

# La Bible te raconte Jésus

---

## Leçon 3 : Le terrible mensonge

### But de la leçon

Démontrer que le péché a gâché la création parfaite de Dieu.

### Verset du jour

« Nous mangeons des fruits des arbres du jardin, excepté du fruit de l'arbre qui est au milieu du jardin. Dieu a dit de ne pas en manger et de ne pas y toucher sinon nous mourrons. »  
Genèse 3.2-3

### 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 -

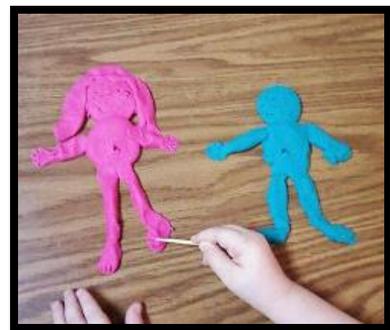
#### Pâte à modeler

#### Matériel

- Pâte à modeler

#### Étapes

1. Dès l'arrivée des enfants, divisez-les en deux groupes distincts et demandez à l'un de créer un homme et à l'autre de créer une femme en pâte à modeler. Les plus petits auront besoin d'aide. Cela pratiquera leur motricité fine.
2. Demandez aux enfants s'ils se souviennent des noms du 1<sup>er</sup> homme et de la 1<sup>re</sup> femme qui ont été créés. Poursuivez avec l'histoire biblique.



## Étape 3 - Histoire -

### Le terrible mensonge

Préalablement, lisez l'histoire 3, Le terrible mensonge, dans *La Bible te raconte Jésus : chaque histoire murmure son nom* (p.28 à 36).

### Pistes d'animation

- Utilisez des marionnettes que vous confectionnez vous-mêmes.



- Déguisez un enfant en arbre (drap ou papier brun pour le tronc et papier de soie vert pour les branches et faites-le tenir des pommes). Apportez un serpent en plastique et racontez l'histoire.
- Racontez l'histoire du jour en utilisant une vidéo (YouTube : Adam and Eve kids). Mettez-la en mode silence afin que ce soit vous qui racontiez l'histoire et non le narrateur de la vidéo.
- Lisez tout simplement à haute voix l'histoire 3, Le terrible mensonge, dans *La Bible te raconte Jésus : chaque histoire murmure son nom* (p.28 à 36).
- Appuyez sur le fait que toutes nos relations (avec les autres, avec la nature, avec Dieu, avec nous-mêmes) sont affectées par le péché. Le péché nous amène directement à la mort dans plusieurs aspects de nos vies : physique, psychologique, émotionnel, spirituel, social et culturel.

## 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.

« En fait, dans une autre histoire, tout serait terminé, et cela aurait été... la fin. Mais pas dans cette histoire. Dieu aimait trop ses enfants pour laisser l'histoire se terminer ainsi. Même s'il savait qu'il allait souffrir, Dieu avait un plan, un rêve magnifique. Un jour, il ramènerait ses enfants à lui. Un jour, il ferait à nouveau de ce monde une demeure parfaite pour eux. Et un jour, il essuierait chacun des larmes de leurs yeux.

Tu vois, quoiqu'il arrive, quels que soient les obstacles, Dieu aimerait ses enfants d'un Amour inimaginable. Cet Amour ne s'arrête pas, n'abandonne jamais, ne peut être cassé, dure encore et toujours.

Ils allaient l'oublier, fuir loin de lui et pourtant Dieu allait toujours leur manquer. Ses enfants allaient désirer ardemment sa présence comme des enfants perdus à la recherche de leur maison.

Dieu murmura une promesse à Adam et Ève avant qu'ils ne quittent le jardin : « Ce ne sera pas toujours comme ça! Je viendrai vous porter secours! Et à ce moment-là, je me battrai avec le serpent. J'éliminerai le péché, l'obscurité et la tristesse que vous avez laissé entrer dans ce monde, Je reviendrai pour vous! »

Et il tiendra sa promesse. Un jour, Dieu viendrait en personne. » (*La Bible te raconte Jésus : chaque histoire murmure son nom*, p.27)

## Étape 5 - Collation -

### Matériel

- Céréales Froot Loops ou Cheerios
- Corde

### Étapes

1. Au milieu de chaque table et dans un grand bol, distribuez beaucoup de céréales.
2. Distribuez à chaque enfant un bout de corde sur lequel vous aurez préalablement fait un bon nœud. Assurez-vous que le nœud soit assez gros pour ne pas que les céréales sortent de la corde.



