



MANUEL DU GUIDE
FILE ZERO

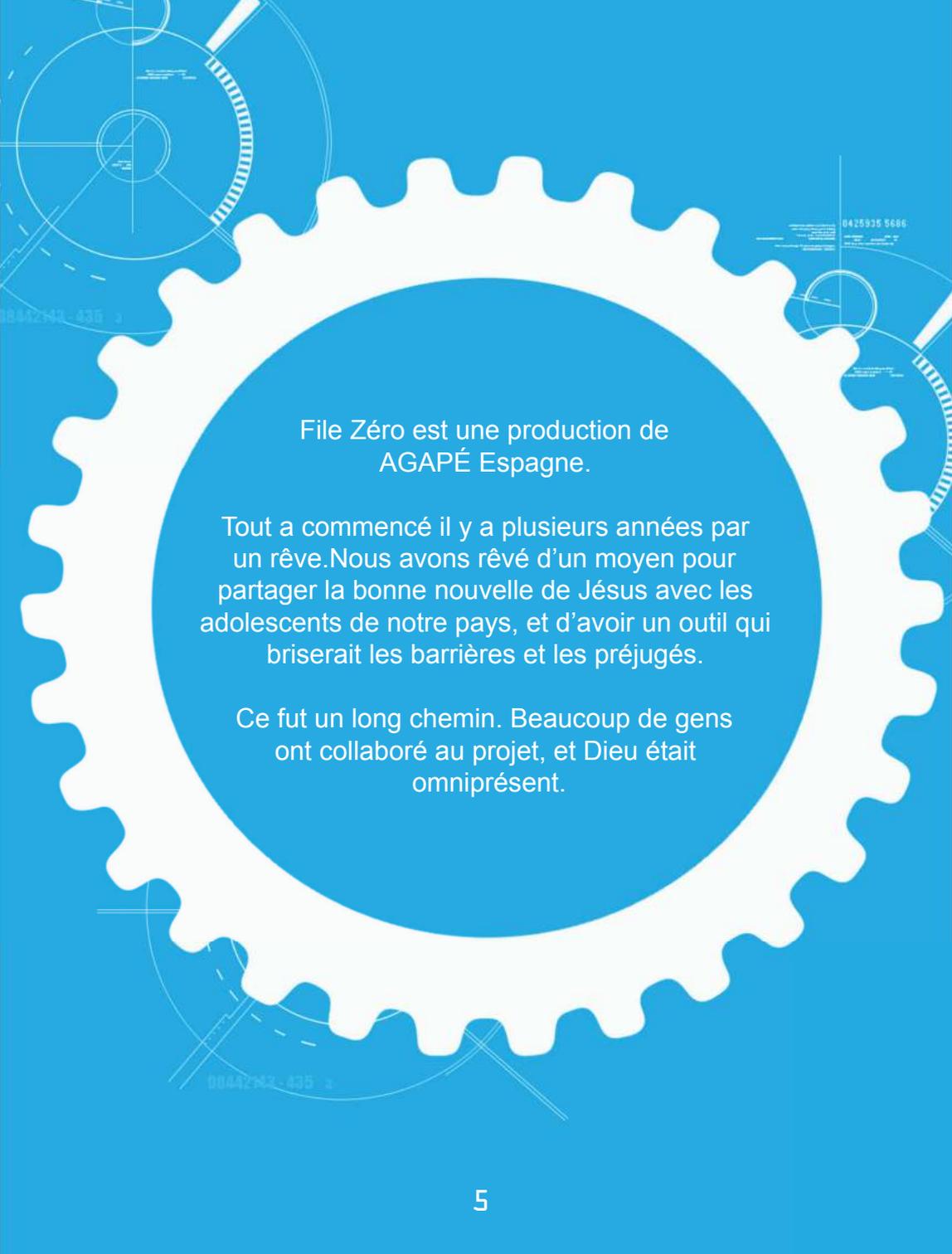


1. INTRODUCTION



UNE EXPÉRIENCE POUR
LA COMMUNAUTÉ. // // // // //
L'OPPORTUNITÉ DE VOUS
OUVRIR A LA RÉALITÉ
SPIRITUELLE.

