

*Maryse*

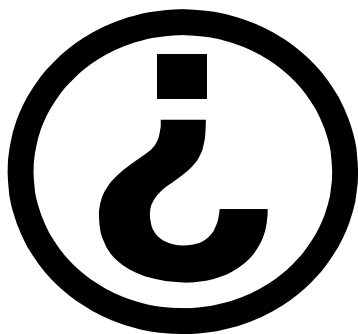
au Fil Des Étoiles

A vous de le découvrir

"Je suis ..."

Qui suis-je ?





Étape 1

Le chemin

"Je suis le chemin, la vérité et la vie.

Personne ne peut aller au Père autrement que par moi."

Jean 14.6

But de l'étape : se rappeler les étapes, se réjouir ensemble

Rappel des étapes pour expliquer aux Petits  
Chant et goûter  
Chaque enfant repart avec un souvenir  
de cette journée :  
une étoile à colorier.

But : constituer les 8 équipes et obtenir son caillou au nom de l'équipe.

LE CAILLOU SERA A CONSERVER TOUT LE TEMPS DU JEU !!!

TOUS les enfants et les adultes participent à l'une des 4 épreuves suivantes :

### Le ballon enflammé

16 personnes. Les joueurs forment un cercle en se tenant par la main. Au centre, un ballon qu'il ne faut pas toucher, sous peine d'être éliminé. Chacun essaie de toucher l'autre avec le ballon. Le jeu est fini quand il ne reste plus que 3 joueurs.

### Le déguisement

8 personnes. Faire deux groupes de 4 se faisant face avec un petit parcours entre les deux. Au signal, le premier de chaque groupe court vers le centre où un tas de vêtements de trouve. Mettre 4 vêtements sur soi, courir vers le deuxième, les enlever, et ainsi de suite avec les autres joueurs ...

### Le jeu des paquets

20 personnes. Les joueurs forment un cercle. Le meneur de jeu indique le nombre de personnes qui doivent se regrouper en formant un paquet. Ceux qui ne sont pas dans des paquets s'assoient.

### La foire d'empoigne

10 personnes. Il y a 9 foulards en boule au milieu du cercle formé par les joueurs. Au signal, ils se précipitent pour avoir un foulard. Celui qui n'en a pas est éliminé, et ainsi de suite ...

A chaque fois que les joueurs ont terminé une épreuve, ils prennent un carton dans un chapeau pour connaître le nom de leur équipe.



Etape 8

**L étoile**

"Je suis le descendant de la famille de David,  
l'**étoile** brillante du matin."

Apocalypse de Jean 22.16

Jean 8.12

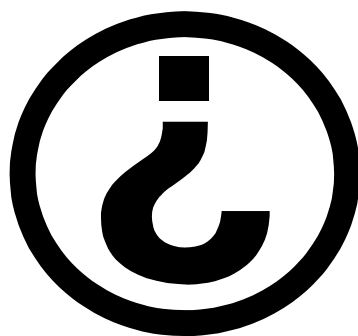
et ne marchera plus dans l'obscurité."

Celui qui me suit aura la lumière de la vie

"Je suis la lumière du monde.

La lumière

Étape 2



**But** : trouver et ramener ses rois et ses reines.

Participation du **groupe des petits** aux épreuves suivantes :

Les **8 équipes** arrivent au lieu où se trouvent les petits, s'assoient et reçoivent un numéro d'ordre selon leur arrivée.

Les petits ont 8 épreuves à faire  
(une épreuve pour chaque équipe).

Une équipe est nommée pour encourager l'épreuve et les 2 ou 3 gagnants recevront une couronne et iront dans l'équipe.

Quand tous les petits seront couronnés et installés dans une équipe, ceux-ci repartiront dans leur ordre d'arrivée, **en procession**, sans compétition de vitesse, vers le grand terrain autour de l'étoile géante.

- \* la course du scarabée (par 3 les bras crochetés)
- \* La course du mouton (à 4 pattes)
- \* La course du crabe (par 2 les bras crochetés)
- \* La course de la grenouille (saut à 4 pattes)
- \* La course du bernard-l'ermite (course en sac)
- \* La course de la pie (ramener un foulard)
- \* La course du kangourou (saut pieds joints)
- \* La course de la taupe (les yeux bandés)

*Les différentes courses*

But : obtenir le carton de l'une des étapes afin de l'échanger contre une bougie.

