

Thème « Quel chemin prendre ? »

Préparation personnelle :

- ❖ **Le seul chemin,** **Jésus** Jean 14 :1-6
- ❖ **Un guide qui éclaire,** **la Bible** Psaume 119 :105

Préparation du grand jeu :

Le carnet de l'animateur : chaque animateur en a un exemplaire, et tous les carnets sont identiques.

Le jeu se décompose en 5 étapes :

- ❖ Introduction avec les 5 équipes
- ❖ 5 pistes à suivre avec son équipe
- ❖ Conclusion avec l'équipe des Petits

Voir l'exemple de carnet pour les explications des différents jeux en PDF

« carnet animateur »

Chaque animateur a un badge à la couleur de son équipe.

Voir la suggestion de badge en PDF **« noms des animateurs »**

Le plateau de jeu : il représente un **chemin**, allant de la terre au ciel.

Voir la photo du plateau de jeu et **« bannière équipes »**

Découper des grandes lettres de couleur rouge formant **JESUS**. (Elles seront amenées par l'équipe des petits à la fin du jeu et chaque verset trouvé par les 5 équipes vont avec une des lettres.)

Prendre 5 feuilles de papier des 5 couleurs et placer chacune d'elles autour d'une lettre. Découper la forme de la lettre (en creux) et inscrire les versets suivants :

- ❖ Equipe **CHEMIN** (jaune)

« Je vais t'enseigner et t'indiquer le **chemin** à suivre, dit le seigneur. » Psaume 32 :8

- ❖ Equipe **VOIE** (noir)

« Nous étions tous errants comme des brebis, chacun suivait sa propre **voie**. » Esaïe 53 :6

- ❖ Equipe **ROUTE** (rouge)

« ... Jésus s'approcha et fit **route** avec eux. » Luc 24 :15

- ❖ Equipe **PASSAGE** (blanc)

« afin que tu leur ouvres les yeux, pour qu'ils **passent** des ténèbres à la lumière. » Actes 26 :18

- ❖ Equipe **SENTIER** (vert)

« Ta Parole est une lampe à mes pieds, une lumière sur mon **sentier**. » Psaume 119 :105

Découper ce qui reste des 5 feuilles en 5 parties qui seront données à la fin de chaque piste terminée.

Les pistes : préparer **5 pistes** différentes. Chaque piste a **8 cartes** avec des images sur une face et la couleur de l'équipe de l'autre. Elles sont accrochées avec de la laine **rouge**, cela représente « **le fil rouge** » Jésus !

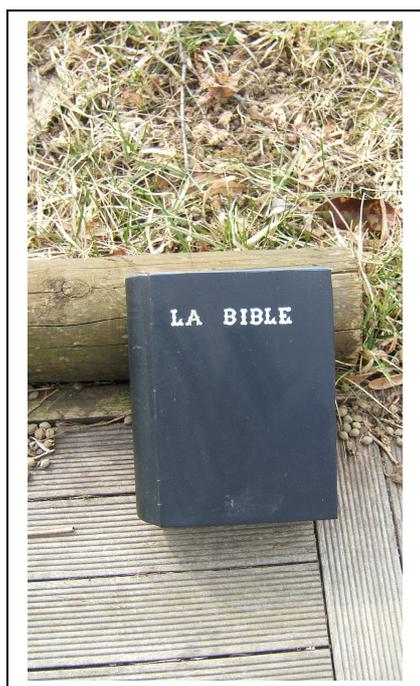
Le nom des pistes : **poisson** (mer) - **étoile** (ciel) - **palmier** (végétal) - **panthère** (animal) - **enfant** (humain)

Photo des images pour les pistes



Ordre de passage pour les pistes :

	Piste 1	Piste 2	Piste 3	Piste 4	Piste 5
SENTIER	Poisson	Panthère	Enfant	Etoile	Palmier
ROUTE	Panthère	Enfant	Etoile	Palmier	Poisson
VOIE	Enfant	Etoile	Palmier	Poisson	Panthère
PASSAGE	Etoile	Palmier	Poisson	Panthère	Enfant
CHEMIN	Palmier	Poisson	Panthère	Enfant	Etoile



La boîte-Bible : prendre une boîte, la recouvrir de vénilia noir et y coller le mot « La Bible » dessus. A l'intérieur, il y a 5 cartons de la couleur de l'équipe, numérotés de 1 à 5, et sur chacun d'entre eux le verset correspondant à la piste qu'ils devront suivre (voir au-dessus les versets). Ce qui fait 30 cartons.

