

Étape 2

Et nos paroles d'hommes ?

Enjeu : Nos paroles, mais aussi nos gestes, nos actes de tous les jours sont importants : ils peuvent être blessants, mais surtout bons. Ils peuvent ouvrir à la rencontre de Dieu en témoignant de Jésus Christ.

à préparer : un grand panneau [au centre, dessiner la forme d'un livre ouvert (signet de l'étape 1) où est déjà écrite la parole " *tu es aimé de Dieu, il te connaît par ton nom*", des papiers en forme de nuages et de rayons de soleil et des bandes de papier de couleur, imprimer le plateau de jeu "*les paroles de Paul*" sur une feuille A3 et les cartes à partir du site, DVD et lecteur, les chants *Ta Parole Seigneur est lumière* ou *Ta parole est vivante*

- 1 Passerelle : L'adulte dit : *Dans la célébration, nous avons entendu que Dieu crée et que ce qu'il crée est bon. Sa Parole est source de vie. Il nous crée et nous connaît. Pouvons-nous redire une Parole entendue ?*

Laisser aux enfants le temps de s'exprimer.

Cette Parole de vie nous est confiée. Alors, nous pouvons nous interroger sur ce que nous en faisons aujourd'hui dans nos actes, nos paroles, nos pensées... car nos actes et nos paroles de tous les jours ont de l'importance : ils ont un effet sur nous et sur les autres.

- 2 Jeu de rôle (carte et plateau ci-dessous)

L'adulte propose un jeu de rôle aux enfants à partir des situations ci-dessous pour mettre en évidence que les paroles et les gestes que l'on peut avoir peuvent soit blesser, soit mettre du baume au coeur. Il répartit les enfants en 3 groupes et donne une situation à chacun. Si le groupe est important, on peut imaginer d'autres situations.

- *Je ne suis pas reconnue, j'ai l'impression de ne pas exister pour les autres.* À l'école, Lucie connaît toutes les réponses aux questions que pose le maître. Elle lève le doigt et pas une seule fois elle n'est interrogée.

- *Je suis accusé à tort parce que je suis différent.* Dans les vestiaires du club de foot, Antoine s'est fait voler sa console de jeu. Tout le monde pense que c'est Adrien le voleur, parce que ses parents n'ont pas beaucoup d'argent et qu'il rêve depuis longtemps de posséder une console comme les autres.

- *Je n'ai pas de chance.* Paul a reçu un magnifique vélo pour son anniversaire. Il part tout de suite l'essayer mais, pour éviter un chien sur la route, il dérape sur les graviers et tombe. La roue du vélo est voilée, la peinture abîmée.

- Avant de se lancer dans le jeu de rôle, l'adulte demande à chaque groupe de bien identifier tous les personnages qui peuvent intervenir dans la situation et de rechercher quelles sont les paroles et les gestes blessants ou réconfortants qui pourraient surgir.

95

Mise en commun :

- Lorsque les jeux de rôle sont prêts, chaque groupe joue devant les deux autres ce qu'il a préparé, puis les enfants prennent la page 4 de leur module et chacun complète les bulles.
- Après ces deux activités, ressaisir en grand groupe ce qui a été découvert : les paroles, les gestes qui font du bien ou qui blessent.
- Écrire les paroles et les gestes négatifs sur des papiers gris en forme de nuage ; les paroles et les gestes positifs sur des papiers jaunes en forme de rayons de soleil. (voir modèles ci-dessous)
- Commencer un panneau (voir matériel p. 90). Les rayons et les nuages sont fixés sur le panneau autour de la grande forme de livre.
- L'adulte demande : *Quelles sont les paroles que nous aimons entendre, quels sont les gestes qui font du bien? À l'école, à la maison, entre copains, etc. ?*

Les enfants les écrivent également sur des rayons de soleil à coller sur le panneau.

- 3 Un témoin : saint Paul

L'adulte dit : *Nous venons d'expérimenter que nos paroles, nos actes peuvent être destructeurs ou au contraire donner vie. Il y a dans la Bible un homme, Saul de son nom juif, Paul de son nom romain, qui a d'abord eu des paroles et des actes destructeurs contre ceux qui avaient foi en Jésus. Puis cet homme a fait une rencontre extraordinaire.*

- Visionner la séquence du DVD *Paul, un aventurier de la foi* (7'23).
- *Qu'avons-nous vu et entendu au début ? Quelle rencontre extraordinaire fait Paul ? Qu'est-ce que cela change dans sa vie ?*

Pour parler de saint Paul :

Paul, originaire de Tarse, juif pratiquant, dont le nom juif est Saul, n'aime pas les amis de Jésus. Il a des paroles très dures envers les chrétiens ; il veut leur disparition, il les persécute. Il demande au Grand Prêtre le droit d'aller à Damas pour capturer les disciples de Jésus qui y sont et les ramener enchaînés à Jérusalem. Sur le chemin de Damas, Paul tombe à la renverse et entend, dans une grande lumière, Jésus lui-même lui dire « Pourquoi me persécutes-tu ? ». Cette rencontre avec Jésus va transformer toute la vie de Paul. Désormais, il n'a plus qu'un seul but, annoncer ce

qu'il a vu, celui qu'il a reconnu : « Jésus le crucifié, est le Seigneur ressuscité, vivant pour toujours. ». Paul devient chrétien et se met à voyager dans tout l'Empire romain pour expliquer à tous qui est Jésus Christ. Pour Paul, la bonne nouvelle de Jésus s'adresse à tous, quels que soient le sexe, la nationalité ou le statut social, car ce qui constitue un chrétien, c'est sa relation au Christ. Pour garder le contact avec les communautés chrétiennes qu'il fonde (les Églises), Paul leur écrit des épîtres, c'est-à-dire des lettres.

- L'adulte reprend : *Après sa conversion au Christ, Paul a eu des paroles de vie qui ont fait grandir les communautés chrétiennes en témoignant de Jésus Christ.*

96

- L'adulte invite à découvrir plus avant la vie et les paroles de Paul en faisant le jeu « Les paroles de Paul ». Il donne aux enfants les cartes qu'il a préalablement préparées (voir matériel p. 90) et les invite à jouer selon les règles ci-dessous.

4 Jeu : Les paroles de Paul

Description du jeu : (voir ci-dessous)

- 1 plateau de jeu représentant le bassin méditerranéen au temps de Paul

- 13 cartes « lieu » - 10 cartes « parole » et 3 cartes « événement »

Les cartes « paroles-événements » et les cartes « lieux » son 2 moitiés d'un même dessin qui est découvert en entier quand les deux sont côte à côte.