Participation par équipe à l'épreuve suivante :

### Deviner la lettre

Chaque équipe a un sac (non transparent) dans lequel se trouvent 8 lettres. Les joueurs, à tour de rôle, mettent une main dans le sac et, sans regarder, doivent deviner quelle est la lettre qu'ils touchent. Quand ils croient avoir trouvé, ils l'annoncent à voix haute et l'animateur vérifie en regardant dans sa main. Si c'est bon, la lettre est retirée ; si cela ne l'est pas, elle est remise dans le sac et le joueur recommencera à la fin.

Lorsque tous ont trouvé, l'animateur de l'équipe donne un carton

avec le nom de l'une des 8 étapes.

Ensuite, trouver le meneur de jeu (marse) et lui remettre le carton

afin d'obtenir ... une bougie !

Elle sera allumée et il faudra la poser sur le plateau de jeu

sans qu'elle s'éteigne, sinon revenir ...



Etape >

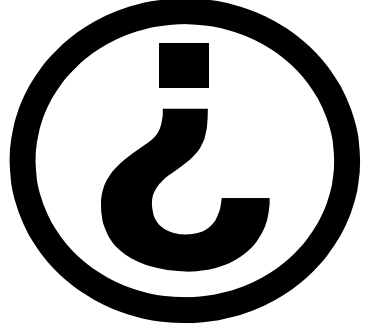
**Le roi**

"Je suis roi.  
Je suis né et je suis venu dans le monde  
pour rendre témoignage à la vérité."

Jean 18.37

"Je suis le bon berger.  
Le bon berger est prêt à donner sa vie pour ses brebis."  
Jean 11.4

**Le berger**



Étape 3

But : ramener l'image d'un pain cartonné.

Participation par équipe à l'épreuve suivante :

### L'énigme

Chaque équipe reçoit un message indiquant le lieu où se trouve le pain qu'ils devront trouver.

C'est un message sous forme d'énigme à résoudre.

Ramener le pain cartonné sur le plateau de jeu.

Lorsque toutes les équipes ont ramené leur pain, le meneur de jeu demandera à chacune d'entre elles

de remettre le caillou reçu au départ sur la première étape.

Alors, les équipes auront les indications afin de suivre la piste menant à ... la 7e étape !

C'est une piste colorée dont il faudra **impérativement** ramasser les marques ...

**La course aux pots**  
Chaque équipe a un premier pot dans lequel  
se trouvent les indications à suivre pour trouver la brebis.  
A chaque fois qu'un pot est trouvé, il faut le prendre  
et le mettre dans un sac.  
Quand l'équipe a trouvé la brebis,  
la ramener sur le plateau de jeu.

Participation par équipe à l'épreuve suivante :

But : trouver la brebis perdue ...



Etape 6

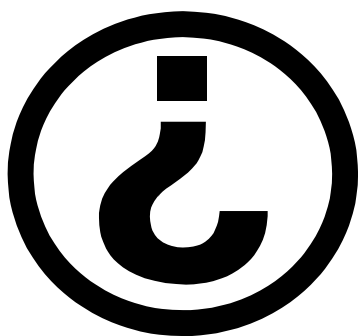
## Le pain

"Je suis le **pain** de vie.

Celui qui vient à moi n'aura jamais faim

et celui qui croit en moi n'aura jamais soif."

Jean 6.35



Étape 4

La porte

"Je suis la porte.

Celui qui entre en passant par moi sera sauvé :

il pourra entrer et sortir, et il trouvera sa nourriture."

Jean 11.4

**But** : ramener un grain de raisin cartonné.

Participation par **équipe** à l'épreuve suivante :

**Les définitions**

Lecture de 7 définitions du dictionnaire.

Les joueurs doivent trouver le mot pour chacune d'entre elles.

Quand l'équipe a trouvé les 7 mots,  
elle obtient un grain de raisin cartonné.

Le rapporter sur le plateau de jeu.

Le bérêt

Les deux équipes se font face et choisissent des numéros. Un des animateurs annonce un numéro et ceux qui ont été appelés vont tenter de prendre le foulard qui est au milieu, une main derrière le dos. Le temps est chronométré par un autre animateur. Au signal, chaque équipe compte ses points. S'il y a égalité, faire un dernier "round". L'équipe gagnante ramène la clé (cachée dans le foulard) au meneur de jeu et en échange reçoit un morceau de puzzle à reconstituer sur le plateau de jeu.

Participation en réunissant les équipes 2 par 2 à l'épreuve suivante :

But : ramener une clé au meneur de jeu en échange d'un morceau de puzzle.



Etape 5

**La vigne**

"Je suis la vraie vigne  
et mon Père est le vigneron."

Jean 15.1