

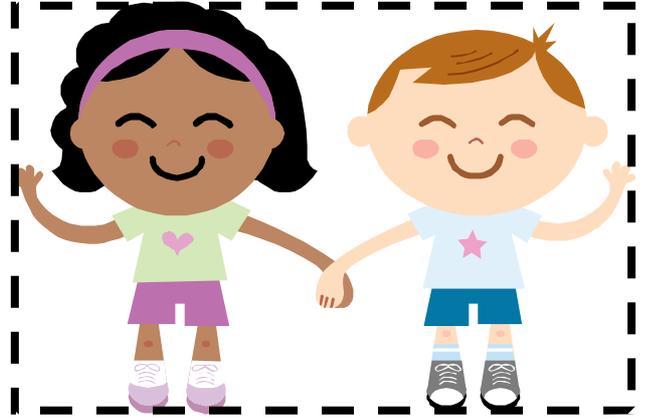
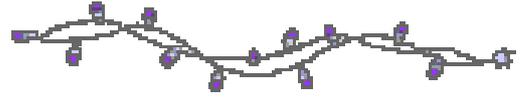
Jean 1.1. 14

« Au commencement était la Parole, et la Parole était avec Dieu, et la Parole était Dieu.

Et la Parole a été faite chair, et elle a habité parmi nous, pleine de grâce et de vérité ; et nous avons contemplé sa gloire, une gloire comme la gloire du Fils unique venu du Père. »

Jean 1.1. 12

« Mais à tous ceux qui l'ont reçue, à ceux qui croient en son nom, elle a donné le pouvoir de devenir **enfant de Dieu**. »



16

Thème

La famille ...



Ephésiens 3.14-15

« ...je fléchis les genoux devant le **Père**, de qui toute **famille** dans les cieux et sur la terre tire son nom. »

**Dieu a un plan d'Amour
pour la famille**

Etape 1



2 Corinthiens 6.16a, 18

« Qu'y a-t-il de commun entre la maison de Dieu et les faux dieux ? Nous, nous sommes la maison du Dieu vivant. Dieu l'a dit : J'habiterai et je marcherai au milieu d'eux. Je serai leur Dieu et ils seront mon peuple. Je serai pour vous un Père et vous serez pour moi des fils et des filles, dit le Seigneur Tout-Puissant. »

Dieu veut être mon Père

2

Tous

La famille de Dieu

« nous sommes »

Chaque tribu se présente à tour de rôle de la plus grande à la plus petite.

« le plateau de jeu »

Récapitulation des 7 étapes par le Meneur de jeu. Les 3 morceaux de puzzle manquant sont amenés par trois Petits

« chants »

Les Petits/Poussins vont chanter avant de terminer cette journée et de nous séparer.

Objectifs :

- ⇒ Présentation des tribus
- ⇒ Lire le texte
- ⇒ Fin du puzzle
- ⇒ Chant des Petits/Poussins
- ⇒ Goûter
- ⇒ Au revoir et ... à bientôt !

Etape 7



Matthieu 12.50

Jésus dit :

« Car, quiconque fait la volonté de mon **Père** qui est dans les cieux, celui-là est mon **frère**, et ma **sœur**, et ma **mère**. »

Romains 15.13a

« Que le Dieu de l'espérance vous remplisse de toute joie et de toute paix dans la foi ... »

Je me réjouis dans ma nouvelle famille !

14

Par équipe

Faisons connaissance

« comment s'appelle ma tribu ? »

Matériel : une feuille, un crayon

Former un cercle, bras tendus (assez éloignés les uns des autres) et s'asseoir. L'animateur murmure à son voisin de gauche le 1^{er} mot du message. Ce mot est répété d'oreille à oreille jusqu'au dernier joueur qui l'inscrit sur une feuille. Ainsi de suite pour les autres lettres du message. A la fin, le joueur qui a écrit le message le lit à tous. Cela doit correspondre au lieu où trouver la bannière de sa tribu !

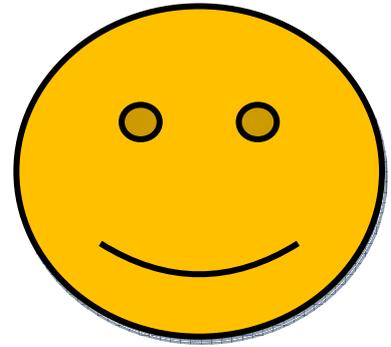
Dès le coup de corne,
se laver les mains, prendre son repas et se diriger « *en tribu* » vers le lieu du pique-nique.
Explications sur la prière avant le repas,
chant et prière

Objectifs :

- ⇒ Trouver sa base
- ⇒ Lire le message **Etape 1** et suivre les instructions (5')
- ⇒ Lire le **texte** et résoudre l'**énigme** (10')
- ⇒ Faire le **jeu** : un animateur prend l'enveloppe **Etape 1 jeu** dans la pochette plastique et prend **secrètement** connaissance du message à faire passer (10')
- ⇒ Trouver la manière de se présenter (10')
- ⇒ **Manger avec les autres tribus**

