

# La Bible te raconte Jésus

---

## Leçon 38 : Une sombre nuit dans le jardin

### But de la leçon

Commencer à comprendre la raison pour laquelle Jésus a donné sa vie.

### Verset du jour

« L'heure est venue : voici, le Fils de l'homme est livré aux mains des pécheurs. » Marc 14.41

### 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 -

#### Festin de la Pâques

#### Matériel

- Pâte à modeler
- Assiettes de styromousse
- Images du jardin de Gethsémané



#### Étapes

1. Placez les enfants en équipe de 4 ou 5.
2. Demandez-leur de créer un joli jardin avec la pâte à modeler : arbres, fleurs, gazon, roches, etc.
3. Demandez aux enfants de présenter leur jardin aux autres enfants. Présentez ensuite des images du jardin de Gethsémané (voir annexes) et dites que l'histoire du jour s'est déroulée exactement dans ce jardin. Passez à l'histoire.

## Étape 3 - Histoire -

### Une sombre nuit dans le jardin

Préalablement, lisez l'histoire 38, Une sombre nuit dans le jardin, dans *La Bible te raconte Jésus : chaque histoire murmure son nom* (p.294 à 301).

#### Pistes d'animation

- Tamisez ou fermez les lumières de votre local afin de mettre les enfants dans l'ambiance de cette nuit-là. Apportez une simple lanterne ou une chandelle pour vous éclairer.
- Utilisez 1 jardin de pâte à modeler créé par les enfants lors de l'activité préparatoire comme décor et racontez l'histoire avec des petits bonhommes de plastique (lego, playmobil, little people).
- Utilisez les images de l'histoire du jour dans la *Bible te raconte Jésus* sur un Powerpoint (voir annexes).
- Appuyez sur le fait que Jésus savait très bien qu'il allait souffrir et qu'il allait porter le poids de tous les péchés sur ses épaules. Nous nous sentons mal quand nous réalisons notre état de pécheur. Imaginez Jésus portant tout sur lui! Malgré cela, il est resté par amour pour nous. Il savait que c'était le plan de Dieu et il lui faisait entièrement confiance. Il a même pris le temps de guérir le soldat que Pierre avait blessé. Rien n'allait arrêter Jésus de remplir sa mission.

## 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.

« Il savait que, pour lui, c'était le temps de mourir. Son Père et lui l'avaient prévu il y a très longtemps. Jésus allait prendre sur lui la punition pour toutes les mauvaises choses que chaque être humain avait commises ou commettrait. [...] Il fallait que tout le poison du péché entre dans son propre cœur. [...] Mais il y avait quelque chose d'autre, quelque chose d'encore plus horrible. Lorsque les gens fuyaient loin de Dieu, ils perdaient Dieu. Ne pas être proche de Dieu était comme une punition. Jésus allait prendre sur lui cette punition. [...] Pas de problème : c'était le plan de Dieu. "C'est pour cette raison que je suis né dans ce monde." » (*La Bible te raconte Jésus : chaque histoire murmure son nom*, p.294 à 301)

## Étape 5 - Collation -

### Matériel

- Bretzels en long
- Raisins verts coupés en deux

### Étapes

1. Avant le début de la classe, préparez les collations.
2. Disposez un grand bretzel de manière à faire le tronc de l'arbre. Puis, placez des plus petits bretzels en guise de branches et de racines (voir image).
3. Installez ensuite des raisins coupés en deux pour faire les feuilles.
4. Donnez 1 arbre pour 2 ou 3 enfants.
5. Faites le lien avec l'histoire du jour : Jésus est allé prier dans le jardin de Gethsémané où il se trouvait plusieurs arbres. Profitez-en pour discuter de la façon dont Jésus a dû se sentir à ce moment-là.



## Étape 6 - Jeu -

### Remettre l'histoire en ordre

### Matériel

- Images de l'histoire *Une sombre nuit dans le jardin* (voir annexe)

### Étapes

1. Préalablement, imprimez les images de l'histoire du jour. Assurez-vous qu'il y ait 1 copie de la série d'images pour 4 enfants.
2. Placez les enfants en équipe de 4.



3. Distribuez-leur les images de l'histoire et demandez-leur de les replacer dans le bon ordre chronologique. Certains enfants auront besoin d'aide.
4. La première équipe à avoir terminé gagnera.
5. À la fin du jeu, prenez le temps de bien revenir sur l'histoire du jour.

## Étape 7 - Bricolage -

### Dessin

### Matériel

- Feuille de dessin (voir annexe)
- Crayons de couleurs



### Étapes

1. Imprimez la feuille de dessin en quantité suffisante.
2. Distribuez 1 feuille de dessin à chaque enfant avec des crayons de couleurs.
3. Demandez aux enfants de colorier le dessin et faites le lien avec l'histoire du jour.