

Le blog de Timothée

<http://www.evangile-en-tableaux.com>

Si vous avez des questions, ou si vous désirez des compléments d'information ou autre, vous pouvez le contacter à l'adresse suivante : infocontact@evangile-en-tableaux.com

Maryse

Thème « A la recherche du trésor perdu »

Préparation personnelle :

- ❖ **Quel est ton trésor ?** Matthieu 6.21 ; Psaume 119.162
- ❖ **Que faut-il rechercher ?** Psaume 34.15 ; Amos 5.14 ; 1 Corinthiens 14.11
1 Timothée 6.11

Préparation du grand jeu :

Le carnet de l'animateur : chaque animateur en a un exemplaire. Les jeux et les énigmes sont par tranches d'âge (2 équipes de 7-9 ans, 1 équipe de 10-11 ans et 2 équipes de 12-14 ans). Le jeu se décompose en 8 étapes :

- ❖ Introduction avec les 5 équipes
- ❖ 8 étapes à faire avec son équipe
- ❖ Conclusion avec l'équipe des Petits

Voir les exemples de carnet pour les explications des différents jeux en PDF
« carnet animateur 7-9 » « carnet animateur 10-11 » « carnet animateur 12-14 »

Le plateau de jeu : il représente une **carte au trésor**.

Voir la photo du plateau de jeu

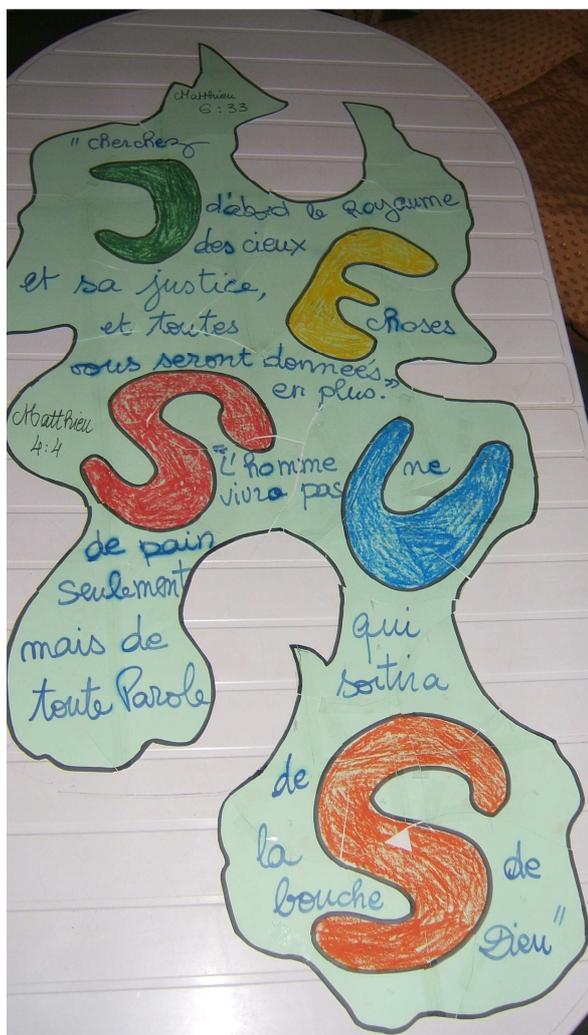
Trouver **5 barques** en bois et **5 pions** de la couleur des équipes, et **un dé**.

Mettre **5 piquets** aux couleurs des équipes et pour chaque piquet 8 rouleaux de papier numérotés de 1 à 8 avec sur chacun un numéro. Prévoir aussi 40 tubes numérotés dans lesquels se trouveront les noms des 8 étapes. (Voir **l'ordre des étapes** pour le faire)

Les missions : préparer **5 feuilles** de couleur différente (une par équipe) avec une énigme pour trouver le nom de l'équipe.

Voir « mission » et « message »

Les jeux : installer sur le terrain le matériel les différents jeux.



Les puzzles : scotcher autant de feuilles de papier cartonné que le dessin de la carte au trésor peut en avoir, de façon à reproduire les contours de l'île. Puis dessiner les lettres de Jésus (assez grandes), les colorier avec les couleurs des équipes et copier au feutre les deux versets et leur référence.