UN MOYEN DE
RATTACHER L'HISTOIRE
DE FILE ZÉRO AVEC LA VIE.
UN CHALLENGE POUR
AIDER LES AUTRES
À SORTIR DU SYSTÈME.



File Zéro est une production de
AGAPÉ Espagne.

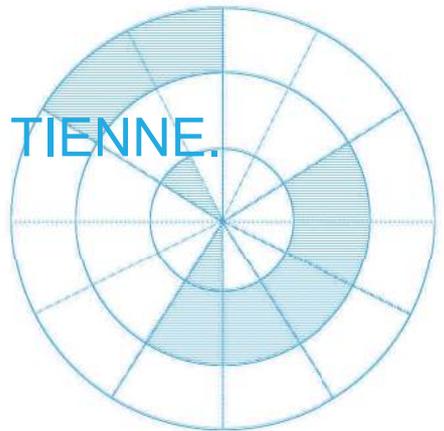
Tout a commencé il y a plusieurs années par un rêve. Nous avons rêvé d'un moyen pour partager la bonne nouvelle de Jésus avec les adolescents de notre pays, et d'avoir un outil qui briserait les barrières et les préjugés.

Ce fut un long chemin. Beaucoup de gens ont collaboré au projet, et Dieu était omniprésent.

SI TU ES UN COORDONATEUR, TU DOIS TE CONSIDÉRER COMME UN GUIDE SPIRITUEL.

UN VÉRITABLE GUIDE EST QUELQU'UN QUI EST DISPOSÉ À ÉCOUTER PLUS QU'À PARLER, DISPOSÉ À ACCOMPAGNER LES AUTRES PLUS QU'À LES DIRIGER, DISPOSÉ À ATTENDRE, SI NÉCESSAIRE ET À TRAVAILLER AVEC L'HOMME BON(CAD JÉSUS) QUAND IL INTERVIENT DANS LA VIE DE CHACUN...

...ET AUSSI DANS LA TIENNE.





