

la  
**Bible**   
te raconte  
Chaque histoire murmure son nom **Jésus**

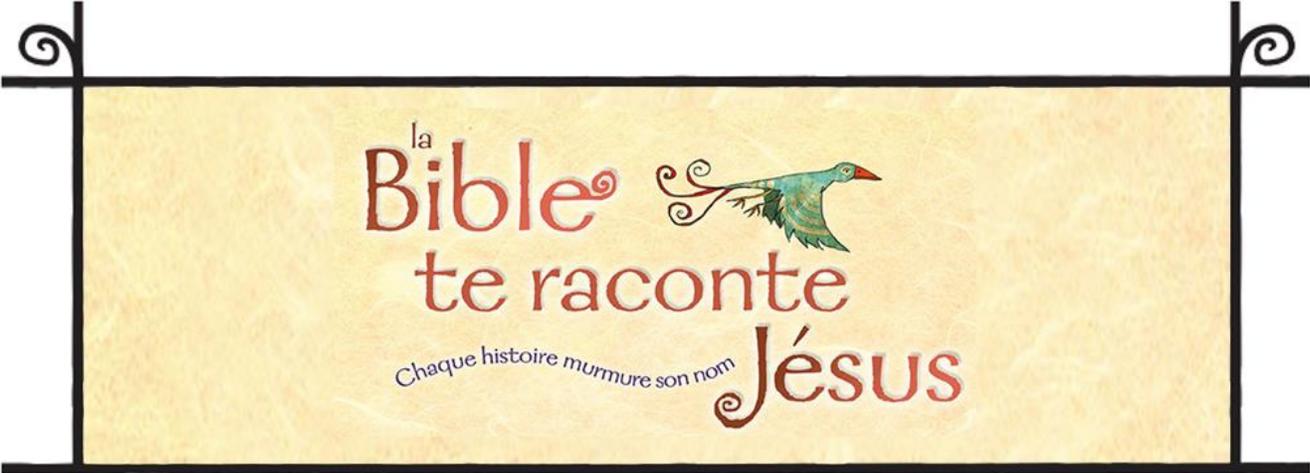


ÉCRIT PAR SALLY LLOYD-JONES & ILLUSTRÉ PAR JAGO

Programme par: **Annie Corriveau**

Inspiré de La Bible te raconte Jésus





la  
**Bible**  
te raconte  
Chaque histoire murmure son nom  
**Jésus**

## Leçon 26 - Partons!

---

### But de la leçon

Comprendre que Jésus a été tenté dans le désert et qu'il a ensuite choisi ses douze disciples.

---

### Verset du jour

« Il leur dit: Suivez-moi et je ferai de vous des pêcheurs d'hommes. » Matthieu 4.19

---

### Étape 1 - Bienvenue -

Souhaiter la bienvenue aux enfants.

Prenez le temps de jouer avec eux, de leur demander comment ils vont, etc.

## Étape 2 - Activité pour introduire l'histoire -

### Allons dans le désert

#### Matériel

- Photos des déserts d'Israël (voir annexes)
- Sable



#### Étapes

1. Avant la classe, imprimez des photos des déserts d'Israël (voir annexes). Vous pouvez également en trouver d'autres sur Internet. Préparez ensuite un petit plat de sable. Installez le tout sur une table.
2. Dès l'arrivée des enfants, placez les enfants autour de la table et montrez-leur les photos des déserts ainsi que le plat de sable. Laissez-les manipuler le sable.



3. Demandez-leur ce qu'ils connaissent sur le désert. Ils devraient parler du fait qu'il y fait très chaud, qu'il n'y a pas d'eau et que c'est très vaste.
4. Lorsque la petite causerie est terminée, expliquez aux enfants qu'après avoir été baptisé, Jésus est directement allé dans le désert pour parler avec Dieu. Mais quelque chose s'y est produit. Passez directement à l'histoire du jour.

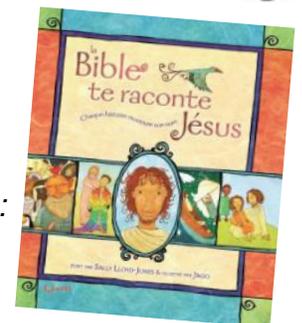
## Étape 3 - Histoire -

### Partons!

Préalablement, lisez l'histoire 26, Partons, dans *La Bible te raconte Jésus : chaque histoire murmure son nom* (p.208 à 213).