Règle du jeu :

- Constituer des équipes de 5 à 6 enfants. - Le plateau de jeu est posé sur une grande table. - Toutes les cartes sont mélangées et distribuées. - Le plus jeune commence. Il dépose une carte « lieu » en bonne place sur le plateau de jeu. Le joueur à sa gauche pose à côté, s'il la possède dans son jeu, la carte « parole » ou carte « événement » correspondante, sinon il passe son tour et ainsi de suite jusqu'à ce que l'on trouve la bonne carte.

- Quand les deux cartes sont réunies, lire à toute l'équipe le texte à haute voix et regarder le dessin formé.

- Celui qui a mis la carte « parole » ou la carte « événement » dépose à son tour une carte « lieu ». S'il n'en a pas, c'est le joueur tout de suite à sa gauche qui en pose une. - Poursuivre le jeu jusqu'à ce que toutes les cartes soient posées sur le plateau.

À la fin du jeu, l'adulte demande à chaque équipe de choisir une parole, un acte de Paul et de l'écrire sur une bande de couleur. Un enfant vient coller cet écrit sur le grand livre du panneau et le lit à haute voix

Puis l'adulte présente *Parle Seigneur, ta Parole est un Trésor* et explique que ces actes et ces paroles de Paul ont été réunis dans le livre des Actes des Apôtres et les Lettres (Épîtres) de Paul pour être lus régulièrement à chaque messe car ils témoignent de Jésus Christ Ressuscité et nous ouvrent à la rencontre de Dieu.

Aujourd'hui encore, ces actes et ces paroles nous guident dans notre vie de chrétien.

L'adulte fait remarquer aux enfants que ce jeu est dans leur document et qu'ils pourront, à la maison, le découper et rejouer en famille ou avec les copains.

5 Jalon personnel : les enfants prennent leur carnet de vie : Qu'est ce qui me surprend, me touche ou me questionne dans la vie de Paul ? Quelle parole de Paul je choisis de garder ? 97

6 Temps de prière

- Le panneau (livre, rayons, nuages) est apporté dans l'espace prière.

Parle Seigneur, ta Parole est un Trésor est en évidence. Un lumignon est placé près du livre.

- On entre dans ce temps de prière par le signe de croix.

♫ soit *Ta Parole Seigneur est lumière, 2^{ème} couplet :*

Donne-nous de goûter ta Parole, gloire et louange à toi

Qu'elle éclaire aujourd'hui notre route, louange et gloire à toi

Que nos coeurs à ta voix se réveillent, gloire et louange à toi

soit *Ta Parole est vivante* (document enfant p. 20 et CD piste 4).

- L'adulte dit : *Seigneur Jésus, dans notre vie de tous les jours, nous avons des paroles blessantes, des paroles destructrices.* Il invite un enfant à relire quelques expressions présentes dans les nuages.

Il reprend : *Nous t'en demandons pardon, toi qui ne cesses d'annoncer l'amour, la vie. Toi Seigneur Jésus, tu as des paroles qui créent, relèvent et font vivre. Aide-nous à en témoigner en encourageant, en relevant, en accompagnant par nos paroles les personnes qui nous entourent.*

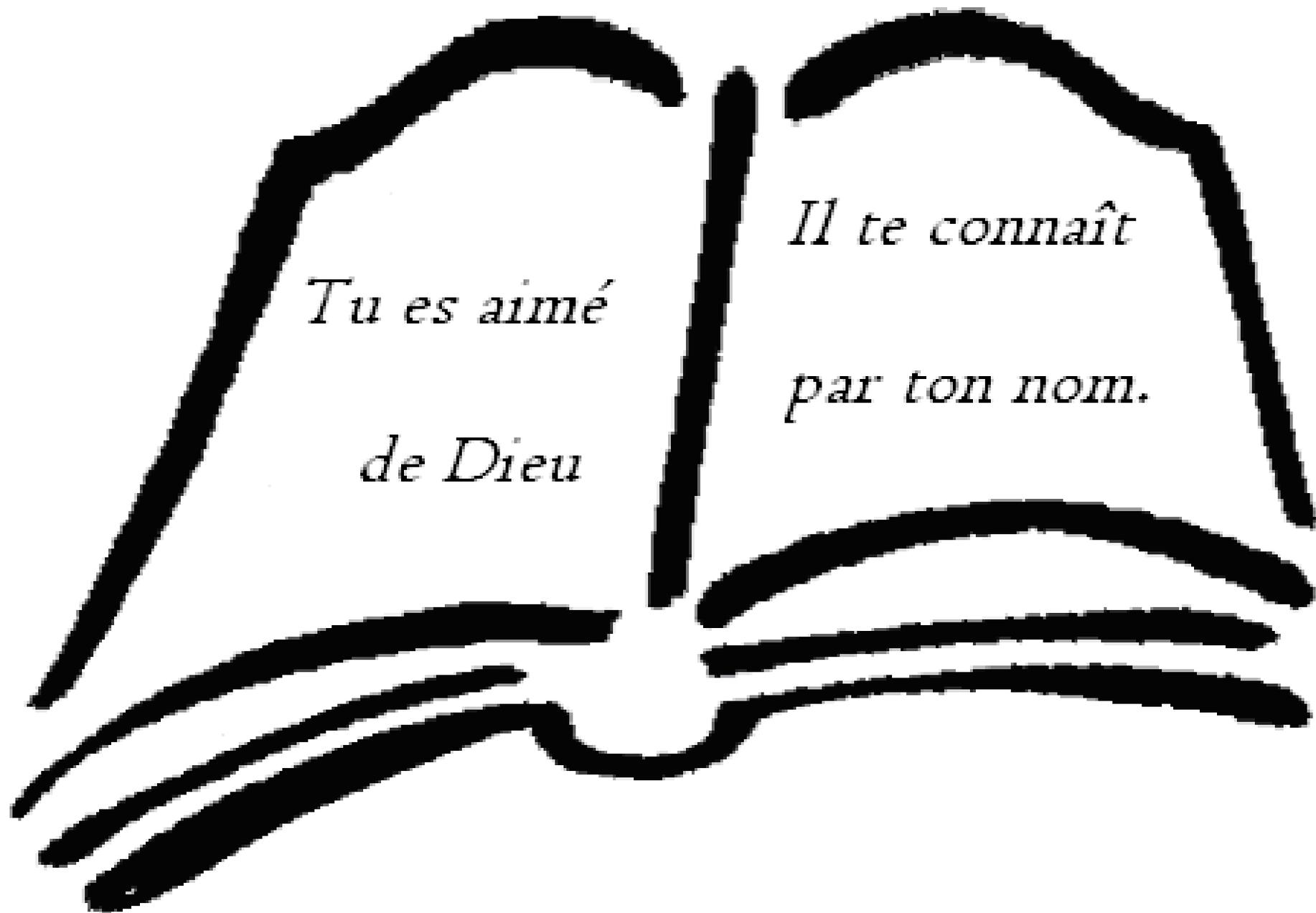
L'adulte invite un enfant à lire quelques phrases écrites sur les rayons.

