand

Ce chant permet déjà d'entrer dans le thème du jour. Car quand on part vers l'inconnu, on a besoin de savoir que Dieu est grand et puissant et qu'il peut nous protéger des dangers.

MER, AIR, TERRE !

JEU

5 MINUTES

Introduction au thème

Description

Matériel : une balle en mousse

Déroulement :

- Les joueurs sont en cercle.
- Un joueur lance la balle en criant "air", "terre" ou "mer".
- Le joueur qui reçoit la balle doit trouver un animal qui vit dans le milieu demandé.
- S'il en trouve un avant 10 secondes, il lance la balle à son tour.

S'il n'en trouve pas, il se met au milieu du cercle jusqu'à ce qu'il attrape la balle ou qu'un autre prenne sa place.

Nous vivons sur terre. Nous pouvons nager, mais nous ne sommes pas faits pour vivre dans l'eau ! S'il nous arrive de tomber à la mer, notre vie est en péril. C'est ce qui est arrivé à Paul lors de l'un de ses voyages... On va le découvrir dans l'animation d'aujourd'hui !

UNE TRAVERSÉE PÉRILLEUSE

HISTOIRE

15 MINUTES

Sujet de l'animation

Description

Afin de se souvenir des différents épisodes de cette histoire, prendre de grandes feuilles blanches (type flipchart) et demander aux enfants de dessiner au fur et à mesure des symboles relatant les différents moments :

- Paul fait partie d'un voyage en partance pour l'Italie. Il est avec d'autres prisonniers. Ils embarquent sur un bateau, sous la garde d'un officier du bataillon impérial, un certain Julius. -> embarquement sur le bateau

- Le lendemain, le bateau fait escale. Puis longe la côte de Chypre. Il y a des vents contraires. Puis le bateau traverse la mer, et ses passagers débarquent à Myra. --> le bateau traverse la mer
- Là un officier trouve un bateau d'Alexandrie qui allait partir. Tout le convoi monte alors à son bord. Pendant plusieurs jours, le bateau navigue lentement. Cependant le vent se lève, et le bateau ne peut plus aller de l'avant. L'itinéraire est modifié... Cela prend beaucoup de temps ! Paul avertit alors l'officier : « si on continue notre voyage, nous subirons de grands dommages, et nous risquons notre vie... » --> Paul avertit ceux qui l'accompagnent
- L'officier ne l'écoute pas, il préfère écouter le pilote du bateau. Ils repartent... Une brise légère souffle, rien n'empêche le voyage ! --> le bateau repart
- Mais peu de temps après, un vent violent se lève, comme un typhon --> typhon
- Le bateau dérive... On hisse le canot de sauvetage, on ceinture le bateau de cordages, on jette l'ancre flottante... mais rien n'y fait ! le bateau continue de dériver... --> bateau dérive
- La tempête continue de sévir ; le bateau est secoué avec violence. On déleste le chargement à la mer... pendant plusieurs jours, ni le soleil, ni les étoiles ne sont visibles ! la tempête continue de faire rage... personne ne peut manger ! C'est le désespoir... --> tempête
- Paul leur dit : « Vous auriez mieux fait de m'écouter ! Vous auriez évité toutes ces pertes ! Mais maintenant, reprenons courage ; aucun de vous ne perdra la vie, seule le bateau sera perdu. Un ange de Dieu m'a parlé cette nuit en disant : Paul ne crains rien ! Il faut que tu comparaisse devant l'empereur, et Dieu t'accorde la vie sauve pour tous tes compagnons de voyage. Donc reprenons courage ! » --> Paul parle de la visite de l'ange
- Après 14 nuits, les marins ont l'impression que le bateau s'approche du rivage. Ils jettent alors 4 ancres et attendent le début du jour. Certains marins veulent alors s'enfuir... Mais Paul dit à l'officier romain : « Attention, si ces hommes s'enfuient, vous ne pourrez plus être sauvés ! » Les soldats coupent alors les cordages du canot de sauvetage... --> 4 ancres
- Paul encourage chacun à manger, il prend du pain, remercie Dieu, le rompt et commence à manger. Tous reprennent alors courage et mangent. Une fois rassasiés, ils continuent de délester le reste de la cargaison à la mer. Une fois le jour venu, ils ne savent pas où ils sont, mais décident de faire échouer le bateau. --> pain rompu
- Les soldats ont l'intention de tuer les prisonniers, de peur de les voir s'échapper. Mais l'officier désirait sauver Paul et les empêche d'exécuter leur projet. Il ordonne de sauter à l'eau pour gagner la terre ferme. --> sauter et nager
- Tous arrivent sains et saufs sur le rivage. --> personnes sur le rivage.

Waouh ! Tous ces épisodes ! Quelle vie mouvementée... Que de difficultés ! Pourtant, Dieu voulait conduire Paul à Rome, et il l'a fait . L'équipage n'a pas écouté les avertissements de Paul, on aurait alors pu penser que tout serait perdu, mais non ! Dieu continue de les protéger ! Ils traversent des épisodes difficiles, ils vivent dans la nuit la plus complète (pas de soleil, ni d'étoiles), mais après 14 jours difficiles, ils approchent du rivage.

