



KidsGames 2026, Matinées

EXPLICATIONS GÉNÉRALES	2
------------------------	---

MATÉRIEL QUE VOUS DEVEZ AMENER POUR LES MATINÉES	3
--	---

LUNDI 10 AOÛT : TOI + MOI + EUX	4
---------------------------------	---

MARDI 11 AOÛT : A TOI DE CHOISIR	7
----------------------------------	---

MERCREDI 12 AOÛT : TOI, TU AS BESOIN DE QUOI ?	11
--	----

JEUDI 13 AOÛT : ET MOI, JE FAIS QUOI ?	15
--	----

VENDREDI 14 AOÛT : MOI, JE ME SOUVIENS, ET TOI ?	18
--	----

Explications générales

Les temps en équipe permettent d'accompagner chaque enfant, d'approfondir les thèmes et de les relier à sa vie. Profitez-en pour apprendre à connaître les enfants, les valoriser et les aider à cheminer avec Dieu.

Nous vous communiquons ici le déroulement approximatif des matinées, en précisant le matériel que vous devez prévoir. Pour toute la semaine, faites en sorte d'avoir de quoi écrire (crayons, feutres, etc.). Cela peut vous être utile pour les temps en groupe, mais aussi pour faire différentes activités lorsqu'il faut passer le temps.

Plénières

Pendant les plénieres, restez près de votre équipe : vous êtes un repère. Votre participation active encouragera les enfants à s'impliquer.

Louange – Par le chant et les gestes, nous voulons rendre gloire à Dieu. Chantez, faites les gestes et expliquez les paroles pour entraîner les enfants avec vous.

Histoire biblique – Nous irons à la découverte de Moïse et du peuple d'Israël dans le désert, souvent sous forme de sketch.

Verset-cœur – Chaque jour, un verset est proposé. Répétez-le en équipe : c'est précieux et cela peut être fait de manière ludique.

Temps en équipe

Partage – Des questions sont proposées pour lancer l'échange. Adaptez-les à votre groupe. Plus vous êtes préparés pour ce temps, plus vous aiderez votre équipe à s'ouvrir.

Prière – Chaque jour, prenez un temps de prière avec les enfants, à partir de la proposition du livret.

Défi – Un défi quotidien aide les enfants à mettre en pratique le thème de la matinée.

Jeux pour expérimenter le thème – Des jeux en équipe permettent de vivre le thème de façon concrète, dans la joie. La préparation de ces jeux est essentielle pour que vous puissiez les expliquer et les animer rapidement et clairement.

Matériel que vous devez amener pour les matinées

Toute la semaine

- Crayons, stylos, feutres, etc. et papier (toute la semaine)

Lundi

- Une agrafeuse pour construire la guirlande
- Scotch ou punaise pour suspendre la guirlande
- Grande corde pour le tir à la corde

Mardi

- Une grande couverture ou une bache pour le jeu (tout l'équipe doit pouvoir se tenir dessus)

Mercredi

- Éventuellement jeu Dixit ou un photolangage pour le temps de partage

Jeudi

- Éventuellement une tente pour le temps de partage

Vendredi

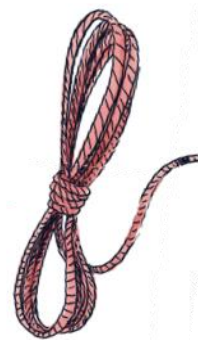
- Une feuille de papier par enfant
- Une couverture pour cacher des objets

Lundi 10 août : Toi + moi + eux

Exode 3-4 : Dieu appelle Moïse et lui donne un co-équipier

Objectif

Faire partie d'une équipe, c'est avancer main dans la main et se soutenir. Je ne suis pas seul, Dieu me donne des coéquipiers. Tu peux faire équipe avec Dieu et avec les gens qui t'entourent.



Introduction thématique

Dieu a fait alliance avec Abraham, Isaac et Jacob. Plus tard, la famille de Jacob s'installe en Égypte, où elle devient un peuple nombreux.

Le Pharaon finit par avoir peur de ce peuple et le réduit en esclavage. Dieu entend sa souffrance et prépare Moïse pour le libérer.

Au buisson ardent, **Dieu se révèle à Moïse comme le Dieu de l'alliance et l'appelle** à conduire son peuple hors d'Égypte.

Moïse doute de ses capacités, mais Dieu lui donne Aaron comme soutien. Le récit montre que **nous pouvons faire équipe avec Dieu et avec les personnes qui nous entourent.**

Dieu nous soutient : « Sois sans crainte, je suis là pour t'aider. » Ésaïe 41,13

Il place aussi autour de nous des personnes avec qui avancer, apprendre et s'encourager.

Les KidsGames sont une occasion d'expérimenter cela. Chaque enfant fait partie d'une équipe appelée à valoriser, soutenir et se réjouir ensemble.

Verset-cœur

On peut attaquer facilement celui qui est seul, mais deux personnes peuvent résister. Une corde tressée de plusieurs fils ne casse pas facilement.