Il reprend : *Seigneur Jésus, avec Paul, nous avons découvert des paroles et des actes qui témoignent de toi et ouvrent à la rencontre du Père.*

Puis il invite un enfant à lire les phrases écrites sur le grand livre, qui peuvent être reprises par tous.

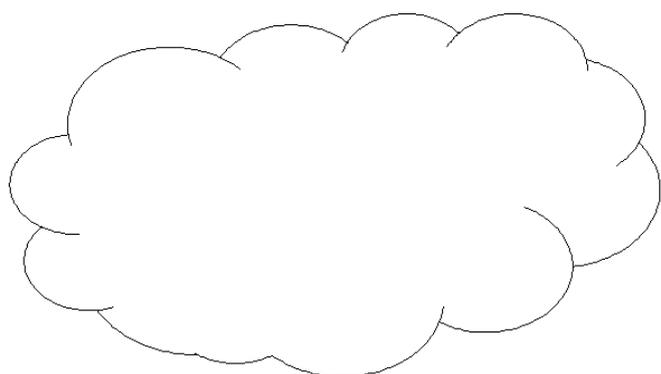
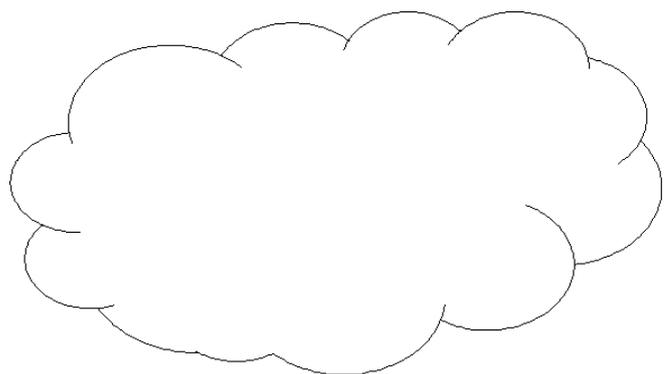
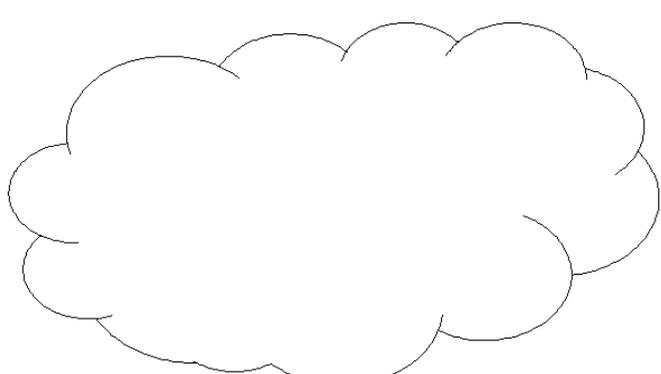
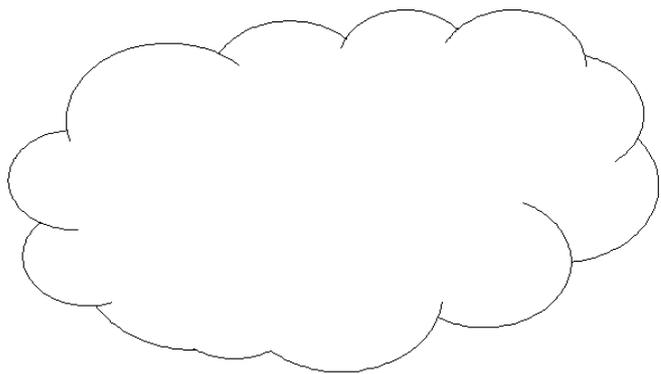
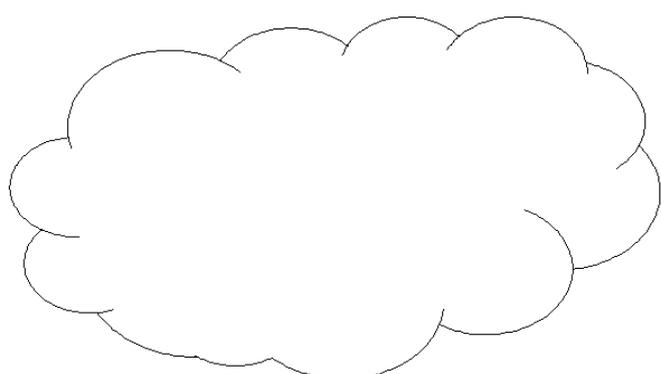
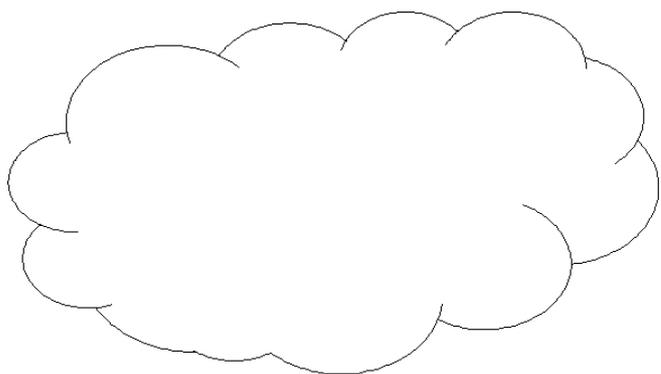
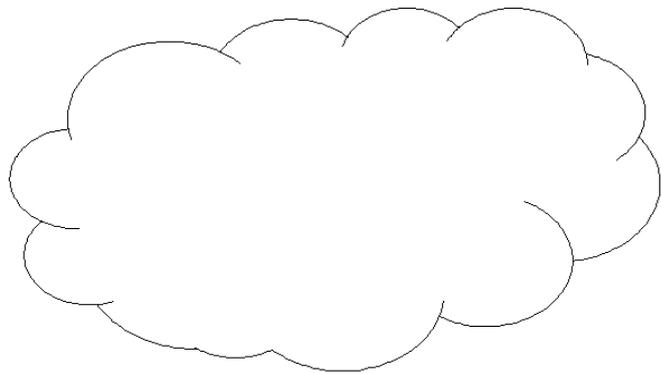
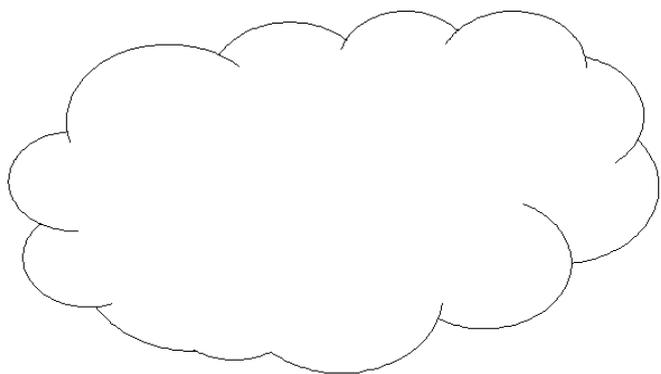
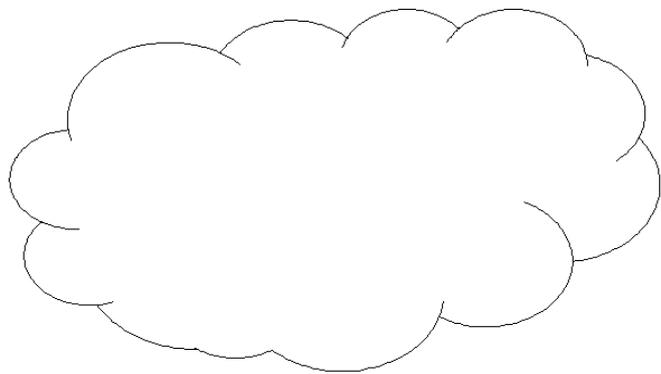
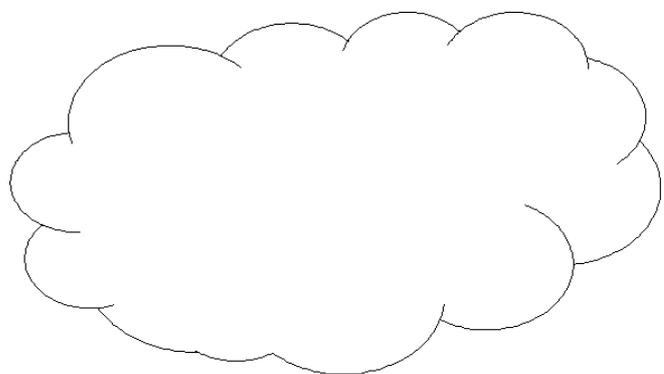
- ♫ Refrain du chant : *Ta Parole Seigneur est lumière,*
pendant que l'adulte présente le livre ouvert *Parle Seigneur, ta Parole est un Trésor.*