À ce moment, Paul les invite à manger et à remercier Dieu. Et les voilà partis pour l'ultime effort ; la nage jusqu'au rivage. Tout le monde est sain et sauf. Merci Seigneur !

UN PARCOURS À RISQUE

JEU

8 MINUTES

Sujet de l'animation

Description

Afin de réaliser la difficulté que l'équipage a pu vivre, prévoir un parcours à traverser sans voir.

Parcours à l'aveugle :

Pour cela, 1 ou 2 enfants sortent brièvement de la pièce. Les autres préparent un parcours facile au travers duquel ils devront guider les enfants qui auront les yeux bandés.

Un bandeau sur leurs yeux, les enfants entrent tour à tour. Ils sont guidés par leurs camarades qui leur dictent le chemin et ce qu'il faut faire. Un enfant marche près de l'enfant aux yeux bandés, ceci afin d'éviter tout accident, ou toute chute.

Une fois le jeu terminé, faire un petit débriefing : Etait-ce difficile ? Pourquoi ? Aviez-vous confiance en ce qu'on vous disait ?

TON DÉPART ET TON ARRIVÉE

ENSEIGNEMENT

5 MINUTES

Sujet de l'animation

Description

VERSET à apprendre :

Psaume 121 v. 8 : « Le Seigneur gardera ton départ et ton arrivée, dès maintenant et à jamais ! »

Annexe : verset à imprimer sur différentes feuilles

Pour apprendre ce verset, il faut remettre les différentes parties du verset dans l'ordre.

On peut alors jouer pour le répéter.

Une fois, ce sont les filles qui le lisent, une fois, les garçons, une fois chaque enfant lit la feuille qu'il tient dans la main, une fois, on cache une feuille sur deux, etc. Libre court à votre imagination !

Media

 [Verset à apprendre](#) [2]

TU ES LE DIEU FIDÈLE

CHANT

3 MINUTES

Engagement personnel

Description

Poursuivre l'animation en recueillant des témoignages personnels (le vôtre et ceux des enfants) sur les incidents que vous avez vécus et comment Dieu est intervenu pour vous conduire et vous protéger. Terminer par le chant suivant :

JEM Kids 135 : Tu es le Dieu fidèle

PRIONS ENSEMBLE

PRIÈRE

6 MINUTES

Ma prière

Description

Shaker de prières

Dans un shaker, des petites phrases comme :

- prier pour mes amis
- prier pour mes choix
- prier pour avoir du courage
- écouter Dieu
- etc.

Ces prières sont inscrites sur des petits papiers. Les enfants sont assis en cercle. Ils se passent le shaker pendant qu'il y a de la musique. Lorsque celle-ci s'arrête, l'enfant qui a le shaker l'ouvre, prend un papier et le lit. On prend alors quelques instants pour prier pour ce qui est inscrit.

La musique reprend, le shaker poursuit alors son chemin... etc.

PS : il est bien de laisser la liberté à l'enfant qui lit ce qui est inscrit de prier ou non. Cela ouvre la possibilité à chacun de prier, et n'oblige pas l'enfant qui a lu à prier.

CONFIE-TOI

CHANT

4 MINUTES

Engagement personnel

Description

JEM Kids 24 : Confie-toi !

Ce chant est une bonne conclusion à l'enseignement : nous confier en l'Éternel dans toutes nos voies !

MON BEAU BATEAU !

BRICOLAGE

15 MINUTES

Le moment détente

Description

Fabriquer un bateau

Matériel :

- du papier, des stylos
- 3 bouchons en liège par enfants
- un gros élastique
- un bâtonnet pour brochettes

Mettre les 3 bouchons ensemble, les « fixer » par un gros élastique. Préparer une voile en papier, la colorier. Elle sera collée au bâtonnet pour brochette, long d'environ 10-12 cm. Piquer celui-ci sur le bouchon central. Votre bateau est prêt à naviguer !

Media

 Bricolage bateau [3]

DIEU RÈGNE

DÉFI

5 MINUTES

Conclusion et Ouverture

Description

Le dernier verset des Actes des Apôtres montre Paul en train de continuer à annoncer le Royaume de Dieu. En se souvenant de tous les épisodes des Actes des Apôtres, répondre à la question de Jade, p.98 du livre. "Que veut dire Paul quand il dit que Dieu a commencé à établir son règne ?"

Terminer l'animation par une petite discussion à ce sujet.

Source URL: <https://expl-or.net/fr/content/lesprit-saint-guide-paul-vers-rome>

Liens

[1] <https://expl-or.net/printpdf/node/345>

[2] https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t6a9_1_verset.pdf

[3] https://expl-or.net/sites/default/files/activities-media/t6a9_2_bateau.pdf