

Thème

Les 10 commandements :
un code pour ta vie



Jean 3.16

« Car Dieu a tant aimé le monde
qu'il a donné son Fils unique,
afin que quiconque croit en lui
ne périsse point,
mais qu'il ait la vie éternelle. »



Matthieu 22.36-39

« Maître, quel est le plus grand commandement de la loi ? Jésus lui répondit :
Tu aimeras le Seigneur, ton Dieu, de tout ton cœur, de toute ton âme, et de
toute ta pensée. C'est le premier et le plus grand commandement. Et voici le
second, qui lui est semblable : Tu aimeras ton prochain comme toi-même. »

Etape 1



Psaume 19.8-9

« La loi de l'Eternel est **parfaite**, elle restaure l'âme ; le témoignage de l'Eternel est **véritable**, il rend sage l'ignorant. Les ordonnances de l'Eternel sont **droites**, elles réjouissent le cœur ; les commandements de l'Eternel sont **purs**, ils éclairent les yeux.

Psaume 119.103, 172

« Que tes paroles sont **douces** à mon palais, plus que le miel à ma bouche.
Que ma langue chante ta parole ! Car tous tes commandements sont **justes**. »

Tous

Une fois que toutes les équipes sont revenues et ont pris une partie du goûter, chaque équipe, par ordre des couleurs, se lèvera et dira son nom d'équipe pour les Petits

Les Petits viendront vers chaque équipe en apportant un dépliant et un cœur pour chacun en disant :

« Aimons-nous les uns les autres ! »

Ils apporteront aussi une part de gâteau ...

Chant des animateurs :

Je t'aime de l'amour du Seigneur

Oui, je t'aime de l'amour du Seigneur

Car je vois en toi la gloire de mon Roi

Oui, je t'aime de l'amour du Seigneur

Repris avec tout les enfants

Objectifs :

- partager son nom d'équipe
- obtenir le dépliant avec un cœur

Étape 7



Romains 13.10

« L'amour ne fait point de mal au prochain :

l'amour est donc l'accomplissement de la loi. »

Jésus l'aime

Quel est ton nom ?

Par équipe

Chercher une enveloppe à sa couleur auprès du meneur de jeu, puis former le nom de son équipe avec les lettres trouvées et les mettre sur le rectangle blanc en face de son piquet de couleur, de haut en bas.

Mettre au point une manière de dire son nom d'équipe en utilisant « *Tes commandements sont ...* » plus le nom trouvé, puis venir le dire au meneur de jeu qui vous donnera vos tables de la loi à compléter.

Trouver dans la boîte-Bible les commandements **1** et **2** dans un sac à sa couleur, les remettre dans l'ordre et les coller sur les tables de la loi, puis aller à l'étape 2 près du panneau avec sa couleur.

Objectifs :

- découvrir le nom de son équipe
- obtenir les tables de la loi
- trouver les deux premiers commandements (n°1 et 2)

Étape 2



Matthieu 6.33

« Cherchez **premièrement** le royaume et la justice de Dieu ;
et toutes ces choses vous seront données par-dessus. »

Dieu d'abord !

2 équipes

Retrouvez l'équipe **VIOLET**

Relais SNCF

Matériel : aucun

Faire 4 équipes et les placer les uns derrière les autres, en file indienne sur la ligne de départ.

Au signal, le 1^{er} joueur de chaque équipe court vers un panneau et revient chercher le 2^e en le prenant par la main et effectuant le même trajet. Ils reviennent chercher le 3^e et ainsi de suite jusqu'au dernier, toujours en se tenant par la main, mais il suffit qu'un seul des joueurs de l'équipe touche le panneau.

Au RV des lettres

Matériel : plusieurs cartons de 10x5 sur lesquels sont dessinées des lettres de l'alphabet (les lettres K, W, Q, X sont supprimées, par contre les voyelles sont doublées)

Distribuer un carton à chacun des joueurs de façon à ne voir que sa face blanche.

Au signal du meneur de jeu, chacun retourne son carton et regarde sa lettre. Chaque joueur essaie de se joindre à d'autres joueurs pour former un mot.

Dès qu'un groupe a constitué un mot, les joueurs se prennent par le bras et viennent vers le meneur de jeu qui mettra une marque sur chaque carton. Ils se séparent pour former d'autres mots et ainsi de suite.

Au bout d'un temps certain, compter le nombre de marques par équipe.

Objectifs :

- faire les deux jeux
- obtenir le goûter (1ère partie)

Etape 6



1 Jean 2.17

« Et le monde passe, et sa convoitise aussi ; mais celui qui fait la volonté de Dieu demeure éternellement. »

Choisis le meilleur...

Par équipe

Pierre appelle Paul

Matériel : aucun

Tous les joueurs forment une ronde et sont assis. Un joueur s'appellera *Pierre* et un autre *Paul*. Les autres doivent se donner un numéro selon leur ordre de placement.