Ecclésiaste 4.12



Avec 3 cordes (dont 1 d'une couleur différente et plus épaisse), réaliser le tissage en forme de croix en équipe et réciter le verset appris en plénière.

Partage

- ? *D'après toi, que veut dire « faire équipe » ou « être un coéquipier » ?*
- ? *Comment est-ce que tu peux être un bon coéquipier, ici aux KidsGames, dans ta famille, ou avec les personnes que tu rencontres chaque jour ?*
- ? *Comment Dieu peut-il être ton coéquipier ?*
- ? *Essaie de penser à une situation où tu aurais eu besoin d'avoir une équipe autour de toi.*

Prière

Distribuez un fanion (que nous fournissons) à chaque enfant, sur lequel on peut inscrire son nom, faire un dessin, écrire un défi pour cette semaine, une peur, un souci, etc.

Puis former la guirlande (en agrafant les fanions à la ficelle) en remerciant Dieu pour chacun dans l'équipe et en priant pour chacun.

Vous pouvez ensuite suspendre la guirlande à votre tente, vers votre emplacement, etc.

Défi

Quand un coéquipier ne se comporte pas comme tu aimerais, remercie Dieu pour lui, et trouve un moyen pour l'encourager (une parole valorisante, une tape dans le dos, un check, etc.).

Jeux pour expérimenter le thème

Lorsqu'on fait partie d'une équipe, on n'est pas seul. On a des coéquipiers sur qui on peut compter. Dans une équipe, on s'entraide, on s'encourage, et on apprend les uns des autres.

1ER JEU : LE TIR À LA CORDE

Matériel

- Une corde avec un repère central (foulard p.ex)
- Trois marques tracées au sol : une ligne centrale et une ligne victoire pour chaque équipe, placée à 1,5 ou 2m de la ligne centrale

But du jeu Deux équipes (ou 2 groupes de la même équipe) s'affrontent pour tirer une corde de leur côté et faire passer un repère central au-delà d'une ligne de victoire.

Déroulement Au début, une seule personne par équipe saisit la corde et affronte son adversaire. Ensuite, à tout moment, chaque équipe peut décider de faire entrer une nouvelle personne pour renforcer son camp.

Questions après le jeu :

- ? *Est-ce que c'était plus facile ou plus agréable de tirer à plusieurs ou seul ? Pourquoi ?*
- ? *Si votre équipe a gagné : qu'as-tu ressenti en partageant la victoire avec les autres ? Est-ce que tu aurais préféré gagner tout seul ?*

- ? Si votre équipe a perdu : est-ce que c'était plus facile de vivre la défaite à plusieurs ? Ou aurais-tu préféré être seul responsable ?
- ? Qu'est-ce que ce jeu t'a appris sur le fait de faire partie d'une équipe ?

2E JEU : LA COURSE DES BALLONS

Matériel

- 10 ballons de baudruche non gonflés par équipe
- Une ligne de départ et une ligne d'arrivée espacée de 4 m environ

But du jeu Transporter les 10 ballons gonflés, de la ligne de départ à la ligne d'arrivée, sans utiliser les mains ni les bras et sans laisser tomber les ballons au sol.

Déroulement Au top départ, les joueurs doivent gonfler les ballons (à la bouche) et les transporter sans les mains ni les bras et sans les laisser tomber. Lorsqu'un ballon touche le sol, le joueur doit retourner sur la ligne de départ pour recommencer le trajet.

L'équipe est totalement libre de s'organiser : ils peuvent transporter les ballons un à un, en groupe ou tous ensemble. La 1ère équipe faisant franchir la ligne d'arrivée aux 10 ballons gonflés, remporte la partie.

Astuce stratégique (à ne pas communiquer aux équipes avant le jeu) : Une méthode efficace consiste à coincer les ballons entre les pour avancer en formation chenille.

Questions après le jeu :

- ? — Qu'est-ce qui a été le plus difficile dans ce défi ?
- ? — Est-ce que c'était un avantage d'être en équipe ? Pourquoi ?
- ? — Auriez-vous pu réussir ce défi seuls ?
- ? — Qu'est-ce qui a permis à l'équipe de gagner ? (Coopération, entraide, organisation, ...)

Matériel

Que nous fournissons

- Cordelettes pour faire le tressage du verset
- Fanions et ficelle
- 10 ballons de baudruche par équipe

Que vous amenez

- Une agrafeuse pour construire la guirlande
- Scotch ou punaise pour suspendre la guirlande
- Crayons, stylos, feutres, etc.
- Corde pour le tir à la corde

Mardi 11 août : A toi de choisir

Exode 11-12 · Dieu fait sortir son peuple d'Égypte.



Objectif

Dieu offre la vie éternelle à quiconque place sa confiance en lui. Il nous offre la possibilité de faire partie de son équipe. **Et chacun a le choix de répondre à son appel et de prendre la main qu'il nous tend.** En parlant de la première Pâque, nous nous rappelons que Dieu a sauvé tous ceux qui ont fait le choix de se mettre sous la protection du sang d'agneau déposé sur les portes des maisons.

Le symbole visuel de cette animation est une clé, pour faire référence à la porte.

