

Thème « *Les 10 commandements : un code pour ta vie* »

Préparation personnelle :

- ❖ Exode 20.1-17
- ❖ Deutéronome 5.6-21
- ❖ Matthieu 22.36-40
- ❖ Marc 12.28-34
- ❖ Jean 13.34-35
- ❖ Ephésiens 6.1-2

Préparation du grand jeu :

Le carnet de l'animateur : chaque animateur en a un exemplaire. Le jeu se décompose en 7 étapes :

- ❖ Introduction avec les 6 équipes
- ❖ 1 étape à faire tous ensemble
- ❖ 2 étapes à faire avec son équipe
- ❖ 3 étapes à faire avec une autre équipe
- ❖ 7^e étape : jeu et conclusion avec l'équipe des Petits

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

« [carnet animateur](#) » « [couverture du carnet](#) »

Préparer autant de lanières de papier crépon que d'enfants et d'animateurs aux couleurs des 6 équipes (plus celle des Petits).

Le plateau de jeu : il représente un arc de cercle avec 7 bandes de carton allant de cet arc au piquet de chaque équipe. Est inscrit sur l'arc de cercle « *Les commandements de Dieu sont* » et sur chaque carton, les noms des équipes : « **droits** », « **justes** », « **vrais** », « **parfaits** », « **purs** », « **doux** ». Le nom de l'équipe des Petits est : « **admirables** ».

Voir la photo du plateau de jeu

« [bannières avec le plateau de jeu](#) »

Les tables de la loi :

Chaque équipe a ses **tables de la loi**, matérialisées par un carton. Il leur faudra récupérer, auprès du meneur de jeu et à chaque étape, des petits sacs à leur couleur pour mettre en forme le commandement trouvé et le coller sur ce carton.

Voir l'exemple de « [tables de la loi](#) »

Les 10 commandements à trouver :

- ❖ Tu n'aimeras pas d'autre Dieu que moi
- ❖ Tu ne feras pas d'idoles (*images taillées*)
- ❖ Tu n'utiliseras pas le nom de Dieu pour rien
- ❖ Le jour du repos m'est réservé à moi, le Seigneur, ton Dieu

- ❖ Tu aimeras ton père et ta mère (*honorer*)
- ❖ Tu ne tueras point
- ❖ Tu resteras fidèle dans le mariage (*pas d'adultère*)
- ❖ Tu ne voleras pas
- ❖ Tu ne diras pas de mensonge contre ton prochain (*pas de faux témoignage*)
- ❖ Tu ne seras pas jaloux de ce qui appartient à ton prochain (*convoiter, envier*)

Chaque **commandement** est découpé en plusieurs morceaux, allant de 4 à 9 morceaux. Derrière chaque morceau, il y a le même chiffre correspondant au commandement à coller. Le tout est dans un petit sac plastique avec un carton à la couleur de l'équipe. Ce qui donne au total **60 sacs** (10x6 équipes) dans la **Boîte-Bible** située vers le plateau de jeu.

Les jeux : installer sur le terrain le matériel des différents jeux. Nous avons installé sur le grand terrain des panneaux du code de la route pour chaque étape avec deux équipes, et le même panneau (limitation 110) avec du crépon de la couleur de l'équipe pour les étapes en équipe seule.

Voir « **panneaux routiers sur le terrain** »

Déroulement du grand jeu :

Les équipes : Répartir les enfants en 6 équipes avec 2 animateurs par équipe. Chaque équipe a un bout de laine de sa couleur au poignet.

Voir « **Badges des animateurs** »

Noms des équipes : les 6 équipes ont chacune une couleur de l'arc-en-ciel. La 7^e équipe est représentée par les petits. Le nom sera trouvé lors de l'étape 1.

rouge - orange - jaune - vert - bleu - violet et blanc (Petits)

Introduction : Réunir les enfants autour du plateau de jeu, près du piquet de leur couleur.

Objectifs :

- Remplir ses tables de la loi
- Faire les 7 étapes à l'aide du carnet de l'animateur

❖ **Etape 1**

Un représentant de chaque équipe vient chercher une **enveloppe** à sa couleur auprès du meneur de jeu. A l'intérieur se trouve un **message** à lire. Il s'agira de **découvrir le nom de l'équipe**, en reformant le mot grâce aux lettres découpées.

Voir « **Messages aux équipes** » et « **enveloppes pour équipes** »

Voir « **Les 10 commandements** »

- Coller les lettres sur le carton devant son piquet
- Trouver une manière de dire le nom de l'équipe, **ENSEMBLE**, au meneur de jeu (chant, poème, acrostiche, ...)
- Obtenir le morceau de carton des **tables de la loi**, ainsi que la pochette plastique (feuille, crayon, colle)
- Chercher dans la **Boîte-Bible** les sacs 1 et 2 à sa couleur
- Trouver les 2 commandements et les coller sur les « tables de la loi »
- Aller à l'étape 2 indiquée par un panneau du code de la route sur le terrain à sa couleur

❖ **Etapes 2 à 6**

Procéder de la même façon, sachant qu'il faudra retrouver une 2^e équipe aux étapes 3, 4 et 6 :

- **Lecture** du texte dans le carnet
- Faire les **jeux** indiqués
- Revenir vers le meneur de jeu et **dire son nom d'équipe** (comme à l'étape 1)

- Obtenir 1, 2 ou 3 **sacs de mots** a sa couleur numérotés de 2 à 6
- Remettre le commandement dans l'ordre et le **coller** sur ses « tables de la loi »
- Aller à l'étape suivante

Lorsque l'étape 6 sera terminée, prendre la 1^{ère} partie du goûter à son piquet de couleur.

Conclusion du grand jeu :

❖ Etape 7

- Lecture du texte
- Chaque équipe dit son nom aux Petits et montre ses « tables de la loi »
- L'équipe des Petits dit aussi son nom et amènent un gros cœur qui sera placé sous l'arc de cercle de « Tes commandements sont » et la bannière « Aimez-vous les uns les autres »
- Chaque petit va vers une équipe avec des petits cœurs à donner à chacun en disant le nouveau commandement « Aimez-vous les uns les autres »

Chant :

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

Présentation du dépliant :

Chaque enfant et adulte en aura un exemplaire, et pourront y coller le cœur reçu

Voir « dépliant 2011 » et « planche de cœurs »

La sortie s'est terminée par un goûter.