

**Thème « Où construire sa maison ? »**

Préparation personnelle :

- ❖ **La maison construite par l'Eternel** Psaume 127 :1 ; Proverbes 24 :3
- ❖ **La maison s'effondre** Job 4 :19 ; Ecclésiaste 10 :18
- ❖ **Les maisons** (parabole de Jésus) Matthieu 7 :24-27
- ❖ **Le salut dans la maison** (Zachée) Luc 19 :1-10

Préparation du grand jeu :

**Le carnet de l'animateur** : chaque animateur en a un exemplaire. Le jeu se décompose en 8 étapes :

- ❖ Constitution des équipes de chantier (toutes les équipes)
- ❖ Obtenir le plan de la construction (par équipe mais en même temps)
- ❖ 5 étapes à faire avec son équipe
- ❖ Découvrir le nom de sa maison

*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 »*

Pour préparer les carnets, il faut 2 carnets identiques par équipe et changer l'ordre des jeux suivant le tableau ci-dessous pour ne pas que toutes les équipes soient en même temps sur les jeux ! L'exemple de carnet en PDF est celui de l'équipe Jaune : BETH-ARABA

	Beth-Araba <b>Noir</b>	Bethesda <b>Rouge</b>	Beth-Biri <b>Blanc</b>	Beth-Car <b>Vert</b>
1 <sup>e</sup> étape maison <b>NOIRE</b>	Lapins panier <b>TOIT</b>	Chamboule tout <b>MUR</b>	Croquet Course en sac <b>MUR</b>	Course au Pot <b>MUR+PORTE</b>
2 <sup>e</sup> étape maison <b>ROUGE</b>	Course au Pot <b>MUR+PORTE</b>	Lapins panier <b>TOIT</b>	Chamboule tout <b>MUR</b>	Béret <b>MUR + FENETRE</b>
3 <sup>e</sup> étape maison <b>BLANCHE</b>	Chamboule tout <b>MUR</b>	Course au Pot <b>MUR+PORTE</b>	Béret <b>MUR + FENETRE</b>	Croquet Course en sac <b>MUR</b>
4 <sup>e</sup> étape maison <b>VERTE</b>	Béret <b>MUR + FENETRE</b>	Croquet Course en sac <b>MUR</b>	Course au Pot <b>MUR+PORTE</b>	Lapins panier <b>TOIT</b>
5 <sup>e</sup> étape maison <b>JAUNE</b>	Croquet Course en sac <b>MUR</b>	Béret <b>MUR + FENETRE</b>	Lapins panier <b>TOIT</b>	Chamboule tout <b>MUR</b>

**Le plateau de jeu** : il y a 5 bases pour construire la maison dessus, chaque équipe a sa couleur

*Voir la photo des 5 maisons et « bannière plateau de jeu »*

Préparer les murs et le toit des 5 maisons : 5 cartons pour chaque maison (25 en tout), recouverts de papier de la couleur de l'équipe. Prévoir des encoches sous le toit aux 4 côtés pour insérer les murs.

**Le plan de la construction** : préparer 4 cartons en forme de rectangle avec le nom de l'équipe. Découper 5 carrés (aux couleurs de l'Evangile) de façon à faire comme une fenêtre. A chaque fenêtre correspond un numéro qui détermine l'ordre des couleurs de passage.

*Voir la photo du plan de la construction*



**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** :

Chaque équipe a une couleur représentant les 5 couleurs de l'Evangile (lanière de laine autour du poignet), un nom :

❖ Béthel	Jaune	la volonté de Dieu (équipe des petits)	Maison de Dieu
❖ Beth-Araba	Noir	le problème	Maison du désert
❖ Bethesda	Rouge	la solution	Maison de miséricorde
❖ Beth-Biri	Blanc	le choix	Maison de ma création
❖ Beth-Car	Vert	la vie nouvelle	Maison du pâturage

**Introduction** : Réunir les enfants dans un même endroit. Et donner les explications suivantes :

Quel est le but ?

