Ne lâchez pas!

Pierre s'évade de prison

1. Jeu biblique

Matériel: Papier, ciseaux, crayons, sac en papier.

Préparation: Coupez des bandes de feuille 1X2 pour que chaque personne en ait. Sur une bande écrivez « Ange » et sur toutes les autres « Pierre ». Mettez toutes les bandes dans le sac en papier. Puis désignez un endroit dans la salle comme étant un «endroit libre».

Que chaque personne pige une bande de papier dans le sac sans montrer ce qui est inscrit dessus. Expliquez que dans ce jeu, tout le monde se promènera en parlant entre eux. Ils peuvent parler de la température, ce qu'ils ont fait la semaine dernière, du sport ou tout ce qu'ils veulent. La personne qui a pigé le mot «Ange» marchera vers les personnes et chuchotera «Libre» de façon à ce que les personnes ne le remarque pas. Tous ceux à qui l'ange aura chuchoté le mot libre, iront dans «l'endroit libre » et essaieront de deviner qui est l'ange.

Jouez à ce jeu quelques minutes ou jusqu'à ce que quelqu'un trouve qui est l'ange. Si vous avez le temps, jouez différentes parties. Laissez la chance à quelqu'un d'autre d'être l'ange. Discutez avec eux.

Points de discussion:

- Pourquoi était-il si difficile de trouver qui était l'ange?
- Comment vous êtes vous senti lorsque l'ange vous a libéré?
- Si vous étiez l'ange, comment vous êtes vous senti en libérant les personnes?

Racontez-leur que Pierre a été en prison, mais il n'a jamais abandonné. Il savait que Dieu l'aiderait.

Copyright © 2007 Group Publishing, Inc.
Friends and Heroes Ltd, Ramsey, Isle of Man, IM8 1RG

2. Aventure biblique

Matériel: Bible, différents livres de différentes grandeurs, papier, de grandes pièces de meuble ou de grandes boîtes.

Préparation : Désignez un endroit dans la salle comme étant la prison. Faites les murs à l'aide des pièces de meubles ou les boîtes.

Choisissez 2 ou 3 personnes dans votre groupe qui connaissent quelque chose de Jésus, ce qu'il a fait ou une histoire. Donnez le temps à tout le monde de parler. Commencez alors à marcher autour d'eux et arrêtez-les et placez-les en prison. Pour faire cela, marchez en avant d'eux et demandez-leur « Avez-vous parlé de Jésus à ces gens? » Lorsque les personnes répondent: oui, dites-leur qu'ils sont en état d'arrestation et amenez-les en prison.

Lorsqu'ils sont tous en prison, dites-leur que Pierre avait lui aussi parlé de Jésus aux gens, et il a été arrêté pour cela. Lisez à haute voix dans Actes 12 : 1-6, et expliquez-leur que la nuit avant, Pierre devait aller au tribunal, il a donc passé la nuit enchaîné et surveillé par 2 gardes. Demandez à tous ceux qui sont en prison de faire comme s'ils étaient enchaînés en se serrant les poignets ensemble. Discutez avec eux.

Points de discussion:

- Comment pensez-vous que Pierre se sentait en prison ?
- Comment vous vous sentiriez si vous iriez en prison parce que vous avez parlé de Jésus ?
- Qu'est-ce qui aurait pu aider Pierre à ce moment là?

Dites-leur que c'est à ce moment là de l'histoire que l'ange est apparu. Lisez Actes 12 : 7-11 à haute voix et demandez à tous ceux qui étaient enchaînés de faire comme si leurs chaînes brisent et qu'ils vous suivent hors de la prison. Discutez avec eux.

- De quelle manière Dieu aida Pierre ?
- Pensez-vous que Pierre abandonna lorsqu'il était en prison? Pourquoi et pourquoi pas.

Copyright © 2007 Group Publishing, Inc.
Friends and Heroes Ltd, Ramsey, Isle of Man, IM8 1RG

Épisode 3.3 : **Pierre s'évade de prison**

Dites-leur que Pierre était tellement excité d'être enfin libre, tellement qu'il couru jusqu'à la maison de ses amis pour tout leur raconter. Premièrement, ils ne croyaient pas que Pierre était là. Pour trouver ce qui c'est passé par la suite, lisez Actes 12 : 12-17 à haute voix.

Dites-leur que ses amis pensaient qu'il était en prison, mais il s'était échappé. Il avait suivi un ange qui le guida hors de sa cellule. Essayez cette expérience pour découvrir comment cela a pu fonctionner.

Demandez à plusieurs personnes de prendre un livre et une feuille de papier dans chaque main. Demandez-leur de lâcher le livre et la feuille en même temps. Discutez avec eux.