#### Pistes d'animation

- Apportez un sac rempli d'objets qui illustrent l'histoire du jour : sable, serpent en plastique, petit bateau, canne à pêche, 12 bonhommes en plastique.
- Apportez un jeu de pêche et arrêtez la narration de votre histoire pour jouer une partie avec les enfants.
- Préparez 12 petites images de disciples, découpez-les et placez-les dans une boîte d'œufs. Ouvrez la boîte et présentez chacun des disciples aux enfants.



- Utilisez cette vidéo en sourdine pour que vous puissiez narrer l'histoire du jour. [https://www.youtube.com/watch?v=kJjONFe\\_mnU](https://www.youtube.com/watch?v=kJjONFe_mnU)
- Appuyez sur le fait que Jésus a choisi ses disciples sur la base de la grâce et non du mérite. Les disciples étaient des personnes bien ordinaires appelés à un grand ministère.



## Étape 4 - Lien avec Jésus dans l'histoire -

Prenez le temps de bien faire le lien avec Jésus dans l'histoire. C'est là le cœur du programme.

« Dans le désert, Jésus réfléchit au Plan secret de sauvetage qu'il avait établi avec Dieu. Avant la fondation du monde, ils savaient tous les deux ce qu'ils devaient mettre en œuvre. Pour secourir le monde, il fallait que Jésus meure. Il n'y avait pas d'autre moyen. C'était la raison pour laquelle il était venu. [...] Jésus quitta le désert et commença à mettre en place le Grand Sauvetage. Il ramènerait le peuple vers Dieu. Mais d'abord, il lui fallait trouver des amis et des compagnons d'aide. Il avait beaucoup de travail à faire. Il allait avoir besoin de gens pour l'aider. [...] Jésus demanda à 12 hommes d'être ses compagnons d'aide. [...] Leur rencontre avec Jésus allait changer leur vie pour toujours. » (*La Bible te raconte Jésus : chaque histoire murmure son nom*, p.208 à 213)

## Étape 5 - Collation -

### Matériel

- Piroulines
- Réglisses en long
- Vers de terre en jujubes



### Étapes

1. Avant la classe, préparez les collations. Coupez les réglisses en plusieurs morceaux. Prenez-en un et faites un nœud autour d'une pirouline. Puis, au bout de la réglisse, attachez avec un autre nœud un ver de terre en jujube. Vous aurez des cannes à pêche.
2. Au moment de la collation, dites aux enfants que les disciples étaient en train de pêcher quand Jésus est venu les chercher. Il leur a dit qu'à l'avenir, ils seraient des pêcheurs d'hommes.

## Étape 6 - Jeu -

### Suivez le leader

#### Matériel

- Aucun

#### Étapes

1. Avant de commencer le jeu, rappelez aux enfants que Jésus a choisi 12 hommes qui allaient être ses aides, ses disciples. Ils le suivraient. Annoncez-leur que vous jouerez à Suivez le leader.
  2. Placez les enfants en cercle. Identifiez un enfant en tant que leader et dites aux autres qu'ils devront faire tout ce qu'il fait. Ils devront le suivre. Vous pouvez donner des idées au leader : marcher en rond, sauter, lever les bras, se mettre en petit bonhomme, etc. Dites aux enfants qu'ils doivent vraiment porter attention au leader afin de bien l'imiter.
  3. Après quelque temps, changez de leader.
  4. À la fin du jeu, demandez aux enfants de s'asseoir et faites le lien avec l'histoire du jour. Jésus a choisi 12 disciples qui l'ont suivi et qui ont appris beaucoup de choses de lui.
- 

## Étape 7 - Bricolage -

### Colombe

#### Matériel

- Images de Jésus et ses disciples à colorier (voir annexe)
- Crayons à colorier
- Rouleau de papier blanc
- Colle
- Gomme
- Ciseaux



#### Étapes

1. Avant le début de la classe, imprimez les images de Jésus et de ses disciples sur du papier blanc. Installez également une bonne portion de papier blanc sur le mur à l'aide de la gomme. Pour cela, utilisez le rouleau de papier blanc.
2. Divisez le groupe en deux équipes : ceux qui colorieront les disciples et ceux qui dessineront le paysage.

3. Distribuez au premier groupe les images de Jésus et de ses disciples. Demandez à chaque enfant de colorier un disciple avec soin puis de le découper. Si vous n'avez pas assez d'enfants pour colorier tous les disciples, donnez deux images ou plus par enfant.
4. Demandez au deuxième groupe de dessiner un paysage d'Israël sur le papier blanc installé au mur : vallée, mer, arbres, oiseaux, etc.
5. Demandez aux enfants de coller tous les personnages sur le paysage. Ainsi, vous aurez une belle fresque de Jésus et ses disciples dans votre classe.
6. Pendant le bricolage, faites un retour sur l'histoire du jour.