3

Etape 2



Genèse 1.27-28a

« Dieu créa l'homme à son image. il le créa à l'image de Dieu. il créa l'homme et la femme. Puis. il les bénit en disant : Ayez des enfants. devenez nombreux. remplissez la terre et dominez-la. »

Genèse 2.15

« L'Eternel Dieu prit l'homme et le plaça dans le jardin d'Eden pour le cultiver et le garder. »

Dieu crée la famille

4

Par 3 équipes

Les familles au service de Dieu

« les paquets »

Matériel : autant de carton que de joueurs, un crayon

But : avoir le moins de points

Chaque joueur a un carton autour du cou. Les joueurs forment un grand cercle en se prenant la main. Au signal de l'animateur, ils tournent en rond en scandant un chant. Quand l'animateur crie par exemple « *Par cinq* », les joueurs doivent vite se mettre par paquets de 5. Ceux qui sont en surnombre ont une barre sur leur carton et le jeu continue. A la fin, calculer le nombre de barres par équipe.

« énigme »

Objectifs :

- ⇒ Trouver les **2 autres tribus** sur le grand terrain (lettre de la tribu, couleur de l'étape et nom du jeu)
- ⇒ Faire le jeu (15')
- ⇒ Attendre le **message** de l'Etape 6
- ⇒ Lire le **texte** (5')
- ⇒ Trouver l'**énigme** (10')
- ⇒ Retrouver le Meneur de jeu avec le **morceau de puzzle** trouvé

Ouvrez l'enveloppe **Etape 6** « énigme » et suivez les indications

Etape 6



Josué 24.15

« Si vous ne trouvez pas bon de servir l'Eternel, choisissez aujourd'hui qui vous voulez servir ... Mais moi et ma maison, nous servirons l'Eternel. »

Josué 24.15 Luc 15.5b

Jésus dit :

« Il faut que je demeure aujourd'hui dans ta maison. »

Je suis maintenant un enfant de Dieu

12

Par 3 équipes

La première famille

« relais ballons croisés »

Matériel : 2 ballons, 4 foulards

But : passer le ballon à tous les joueurs

Former 2 équipes, puis les séparer à nouveau en deux. Former une croix avec les 4 équipes ainsi réparties. Le 1^{er} joueur de chaque équipe se trouve à un foulard. Les ballons vont passer d'une équipe à l'autre en se croisant. Dès que le joueur a lancé le ballon à celui d'en face, il court se placer à la fin de la file et le joueur d'après avance jusqu'au foulard et ainsi de suite jusqu'au dernier

Objectifs :

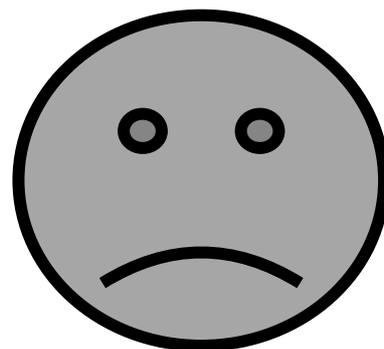
- ⇒ Trouver les **2 autres tribus** sur le grand terrain (lettre de la tribu, couleur de l'étape et nom du jeu)
- ⇒ Faire le **jeu** (15')
- ⇒ Lire le **texte** (5')
- ⇒ Trouver l'**énigme** (10')
- ⇒ Retrouver le Meneur de jeu avec le **morceau de puzzle** trouvé

« énigme »

Séparer la tribu en 3 groupes, lire le texte et découvrir le lieu où se trouve le morceau de puzzle : il est caché dans le texte biblique mais un des deux mots est mélangé !

5

Etape 3



Jérémie 3.19 Dieu dit :

« Je me disais : j'aimerais bien faire de toi un de mes **fil**s. J'aimerais te donner un pays merveilleux, la plus belle propriété de la terre ! Je me disais : Tu m'appelleras 'mon **Père**' et tu ne me tourneras plus le dos. »

Genèse 6.5

« Le Seigneur voit que sur la terre, les êtres humains sont de plus en plus **méchants**. Et toute la journée, dans leur cœur, ils ne pensent qu'à faire le mal. »

Esaïe 59.2a, 7b-8

« Mais ce sont vos fautes qui mettent une **barrière entre vous et votre Dieu**. Vous ne pensez qu'à faire le mal. Partout où vous passez, c'est la violence et la destruction. Vous ne connaissez pas le chemin de la paix ... vos chemins, vous les rendez tordus ... »

Mes fautes me séparent de Dieu

6

Par équipe

Les familles de la foi

« le va-et-vient »

Matériel : 4 foulards, 2 sacs, 10 boîtes de conserve, 2 barquettes, 4 objets, 2 pots de haricots secs

But : faire le parcours indiqué dans le message

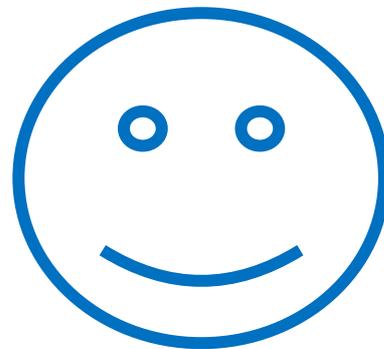
« énigme »

Objectifs :

- ⇒ Aller à votre base
- ⇒ Faire le jeu (15')
- ⇒ Lire le **texte** (5')
- ⇒ Trouver l'**énigme** (10')
- ⇒ Retrouver le Meneur de jeu avec le **morceau de puzzle** trouvé

Séparer la tribu en 3 groupes, lire le texte et découvrir le lieu où se trouve le morceau de puzzle : il est caché dans le texte biblique !

