

Actes 14 - Paul pris pour un dieu !



Paul est pris pour Hermès.

Hermès est le dieu du commerce, des professions qui s'occupent de la communication comme les imprimeurs, le gardien des routes et des carrefours, des voyageurs, des bergers, et dieu de la ruse, du vol et des voleurs.

Le caducée (emblème) d'Hermès est composé d'un bâton surmonté de deux ailes (symbolisant la vélocité d'Hermès le messager des dieux), autour duquel s'enroulent deux serpents qui se font face à son sommet.

[Remplacer par le fr. courant s.v.p]

8 A Lystre, se tenait assis un homme impotent des pieds, boiteux de naissance, et qui n'avait jamais marché. 9 Il écoutait parler Paul. Et Paul, fixant les regards sur lui et voyant qu'il avait la foi pour être **guéri**, 10 dit d'une voix forte:

— Lève-toi droit sur tes pieds.

Et il se leva d'un bond et marcha. 11 A la vue de ce que Paul avait fait, la foule éleva la voix, et dit en langue lycaonienne :

— Les dieux sous une **forme humaine** sont descendus vers nous.

12 Ils appelaient Barnabas Zeus, et Paul Hermès, parce que c'était lui qui portait la parole. 13 Le prêtre de Zeus, dont le temple était à l'entrée de la ville, amena des taureaux avec des bandelettes vers les portes, et voulait, de même que la foule, offrir un sacrifice. 14 Les apôtres Barnabas et Paul, ayant appris cela, **déchirèrent leurs vêtements**, et se précipitèrent au milieu de la foule, 15 en s'écriant:

— O hommes, pourquoi agissez-vous de la sorte? Nous aussi, nous sommes des hommes **de la même nature** que vous; et, vous apportant une bonne nouvelle, nous vous exhortons à renoncer à ces choses vaines, pour vous tourner vers le Dieu vivant, qui a fait le ciel, la terre, la mer, et tout ce qui s'y trouve. 16 Ce Dieu, dans les âges passés, a laissé toutes les nations suivre leurs propres voies, 17 quoiqu'il n'ait cessé de rendre témoignage de ce qu'il est, en faisant du **bien**, en vous dispensant du ciel les pluies et les saisons fertiles, en vous **donnant** la nourriture avec abondance et en remplissant vos cœurs de **joie**.

18 A peine purent-ils, par ces paroles, empêcher la foule de leur offrir un sacrifice.

8-10. Cette guérison est semblable à celle de Pierre en Ac 3. Paul est ainsi placé à pied d'égalité avec Pierre, chef des apôtres.

11. Il y a confusion d'identité, mais en même temps ironie, parce que le sens profond du christianisme, c'est que Dieu a pris forme humaine en Jésus-Christ.

14. Déchirer ses vêtements est un signe de colère et de deuil.

15. Paul affirme l'égalité entre tous les êtres humains qui est à la base du christianisme. Voir aussi Ga 3:28.

16-17. Affirmation de la bienveillance de Dieu. Il est tolérant et ne porte pas de jugement, il bénit, il remplit de joie.

Zeus est l'équivalent grec du dieu romain Jupiter, le "chef" des dieux. Il a pour emblème des éclairs. Hermès est l'équivalent grec de Mercure. Il est le messager des dieux, c'est pourquoi il a souvent des ailes à ses chaussures ou porte le caducée avec des ailes.

Animation



1. Découvrir le texte des Actes, chap 14.

Selon les indications ci-dessus (préparer et lire le texte en français courant plutôt que la version Segond)

Lire le texte avec les jeunes, expliquer les termes qu'ils ne comprennent pas.

Mettre l'accent sur la méprise concernant l'identité de Barnabé et Paul. Cela les mets en colère. Ils ne veulent pas être pris pour ce qu'ils ne sont pas. Paul n'est pas à la recherche d'honneur, de gloire, de célébrité.

2. Jeu : la lutte verbale

Pour introduire ce jeu, le catéchète peut se tromper volontairement dans les prénoms des jeunes et voir leurs réactions. (Attention, cela demande un peu de préparation, c'est-à-dire quelques questions ou interventions à prévoir pour placer les "faux" prénoms.) Possibilité de les provoquer en disant "ce n'est pas important que ce soit le faux prénom" etc. Le but est de susciter un peu de colère... et donner du relief ou du contenu à la lutte verbale.

Donner des consignes claires, notamment sur le fait qu'on ne touche pas l'autre.

Jeu : la lutte verbale

C'est une lutte purement verbale. Deux joueurs se font face, debout, sans se toucher, mais on peut bouger. L'un dit OUI, l'autre NON. On peut passer par tous les tons.

Après deux minutes, stopper le jeu et inverser les rôles.

A la fin du jeu, faire le tour pour que chacun des participants puisse exprimer ce qu'il a ressenti, comment il a vécu ce moment, dans l'affirmation et dans la négation.

