

## Les Actes des Apôtres Jeu d'extérieur pour enfants 10-12 ans

### Objectif

Faire découvrir - par le moyen du jeu - la vie des premiers disciples de Jésus et l'événement de la conversion de Saul en plein milieu juif et païen à partir des Actes des Apôtres.

### Durée :

1 - 2 heures (tout compris)

## GRAND JEU

Pour ce jeu, nous avons retenu dans les *Actes des Apôtres* les éléments suivants :

- la sortie de Jérusalem, la dispersion à l'extérieur d'Israël
- la création de communautés de disciples de Jésus
- les disciples de Jésus sont d'origine juive et païenne
- ils ne s'appellent pas tout de suite « chrétiens »
- leur signe pour se reconnaître est le poisson (en grec : *icthus*. Un code : «I» comme «*lesous*» = Jésus - «C» comme «*Christos*» = Christ - «TH» comme «*Théou*» (de) = dieux (génitif) - «U» comme «*Uios*» = Fils - «S» comme «*Sôter*» = Sauveur).
- ils mettent en commun leurs biens (argent)
- ils partagent le pain
- ils guérissent les malades
- ils annoncent la Bonne Nouvelle et obtiennent des conversions
- ils sont persécutés
- la conversion de Paul

Note : Pour comprendre le déroulement voir dans les annexes de ce document le plan de l'ère de jeu, les modèles d'objets, les fiches d'identités....

Remarque pour les animateurs : on n'utilise jamais le mot «chrétien», ni «communautés chrétiennes» (ces mots sont apparus plus tard. Ce sera dit dans le temps de reprise finale.

### • LANCEMENT

Tout le monde se rassemble à Jérusalem (cf. plan)

Une partie des jeunes reçoivent des cartes qui leur donnent leur identité. Ces identités sont données pêle-mêle, au hasard (à l'envers ?). On ne dit rien (cf. les cartes d'identité). Parmi eux il y en a un qui recevra la carte : « Je suis Etienne », un autre « Je suis Saul » et deux autres « Je suis un proche de Saul ».

L'autre partie des jeunes (il faudra calculer leur nombre en fonction du nombre total de joueurs [environ la moitié]) ne reçoivent pas de carte : ils seront les « persécuteurs » mais il ne faudra pas l'annoncer devant tout le monde (on leur dira dans l'explication au deuxième groupe).

### • ACCROCHE : 10 minutes maxi.

Un animateur raconte avec le ton et sans longueur... (ne pas lire)

Nous sommes sous l'Empire Romain de César Auguste. Nous sommes en l'an 30.

Jésus est mort crucifié. Pourtant, pendant 40 jours, plusieurs de ses disciples l'ont vu vivant ! « Il est ressuscité », disent-ils ! Ses disciples restent très unis. Ils essaient de comprendre le sens de ce qui est arrivé. Ils sont remplis de joie mais aussi d'une forte crainte ! Ils se réunissent souvent, dans une maison, à Jérusalem.

40 jours après la fête de la Pâque, Jésus pourtant a disparu à leurs yeux. Juste avant, il leur a dit ces étranges paroles : « Vous allez recevoir une force, celle de l'Esprit Saint. Vous serez mes témoins à Jérusalem, dans toute la Judée et la Samarie, et jusqu'aux extrémités de la terre ». Et hop ! Plus rien. Plus de Jésus... Et puis, encore 10 jours après, le jour de la Pentecôte, il est arrivé quelque chose d'extraordinaire : les apôtres, les disciples, Marie la Mère de Jésus, étaient réunis comme à leur habitude dans la maison. Et ils ont senti un grand feu les envahir, les brûler de l'intérieur. Et ils se sont tous mis à parler une multitude de langues et à louer Dieu dans toutes les langues ! Et puis, ils se sont sentis pleins de joie, pleins de vie, pleins d'énergies ! Comme si la peur les avait totalement quittés. A tel point qu'il arriva un fait surprenant :

Il y avait parmi eux un homme rempli de l'Esprit Saint. Il s'appelait Etienne. Il était plein de foi, il annonçait la résurrection du Seigneur, il faisait des prodiges et des gens devenaient croyants en grand nombre. Alors, il y eut des mécontents qui avaient peur de ses paroles et des gens qui devenaient disciples de Jésus.