Répéter le rythme pour que tous les joueurs en soient imprégnés avant de mettre les paroles

Rythme et *paroles* :

On frappe des 2 mains sur les genoux (sans rien dire)

On frappe dans ses mains *Pierre*

Le pouce droit est lancé par-dessus l'épaule droite *appelle*

Le pouce gauche est lancé par-dessus l'épaule gauche *Paul*

Pierre commence toujours le jeu et appelle toujours *Paul*.

Puis *Paul* appelle un numéro ou *Pierre*. Le numéro appelé choisit un autre numéro ou *Paul* mais jamais *Pierre*.

Si le joueur perd le rythme ou oublie son numéro, il se place à la fin et tous les numéros sont ainsi décalés. A faire que si les joueurs ont bien compris le jeu, sinon conserver le même numéro et donner des points au perdant.

Chamboul'tout

Matériel : 1 grosse boîte de conserve et 4 plus petites, 3 balles de tennis

Chaque joueur a 3 balles pour « dégommer » la pyramide de boîtes.

Objectifs :

- faire les deux jeux
- trouver deux autres commandements (n°3 et 4)

Etape 3



1 Pierre 1.17

« Et si vous invoquez comme Père celui qui juge selon l'œuvre de chacun, sans favoritisme, **conduisez-vous avec crainte** pendant le temps de votre séjour sur la terre. »

A Dieu le respect ...

Par équipe

La balle tueuse

Matériel : 1 balle

Les joueurs forment un cercle en se donnant la main et reculent de 4 pas.

Ils se lancent la balle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Celui qui la manque :

1^{ère} fois, il se met à genoux

2^e fois, il s'assoit

3^e fois, il place sa main gauche derrière lui

4^e fois, il est éliminé

On arrête la partie lorsque les joueurs éliminés sont plus nombreux que ceux qui restent en jeu.

Le court-bâton

Matériel : 1 bâton

Les deux joueurs, assis par terre, empoignent le même bâton.

Celui qui réussit à soulever son compagnon a gagné. Ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs soient passés.

Objectifs :

- faire les deux jeux
- trouver trois autres commandements (n°8, 9 et 10)

Etape 5



Proverbes 20.6

« Beaucoup de gens proclament leur bonté ;
mais un homme **fidèle**, qui le trouvera ? »

Sois fidèle !

2 équipes

Retrouvez l'équipe **JAUNE**

Les ambassadeurs

Matériel : plusieurs papiers avec un message à mimer

Séparer les joueurs en 4 équipes et les disposer en arc de cercle face à un coin imaginaire (en tout il y a 4 coins). Choisir un ambassadeur par équipe qui ira vers le meneur de jeu pour chercher le message à mimer.

Il se mettra face au groupe dans le coin. L'équipe doit deviner le message mimé et quand un joueur croit avoir trouvé, il donne sa réponse à l'ambassadeur qui répond par oui ou non. Quand c'est oui, le joueur qui a donné la bonne réponse va voir le meneur de jeu pour donner le message et obtenir le 2^e. Et ainsi de suite ...

Les petits paquets

Matériel : aucun

Les joueurs se placent l'un derrière l'autre par paquets de deux disposés en cercle. Les « paquets » de 2 joueurs sont espacés de 2 à 3 pas.

Autour du cercle extérieur, un joueur en poursuit un autre qui peut se réfugier devant un paquet en disant : « Deux c'est assez, trois c'est trop ! ». Le joueur qui est derrière doit s'enfuir avant d'être attrapé par le poursuivant et se mettre devant un autre paquet.

Lorsqu'un joueur est pris, il devient poursuivant.

Objectifs :

- faire les deux jeux
- trouver le prochain commandement (n°5)

Etape 4



Colossiens 3.20

« Enfants, *obéissez en toutes choses à vos parents,*

car cela est agréable au Seigneur. »

L'obéissance ?
Une bénédiction !

2 équipes

Retrouvez l'équipe VERT

Relais assis/debout

Matériel : 2 ballons

Chaque équipe se met en ligne, debout, les uns derrière les autres. Les joueurs seront espacés de 5 pas. Un des joueurs sera le lanceur. Il vient prendre un ballon et se met devant la ligne de joueurs de son équipe.

Le lanceur envoie le ballon au 1^{er} qui le lui renvoie et s'accroupit. Le lanceur envoie au 2^e qui renvoie et s'accroupit et ainsi de suite jusqu'au dernier. Quand le dernier est accroupit, il se relève et reçoit une 2^e fois le ballon, qu'il relance. Puis celui qui est devant fait de même jusqu'au 1^{er}.

On peut refaire le jeu en changeant de lanceur.

Le filet du pêcheur

Matériel : aucun

Une équipe représente le **filet** : ils se tiennent par la main et forment un cercle. Ils choisissent un chiffre en secret (10 ou 25 ou 16 ...). Ils se mettent à compter très fort et quand ils arrivent au chiffre choisi, ils baissent les bras et attrapent tous les poissons à l'intérieur qui deviennent filet.

Une équipe représente les **poissons** : ils doivent traverser le filet en courant avant que les bras du filet ne tombent.

Le jeu se termine lorsqu'il ne reste qu'un joueur.

Rejouer en inversant les équipes.

Objectifs :

- faire les deux jeux
- trouver deux autres commandements (n°6 et 7)