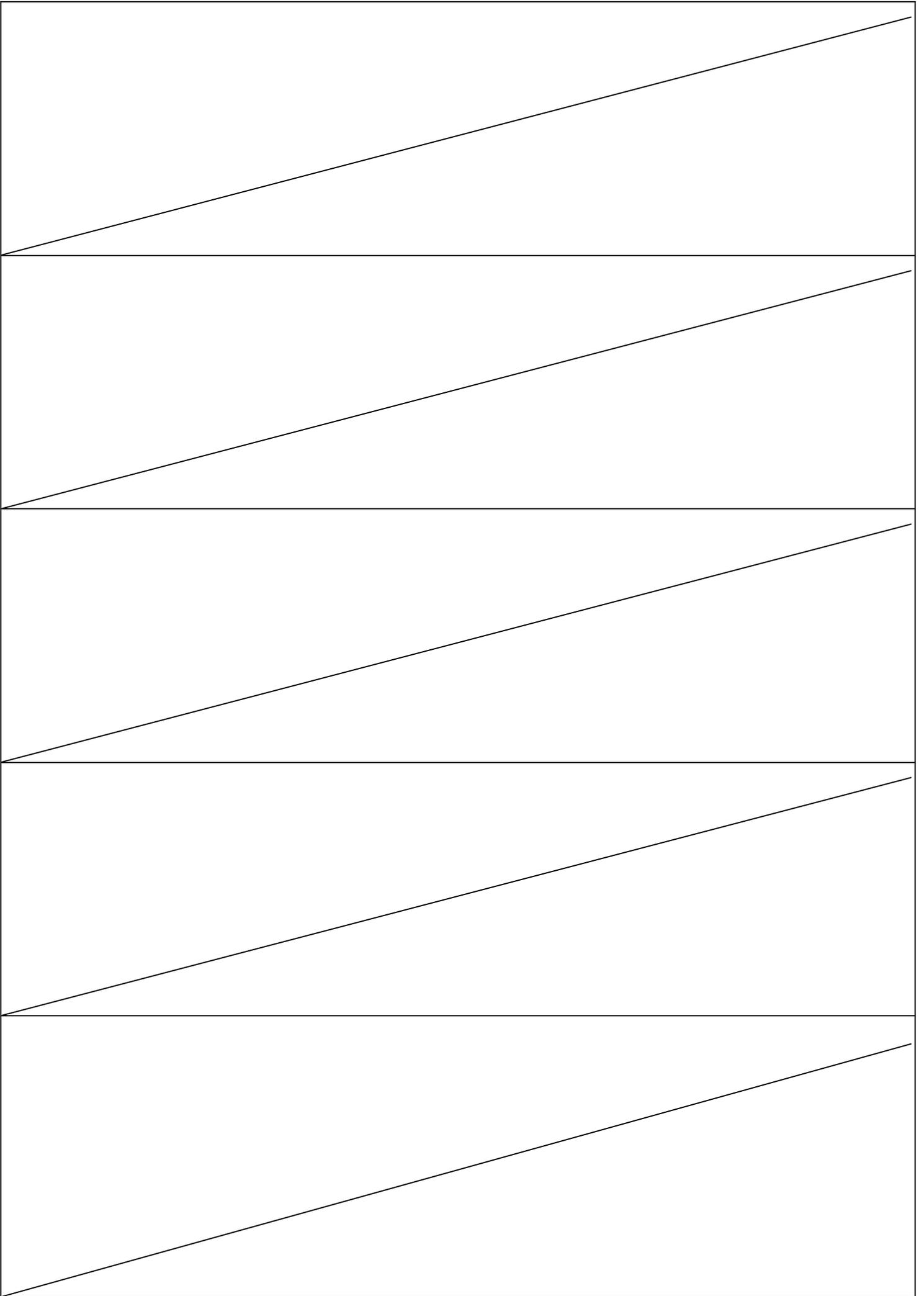
- On dit ensemble la prière du Notre Père puis on termine en traçant sur soi le signe de croix.