Il s'agit de construire 5 maisons différentes, qui représentent le plan de Dieu pour vos vies, sur les 5 plans de jeu. Chaque maison a un nom et une signification précise que vous devrez découvrir.

Qui va construire ?

Dieu en est l'architecte, je suis son maître d'œuvre et je travaille en relation avec 8 chefs de chantier. Vous serez chacun dans une équipe de chantier différente. Plusieurs jeux permettront de vous placer dans les 4 maisons.

### Comment construire les maisons ?

Avant toutes choses, il vous faudra trouver le plan de la construction qui vous indiquera, par des numéros, l'ordre des couleurs des étapes. Chaque chef de chantier a son carnet de bord pour vous guider. Il y a 5 étapes avec des jeux et des énigmes qui vous permettront d'obtenir, de ma part, un élément de la maison (mur ou toit). A la fin, il vous faut avoir 4 murs et un toit de couleurs différentes, et une clé qu'il ne faudra pas perdre.

Enfin, lorsque vous aurez tous ces éléments, vous trouverez le début de la piste à suivre dans une boîte (fermée à clé, d'où l'intérêt de l'avoir avec soi !) pour connaître la signification de votre maison.

L'arrivée des petits (représentant la 5<sup>e</sup> maison) permettra de commencer la construction de chaque maison sur les 5 plans de jeu.

Nous finirons par le goûter ...

Je compte sur chacun d'entre vous pour faire de cette après-midi une réussite !

Que Dieu vous accompagne ...

#### ❖ **Jeu** pour déterminer dans quelles maisons iront les **8 chefs de chantier**

Chaque animateur va se mettre sous la bannière de sa maison (2 par maison) et reçoit son matériel (morceaux de laine de la couleur de la maison pour chaque enfant de l'équipe, sac « poubelle », sac avec crayon et feuille, sac « récup objets

#### ❖ **Jeux** pour constituer les **4 équipes de chantier**

Après chaque jeu, l'enfant vient piocher un carton dans le chapeau pour connaître le nom de sa maison et va se placer sous la bannière de celle-ci. L'animateur lui met son bout de laine au poignet.

❖ **Jeu** pour découvrir le **message** indiquant le lieu où trouver le **plan** : chaque équipe va chercher ses rouleaux de papier en même temps dans son propre bac. Quand l'équipe a trouvé le plan, elle peut commencer les 5 étapes.

**Les 5 étapes** : marche à suivre pour chaque étape

- Lire le **texte du carnet** pour l'étape
- Faire le **jeu** proposé en suivant la progression du carnet. Ils sont indiqués sur le terrain par une feuille plastifiée
- Résoudre l'énigme proposée
- A la fin de l'étape, il faudra avoir **récupéré un élément de la maison** ou une **clé**
- Et ainsi de suite pour les 4 prochaines étapes

**Signification de la maison** :

- **Jeu de piste** pour connaître la signification de sa maison

Conclusion du grand jeu :

Lorsqu'une équipe a terminé, elle s'assoit vers le plateau de jeu et attend les autres. Puis l'équipe des petits arrive.

**Construction des maisons** sur le plan de jeu avec **lecture** de l'histoire de Zachée pour illustrer la progression des maisons (noire, rouge, blanche, verte et jaune) et à chaque maison poser des lettres pour la signification

**Chant des petits** :

Le fou sur le sable a construit sa maison (trois fois)

Et la tempête arriva :

Le vent souffla et la pluie tomba (trois fois)

Et la maison s'écroula

Le sage sur le roc a construit sa maison (trois fois)

Et la tempête arriva :

Le vent souffla et la pluie tomba (trois fois)

Et la maison résista

Enfant sur Jésus vient construire ta maison (trois fois)

Et la tempête arrivera

Le vent soufflera et la pluie tombera (trois fois)

Mais la maison résistera !

**Présentation du dépliant :**

Chaque enfant et adulte en aura un exemplaire.

Voir « dépliant 2008 »

La sortie s'est terminée par un goûter.