

Marjse

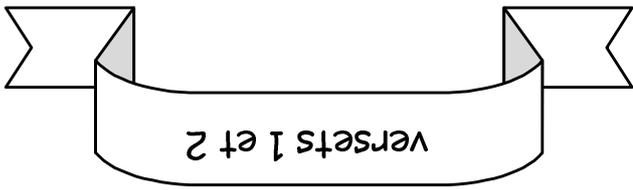
**Pentecôte
2001**



1

Somme 23

LE CHEMIN DE LA VIE



et sa tendresse

Le Berger



MAISON DU BERGER

Etape :

*"... et j'habiterai dans la maison de l'Éternel
jusqu'à la fin de mes jours."*

14

Rallye arc-en-ciel

7 fanions aux 7 couleurs de l'arc-en-ciel. Autant de rubans que de couleurs et d'enfants. Les fanions sont dispersés avec un animateur qui a les rubans de sa couleur. Chaque enfant a une carte avec l'ordre de passage aux fanions. Il doit y parvenir en poussant de son pied une bouteille en plastique (message à l'intérieur). A chaque passage, l'animateur lui remet un ruban de sa couleur.





"L'Éternel est mon berger..."

Étape : Eglise

IDENTITÉ

1

Découverte d'un message

Les enfants sont placés en équipe de "famille" (donc 3 équipes). Chacune est départée d'un bac par un espace à parcourir. Dans les bacs sont cachés des rouleaux de papier formant un message à découvrir. Il y a 15 rouleaux en tout.

CHUTE

Etape : **Famille**

13

*"Oui, le bonheur et la grâce m'accompagneront.
tous les jours de ma vie ..."*

Mauvaises habitudes et remède

Partager l'équipe en deux et donner à chaque enfant d'un groupe un carton avec une mauvaise habitude, les remèdes étant pour ceux de l'autre groupe. Ils sont assis face à face. Ceux du 1er groupe se lèvent, chacun leur tour, et demandent à ceux de l'autre groupes'ils ont leur remède puis inverser les groupes avec d'autres mauvaises habitudes et remèdes.





Étape : Famille

"... je ne manquerais de rien ..."

2

TENTATION

Passage silencieux
Séparer l'équipe en deux. Un groupe se tient en ligne, pieds et bras ouverts en se touchant, les yeux bandés. L'autre groupe doit franchir cette ligne sans la toucher. Puis inverser les groupes.



*Dans la maison
du Berger,
pour toujours !*

versets 6



L'enfant a une pancarte dans le dos avec le nom d'un animal (ou autre) sans savoir ce que c'est. Il doit poser des questions aux autres membres de l'équipe, qui ne peuvent répondre que par OUI ou NON, afin de trouver.

Qui suis-je ?

"Il me fait reposer dans de verts pâturages ..."

Étape : Personnelle

3

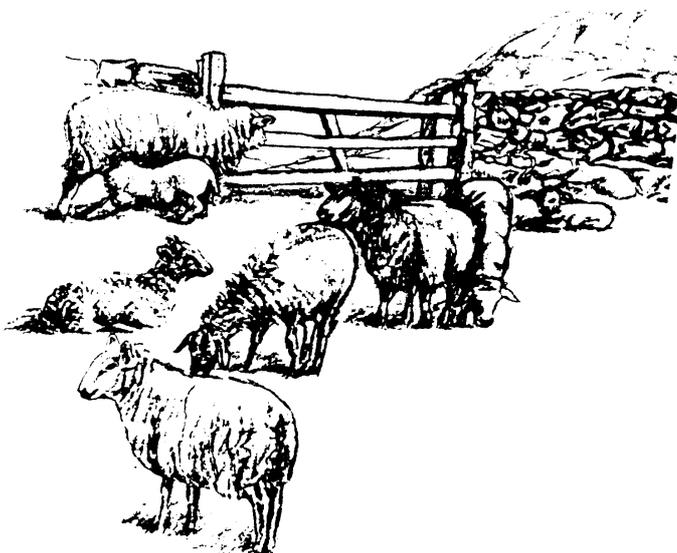
REPOS

JOIE

Etape : Famille

"... et ma coupe déborde ..."

12



Balle bondissante

Chaque enfant doit effectuer un parcours en faisant rebondir un ballon de basket sur le sol. Le suivant prend le relai et fait de même et ainsi de suite.



Parcours aveugle
 Chaque enfant doit faire un parcours (laine) les yeux bandés, guidé par la voix d'un seul joueur, les autres troublant le message.

"... Il me dirige près des eaux paisibles ..."

Étape : Personnelle

4

CONFIANCE

VICTOIRE

Etape : Famille

"Tu oins d'huile ma tête ..."