*Tu es aimé
de Dieu*

*Il te connaît
par ton nom.*





jeu de rôle

consigne : bien identifier tous les personnages qui peuvent intervenir et rechercher quelles sont les paroles et les gestes blessants ou réconfortants qui pourraient surgir.

Je ne suis pas reconnue, j'ai l'impression de ne pas exister pour les autres.

À l'école, Lucie connaît toutes les réponses aux questions que pose le maître. Elle lève le doigt et pas une seule fois elle n'est interrogée.

jeu de rôle

consigne : bien identifier tous les personnages qui peuvent intervenir et rechercher quelles sont les paroles et les gestes blessants ou réconfortants qui pourraient surgir.

Je ne suis pas reconnue, j'ai l'impression de ne pas exister pour les autres.

À l'école, Lucie connaît toutes les réponses aux questions que pose le maître. Elle lève le doigt et pas une seule fois elle n'est interrogée.

jeu de rôle

consigne : bien identifier tous les personnages qui peuvent intervenir et rechercher quelles sont les paroles et les gestes blessants ou réconfortants qui pourraient surgir.

Je ne suis pas reconnue, j'ai l'impression de ne pas exister pour les autres.

À l'école, Lucie connaît toutes les réponses aux questions que pose le maître. Elle lève le doigt et pas une seule fois elle n'est interrogée.

jeu de rôle

consigne : bien identifier tous les personnages qui peuvent intervenir et rechercher quelles sont les paroles et les gestes blessants ou réconfortants qui pourraient surgir.

Je ne suis pas reconnue, j'ai l'impression de ne pas exister pour les autres.

À l'école, Lucie connaît toutes les réponses aux questions que pose le maître. Elle lève le doigt et pas une seule fois elle n'est interrogée.

jeu de rôle

consigne : bien identifier tous les personnages qui peuvent intervenir et rechercher quelles sont les paroles et les gestes blessants ou réconfortants qui pourraient surgir.

je suis accusé à tort parce que je suis différent.

Dans les vestiaires du club de foot, Antoine s'est fait voler sa console de jeu. Tout le monde pense que c'est Adrien le voleur, parce que ses parents n'ont pas beaucoup d'argent et qu'il rêve depuis longtemps de posséder une console comme les autres

jeu de rôle

consigne : bien identifier tous les personnages qui peuvent intervenir et rechercher quelles sont les paroles et les gestes blessants ou réconfortants qui pourraient surgir.

je suis accusé à tort parce que je suis différent.

Dans les vestiaires du club de foot, Antoine s'est fait voler sa console de jeu. Tout le monde pense que c'est Adrien le voleur, parce que ses parents n'ont pas beaucoup d'argent et qu'il rêve depuis longtemps de posséder une console comme les autres

jeu de rôle

consigne : bien identifier tous les personnages qui peuvent intervenir et rechercher quelles sont les paroles et les gestes blessants ou réconfortants qui pourraient surgir.

je suis accusé à tort parce que je suis différent.

Dans les vestiaires du club de foot, Antoine s'est fait voler sa console de jeu. Tout le monde pense que c'est Adrien le voleur, parce que ses parents n'ont pas beaucoup d'argent et qu'il rêve depuis longtemps de posséder une console comme les autres

jeu de rôle

consigne : bien identifier tous les personnages qui peuvent intervenir et rechercher quelles sont les paroles et les gestes blessants ou réconfortants qui pourraient surgir.

je suis accusé à tort parce que je suis différent.

Dans les vestiaires du club de foot, Antoine s'est fait voler sa console de jeu. Tout le monde pense que c'est Adrien le voleur, parce que ses parents n'ont pas beaucoup d'argent et qu'il rêve depuis longtemps de posséder une console comme les autres

jeu de rôle

consigne : bien identifier tous les personnages qui peuvent intervenir et rechercher quelles sont les paroles et les gestes blessants ou réconfortants qui pourraient surgir.

je n'ai pas de chance.

Paul a reçu un magnifique vélo pour son anniversaire. Il part tout de suite l'essayer mais, pour éviter un chien sur la route, il dérape sur les graviers et tombe. La roue du vélo est voilée, la peinture abîmée.

jeu de rôle

consigne : bien identifier tous les personnages qui peuvent intervenir et rechercher quelles sont les paroles et les gestes blessants ou réconfortants qui pourraient surgir.

je n'ai pas de chance.

Paul a reçu un magnifique vélo pour son anniversaire. Il part tout de suite l'essayer mais, pour éviter un chien sur la route, il dérape sur les graviers et tombe. La roue du vélo est voilée, la peinture abîmée.

jeu de rôle

consigne : bien identifier tous les personnages qui peuvent intervenir et rechercher quelles sont les paroles et les gestes blessants ou réconfortants qui pourraient surgir.

je n'ai pas de chance.

