

Barnabé

Présente Paul aux apôtres, compagnon de Paul pendant son 1^{er} voyage

Ananie

Impose les mains et guérit Paul à Damas

Marc

Cousin de Barnabé, aussi appelé Jean-Marc, compagnon de Paul et Barnabé pendant une partie du 1^{er} voyage

Jacques

Apôtre, à Jérusalem

Pierre

Apôtre, à Jérusalem

Silas

Compagnon de Paul pendant son 2^{ème} voyage

Timothée

Mère juive et père païen, il a rencontré Paul à Lystres (2^{ème} voyage). Il a suivi Paul jusqu'en prison.

Lydia

Philippienne baptisée par Paul

Gardien de prison

A Philippes, baptisé par Paul après le tremblement de terre

Aquila

fabriquant de tentes, chez qui Paul a travaillé

Philippe

Evangeliste de Césarée, a hébergé Paul

Philémon

Bien-aimé et collaborateur de Paul. Il a reçu une lettre de Paul en prison.

Onésime

Baptisé par Paul dans sa prison de Rome, son nom signifie « utile », il était l'esclave de Philémon, mais Paul lui a demandé de le considérer comme son frère bien aimé

Tite

Païen devenu chrétien et compagnon de Paul

Gamaliel

A instruit Paul à Jérusalem pendant sa jeunesse

Matériel:

Un «béret» (ou autre objet) posé par terre entre les 2 équipes

Un panier contenant des noms de personnes rencontrées par St Paul (voir ci-dessus)

Deux équipes (même nombre d'enfants)

Jeu:

- les noms:

1^{ère} équipe: Chaque enfant de la 1^{ère} équipe pioche le nom d'un ami de Paul dans le panier Il lit ce nom, ce sera son identité.

Idem pour la seconde équipe.

- L'animatrice appelle un nom en donnant son identité en premier:

«J'appelle celui qui a imposé les mains et guéri Paul à Damas

Ananie! »

- Les 2 enfants qui portent ce nom essaient d'attraper le béret le premier. (celui qui a bien retenu qui était son personnage pourra démarrer avant l'autre)

Celui qui a réussi à rapporter le béret dans son équipe sans se faire toucher par l'autre enfant, fait gagner un point à son équipe.