Les jeux : installer sur le terrain le matériel les différents jeux avec leur titre.

Voir la suggestion des titres « jeux »

Déroulement du grand jeu :

Les équipes : Répartir les enfants en 5 équipes avec 2 animateurs par équipe. La 6^e équipe, formée par le groupe des 3-6 ans, nous rejoindra à la fin du jeu.

Chaque équipe a une **couleur** représentant les **5 couleurs de l'Evangile** (lanière de crépon autour du poignet), un **nom** (tous synonymes de chemin) :

❖ Chemin	Jaune	la volonté de Dieu
❖ Voie	Noir	le problème
❖ Route	Rouge	la solution
❖ Passage	Blanc	le choix
❖ Sentier	Vert	la vie nouvelle

Introduction : Réunir les enfants autour du plateau de jeu. Chaque équipe est devant un piquet de sa couleur avec sa bannière. Chaque équipe a un sac, deux stylos et quelques feuilles dans un plastique.

Explications : Le but est de trouver **le chemin** en parcourant **5 pistes**.

Les 5 étapes : marche à suivre pour chaque piste

- Chaque départ de piste se trouve dans la « **boîte-Bible** » où un verset indique ce qu'il faut suivre (poisson, étoile, panthère, enfant, palmier). Chaque équipe a donc 5 versets qui correspondent aux 5 pistes. Ils sont marqués sur des papiers aux couleurs des équipes et numérotés de 1 à 5.
- Une fois le **verset** pris, chercher le début de la piste et la suivre. Il y a **8 cartons** par piste, dont trois qui proposent une activité (jeu sportif, énigme, jeu d'adresse). Tous les cartons de toutes les pistes ont de la laine **ROUGE** (cela représente « le fil rouge » Jésus !). Les cartons sont numérotés 1 à 8.
- **IL EST IMPORTANT DE LAISSER LES CARTONS SUR PLACE** car 4 autres équipes y passeront ! Il faudra juste penser à **TOUT** récupérer quand ce sera la dernière piste !
- Chaque jeu a son matériel dans un endroit bien précis, délimité par un panneau. Tout le matériel **DOIT RESTER SUR PLACE**. Chercher dans le carnet à quelle piste vous êtes situés et faire le jeu inscrit dedans.
- Une fois que la piste est terminée, revenir près du dessin. Je vous donnerai un **morceau de verset** qu'il faudra garder précieusement (dans le plastique, par exemple). Ensuite, prendre le 2^e verset dans la « boîte-Bible » et ainsi de suite jusqu'à faire les 5 pistes dans l'ordre prévu sur vos versets de couleur. Il ne faut pas oublier qu'une piste devrait durer **30'**, activités comprises...

Lecture du texte dans le carnet (p.2) Bonne route !

Conclusion du grand jeu :

- A la fin des 5 pistes, vous aurez donc 5 morceaux de verset. Il faudra attendre que chaque équipe ait fini et que le **groupe des petits** nous rejoignent. A ce moment-là, chaque équipe posera son verset reconstitué sur le dessin et les petits apporteront les 5 lettres manquantes (formant le nom de **JESUS**) qui seront mises sur le chemin

Rappel du thème avec Le chemin de la vie :

Reprise des versets des différentes étapes du carnet (car une seule équipe l'aura fait dans l'ordre).

Chant :

C'est si bon de marcher avec le Seigneur (bis)

C'est si bon de marcher toujours un peu plus près du Seigneur

C'est si bon de marcher avec le Seigneur

Présentation du dépliant :

Chaque enfant et adulte en aura un exemplaire.

Voir « dépliant 2007 »

La sortie s'est terminée par un goûter.