



Défi 8

LA BIBLE LE GRAND DÉFI

ÉLIE ET LES PROPHÈTES

1 Rois 18.30-39

Buts



Démontrer que la foi en Dieu peut engendrer des situations exceptionnelles.

Encourager à ne pas adorer les idoles de notre siècle.

Timing

Accueil	5 min
Jeu	10 min
Découverte du thème	10-15 min
Animation	30 min
Contexte biblique	5 min
Vidéo, partie 1	10 min
Expérience	5 min
Vidéo, partie 2	5 min
Chants	10 min
Conclusion	10 min
Activité supplémentaire	20 min



Matériel

Accueil : aucun matériel

Jeu : aucun matériel

Découverte du thème : aucun matériel

Animation :

- Une bougie
- Des allumettes

Conclusion : aucun matériel

Activité supplémentaire :

- Cartons bananes vides
- Un (ou 2) dé(s) en mousse
- Bonbons





Disposition de la salle

Si possible, tous les participants regardent dans la même direction afin de faciliter le jeu



Accueil

- Les enfants et adultes sont accueillis par le ou les animateurs
- L'animateur présente les différents intervenants
- Prière



Jeu

Tout le monde est assis dans le même sens. Désigner trois personnes qui seront cachées (qu'on ne voit pas, mais qu'on entend). Une des voix sera celle « de Dieu », tandis que les deux autres seront les voix des dieux. Faire un test de voix (chaque personnage caché dit la même phrase) pour que les participants soient capables de reconnaître la voix de Dieu. Ensuite, toutes les dix secondes, une voix donne un ordre, mais les participants ne devront obéir qu'à la voix de Dieu.



Découverte du thème

Demander si quelqu'un s'est déjà trouvé dans une manifestation. Si oui, interroger cette personne avec les questions suivantes :

- Quel a été ton ressenti dans cette manifestation, avec tout ce monde, cet élan de masse ?
- Étais-tu d'accord avec les convictions de la manifestation ?
- Si non, te serais-tu senti à l'aise ?
- Si, durant cette manifestation, 450 personnes t'avaient mis au défi de prouver que ton Dieu est le vrai Dieu, comment aurais-tu réagi ?
- Comment aurais-tu tenté de convaincre tout le monde ?

Si personne n'a jamais été dans une manifestation, il est quand même possible d'utiliser les mêmes questions, mais en « imaginant » les réactions.



Animation

CONTEXTE BIBLIQUE

Akab est le roi d'Israël de cette époque. Il a pour femme Jézabel qui, en résumé, déteste Dieu et tout ce qui s'y apparente (Élie). Ce couple royal adore les baals (les Baals étaient les divinités que les voisins d'Israël adoraient). Du coup, le peuple d'Israël ne sait pas sur quel pied danser (1 Rois 18.21).

Va-t-il suivre Akab (Baal) ou Élie (Dieu) ?

Élie provoque les serviteurs de Baal en mettant Dieu et Baal en compétition. Il prépare deux autels pour offrir les sacrifices. Le but est que chaque groupe invoque son dieu respectif et lui demande d'allumer le feu (sans toucher une allumette ou un briquet, bien sûr !)

VIDÉO | PARTIE 1

Passer la vidéo : La vie du prophète Élie (épisode 5).

<https://www.youtube.com/watch?v=4pAl3HaC1y0&list=PL9FA4B3D7799F7C6E&index=5>

Pour commencer : 3m10 à 4m20

Les serviteurs de baal invoquent leur dieu toute la matinée. Mais ils ne reçoivent aucune réponse, bien qu'ils soient 450 à danser et qu'ils commencent à se faire des entailles sur leur corps. Sachant qu'ils vont échouer, Élie prend même la liberté de les narguer (v. 27). Nous pouvons voir la confiance totale qu'Élie accorde à Dieu.

C'est maintenant le tour d'Élie.

- Que fait-il en tout premier ? (v. 30)

Ensuite, il creuse un fossé afin de le remplir d'eau. Élie termine de préparer l'autel en y mettant le bois et le taureau. Tout est prêt pour la démonstration.

- Cependant, qu'est-ce qu'Élie demande au peuple ? (v. 34).
- As-tu déjà essayé de faire brûler un bois humide ou mouillé ?
- A-t-il bien brûlé ?
- D'après toi, pourquoi Élie a-t-il demandé d'inonder l'autel ? (pour faire ressortir encore plus l'effet surnaturel et montrer la puissance de Dieu !)

EXPÉRIENCE

Allumer une bougie (si possible assez grande) et la laisser brûler pendant quelques minutes, puis l'éteindre. De la mèche s'échappe une fumée abondante. Si l'on tient une allumette enflammée dans le nuage de fumée, la flamme jaillit et la mèche se rallume.



But : faire ressortir le côté « surnaturel »

VIDÉO | PARTIE 2

Pour finir (suite de la vidéo) : 4m20-5m11

- Par quoi Élie commence-t-il sa démonstration ? (v. 36-37)

Voilà un bon réflexe que nous devons tous, si possible, utiliser dans toutes les situations possibles et imaginables.

- Que demande-t-il ? (v. 37).

Et, par conséquent, Élie demande à Dieu d'envoyer le feu sur l'autel. Après l'échec des serviteurs de Baal, la réussite d'Élie démontre par « a + b » que Dieu est vivant et qu'Il est le seul vrai Dieu. Les Israélites sont maintenant devant un choix évident.

- Comment réagissent-ils ? (v. 39)

CHANTS

Notre Dieu

JEM 951

Si tu as la foi comme un petit grain de moutarde

1 Timothée 1.7 (Dieu de nous a pas donné)

JEM 613

Conclusion

Même si nous sommes seuls contre tous et que nous avons le Seigneur Dieu de notre côté, nous sommes plus que vainqueurs, car :
Qui connaît un verset très connu ?

Apprendre par cœur : « Si Dieu est avec nous qui sera contre nous » ? Romains 8.31

De nos jours, nous n'offrons plus de sacrifices, alors de quelle manière pouvons-nous faire plaisir à Dieu ?

Avoir un dessin des douze pierres de l'autel et écrire une idée dans les pierres.

(annexe 1)

Prière





Activité supplémentaire pour le culte de l'enfance

JEU

Former deux équipes. Le but du jeu est de réparer (construire) l'autel du Seigneur décrit dans l'histoire avec les 12 pierres (pour le jeu, elles sont représentées par des cartons bananes). Les deux équipes s'affrontent pour empiler les «pierres» et c'est la première qui a réussi qui gagne. Les équipes lancent un dé à tour de rôle. À chaque tour, c'est un autre joueur de l'équipe qui lance le dé.

Pour avoir une pierre, il faut obtenir un 6 ou un 1. Chaque chiffre correspond à un bonus ou au contraire à un gage (voir la liste ci-dessous) ! C'est le moniteur/la monitrice qui s'occupe de distribuer les pierres, ou d'expliquer à chaque tour à quoi correspond le chiffre que l'équipe a obtenu (possibilité d'afficher le tableau pour que les enfants sachent à quoi les chiffres correspondent). Si la partie se termine trop vite, on peut proposer une revanche !

- 6 = une pierre gagnée pour son équipe
- 5 = l'équipe a le droit de relancer le dé
- 4 = les équipes échangent leur nombre de pierres
- 3 = l'équipe adverse joue deux fois de suite
- 2 = une pierre donnée à l'autre équipe (rien si l'équipe n'en a pas)
- 1 = une pierre gagnée pour son équipe

Offrir des bonbons aux gagnants et des petits bonbons aux perdants.

