

Temps :
40 min

Une lecture du texte de l'appel d'Abram (Genèse 12, 1-9)

1er temps : lire l'extrait

Lire l'extrait de la Genèse et le situer : Dieu lance à Abram un appel, c'est un appel à une rupture radicale dans sa vie.

2e temps : analyser et débattre

Que veut dire cet appel à tout quitter ? Quelle est l'attitude d'Abram ?

- *Et toi, imagine... Tu élabores des projets de futur (on te demande souvent ce que tu vas faire plus tard) et un appel survient : comment réagiras-tu ? Pourrais-tu faire confiance et y voir une marque de confiance en tes capacités ? Par sa réponse, Abram engage plus que lui-même, il va au-delà de ce qui est prévu, attendu, tracé ! C'est par son choix qu'Abram témoigne de la foi qui l'habite. Une foi qui le conduit en avant, qui le met en marche.*

- *Comment entendre cette parole aujourd'hui ? Faut-il vraiment tout quitter ?*

- *Qu'est-ce qui te met en mouvement ? Qu'est-ce qui te fait créateur ?*

- *Qu'entends-tu dans le silence ? As-tu déjà entendu une parole qui faisait naître autre chose en toi ? Une parole qui t'a mis en chemin de vie, devenant ainsi un pèlerin de la vie, un marcheur ?*

- Matériel : Des bibles
- A télécharger : La fiche animateur

Temps :
1h

Un travail sur le texte des pèlerins d'Emmaüs

1er temps : lire le texte des « disciples d'Emmaüs » (Lc 24, 13-35)

- Avant de lire le texte, noter sur le paperboard les éléments qui reviennent en mémoire aux jeunes.
- Ensuite, lire le texte si possible directement dans la Bible (sinon en imprimer un pour chaque jeune, et le situer dans le temps (« le même jour » : jour de la Résurrection).

2e temps : analyser et mimer le texte

- Répartir les jeunes en plusieurs groupes d'au moins 3 jeunes (3 personnages), certains jeunes peuvent ne pas mimer mais aider à construire le mime.
- Montrer sur la carte la localisation de Jérusalem et la localisation supposée d'Emmaüs. Placer sur l'espace scénique les pancartes « Jérusalem », direction vers la droite, et « Emmaüs », direction vers la gauche.
- Demander aux jeunes de créer une saynète pour représenter sans parole le texte de l'Évangile, et en ne retenant que ce qui leur semble indispensable pour comprendre ce passage.
- Chaque groupe présente sa saynète aux autres.

3e temps : débattre

Débattre en utilisant si besoin les questions suivantes :

- Pourquoi ce texte est-il appelé soit « disciples d'Emmaüs », soit « pèlerins d'Emmaüs » ?
- Quelle est l'attitude des disciples dans les 2 temps de marche ? Quels sont les gestes et regards de Jésus ? Où est-il placé ?
- Noter le retournement, « la conversion » des disciples. Ils sont partis vers l'Ouest (vers le couchant), ils reviennent vers l'Est (vers le levant). En quoi les disciples vont-ils eux aussi à la rencontre de Dieu ?
- Quelle est la place des paroles ?
- En résumé, pourquoi peut-on parler de pèlerinage pour cet épisode ? (temps avec Dieu, temps où on écoute la Parole, temps où nous pouvons rencontrer le Christ en ouvrant nos yeux et notre cœur, temps de conversion, de retournement...)

4e temps : lire la suite de ce passage (Lc 24, 36-48)

Lire la suite de ce passage et se demander ce qu'il se passe pour les disciples, ce que leur demande Jésus.

5e temps : méditer

Conclure la séance en lisant le passage de la méditation du pape Benoît XVI avec les derniers mots de « Sacramentum Caritatis ».

- Matériel : Paperboard, des bibles
- Télécharger :
 - Le texte d'évangile
 - Les panneaux de direction
 - La carte
 - La méditation du pape Benoît XVI

**Temps environ
1h30 selon le nombre
d'étapes désirées**

Un jeu inspiré des planches des « Voyages au pays des premières communautés chrétiennes »

Préalable : Le jeu peut se vivre dans une salle en espaçant suffisamment les étapes pour que les jeunes marchent.

Objectif du jeu : Découvrir les voyages de Paul, marcher à travers les Actes des Apôtres.

1er temps : mise en situation

- Former des équipes de 3 à 5 jeunes
- Commencer par situer brièvement saint Paul (juif né à Tarse, persécute les chrétiens, est présent au martyr d'Étienne) puis...
- Plonger la salle dans le noir, provoquer un ou deux flashes lumineux et raconter la conversion de saint Paul, son baptême (raconter Ac 9,1-19).
- Inviter alors à suivre Paul dans ses voyages en donnant une crédenciale à chaque équipe.

2e temps : jouer

- Chaque équipe visite chacune des villes et réalise les épreuves demandées après avoir observé l'image de cette étape. Ces dessins sont extraits, avec l'aimable autorisation d'Image et Pastorale, du document *Voyages au pays des premières communautés chrétiennes*.
 - Entre chaque ville, les équipes retournent à Jérusalem pour faire tamponner leur crédenciale. À chaque fois, ils situent leur ville d'origine et la ville étape suivante sur la carte du bassin méditerranéen.
- 3e temps : relecture du jeu**
- Qu'est-ce qui a été découvert, plus difficile ? Comment a été la route de saint Paul ? Qui a-t-il rencontré ? Qu'a-t-il fait ? Qu'est-ce qui l'a aidé ? Comment témoigne-t-il de Jésus ressuscité ? (Vous pouvez reprendre les voyages dans l'ordre à l'aide de la carte)

• L'animateur montrera comment le chemin de Paul est jonché d'obstacles, mais ce n'est pas un voyage en solitaire ! Il a des compagnons, il rencontre. Saint Paul est un passionné de l'Évangile, il témoigne, il baptise, il redonne vie... Même enchaîné, il continue à écrire et annoncer la Bonne Nouvelle. C'est grâce à Paul, empli de l'Esprit Saint, que le message du Christ est arrivé au cœur de l'empire romain et s'est propagé depuis...jusqu'à nous.

- Matériel :
 - Un ou deux Nouveau Testament à chaque lieu d'étape
 - Les objets listés pour les jeux
 -
- A télécharger : La fiche animateur, le matériel de jeu, une crédenciale par équipe