On décida d'arrêter Etienne.

Etienne (celui qui aura reçu cette identité) s'avance...

On l'interrogea et Etienne parla avec liberté et foi ! Mais ses paroles énervèrent les hommes qui l'interrogeaient au tribunal. La colère gagna l'assemblée ; le danger grandissait autour d'Etienne. Dans l'Assemblée, il y avait Saul et deux de ses proches. Ils poussèrent Etienne avec de grands cris.

Etienne ! Cours ! Enfuis-toi !

Etienne part en courant. Saul (qui aura reçu cette identité) et ses deux compagnons (idem) le poursuivent !

Qu'allait-il arriver ?

(Note : dans le récit, Etienne n'a pas cherché à s'enfuir. Toutefois, pour faire entrer dans le jeu, nous avons introduit ce petit supplément).

Quand Saul et ses compagnons ont rattrapé Etienne, ils le ramènent.

Etienne fut lapidé, tué à coups de pierres, hors de la ville. En mourant il eut ces paroles étonnantes de foi et d'amour : « Seigneur, ne leur compte pas ce péché ».

Ce jour-là, et les jours suivants, une violente persécution éclata à Jérusalem.

Tous les disciples de Jésus se dispersèrent alors. Peu à peu, ils s'éloignèrent de Jérusalem pour annoncer partout la Bonne Nouvelle.

(pensivement) : « Vous serez mes témoins, jusqu'aux extrémités de la terre », avait dit Jésus.

« Etienne » rend sa carte et en reçoit une autre

Les 2 autres « Je suis un proche de Saul » rejoignent le groupe des « persécuteurs ».

#### • CONSIGNES

L'animateur (1) regroupe tous les disciples de Jésus à Jérusalem (cf. cartes d'identité distribuées au début) et leur donne les consignes. L'animateur (2) invite tous les autres (persécuteurs) sauf Saul et l'Ange à se regrouper à bonne distance du 1er groupe pour leur donner les consignes.

On explique à Saul et à l'Ange leur rôle particulier...

**Il faudra l'attention de tous les jeunes pour bien comprendre les règles du jeu**

### **Explications pour le premier groupe des disciples :**

Chacun de vous êtes des disciples de ce Jésus, crucifié il y a peu de temps.

Vous habitez dans 4 villes : Damas, Corinthe, Ephèse et Antioche. Chacun retient la ville où il habite (cela ne sert qu'au départ du jeu. On peut ramasser les cartes d'identité). Vous voulez faire vivre mais aussi développer

les communautés des disciples de Jésus, car vous savez que croire en Lui est un chemin de bonheur ! Vous avez une forme de vie : le PARTAGE. Vous PARTAGEZ TOUT ! Mais on vous prend pour une secte, vous troublez l'ordre public, et on veut vous faire disparaître (comme Jésus !).

Voilà ce que vous devrez faire, continuellement : Vous devrez aller porter un objet à la fois dans une autre communauté de votre choix.

Attention, les persécuteurs, juifs ou païens vont chercher à vous barrer la route, et aller jusqu'à vous mettre en prison !

L'animateur donne alors un ruban (queue de singe) à chacun. Chacun le glisse dans la ceinture de son pantalon, à l'arrière, ou enfle un bout dans une poche. Attention, le ruban ne doit pas être trop court, et ne doit pas être noué (l'animateur vérifie).

Si un persécuteur attrape votre ruban, vous devrez vous arrêter. Tout n'est pas perdu. Le persécuteur va encore vouloir prendre ce que vous transportez. C'est pourquoi, il faut toujours vous déplacer avec vos deux poings fermés, votre objet précieux étant caché dans l'une de vos mains. Le persécuteur devra deviner la bonne main.