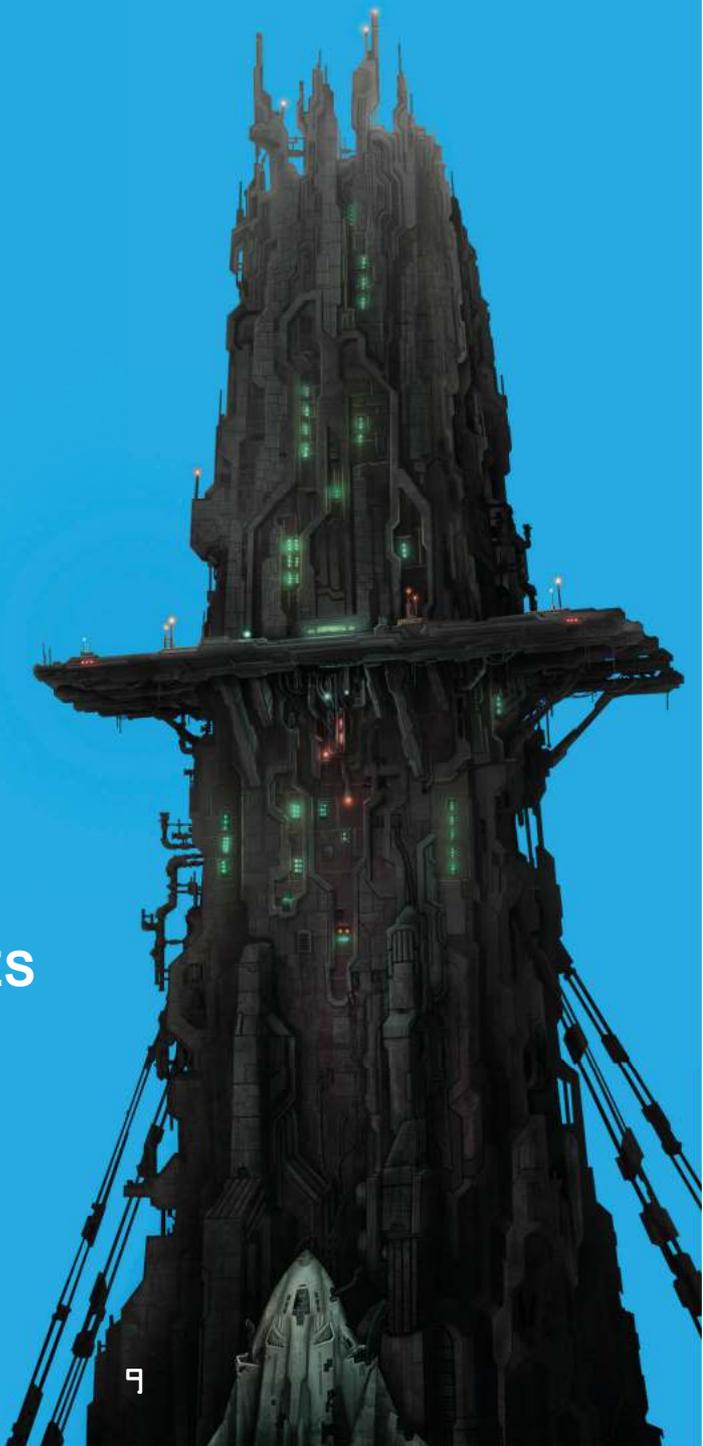
2. OBJECTIFS



- 2.1. Raconter l'histoire de Jésus avec un moyen culturellement approprié à la génération qui ne la connaît pas.
- 2.2. Offrir un outil que les jeunes seront fiers de partager.
- 2.3. Donner l'opportunité d'impliquer des amis dans un groupe de suivi.



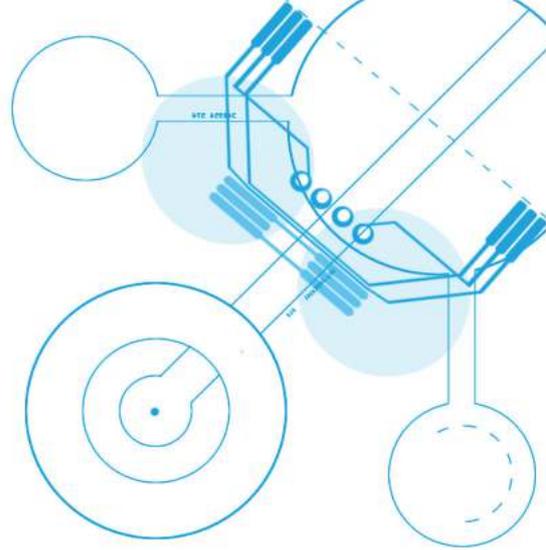
3. RESSOURCES



3.1 LA SÉRIE

En 3021 de l'ancienne ère, une guerre sombre arriva et déclencha la destruction de notre planète. Juste avant la destruction finale, un groupe de scientifiques envoya un immense vaisseau spatial avec à son bord des bébés, des adolescents et un jeune homme. Il lui fut confié, non seulement la charge du vaisseau et de ses habitants, mais aussi une puce contenant les éléments les plus importants de l'histoire de l'humanité.

Le jeune homme revint sur terre une année après sa destruction et il décida de commencer une ère nouvelle dans laquelle seul les plus forts survivraient. Il décida aussi de cacher le contenu de la



puce, soi disant pour le bien des futures générations.

Notre série débute en l'an 23 de cette nouvelle ère avec un groupe de hackers rebelles qui recherchent un fichier clé qui pourrait leur apporter le sens et le but de leur existence. Ce fichier clé, le file Zéro, correspond à la première année de l'ancienne ère, l'époque où Jésus vivait parmi nous.





La série comprend 14 épisodes qui peuvent être regardés librement en ligne. Nous recommandons que tu fasses la promotion des 7 premiers sur les réseaux sociaux, puis de montrer les 7 suivants lors d'une réunion "Sortie du système". Pour rendre ceci plus facile nous avons une vidéo sur le site www.filzero.org ou les 7 derniers épisodes sont montés ensemble en une seule vidéo que tu peux projeter lors de cette réunion. L'objectif de cette méthode est de :

- Ajouter du mystère à la série.
- Motiver des amis à venir assister à la réunion "Sortir du système" (expliqué section 4 de ce manuel).
- Permettre aux groupes d'utiliser cette méthode plusieurs fois.