Matthieu 6.33 « *Cherchez d'abord le royaume de Dieu et sa justice, et toutes choses vous seront données en plus.* »

Matthieu 4.4 « *L'homme ne vivra pas de pain seulement, mais de toute parole qui sortira de la bouche de Dieu.* »

Découper l'île suivant les contours dessinés, puis découper 5 parties avec une lettre, chacune des parties étant découpée en 8 morceaux

L'ordre des étapes : les réponses aux énigmes sont ()

❖ Equipe **BLEU** (7-9 ans)

- La Baie de la Paix (45) : **croquet** et **charade** (orange)
- Le Bois de la Foi (117) : **parcours** et **mot** (creuse)
- La Fontaine de l'Amour (9) : **lapins** et **mot caché** (trésor)
- Le lac de la Douceur (32) : **parcours aveugle** et **charade** (poussette)
- La colline de l'Attachement à Dieu (86) : **course en sac** et **phrase** (au bout du parcours un trésor)
- La pointe du Bien (18) : **adresse** et **anagramme** (une enveloppe est cachée)
- La Plage de la Patience (137) : **chamboul'tout** et **phrase** (si vous continuez ainsi vous arriverez très vite au trésor)
- Le Volcan de la Justice (70) : **balle bondissante** et **charade** (volant)

❖ Equipe **JAUNE** (7-9 ans)

- La pointe du Bien (65) : **adresse** et **anagramme** (une enveloppe est cachée)
- La Plage de la Patience (72) : **chamboul'tout** et **phrase** (si vous continuez ainsi vous arriverez très vite au trésor)
- Le Volcan de la Justice (122) : **balle bondissante** et **charade** (volant)
- La Baie de la Paix (14) : **croquet** et **charade** (orange)
- Le Bois de la Foi (56) : **parcours** et **mot** (creuse)
- La Fontaine de l'Amour (88) : **lapins** et **mot caché** (trésor)
- Le lac de la Douceur (24) : **parcours aveugle** et **charade** (poussette)
- La colline de l'Attachement à Dieu (133) : **course en sac** et **phrase** (au bout du parcours un trésor)

- ❖ Equipe **ROUGE** (10-11 ans)
 - La Fontaine de l'Amour (2) : **lapins** et **phrase** (vous êtes poursuivis)
 - Le lac de la Douceur (143) : **parcours aveugle** et **phrase** (si vous persévérez vous irez très jusqu'au trésor)
 - La colline de l'Attachement à Dieu (34) : **course en sac** et **anagramme** (une enveloppe est cachée)
 - La pointe du Bien (77) : **adresse** et **phrase fil** (le trésor approche)
 - La Plage de la Patience (28) : **chamboul'tout** et **charade** (pirate)
 - Le Volcan de la Justice (112) : **balle bondissante** et **personnages bibliques** (Moïse, Josué, Abraham, Isaac, David)
 - La Baie de la Paix (81) : **croquet** et **ordre** (pirate)
 - Le Bois de la Foi (69) : **parcours** et **phrase** (si vous persévérez vous irez très jusqu'au trésor)
- ❖ Equipe **VERT** (12-14 ans)
 - Le Volcan de la Justice (10) : **foot** et **lettres parasites** (le grand chef vous attend)
 - La Baie de la Paix (53) : **croquet** et **réponse cachée** (mission impossible)
 - Le Bois de la Foi (95) : **bad'défi** et **message** (prière de ne pas s'énerver !)
 - La Fontaine de l'Amour (104) : **lapins** et **méli-mélo** (mémoire d'éléphant, malin comme un singe, jaloux comme un tigre, rapide comme un lièvre, rusé comme un renard, rire comme une baleine)
 - Le lac de la Douceur (37) : **parcours aveugle** et **mot commun** (or)
 - La colline de l'Attachement à Dieu (166) : **course diverses** et **4 mots** (argent, chercher, trouver, île)
 - La pointe du Bien (76) : **adresse** et **mot** (bulldozer)
 - La Plage de la Patience (61) : **chamboul'tout** et **mot commun** (feu)
- ❖ Equipe **ORANGE** (12-14 ans)
 - La colline de l'Attachement à Dieu (119) : **course diverses** et **4 mots** (argent, chercher, trouver, île)
 - La pointe du Bien (7) : **adresse** et **mot** (bulldozer)
 - La Plage de la Patience (30) : **chamboul'tout** et **mot commun** (feu)
 - Le Volcan de la Justice (54) : **foot** et **lettres parasites** (le grand chef vous attend)
 - La Baie de la Paix (182) : **croquet** et **réponse cachée** (mission impossible)
 - Le Bois de la Foi (78) : **parcours** et **message** (prière de ne pas s'énerver !)
 - La Fontaine de l'Amour (43) : **lapins** et **méli-mélo** (mémoire d'éléphant, malin comme un singe, jaloux comme un tigre, rapide comme un lièvre, rusé comme un renard, rire comme une baleine)
 - Le lac de la Douceur (91) : **parcours aveugle** et **mot commun** (or)