- S'il gagne : hélas ! vous devez lui donner votre bien. Reprenez votre ruban et partez en prison. Votre persécuteur vous y emmènera. Si vous avez de la chance, ou plutôt, assez de foi, un ange viendra peut-être vous en libérer....
- Si le persécuteur ne devine pas la bonne main, il doit assurer votre sécurité en vous conduisant jusqu'à la communauté chrétienne la plus proche. Il ne s'en approche pas ! Reprenez et remettez votre ruban quand vous serez arrivés dans la communauté où il vous aura conduit. Laissez votre bien à vos frères dans la foi, et essayez de repartir chez vous ou à Jérusalem pour prendre d'autres biens.

Si vous avez un poisson, cachez-le bien, également dans votre poing. Même principe qu'expliqué précédemment. Mais, si le persécuteur tombe sur ce poisson, alors, il se convertit ! C'est alors lui que vous amenez à Jérusalem. Il devient, comme vous, disciple de Jésus, et recevra un ruban. Il sera alors dans votre camp.

Les persécuteurs ne seront jamais plus de 1 contre 1.

- Vous êtes des disciples de Jésus, citoyens de la Cité. Vous n'avez pas le droit de circuler les mains vides : vous êtes remplis de l'Esprit Saint et c'est une passion, une nécessité pour vous de faire vivre les communautés, d'annoncer la bonne nouvelle !
- Si vous êtes pris à voyager les mains vides, vous serez éliminés du jeu pendant quelques minutes. Un animateur peut vous contrôler quand il veut.

Attention (encore quelques points particuliers) :

- il y a parmi eux les persécuteurs un homme qui a tout pouvoir. Il n'a pas besoin de vous demander votre bien : dès qu'il vous a attrapé, il vous emmènera sans discussion en prison. C'est un homme plein de violence contre vous. Même le poisson n'a sur lui aucun effet !
- vous n'avez pas le droit d'être plus de 3 dans la même communauté chrétienne. Si un quatrième frère arrive, il faut alors que l'un de vous s'en aille, sinon l'un de vous, au hasard, sera éliminé durant quelques minutes ! Attention, vous serez de plus en plus nombreux !!!!
- Si vous transportez deux objets à la fois vous serez éliminés durant quelques minutes (un persécuteur ou un animateur peut vous dénoncer).
- Vous pouvez toujours, en cours de route, vous réfugier dans une communauté chrétienne. S'il y a là déjà trois personnes à l'intérieur, il faut que l'une d'elles sorte !

A la fin du jeu, si les persécuteurs ont tout pris, vous avez perdu ! Plus vous conserverez d'objets, plus vos communautés sont renforcées, vivantes !!

Toutes les fois qu'une consigne n'est pas appliquée, c'est l'élimination du tricheur pendant quelques minutes. Ceux qui sont éliminés vont en haut de l'escalier quelques minutes.

Quand toutes les explications sont données et comprises :

- remettre à chaque jeune un ruban. Chacun le met dans la ceinture ou dans une poche arrière, devant l'animateur qui vérifie.
- Les jeunes se regroupent par ville.
- L'animateur reprend toutes les « cartes d'identité ».
- L'animateur donne à chaque ville 2 bocaux : dans l'un il y a, pêle-mêle : pains, bonne nouvelle, pouvoir de guérison, argent ; dans l'autre, il y a des poissons. Chacun y prend 1 objet et le met dans l'une de ses mains.
- ATTENDRE LE SIGNAL DU DEPART

## Explications pour ce deuxième groupe des persécuteurs :

Les disciples de Jésus sont des gens gênants. Ils habitent dans 4 villes : Damas, Corinthe, Ephèse et Antioche (se référer au plan). Mais, ils circulent sans arrêt. Leur message est insupportable. Ils troublent l'ordre public. Ils ont des mœurs bizarres. Il faut absolument les empêcher dans leurs activités : ils se promènent avec du pain, de l'argent, des messages qu'ils appellent une Bonne Nouvelle, et même des pouvoirs de guérison. Grâce à tout cela, ils font vivre leurs communautés. Ils sont bizarres : ils partagent tout ! Il faut leur prendre leurs biens et les apporter à nos dieux (pour les païens) ou au Temple de Jérusalem (pour les Juifs).

leur montrer les emplacements et les corbeilles.

