



ENSEMBLE, LIRE LA BIBLE AUTREMENT
WWW.ANIMATIONBIBLIQUE.ORG

ANIMATION : MAGIE OU MIRACLE ? ACTES 8.1-25

« Mais vous recevrez une puissance, celle du Saint-Esprit survenant sur vous, et vous serez mes témoins à Jérusalem, dans toute la Judée, dans la Samarie et jusqu'aux extrémités de la terre » (Ac 1.8)

 PUBLICS	Adultes, Familiers	 MOYENS	L'écrit, La parole, Les jeux	PAGE 1
MÉTHODES	Ambassadeur, Cascade	 TEXTES BIBLIQUES	Actes	
 DURÉES	Moyenne (1h)			

Contexte initial

Cette animation a été faite par la Ligue pour la lecture de la Bible, proposée au Groupe Biblique Universitaire de Strasbourg.



Intérêt

- Différencier la magie et les miracles, aborder la question du sens des signes miraculeux, lien avec la parole
- Incarner avec un jeu (ambassadeur) le fait de d'adapter son discours à la compréhension de l'auditeur. Vivre le fait de s'oublier au profit du message à transmettre (pas peur du ridicule dans le mime)

Aspects pratiques

Prévoir de petits papiers en nombre et un paperboar.

Prévoir une salle assez grande pour que des petits sous-groupes puissent travailler sans se gêner, sans tables et avec chaises.

[Télécharger le texte biblique et la Visite guidée en un seul document au format PDF.](#)

Consulter d'autres traductions sur le [site de l'ABF](#).

Déroulement



Entrée dans le texte (10 mn)



Proposer une Méthode Cascade avec le terme « évangéliser ».

Mettre les termes retenus sur un paperboard.



A la fin de la Cascade, l'animateur/trice lit à haute voix le texte d'Actes 8.1-25 puis en distribue une copie à chaque membre du groupe.

PAGE 2



Visite guidée (40 mn)

1) Introduction

Présenter brièvement le contexte du passage, par exemple :

- Ce texte nous parle de l'évangélisation, Actes est un livre qui aborde l'avancement géographique et missionnaire du message évangélique.
- Philippe ouvre l'Évangile à ceux qui sont à la marge du judaïsme (la Samarie). Dieu transforme un événement malheureux en occasion de faire connaître la Bonne Nouvelle au plus grand nombre.

2) Si le groupe est nombreux, le diviser en sous-groupes de 6 à 8. Distribuer les questions pour la visite du texte et inviter chaque groupe à choisir un(e) secrétaire pour noter les découvertes du groupe.

3) Mise en commun

À la fin du temps en groupe, recueillir en plénière les découvertes les plus marquantes que chaque groupe souhaite relayer aux autres.

Puis, l'animateur affiche ou projette le texte d'Actes 1.8 :

« Mais vous recevrez une puissance, celle du Saint-Esprit survenant sur vous, et vous serez mes témoins à Jérusalem, dans toute la Judée, dans la Samarie et jusqu'aux extrémités de la terre » (Ac 1.8)

Il/elle invite les participants à relier le texte lu en groupe avec cette phrase, relevant notamment les termes : « témoin », « Saint-Esprit » et « puissance ». Il ouvre la discussion sur les moteurs de l'évangélisation.

Conclusion (10 mn)

Regarder avec le groupe les mots de la Cascade « évangéliser » notés sur le paperboard. Les participants aimeraient-ils utiliser d'autres mots après avoir lu le texte d'Actes 8 ensemble ? Le cas échéant, proposer de refaire une Cascade.



ENSEMBLE, LIRE LA BIBLE AUTREMENT
WWW.ANIMATIONBIBLIQUE.ORG



Appropriation (10 mn)



Voir [Méthode Jeu de l'ambassadeur](#)

Des équipes de 4-5. Elles s'installent de chaque côté de l'espace choisi. Le meneur de jeu prend la liste ci-dessous :

- magie
- ange
- berger
- baptême
- gratuit

PAGE 3

Un joueur de chaque équipe vient vers l'animateur qui leur murmure tour à tour un mot à l'oreille. Chaque joueur retourne alors dans son équipe et tente de faire deviner le mot soit en mimant (le mot entier ou par syllabe), soit en le dessinant, mais toujours sans parler.

L'équipe qui a réussi à faire deviner toute la liste de mots est gagnante, mais le but est de vivre un temps avec les mots du texte !



Besoin de mieux comprendre la démarche ? Consulter les [Théories](#). Pour cette animation, nous vous conseillons [La pédagogie de la découverte](#) et [Animer un groupe de lecteurs de la bible](#).

Pour plus d'informations : animationbiblique@gmail.com