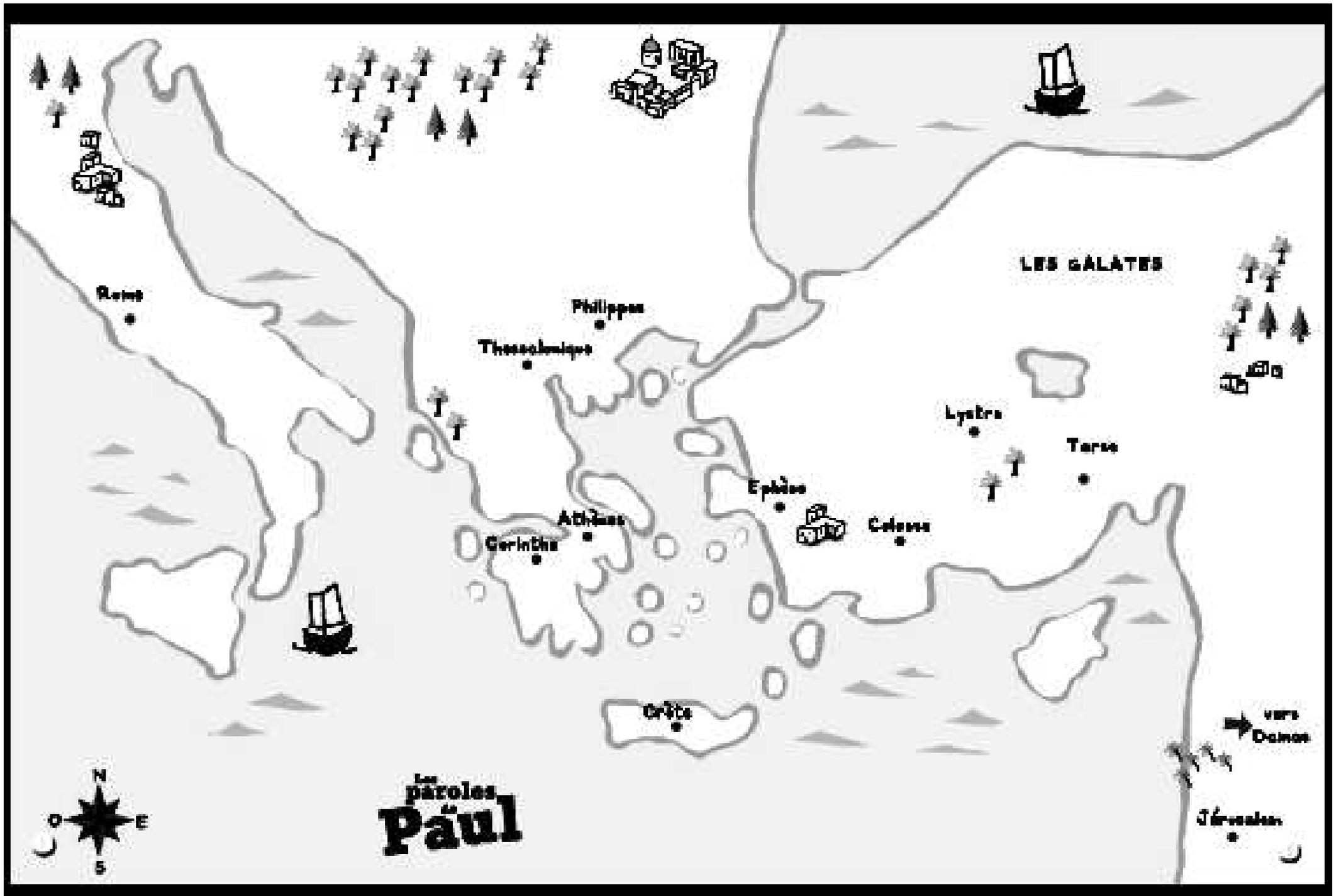
Paul a reçu un magnifique vélo pour son anniversaire. Il part tout de suite l'essayer mais, pour éviter un chien sur la route, il dérape sur les graviers et tombe. La roue du vélo est voilée, la peinture abîmée.

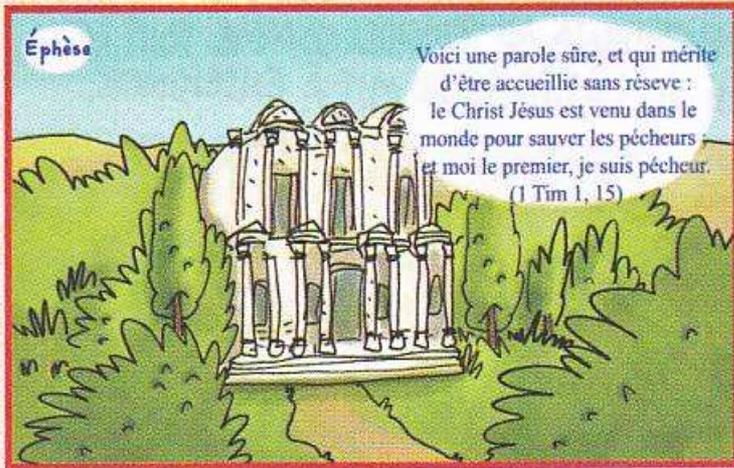
jeu de rôle

consigne : bien identifier tous les personnages qui peuvent intervenir et rechercher quelles sont les paroles et les gestes blessants ou réconfortants qui pourraient surgir.

je n'ai pas de chance.

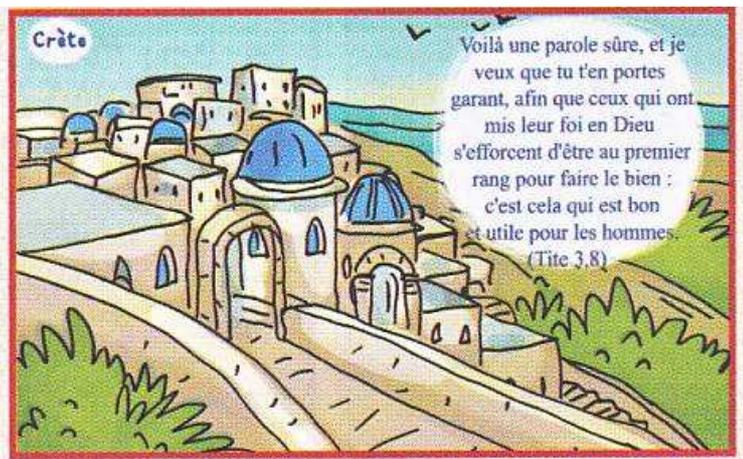
Paul a reçu un magnifique vélo pour son anniversaire. Il part tout de suite l'essayer mais, pour éviter un chien sur la route, il dérape sur les graviers et tombe. La roue du vélo est voilée, la peinture abîmée.





Ephèse

Voici une parole sûre, et qui mérite
d'être accueillie sans réserve :
le Christ Jésus est venu dans le
monde pour sauver les pécheurs
et moi le premier, je suis pécheur.
(1 Tim 1, 15)



Crète

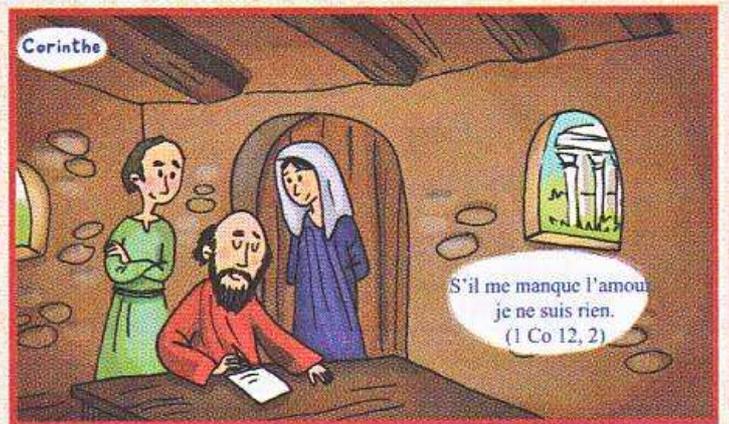
Voilà une parole sûre, et je
veux que tu t'en portes
garant, afin que ceux qui ont
mis leur foi en Dieu
s'efforcent d'être au premier
rang pour faire le bien :
c'est cela qui est bon
et utile pour les hommes.
(Tite 3,8)



Philippes

Que dois-je faire pour
être sauvé ?