Conclure sur l'importance pour chacun du respect de son identité.

3. Nous sommes tous égaux et avons tous une place

Demander et engager une discussion :

a) Questions sur le texte : Comprenez-vous la colère de Paul ? Que se passe-t-il ? Pourquoi est-il fâché ? Qu'est-ce qui le met en colère ?

Voir les données sur la colère dans le document : les émotions [mettre un lien actif s.v.p]

b) Questions sur soi : Qu'est-ce que cela vous fait lorsqu'on vous prend pour quelqu'un d'autre ? Ou quand on vous dit que vous n'êtes pas à votre place (c'est pas pour votre âge ! ou c'est pas pour les filles/ pour les garçons ! ou c'est interdit aux étrangers / aux Suisses ! p. ex. au passage des passeports dans un aéroport).

Enseignement :

Dans cet épisode, Paul pourrait devenir une star et prendre du pouvoir sur les autres. Il ne le veut pas, parce que le message de Dieu que Paul a reçu est clair : tous les humains sont égaux devant Dieu.

Les humains mettent des barrières, entre nationaux et étrangers, entre les classes sociales, entre les hommes et les femmes. Mais Dieu ne fait aucune différence, ne met aucune barrière entre les humains. Il se présente comme le Père de tous et nous appelle à nous considérer comme des frères et des sœurs.



4. Chant

Vitrail 153 ou Alléluia 52-02

Oui, nous faisons partie de la famille de Dieu,
comme héritiers du Père.
Nous partageons nos biens, nos joies et nos fardeaux,
nous sommes sœurs et frères.

5. Verset à colorier dans la Bible

Les versets à colorier

Galates 3 : 26-28. C'est par la foi que vous êtes fils de Dieu dans l'union avec Jésus-Christ. Vous tous, en effet, avez été baptisés pour être unis au Christ et vous vous êtes ainsi revêtus de la condition nouvelle qui est dans le Christ. Il n'y a donc pas de différence entre les Juifs et les non-Juifs, entre les esclaves et les hommes libres, entre les hommes et les femmes; vous êtes tous un dans l'union avec Jésus-Christ.

Explications :

Juifs et non-juifs, ou juifs et grecs : barrière religieuse ou nationale (les grecs, puis les romains se définissaient comme les gens civilisés au contraire des barbares, c'est-à-dire tous les autres peuples).

Esclaves et hommes libres : les grecs et les romains utilisaient des esclaves. Toute une partie de la population était ainsi privée de tous les droits, ils appartenaient comme des objets à leurs maîtres qui avaient droit de vie et de mort sur eux. Les esclaves ne pouvaient se marier qu'avec l'autorisation de leurs maîtres et leurs enfants devenaient à leur tour des esclaves.

Hommes et femmes : ils n'étaient pas égaux devant la loi. Ils n'avaient pas les mêmes droits, la femme avait un statut de soumission à l'homme.

Commentaire :

Il est important, dans notre société actuelle multiculturelle, de rappeler ce principe fondamental d'égalité. C'est le christianisme qui a produit cette égalité (tolérance, abolition de l'esclavage et finalement reconnaissance des droits des femmes et des enfants) même si cela a pris du temps et que — malheureusement — l'Eglise n'a pas toujours été à la pointe dans ces luttes. L'Évangile fait aussi son chemin dans la société, hors de l'Eglise.

6. *Le nœud humain*



Le nœud humain

But du jeu : Démêler un nœud fait par le corps des participants eux-mêmes.

Les joueurs forment un cercle où ils sont épaule contre épaule. Tout le monde ferme les yeux et tend ses bras en avant. Chacun attrape une main pour chacune des siennes. Le nœud étant fait, les joueurs ouvrent les yeux et doivent essayer de le défaire tous ensemble sans se lâcher les mains.

Ce que ce jeu nous apprend. La coopération est nécessaire pour débloquer la situation, dans le respect de l'autre car les changements de positions sont souvent acrobatiques. Chacun a une place dans une chaîne humaine, à l'égalité des autres. Parfois, il n'y a qu'une seule chaîne, parfois plusieurs, mais jamais personne n'est tout seul (il devrait alors se prendre lui-même les mains, ce que personne ne fait).

On peut mettre ce jeu en relation avec Ga 3 : 26-28 : inclusion de tous dans une même chaîne.

On peut mettre ce jeu en relation avec la colère, comme force "tranquille" de changement : il ne sert à rien de tirer, secouer le groupe pour le défaire, mais plutôt s'organiser.

7. *Compléments*

Adaptation pour le culte de l'enfance, voir

- L'Eglise en Actes, (Dossiers pour le Culte de l'Enfance), S.E.D. 2001 p. 55-64.

8. *Matériel*

- de base : crayons de couleur pour colorier dans la Bible, feutres pour écrire ou dessiner

© Jean-Marie Thévoz, 2008