Les disciples ont chacun un ruban à la ceinture. Il vous faut attraper ce ruban (ils n'ont pas le droit de le fixer). Si vous arrivez à l'arracher : ils doivent s'arrêter. Mais ce n'est pas fini : ils cachent bien ce qu'ils transportent, dans un de leurs poings fermés. A vous de deviner dans quel poing l'objet est caché. Vous n'avez qu'une seule chance !

- Si vous trouvez la bonne main, vous leur prenez leur objet et vous amenez ce disciple en prison (montrer la prison). Vous lui rendez bien son ruban. Vous, les païens, vous amenez ensuite votre objet au dieu ; vous, les juifs, vous amenez votre objet au Temple de Jérusalem.
- Si vous trouvez un disciple de Jésus qui transporte deux objets en même temps, il n'est pas un bon disciple de leur Jésus ! Il est éliminé du jeu pendant trois minutes (il doit se rendre sur les marches).
- Si vous ne trouvez pas la bonne main, vous devez accompagner ce disciple vers la communauté chrétienne la plus proche, en assurant sa sécurité.

Attention !

- vous n'êtes jamais qu'un contre un ! Si vous êtes à deux, l'un de vous, au hasard, sera éliminé pendant quelques minutes.
- il vous est interdit de vous approcher à plus de deux mètres des communautés chrétiennes. Dans leur communauté, les disciples sont en sécurité. Par contre, ils ne doivent pas être plus de trois en même temps dans une communauté.
- Si vous trouvez un poisson dans la main de l'un des disciples, vous devenez vous-même disciple de Jésus (vous êtes converti). Vous êtes alors amené à Jérusalem, dans la communauté chrétienne, où l'on vous donnera un ruban et une mission. Vous aurez à faire vivre les communautés chrétiennes dont vous ferez désormais partie... et à votre tour, vous serez persécutés !
- Les disciples ont avec eux un personnage surnaturel : il a des pouvoirs étranges et peut parfois mystérieusement libérer les prisonniers...

Toutes les fois qu'une consigne n'est pas appliquée, c'est l'élimination du jeu pendant quelques minutes. Ceux

qui sont éliminés vont en haut de l'escalier quelques minutes.

Quand toutes les explications sont données et comprises :

- Attendre, sur place, que tous les disciples de Jésus soient prêts, dans leur ville, et qu'ils aient pris chacun leur objet.
- Puis, tous les persécuteurs s'éparpillent sur l'ère de jeu.
- ATTENDRE LE SIGNAL DU DEPART

## Deux personnages clé :

**L'ange** (Un animateur ou quelqu'un qui ne veut pas courir ?...)

Il observe particulièrement la situation de la prison. Quand il y a trop de monde, il va toucher les prisonniers de son choix. Ceux qu'il touche, et ceux-là seulement, sont libérés ! (en effet, dans le récit des Actes des Apôtres, plusieurs fois, Pierre, Paul, ou leurs compagnons, ont été mystérieusement libérés de leur prison).

Environ à la moitié du temps de jeu, l'ange va à la rencontre de Saul qui persécute les disciples à tout va (Il aura repéré Saul sur le terrain de jeu). Il se présente à Saul et, avec autorité, lui présente une nouvelle carte d'identité : celle de Paul. Saul s'est converti et devient Paul, disciple de Jésus...

**Saul :**

Sa carte d'identité sera particulière. Elle signifiera que, quelque soit l'objet dans la main d'un disciple de Jésus (même si c'est un poisson !), il met ce disciple en prison.

Mais, quand l'ange se présentera à lui, il deviendra disciple de Jésus ! Il recevra alors une autre carte d'identité, qui lui donnera son nouveau nom : Paul.

- SIGNAL du DEPART pour un bon temps de jeu...