Crois au Seigneur Jésus ; alors
tu seras sauvé, toi et
toute ta maison.



Corinthe

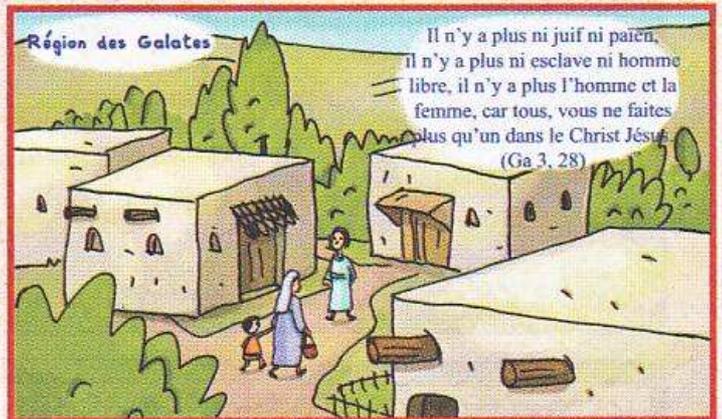
S'il me manque l'amour
je ne suis rien.
(1 Co 12, 2)



Damas

Paul,
pourquoi me persécuter ?
(Ac 22, 7)

Qui es-tu, Seigneur ?
(Ac 22, 8)



Région des Galates

Il n'y a plus ni juif ni païen,
il n'y a plus ni esclave ni homme
libre, il n'y a plus l'homme et la
femme, car tous, vous ne faites
plus qu'un dans le Christ Jésus.
(Ga 3, 28)



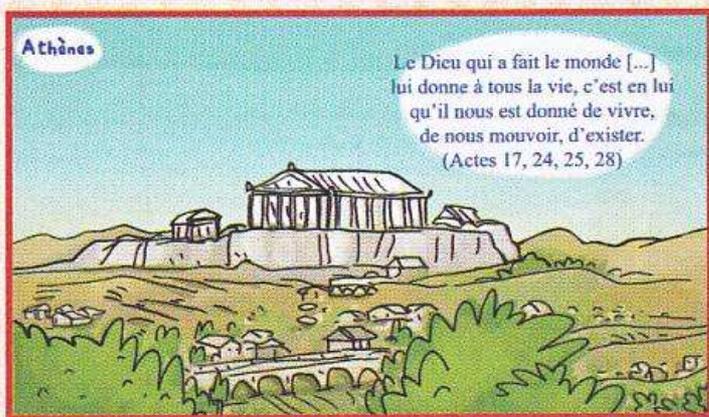
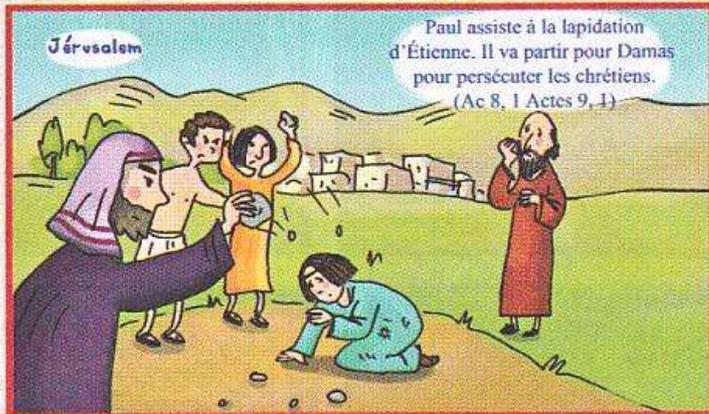
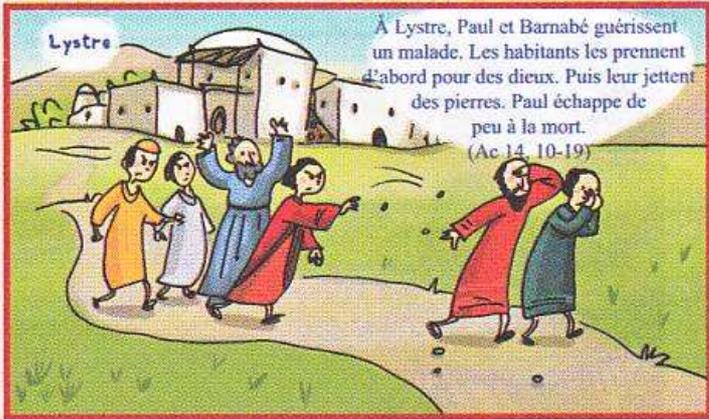
Thessalonique

Soyez toujours dans la joie,
priez sans relâche,
rendez grâce en toute circonstance.
(1 Th 5, 16-18)



Rome

Accueillez-vous donc les uns
les autres comme le Christ vous
a accueillis pour la gloire de Dieu.
(Ro 15, 7)



Enjeu : Nos paroles, mais aussi nos gestes, nos actes de tous les jours sont importants : ils peuvent être blessants, mais aussi surtout bons. Ils peuvent ouvrir à la rencontre de Dieu en témoignant de Jésus Christ.

Prévoir :

- **grand panneau** qui évoluera au fur et à mesure des étapes, **au centre une image du signet** agrandie (livre ouvert et parole : « Tu es aimé de Dieu, il te connaît par ton nom »)
- **Des papiers en forme de nuages**
- **Des papiers en forme de rayons de soleil**
- Des bandes de papier de couleur
- Une bougie
- Une Croix (fabriquée en bois, très grande, sur un socle)
- Livre Ta Parole est un trésor
- Lecteur CD avec CD chants

1. **Accueil :** on reprend comme passerelle le vécu de la célébration du 29 janvier avec les enfants (p 2 et 3 de leur document). les inciter à retrouver les 4 temps de la célébration :

- Procession d'entrée (cierges, livre, panneau de la création)
- Proclamation de la Parole (évangile selon St Jean)
- Démarche personnelle (Dieu t'aime)
- L'envoi.

L'animateur dit : « dans la célébration, nous avons entendu que DIEU crée et que ce qu'il crée est bon. Sa Parole est source de vie. Il nous crée et nous connaît. Pouvez-vous me redire une parole entendue à la célébration ? »

Temps de partage.

Cette vie nous est confiée. Alors que faisons-nous de cette vie aujourd'hui, dans nos actes ? Dans nos pensées ? Nos actes et nos paroles de tous les jours ont de l'importance : ils ont un effet sur nous et sur les autres.