3. Demandez à chaque enfant d'insérer des céréales dans la corde de manière à créer un serpent.
4. Lorsque leur corde est remplie, faites un deuxième bon nœud afin de fermer le serpent.
5. Laissez les enfants déguster leur propre serpent.

## Étape 6 - Jeu -

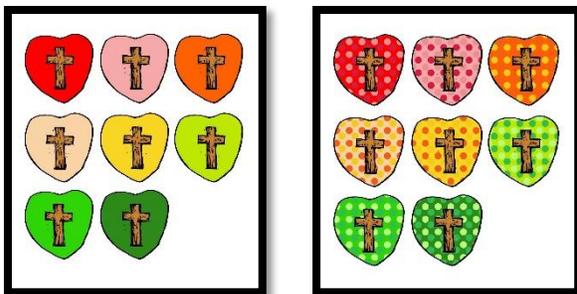
### Jeu d'association des pommes

#### Matériel

- Feuilles du jeu des pommes en quantité suffisante (1 jeu par enfant)
- Ciseaux
- Sacs zyploc

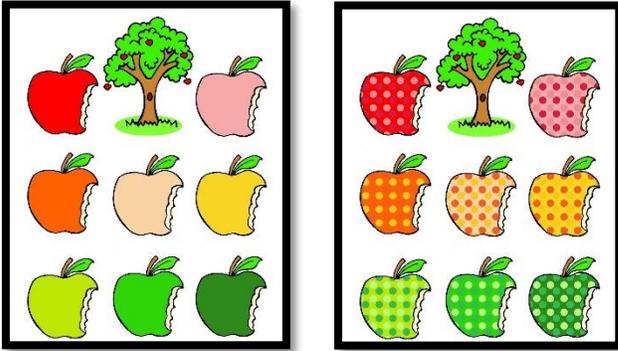
#### Étapes

1. Distribuez à chaque enfant 1 des 2 feuilles sur laquelle on retrouve des cœurs et une croix (voir annexe) avec 1 sac zyploc.



2. Demandez-leur de bien découper les pommes et de les placer dans le sac zyploc. Certains enfants auront besoin d'aide. Vous pouvez également faire cette étape préalablement.

3. Distribuez à chaque enfant 1 des 2 feuilles sur laquelle les pommes sont croquées.



4. Demandez maintenant aux enfants d'associer les pommes découpées à celles qui sont croquées selon la bonne couleur.
5. Rappelez aux enfants que la Bible au complet raconte l'histoire de Jésus qui est venu couvrir le péché d'Adam et Ève.
6. Gardez le jeu pour une autre occasion ou une autre année.

## Étape 7 - Bricolage -

### L'arbre de la connaissance du bien et du mal

#### Matériel

- Carton brun
- Carton vert
- Carton rouge, Froot Loops rouges ou pompons rouges
- Feuilles de gabarit du verset
- Ciseaux
- Colle en bâton



#### Étapes

1. Distribuez 1 carton brun à chaque enfant. Demandez-leur d'y déposer une main et de tracer le contour de celle-ci avec l'autre main. Certains enfants auront besoin d'aide. Cela sera le tronc de l'arbre.
2. Distribuez 1 carton vert à chaque enfant. Demandez-leur de dessiner un nuage et de le découper.
3. Distribuez à chaque enfant une 1 feuille de gabarit du verset et demandez-leur de coller d'abord leur « nuage » ainsi que leur « tronc » de manière à former un arbre.
4. Distribuez à chaque enfant soit des Froot Loops rouges, des pompons rouges ou 1 feuille de carton rouge dans laquelle il découpera des petits cercles. Demandez-leur de coller ces petits éléments rouges sur leur arbre. Ce sera le fruit interdit.
5. Faites le lien avec l'histoire du jour.