Points de discussion:

- Pourquoi le livre a-t-il touché le plancher en premier ?
- Qu'arriverait-il si nous plaçons la feuille sur le livre ?

Demandez aux mêmes personnes de reprendre le livre, mais cette fois, qu'elles placent la feuille au-dessus du livre et qu'il lâche le livre. Dites-leur que la feuille suit le livre jusqu'à terre, tout comme Pierre qui avait suivi l'ange pour aller hors de la prison.

Tout le temps que Pierre fût en prison, jamais il n'abandonna, et Dieu le libéra.

Copyright © 2007 Group Publishing, Inc.
Friends and Heroes Ltd, Ramsey, Isle of Man, IM8 1RC

3. Jeux Biblique

Demandez à tout le monde de former un cercle et de fermer les yeux. Expliquez-leur que vous aller taper sur l'épaule d'une personne, et elle devra dire « Cou, Cou ». Tous les autres devront dire « Qui est-ce ? » Et la personne choisie répondra « C'est moi ! » Le reste du groupe ouvrira les yeux et devra essayer de trouver qui a fait « cou, cou ». Jouez plusieurs parties et discutez avec eux.

Points de discussion:

- Était-il difficile de trouver qui faisait « Cou, cou » ?
- Comment pensez-vous que Rhode a pu savoir qu'il s'agis sait de Pierre qui cogna à la porte ?

- Pourquoi Rhode fût si contente que Pierre soit là ?
- Qu'est-ce que l'arrivée de Pierre fît pour les personnes dans la maison ?

Dites que la délivrance de Pierre a permis au peule de Dieu de savoir qu'Il connaissait leurs ennuis et qu'il avait de la compassion. Ils n'ont jamais abandonné. Dieu envoya un ange pour sauver Pierre.

Copyright © 2007 Group Publishing, Inc.
Friends and Heroes Ltd, Ramsey, Isle of Man, IM8 1RG

4. Application biblique

Matériel: Bible, papiers de construction de diverses couleurs, marqueurs, papiers jaunes, ciseaux, colle, un tube de carton par personne.

Préparation: Coupez le papier jaune en cercle de 3 pouces pour chaque personne.

Demandez à un volontaire de lire Psaume 91 :11. Ensuite demandez à tout le monde de répéter le verset plusieurs fois. Expliquez-leur que lorsque Pierre fût libéré de la prison, un ange fit briller une lumière pour le réveiller. Dites-leur que chacun fera une lampe de poche pour qu'ils puissent se souvenir de ne jamais abandonner lorsque les circonstances semblent dures.

Donnez à tout le monde du papier de construction, le cercle de papier jaune et un tube de carton. Faites en sorte que les marqueurs, la colle, les ciseaux soient disponibles à tous. Que chaque personne décore son tube de carton et lorsque cela est fait, demandez-leur d'inscrire le Psaume 91 :11. Ensuite demandez-leur de mettre un peu de colle sur une extrémité du tube, pour ensuite coller le cercle de papier jaune. Ils ont donc une lampe de poche à eux et avec le verset. Discutez avec eux.

Points de discussion:

- Pourquoi ne faut-il jamais abandonner ?
- De quelle manière Dieu nous aide-t-il lorsque les circonstances semblent dures ?

Dites-leur que Dieu à aider Pierre même si la situation était impossible, Dieu peut aussi venir aider. Encouragez-les qu'ils gardent leur lampe de poche pour qu'ils puissent se rappeler que Dieu envoie ses anges pour les aider.

Copyright © 2007 Group Publishing, Inc.
Friends and Heroes Ltd, Ramsey, Isle of Man, IM8 1RG

5. Principe de la prière appliquée

Matériel: la lampe de poche de l'activité précédente, une vraie lampe de poche.

Que tout le monde lise à haute-voix le verset qui est inscrit sur leur lampe de poche, et demandez-leur de penser à une situation qui semble difficile et qu'ils voudraient abandonner. Par exemple, quelqu'un peut être tenté d'abandonner lorsque les devoirs semblent trop difficiles ou lorsqu'il est difficile de bien s'entendre avec un ami.

Expliquez-leur que lorsque cela arrive, ils doivent prier et demander à Dieu de les aider. Dites-leur que vous aller vous promener autour d'eux avec la vraie lampe de poche, lorsqu'elle s'allume sur une personne, cette personne doit prier Dieu de l'aider à ne pas abandonner dans une situation où il a de la difficulté.

Copyright © 2007 Group Publishing, Inc.
Friends and Heroes Ltd, Ramsey, Isle of Man, IM8 1RG