Tous les objets étant en jeu dès le début - on connaîtra le nombre d'objets total en jeu (dans les 8 récipients – soit 2 par ville). A la fin du jeu, on compte combien les persécuteurs ont volé de biens et cela donne une idée de la victoire.

- Au bout du temps fixé pour le jeu : Arrêt impératif !

**Relecture du jeu** (10 mn maxi) : l'animateur coordonnateur fait parler les jeunes sur ce qu'ils ont vécu et compris et fait bien ressortir que les 1ers chrétiens étaient persécutés. Il peut rajouter que des chrétiens ont toujours été persécutés...

Et aujourd'hui ?...

Si l'équipe d'animation a trouvé un témoin celui-ci donne un témoignage de 10 à 15 minutes.

- Chant : Actes d'apôtres

## Annexes Les Actes des Apôtres

Vous trouverez dans cette partie Annexe l'ensemble des fiches et des objets nécessaires à la préparation du jeu :

- le plan de l'ère de jeu (à adapter)
- les « Bonne Nouvelle » (Jésus Christ, Fils du Dieu Sauveur est ressuscité !) à découper en nombre suffisant
- les pains à découper...
- les « pouvoir de guérison » à découper...
- les Ichtus (poisson) à découper...
- les pièces de monnaie à découper...
- les cartes d'identité :
  - une première page (recto) pour toutes les cartes à fabriquer
  - une deuxième page (verso) pour les fonctions particulières (Etienne, Paul, les proches de Paul, l'ange)
  - deux autres pages (verso) pour les disciples selon les villes
  - ... ces dernières pages sont à tirer en fonction du nombre de joueurs à placer dans chaque ville. Les cartes sont alors découpées et pliées.

### Matériel nécessaire pour le jeu

Dans chaque ville :

- Un panneau avec le nom de la ville
- 2 bocal par ville :
  - dans le premier bocal : bonne nouvelle, médicament, argent et pain
  - dans le deuxième bocal : les poissons.

Une divinité avec une urne.

A Jérusalem : une corbeille pour les offrandes.

Rubalise pour délimiter les villes

Des rubans (queue de singe). En prévoir en rab : certains sont distribués dès le début du jeu mais d'autres seront en réserve pour les convertis !

Costume de l'ange

Paroles et musique du chant Actes d'apôtres

les objets à transporter : bonne nouvelle - pouvoir de guérison - pain - poisson - pièces de monnaie

les cartes d'identité pour une bonne moitié des joueurs.

\* \*

Bon travail de préparation - à vos ciseaux !

et beaucoup de bonheur à réaliser le jeu lui-même, avec les jeunes !

