

# Jeu : Avance avec Philippe

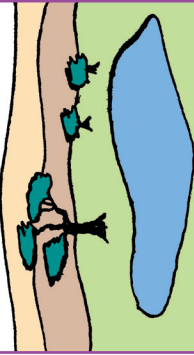
ARRIVÉE



30  
 Que faut-il pour recevoir le baptême ?  
 Tout cela est-il présent dans ce récit ?

38  
 La rencontre de l'eunuque avec Philippe provoque une transformation. Laquelle ?

31  
 Un cadeau pour le baptême ou le baptême comme un cadeau ?  
 Échanger avec l'équipe



29  
 « Qu'est-ce qui empêche que je reçoive le baptême ? »  
 Qui parle ?

20  
 « Guider... »

Ai-je moi aussi besoin d'un guide dans ma vie ?

37  
 De quel personnage est-ce que je me sens le plus proche ?

32  
 « Ils descendirent dans l'eau, tous les deux. »  
 Quel rapport entre le baptême et l'eau ?



22  
 De qui parle le texte d'Isaïe ?

35  
 Joie du baptisé  
 Cette joie nous habite-t-elle ?  
 Partager une joie.



36  
 33  
 AVANCER DE 2 CASES

26  
 Bonne Nouvelle de Jésus !

Qu'est-ce que je dirais ?  
 Qu'est-ce que j'annoncerais ?

23  
 « Dis-moi... »  
 dit l'eunuque

Et moi quelle est ma question à propos de ce récit de la Bible ?



25  
 Connaiss-tu une Bonne Nouvelle de l'Écriture ?

24  
 Philippe annonce la Bonne Nouvelle à l'Éthiopien

AVANCER DE 2 CASES

19

Quelle est la première demande de l'eunuque ?

18

L'eunuque répond :  
« Comment pourrais-je comprendre ? »

RETOUR À LA CASE 12

10

Et moi, comment je m'approche de Dieu ?

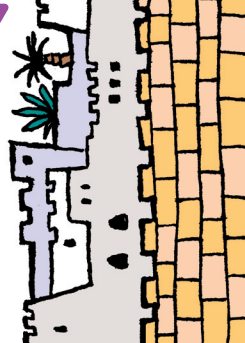
11



9

« Adorer »  
C'est quoi ? Qui ?  
Pour qui ?

8



DÉPART

1

Trouver les personnages de l'histoire.

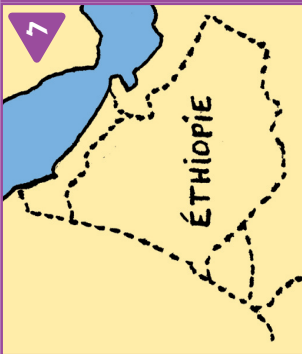
17

Résumer le récit, depuis la case 1.

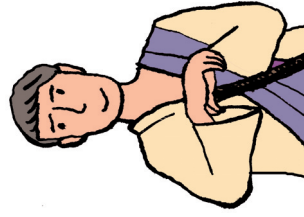
12



7



2



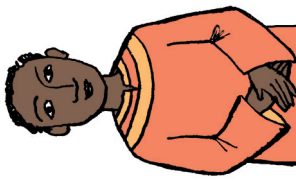
16

« Comprends-tu ? »  
Trouver la suite de la question. Qui la pose ?

13

« Avance et rejoins ce char. »  
Qui parle ?

6



3

« Mets-toi en marche. »  
Qui parle ?

15



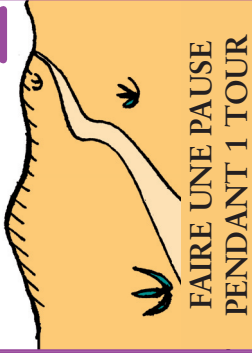
14

Que fait Philippe à la demande de l'Esprit ?  
RÉPONDS ET AVANCE DE 3 CASES

5

« Philippe se met en marche. »  
AVANCER DE 2 CASES

4



FAIRE UNE PAUSE PENDANT 1 TOUR