2. **Jeu de rôle :** on répartit les enfants en 3 groupes si le nombre est important sinon, on partage sur les 3 situations avec l'équipe.

- a. **Situation :** « je ne suis pas reconnue, j'ai l'impression de ne pas exister pour les autres » ex : « à l'école, Lucie connaît toutes les réponses aux questions que pose le maître mais il ne l'interroge pas même si elle lève le doigt. »
- b. **Situation :** « je suis accusé à tort parce que je suis différent. » ex : « dans les vestiaires du club de foot, Antoine s'est fait voler sa console de jeu. Tout le monde pense que c'est Adrien le voleur, parce que ses parents n'ont pas beaucoup d'argent et qu'il rêve d'en posséder une. »
- c. **Situation :** « je n'ai pas de chance » ex : « Paul a reçu un magnifique vélo pour son anniversaire. Il part l'essayer mais pour éviter un chien sur la route, il dérape sur le gravier et tombe. Le vélo est abîmé (roue et peinture) »

Identifier bien les personnages.

Quelles sont les paroles blessantes ou réconfortantes qui pourraient suivre dans les différentes histoires?

On mime les 3 situations dans les équipes (6 à 10 enfants par équipe)

➤ Mise en commun :

Chaque groupe joue devant les autres. Ils prennent la page 4 de leur module 3 et chacun complète les bulles.

L'animateur reprend :

- qu'est-ce que nous avons découvert sur les paroles, celles qui font du bien ? celles qui blessent ?

- qu'est-ce que nous avons découvert sur les gestes, ceux qui font du bien ? ceux qui blessent ?

- nous allons écrire sur les nuages gris les paroles et gestes négatifs

- nous allons écrire sur les rayons de soleil les paroles et les gestes positifs

On prend le panneau, les rayons et les nuages sont collés tout autour de livre.

Il reprend :

• quelles sont les paroles que nous aimons entendre ? qui nous font du bien

• quelles sont les gestes que nous aimons entendre ? qui nous font du bien

- ✓ à l'école
- ✓ à la maison
- ✓ entre copains
- ✓ dans les activités sportives
- ✓ dans les réunions de famille

On termine par un **temps de prière** : vers le coin prière, on regarde le panneau, la bougie allumée, le livre de la Parole.

On invite les enfants à écrire dans leur carnet de vie ce qu'ils veulent retenir de cet échange. Temps de méditation dans le silence.

On récite le **Notre Père** en se donnant la main.

Chant : Ta parole est vivante

2^e partie ci-dessous

Prévoir :

- plateau de jeu et cartes
- bougie
- livre ta parole est un trésor
- lecteur DVD avec DVD
- lecteur CD avec CD
- panneau avec nuages et rayons de soleil
- une bande cartonnée en couleur

1. Accueil :

L'animateur demande aux enfants de se rappeler ce qu'ils se souviennent de la séance précédente, ils regardent le panneau.

2. Un témoin : Saint Paul :

L'animateur dit : « nous avons expérimenté que nos paroles, nos actes peuvent être destructeurs ou au contraire donner vie. Il y a dans la Bible un homme, Saul de son nom juif, Paul de son nom romain, qui a d'abord eu des paroles et des actes destructeurs contre ceux qui avaient foi en Jésus. Puis, cet homme a fait une rencontre extraordinaire.

On visionne le DVD. Paul, un aventurier de la FOI.

- « Qu'avons-nous vu et entendu au début ? »
- Quelle rencontre extraordinaire fait Paul ?
- Qu'est-ce que cela change dans sa vie ? »

Il reprend « après sa conversion au Christ, Paul a eu des paroles de vie qui ont fait grandir les communautés chrétiennes en témoignant de Jésus christ. »

Pour les catéchistes : Paul, originaire de Tarse, juif, pratiquant, n'aime pas les amis de Jésus. Il a des paroles très dures envers les chrétiens. Il les persécute, veut leur mort. Il demande au grand prêtre le droit d'aller à Damas pour capturer les disciples de Jésus et les ramener enchaînés à Jérusalem. . Sur le chemin de Damas, Paul tombe à la renverse de cheval et entend une voix, dans une grande lumière. Cette voix, c'est Jésus, « pourquoi me persécutes-tu ? » Cette rencontre va transformer toute la vie de Paul. Désormais, il n'a plus qu'un seul but : annoncer ce qu'il a vu, celui qu'il a reconnu. « Jésus le crucifié est le ressuscité, vivant pour toujours. Paul devient chrétien et se met à voyager dans tout l'empire romain pour parler de Jésus. Pour Paul, la bonne nouvelle de Jésus s'adresse à tous quelque soit le sexe, la nationalité ou le statut social. Ce qui constitue un chrétien, c'est sa relation au Christ. Pour garder contact avec les communautés chrétiennes qu'il fonde (LES EGLISES), Paul écrit les épîtres (lettres).

« Je vous propose un jeu qui consiste à découvrir la vie de Paul mais surtout ces paroles. »

- Les cartes sont distribuées (13 : lieu, 10 : paroles ,3 : évènement)
- Plateau sur la table
- Le plus jeune commence, il dépose une carte lieu en bonne place. Le joueur à sa gauche pose la carte parole ou évènement correspondante si l la possède, sinon, il passe son tour et ainsi de suite.
- Dès que deux cartes sont réunies, on lit à haute voix le texte et regarder le dessin.
- Celui qui a déposé la carte parole, ou évènement, dépose à son tour une carte lieu ...s'il n'en a pas, c'est le joueur à sa gauche qui en pose une.
- Il faut que toutes les cartes soient posées.
- A la fin du jeu : l'animateur demande à l'équipe de **choisir une parole, un acte de Paul et de l'écrire sur la bande en couleur**. Un enfant vient coller la bande **sur le grand livre du panneau et** le lit à haute voix.

3. Ta Parole est un trésor :

L'animateur présente le livre et explique : « les paroles et les actes de Paul sont réunis dans le livre des actes des apôtres et les épîtres. Ils sont lus régulièrement à la messe. Ils témoignent du Christ ressuscité et nous ouvrent à la rencontre de Dieu. Aujourd'hui encore, nous sommes guidés par ces actes et ces paroles dans notre vie de chrétien. Vous pourrez rejouer chez vous au jeu Il est dans votre classeur »

Avant de nous quitter, prenez votre carnet s de vie et notez :

- Qu'est-ce qui vous surprend ?
- Vous touche ?
- Vous questionne dans la vie de Paul ?
- Quelle parole de Paul choisissez-vous de garder ?

On écoute et on chante : ta parole est vivante (CD)