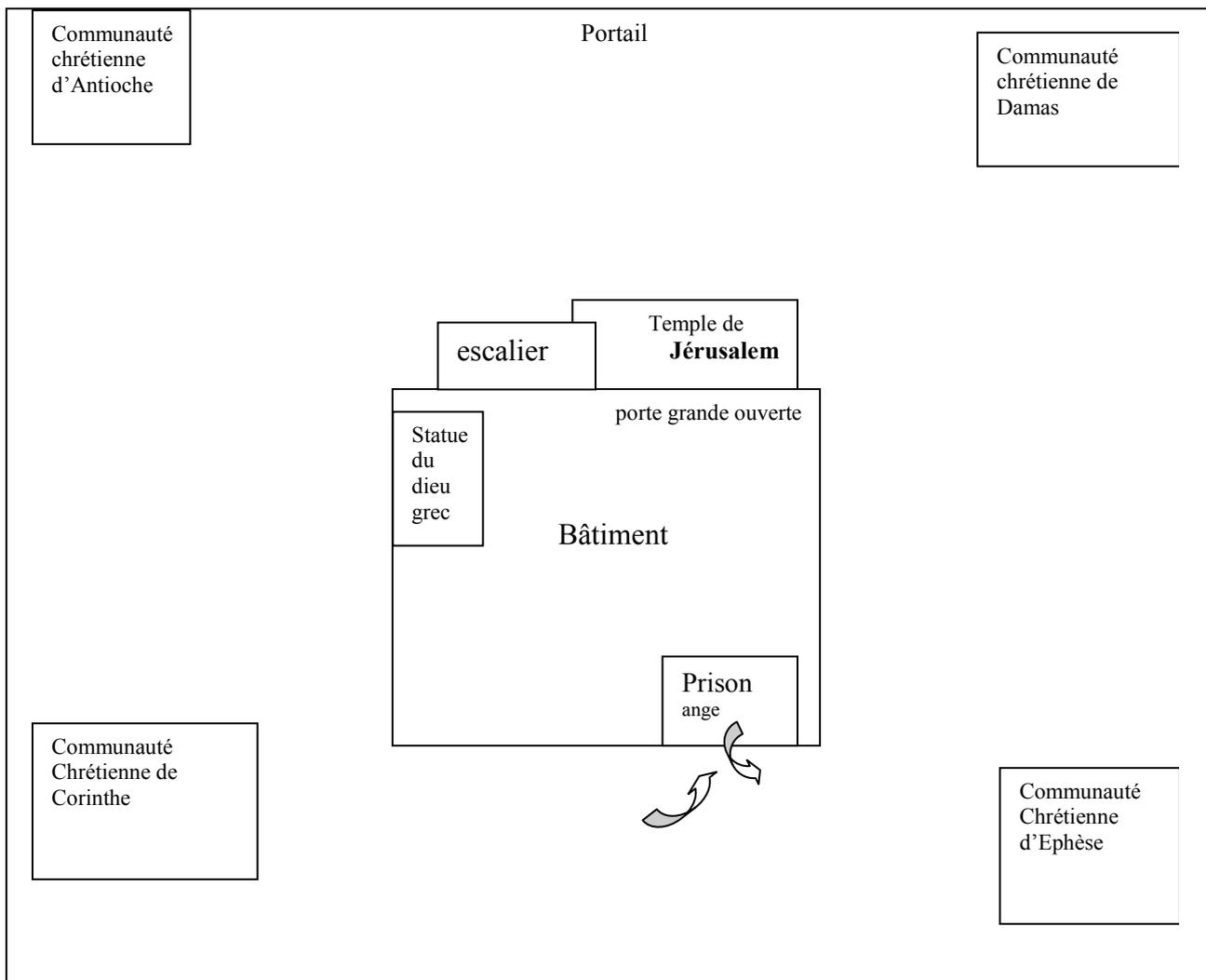
## PLAN POUR LE JEU DES ACTES DES APOTRES

Nous n'utiliserons que le rez-de-chaussée du bâtiment + l'escalier pour les éliminations.

Le jeu se fait tout autour de la maison.

Les persécuteurs sont de partout. Ils n'approchent pas à moins de 2m (environ) des communautés chrétiennes qui sont des refuges ;

Les communautés seront indiquées par des pancartes et entourées de rubalise.