11

Marché des pétardiers

dans un espace limité, sur une couverture, chaque enfant a un ballon de baudruche accroché à l'une de ses chevilles. il doit éclater le ballon des autres joueurs sans se faire éclater le sien.





et ses conseils

Le Berger



BERGERIE

Etape : Eglise

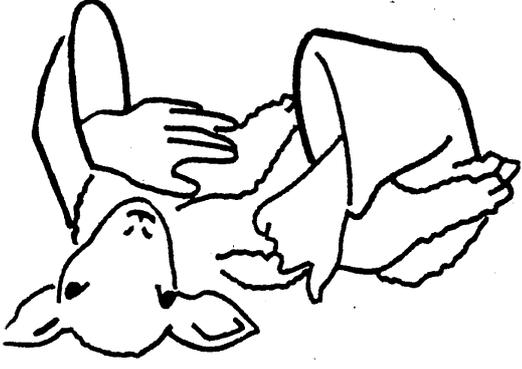
10

*"Tu dresses devant moi une table,
en face de les adversaires ..."*



Saut aux questions

Tous les enfants sont mélangés en 3 ou 4 groupes en sont en file indienne. En face de chaque file, un animateur à 10m. Matérialiser l'arrivée avec un foulard. Chaque 1er de la file doit répondre à la 1ère question. si la réponse est bonne, toute la file, qui se tient par la taille, saute en même temps. Puis c'est le 2e et ainsi de suite.



Toute l'équipe forme une chaîne, chacun tenant le pignet gauche de son voisin avec sa main droite. Les joueurs des extrémités ont une main libre. Déposer une poignée de bonbons dans la main gauche du 1er joueur qui doit les passer au 2e, sans les faire tomber, et ainsi de suite sans interrompre la chaîne. Si un ou plusieurs bonbons tombent, les ramasser et continuer sans casser la chaîne.

Relai 'bonbons'

"Il restaure mon âme ..."

Étape : Famille

5

DIFFICILE

DANGER

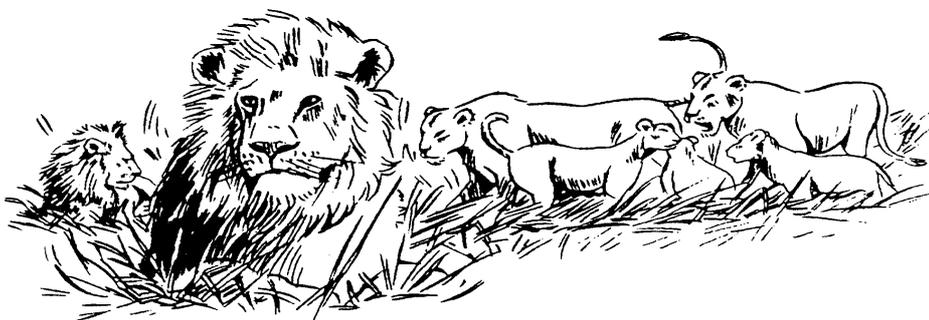
Etape : Personnelle

"Ta houlette et ton bâton me rassurent..."

9

Parcours silencieux

L'enfant a un parapluie ouvert auquel est accroché un grelot. Il doit parcourir une certaine distance sans le faire tinter.



CARRIEFOUR

Étape : Famille

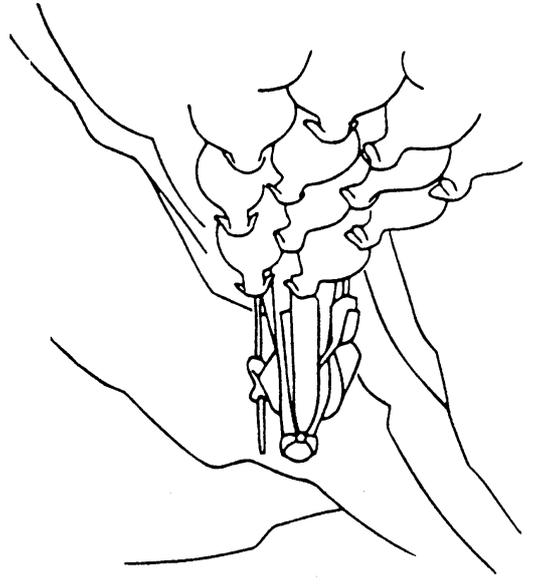
"... Il me conduit dans les sentiers de la justice,

à caus e de son nom ..."

6

Ficelles emmêlées

Préparer autant de ficelles que de joueurs ayant toutes un carton à une extrémité, de l'autre côté, une seule de ces ficelles aboutira à un paquet de bonbons (les autres auront un message d'encouragement). Les emmêler. Chacun choisit alors son carton et enroule la laine dessus en démantelant selon la progression. Celui qui aboutit aux bonbons les partagera.



DOU'TE

Etape : Personnelle

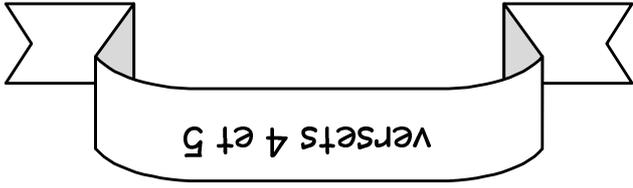
"... je ne crains aucun mal, car tu es avec moi..."

8



Rasage du ballon

Gonfler un ballon de baudruche. L'enfant doit mettre de la mousse à raser dessus et "raser" le ballon avec un rasoir sans le crever.



aux heures difficiles

Le Berger



PROMESSE

Etape : Personnelle

"Quand je marche dans la vallée de l'ombre de la mort ..."

7

Passage du tunnel

Chaque enfant doit ramper à l'intérieur d'un tunnel trois fois : pieds et mains liés, choix des pieds ou des mains liés, sans attache ...