Etape 5



Genèse 12.1-3

« Le Seigneur dit à Abram : Quitte ton **p**ays, ta **f**amille et la **m**aison de ton **p**ère. Puis, vas dans le pays que je vais te montrer ... Par toi, **j**e bénirai toutes les **f**amilles de la terre. »

Hébreux 11.8. 12

« C'est par la foi qu'Abraham ... obéit et partit ... sans savoir où il allait. C'est pourquoi un seul ancêtre, Abraham ... a **d**onné la vie à **u**ne grande **f**amille ... »

Actes 16.30-31

« ... Que dois-je faire pour être sauvé ? Ils lui **r**épondirent : Crois **a**u Seigneur Jésus alors **t**u **s**eras sauvé, toi et ta famille. »

Je crois que Jésus est le Fils de Dieu

10

Par équipe

Les familles sans Dieu

« balle au centre »

Matériel : un ballon

But : chaque joueur passe au centre et lance le ballon

Former un cercle et se numéroter. Le n°1 se place au centre. Le n°2 a le ballon et, au signal, le lance au n°1 qui le renvoie aussitôt au n°3 tandis que le n°2 court au centre pour rattraper le ballon lancer par le n°3. Le n°1 ayant repris la place du n°2. Et ainsi de suite jusqu'à ce que

Objectifs :

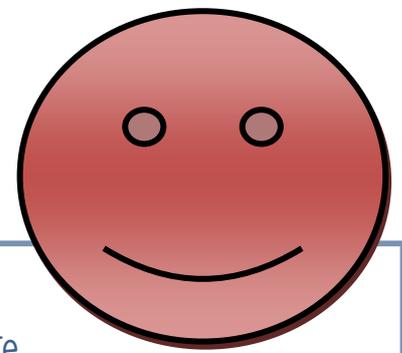
- ⇒ Aller à votre base
- ⇒ Faire le jeu (15')
- ⇒ Lire le **texte** (5')
- ⇒ Trouver l'**énigme** (10')
- ⇒ Retrouver le Meneur de jeu avec le **morceau de puzzle** trouvé

« énigme »

Prendre l'enveloppe **Etape 3** « énigme » et suivre les indications

7

Etape 4



Esaïe 53

« ... Devant le Seigneur, le serviteur a grandi comme une faible plante ... tout le monde le méprisait ... mais il a été blessé à cause de nos fautes, il était écrasé à cause de nos péchés. La punition qui nous donne la paix est tombée sur lui ... Nous étions tous comme des moutons perdus, chacun suivait son propre chemin. Et le Seigneur a fait retomber sur lui nos fautes à nous tous ... On l'a fait souffrir, mais lui, il a accepté cela, il a gardé le silence ... Pourtant il n'avait rien fait de mal et il n'avait jamais trompé personne. Mais le Seigneur donne raison à son serviteur écrasé ... je le mets au rang des plus grands ... il a accepté librement de mourir ... il a porté les péchés de beaucoup de gens ... »

Romains 5.10a

« Quand nous étions les ennemis de Dieu,

il nous a réconciliés avec lui par la mort de son Fils (Jésus-Christ). »

Jésus est mort à ma place pour que Dieu soit mon Père 8

Par 3 équipes

La famille de Jésus

« renards-poules-vipères »

Matériel : laine rouge (3 camps laine rouge où les joueurs sont invulnérables)

But : pour les renards, prendre toutes les poules. Pour les poules, prendre toutes les vipères. Pour les vipères, prendre tous les renards.

Au signal, tous les animaux sortent de leur camp pour toucher les animaux qu'ils peuvent prendre. Pour prendre il faut toucher le joueur. Quand ils sont dans leur camp, ils sont invulnérables. Les animaux pris forment une chaîne à côté du camp. Si un joueur de leur camp vient toucher le premier de la chaîne, ils sont délivrés, mais il faut les toucher un par un.

Le jeu s'arrête quand une équipe a tous ses joueurs prisonniers.

« énigme »

Objectifs :

- ⇒ Trouver les **2 autres tribus** sur le grand terrain (lettre de la tribu, couleur de l'étape et nom du jeu)
- ⇒ Faire le jeu (15')
- ⇒ Attendre le **message** de **l'Etape 4**
- ⇒ Lire le **texte** (5')
- ⇒ Trouver **l'énigme** (10')
- ⇒ Retrouver le Meneur de jeu avec le **morceau de puzzle** trouvé

Prendre le message et suivre les indications