*Jésus  
Christ, Fils  
de Dieu  
Sauveur  
est  
ressuscité !*

*Jésus  
Christ, Fils  
de Dieu  
Sauveur  
est  
ressuscité !*

*Jésus  
Christ, Fils  
de Dieu  
Sauveur  
est  
ressuscité !*

*Jésus  
Christ, Fils  
de Dieu  
Sauveur  
est  
ressuscité !*

*Jésus  
Christ, Fils  
de Dieu  
Sauveur  
est  
ressuscité !*

*Jésus  
Christ, Fils  
de Dieu  
Sauveur  
est  
ressuscité !*

*Jésus  
Christ, Fils  
de Dieu  
Sauveur  
est  
ressuscité !*

*Jésus  
Christ, Fils  
de Dieu  
Sauveur  
est  
ressuscité !*

*Jésus  
Christ, Fils  
de Dieu  
Sauveur  
est  
ressuscité !*

*Jésus  
Christ, Fils  
de Dieu  
Sauveur  
est  
ressuscité !*

*Jésus  
Christ, Fils  
de Dieu  
Sauveur  
est  
ressuscité !*

*Jésus  
Christ, Fils  
de Dieu  
Sauveur  
est  
ressuscité !*

*Jésus  
Christ, Fils  
de Dieu  
Sauveur  
est  
ressuscité !*

*Jésus  
Christ, Fils  
de Dieu  
Sauveur  
est  
ressuscité !*

*Jésus  
Christ, Fils  
de Dieu  
Sauveur  
est  
ressuscité !*

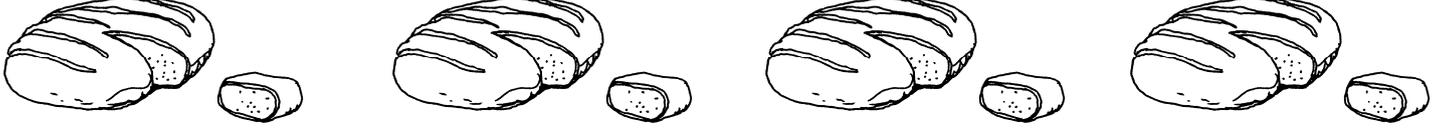
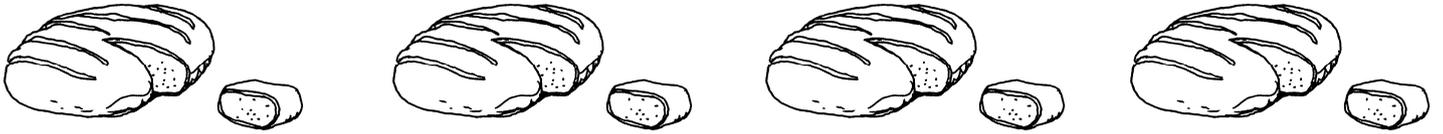
*Jésus  
Christ, Fils  
de Dieu  
Sauveur  
est  
ressuscité !*

*Jésus  
Christ, Fils  
de Dieu  
Sauveur  
est  
ressuscité !*

*Jésus  
Christ, Fils  
de Dieu  
Sauveur  
est  
ressuscité !*

*Jésus  
Christ, Fils  
de Dieu  
Sauveur  
est  
ressuscité !*

*Jésus  
Christ, Fils  
de Dieu  
Sauveur  
est  
ressuscité !*



pouvoir



de guérison

pouvoir



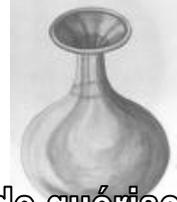
de guérison

pouvoir



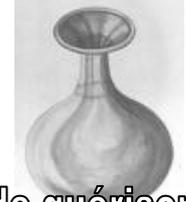
de guérison

pouvoir



de guérison

pouvoir



de guérison

pouvoir



de guérison

pouvoir



de guérison

pouvoir



de guérison

pouvoir



de guérison

pouvoir



de guérison

pouvoir



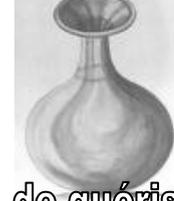
de guérison

pouvoir



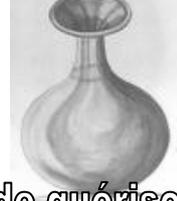
de guérison

pouvoir



de guérison

pouvoir



de guérison

pouvoir



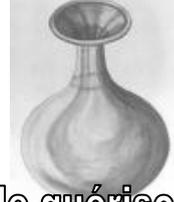
de guérison

pouvoir



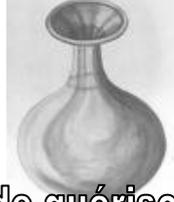
de guérison

pouvoir



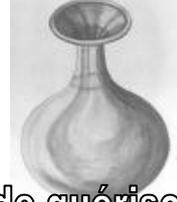
de guérison

pouvoir



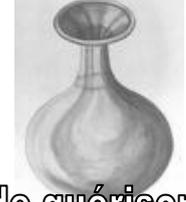
de guérison

pouvoir



de guérison

pouvoir



de guérison

pouvoir



de guérison

pouvoir



de guérison

pouvoir



de guérison

pouvoir



de guérison

pouvoir



de guérison

pouvoir



de guérison

pouvoir



de guérison

pouvoir



de guérison

pouvoir



de guérison

pouvoir



de guérison





[www.histoire-fr.com](http://www.histoire-fr.com)