Déroulement du grand jeu :

Les équipes : Répartir les enfants en 5 équipes (par tranche d'âge) avec 1 animateur par équipe. Chaque équipe a une **couleur** (lanière de crépon autour du poignet), un **nom** :

- ❖ **Ta Parole est la Vérité** **Bleu**
- ❖ **Ta Parole est vivante** **Jaune**
- ❖ **Ta Parole est une lampe à mes pieds** **Rouge**
- ❖ **Ta Parole est droite** **Blanc**
- ❖ **Ta parole est pure** **Orange**

Introduction : Réunir les enfants autour du plateau de jeu.

1. Présentation de la **chasse au trésor** et de sa carte.
2. Chaque équipe recevra sa pochette de matériel :

Document avec une énigme à résoudre pour trouver le nom de son équipe et l'inscrire dessus
Une feuille et un stylo

Une lanière en crépon pour chacun à sa couleur

3. Quand l'équipe a trouvé son **nom** (avec l'énigme), elle doit se présenter auprès du maître du jeu :

Chacun a sa lanière au poignet

Le nom de l'équipe est inscrit sur le document

Toute l'équipe doit crier ensemble son nom d'équipe

4. L'équipe reçoit un pion de sa couleur et un carton avec son nom

Les 8 étapes : marche à suivre pour chaque étape

- Le mettre dans une barque
 - Tirer le petit rouleau (n°1) au piquet de sa couleur qui indique un numéro
 - Rechercher ce numéro scotché sur un tube de couleur disséminé sur le grand terrain (mettre le tube dans la pochette ensuite)
 - A l'intérieur du tube vous découvrirez le nom de votre 1^{ère} étape
 - Revenir à la carte au trésor et déplacé votre barque vers le lieu indiqué et mettre votre pion sur terre
 - Lancer le dé
 - 1 ou 5 ne faire que l'énigme de l'étape indiquée
 - 2 ou 6 ne faire que l'épreuve de l'étape indiquée
 - 3 faire l'épreuve et l'énigme de l'étape indiquées
 - 4 rejouer
 - Aller sur le lieu de l'épreuve et lire le verset du carnet
 - Faire l'épreuve ou/et l'énigme
 - Quand l'étape est finie, revenir vers la carte au trésor et :
 - Dire ensemble le nom de son équipe
 - Donner la réponse de l'énigme (s'il y a lieu)
 - Obtenir un morceau de puzzle (à ranger dans la pochette)
5. Faire ainsi pour les 7 autres étapes (rouleaux n°2, 3, 4, ...)
 6. A votre dernière étape, ramener tout le matériel vers la carte au trésor

Conclusion du grand jeu :

Lorsqu'une équipe a terminé, elle s'assoit vers le plateau de jeu et attend les autres. En attendant, elle peut commencer à faire son puzzle avec les 8 morceaux récupérés au cours du jeu.

Lorsque chaque équipe a reconstitué chacune une lettre de JESUS, il reste encore un nouveau puzzle en 5 morceaux à mettre sur la carte.

Rappel du thème avec Le plus grand des trésors :

Sur le plan de jeu, il reste un verset et Jésus.

Rappel des différentes découvertes au cours du jeu avec en conclusion Psaume 119.162

Car le plus grand des trésors c'est le Seigneur Jésus !

Chant :

Cherchez d'abord le Royaume des cieux et sa justice

Et toutes choses vous seront données en plus

Alléluia, Alléluia !

L'homme ne vivra pas de pain seulement mais de toute parole

Qui sortira de la bouche de Dieu

Alléluia, Alléluia !

Présentation du dépliant :

Chaque enfant et adulte en aura un exemplaire.

Voir « dépliant 2006 »

La sortie s'est terminée par un goûter. Et un gros sac de bonbons à partager ...