3.2 LE DESSIN ANIMÉ: FILE ZÉRO, L'HISTOIRE DU BON MAÎTRE*

La série File Zéro finit par la révélation du fichier clé à toute la population, ainsi la vérité n'est plus cachée et chacun peut librement parcourir le fichier. Comme dans l'histoire les participants ont accès à ces informations cruciales.

Sur cette base nous avons produit une bande dessinée, basée sur l'évangile de Luc. Ce pourrait bien être la première Bible jamais lue par beaucoup d'adolescents qui n'aient jamais donné un second regard à la personne de Jésus.

3.3 LES CHERCHEURS

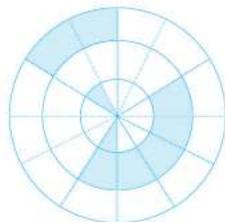
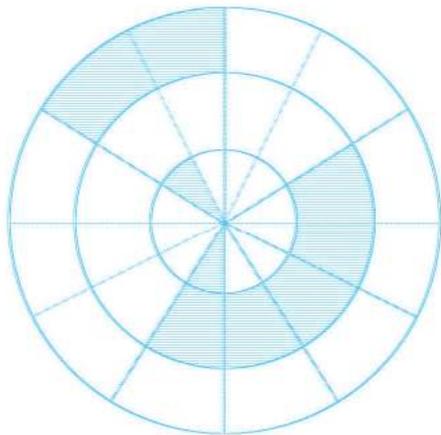
Ce matériel d'accompagnement a été conçu pour aider de petits groupes à en apprendre plus sur la personne de Jésus, à travers l'histoire de File zéro. Il comprend 5 sections et peut-être téléchargé depuis le site.





4. SORTIR DU SYSTÈME

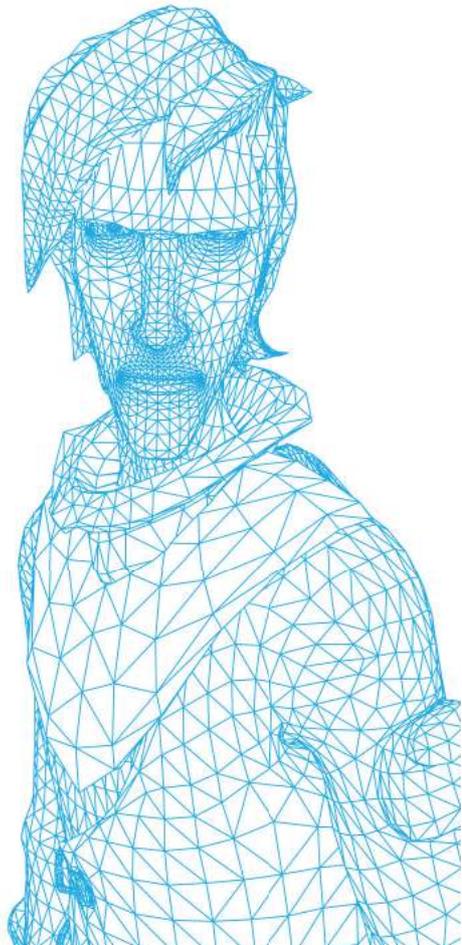
“Sortir du système” est une occasion pour les jeunes d’inviter leurs amis à regarder la série ensemble. C’est aussi l’opportunité de mettre en place des groupes de “CHERCHEURS”.



4.1 PROMOTION DE LA RÉUNION

Nous fournissons 10 images à poster sur les réseaux sociaux.

Profites de tes posts pour amener de l’intérêt et du suspens en faisant un compte à rebours jusqu’au jour de la réunion “Sortir du système”.





4.2 LA RÉUNION

4.2.1. OBJECTIFS :

- Pour que les jeunes se sentent à l'aise.
- Pour regarder les épisodes finaux de File Zéro.
- Pour avoir l'occasion de continuer l'apprentissage de l'Homme Bon en rejoignant un groupe de CHERCHEURS.



4.2.2. L'AMBIANCE

Pour que chacun soit à l'aise, il est important de penser à ces trois éléments...