[www.histoire-fr.com](http://www.histoire-fr.com)



[www.histoire-fr.com](http://www.histoire-fr.com)



[www.histoire-fr.com](http://www.histoire-fr.com)



[www.histoire-fr.com](http://www.histoire-fr.com)



[www.histoire-fr.com](http://www.histoire-fr.com)



[www.histoire-fr.com](http://www.histoire-fr.com)



[www.histoire-fr.com](http://www.histoire-fr.com)



[www.histoire-fr.com](http://www.histoire-fr.com)



[www.histoire-fr.com](http://www.histoire-fr.com)



[www.histoire-fr.com](http://www.histoire-fr.com)



[www.histoire-fr.com](http://www.histoire-fr.com)



[www.histoire-fr.com](http://www.histoire-fr.com)



[www.histoire-fr.com](http://www.histoire-fr.com)



[www.histoire-fr.com](http://www.histoire-fr.com)



[www.histoire-fr.com](http://www.histoire-fr.com)



[www.histoire-fr.com](http://www.histoire-fr.com)



[www.histoire-fr.com](http://www.histoire-fr.com)



[www.histoire-fr.com](http://www.histoire-fr.com)



[www.histoire-fr.com](http://www.histoire-fr.com)



[www.histoire-fr.com](http://www.histoire-fr.com)



[www.histoire-fr.com](http://www.histoire-fr.com)



[www.histoire-fr.com](http://www.histoire-fr.com)



[www.histoire-fr.com](http://www.histoire-fr.com)



[www.histoire-fr.com](http://www.histoire-fr.com)



[www.histoire-fr.com](http://www.histoire-fr.com)



[www.histoire-fr.com](http://www.histoire-fr.com)



[www.histoire-fr.com](http://www.histoire-fr.com)



[www.histoire-fr.com](http://www.histoire-fr.com)



[www.histoire-fr.com](http://www.histoire-fr.com)

**Carte  
d'identité**

---

**Carte  
d'identité**

---

**Carte  
d'identité**

---

**Carte  
d'identité**

Nom : **Etienne**

J'écoute le récit...

et quand l'animateur dit :

« on décida d'arrêter Etienne »

je m'avance

et quand l'animateur dit :

« Etienne ! Cours ! Enfuis-toi ! »

je pars en courant... mais je me laisse rattrapper.

---

Nom : **Saul**

Je suis à fond contre les disciples de Jésus.

Au début, j'écoute le récit, et je fais ce qui est dit...

puis, durant le jeu, si je capture un disciple de Jésus, je n'ai pas besoin de deviner ce qu'il a dans la main, il doit me le donner (il le sait).

J'emmène le disciple de Jésus en prison et j'emporte mon bien à Jérusalem.

Attention : si l'ange de Dieu se présente à moi, je dois lui obéir !!!

---

Nom : **Jacob** - un proche de Saul

J'écoute le récit...

et quand c'est le moment,

je rattrappe Etienne qui s'enfuit

---

Nom : **Benjamin** - un proche de Saul

J'écoute le récit...

et quand c'est le moment,

je rattrappe Etienne qui s'enfuit

Je suis **païen**  
disciple de Jésus

j'habite **DAMAS**

---

Je suis **Juif**,  
disciple de Jésus

j'habite **DAMAS**

---

Je suis **païen**  
disciple de Jésus

j'habite **ANTIOCHE**

---

Je suis **Juif**  
disciple de Jésus

j'habite **ANTIOCHE**

Je suis **païen**  
disciple de Jésus

j'habite **CORINTHE**

---

Je suis **Juif**  
disciple de Jésus

j'habite **CORINTHE**

---

Je suis **païen**  
disciple de Jésus

j'habite **EPHESE**

---

Je suis **Juif**  
disciple de Jésus

j'habite **EPHESE**