1. Le décor : fais attention aux détails qui créent un environnement accueillant. Si possible un éclairage chaleureux quelques “espaces” dans la salle de réunion (comme un espace canapés, un espace avec des tables et des chaises, un espace jeux, etc).
2. La musique : avoir une musique d’ambiance peut rendre l’atmosphère plus agréable. C’est une bonne idée de choisir des musiques familières aux jeunes.
3. Activités diverses: Offrir des activités pour les jeunes avant le début de la réunion, jeu de société, table de jeu, ping-pong, etc.



4.2.3. NOURRITURE !

De bons ingrédients assurent une réunion réussie, nous te le garantissons !

4.2.4. BRISER LA GLACE AVEC DES JEUX, ICEBREAKERS.

Débuter la réunion avec une activité amusante aidera à instaurer une bonne ambiance et détendra les participants. Les jeux créent une atmosphère relaxante de camaraderie entre les invités. Un bon exemple de jeu “Icebreakers” est “Massively Multiplayer thumb wrestling” issu de Ted Talk de Jane McGonigal(www.ted.com).

4.2.5. REGARDER LES ÉPISODES FINAUX ENSEMBLES.

Tu as créé une bonne ambiance et les amuses-gueule sont prêts. C'est le moment pour la seconde partie de File Zéro. Garde 2 choses importantes en tête :

1. Sois sûr que tout est prêt. C'est à dire que tu as installé et testé le matériel audiovisuel (Projecteur, Tv, DVD, connection internet, audio) à l'avance.
2. Sois sûr également que le lieu est confortable, qu'il y a assez de siège pour tout le monde, un bon angle de vue sur l'écran pour tous, une bonne température de la pièce, etc.





4.2.6. DÉFI POUR PASSER À L'ÉTAPE SUIVANTE

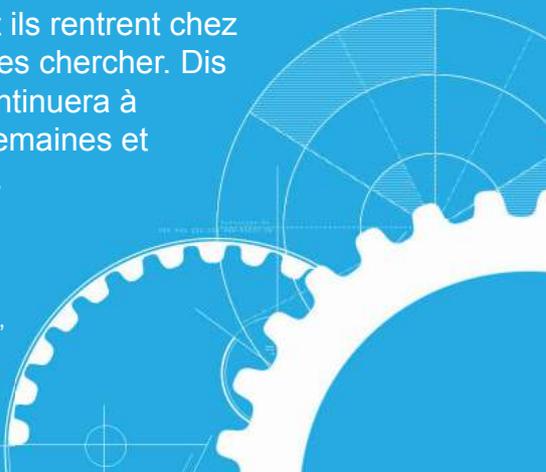
Une fois que tu auras fini le visionnage de la fin de File Zéro, c'est le moment de distribuer le code pour que les auditeurs puissent télécharger la bande dessinée: "File Zéro, l'histoire du Bon maître (Jésus)". Mets les au défi de te revoir pour continuer à en apprendre plus sur le Bon Maître. Invite les à la première réunion de "Chercheurs". Distribue des invitations, avec les informations de lieu et d'heure, ainsi qu'un numéro de contact.

4.2.7. BIEN TERMINER

Finis la réunion par un moment informel de discussion, de jeu et de restauration. Mets de la bonne musique et profite de ce moment pour mieux connaître les jeunes.

Assure toi de savoir comment ils rentrent chez eux, si leur parents viennent les chercher. Dis aux parents que le groupe continuera à se réunir pendant plusieurs semaines et que leurs enfants sont invités.

* Le bon maître est aussi "l'Homme Bon" dans la série File Zero



Si l'un de vous possède cent brebis, et que l'une d'elles vienne à se perdre, n'abandonnera-t-il pas les quatre-vingt-dix-neuf autres au pâturage pour aller à la recherche de celle qui est perdue jusqu'à ce qu'il l'ait trouvée? Et quand il l'a retrouvée, avec quelle joie il la charge sur ses épaules pour la ramener! Aussitôt rentré chez lui, il appelle ses amis et ses voisins et leur dit: «Réjouissez-vous avec moi, car j'ai retrouvé ma brebis qui était perdue.»»

Luke 15:4-6