Introduction thématique

La sortie d'Égypte marque un tournant pour les Hébreux : Dieu entend leur appel, se manifeste avec puissance et libère tout un peuple de l'esclavage. Chacun est invité à choisir de se placer sous sa protection et à quitter l'Égypte avec lui comme guide.

Lors de la dernière plaie, les maisons marquées par le sang de l'agneau sont épargnées. Dieu offre une protection à tous, mais laisse chacun libre de l'accepter ou non. « Il veut que tous soient sauvés et arrivent à connaître la vérité. » (1 Timothée 2,3-4)

Avec Jésus, notre compréhension de Dieu est renouvelée : par sa vie, sa mort et sa résurrection, il révèle un Dieu d'amour et de vie. Aujourd'hui encore, Dieu veut sauver chacun et nous laisse le choix. Jésus dit : « Je suis la porte. Si quelqu'un entre par moi, il sera sauvé. » Jean 10,9

Nous sommes donc appelés à faire partie de l'équipe de Dieu et à choisir Jésus comme Seigneur et Sauveur : à toi de choisir ! Le parallèle proposé est celui de la porte protégée par le sang de l'agneau et de Jésus, la porte qui a donné sa vie pour nous. Le symbole du jour est donc une clé.

Remarque : veillez à ne pas mettre de pression aux enfants. Dieu laisse chacun libre de le choisir, et son amour reste inconditionnel quelle que soit leur décision.

Verset-cœur

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

Jean 3,16

[Lien pour apprendre les gestes](#) issus de la langue des signes, sur le refrain du chant de Hillsong « Dieu a tant aimé le monde ».

Partage

- ? Quelle partie de l'histoire te parle plus particulièrement et pourquoi ?
- ? Les Hébreux sont partis précipitamment d'Égypte. Si tu avais dû partir avec eux, qu'est-ce que tu aurais pris ?
- ? Selon toi, pourquoi Dieu veut-il nous sauver ?
- ? Aimerais-tu faire partie de l'équipe de Jésus ? Est-ce que tu as dit la prière pour faire partie de son équipe ?

Remarque : Des éléments de l'histoire peuvent amener des incompréhensions chez les enfants, comme le fait que Dieu accepte de faire mourir des nouveaux-nés. Il faut veiller à ne pas entrer dans un débat ou dans la tentative de justifier les actions de Dieu. Nous pouvons oser dire que nous ne comprenons pas, mais que nous retenons que l'intention première de Dieu est la libération de ceux qui mettent en lui leur confiance.

Prière

Faire un moment de silence pour que chacun puisse parler à Dieu. Inviter les enfants à imaginer Jésus à côté d'eux, présent pour les écouter et leur parler. Les encourager à le remercier car il est la porte par laquelle on peut passer pour être sauvé.

Puis, terminer ce temps par une prière à haute voix :

*Merci Seigneur d'avoir sauvé tout un peuple et d'avoir laissé le choix à chacun de te suivre.
Merci parce qu'aujourd'hui encore tu me laisses le choix de vivre avec toi.
Pardon pour toutes les fois où j'oublie que tu es là, à côté de moi.
Aide-moi à te connaître toujours plus et à t'aimer.*

Défi

Chacun cherche à prendre soin d'inclure tout le monde dans l'équipe. Si une personne de ton équipe est un peu à l'écart, propose-lui de rejoindre le groupe. Ensuite ce sera à lui de choisir s'il veut revenir dans le groupe.

Jeux pour expérimenter le thème

1^{er} JEU : LA COUVERTURE

L'important est de faire ensemble. Toute l'équipe est concernée. Dans l'histoire d'aujourd'hui, on voit que Dieu veut que tout le peuple soit sauvé, que personne ne soit laissé de côté.

Matériel

— Une grande couverture ou une bâche par équipe

Déroulement Tous les membres de l'équipe sont debout sur une couverture posée au sol. Si l'équipe est trop grande (faire en 2 groupes séparés). Il faut que les participants ne soient que légèrement serrés sur la couverture.

Ils ont pour consigne de ne jamais poser le pied ou une autre partie de leur corps sur le sol, en dehors de la couverture, pour toute la durée du jeu.

Le but est de retourner complètement la couverture (du côté recto au verso), sans jamais en sortir et le plus rapidement possible.

Questions après le jeu :

- ? Qu'est-ce qui a été difficile dans ce jeu ? Avez-vous rencontré des obstacles ?
- ? Qu'est-ce qui vous a permis d'y arriver ... ou non ? Avez-vous eu une stratégie ?
- ? Est-ce qu'à un moment donné tu as pensé que ça aurait été plus facile d'être moins nombreux ?

2E JEU : VRAI / FAUX

Dans la vie, il faut faire des choix. Certains sont faciles à faire et d'autres demandent de la réflexion.

Dans l'histoire d'aujourd'hui, on voit que Dieu nous laisse le choix. À nous de décider, selon ce que notre cœur nous dit, plutôt que ce que les copains, copines nous disent. Dieu est digne de confiance, il peut nous guider dans nos choix.

Déroulement Délimitez un espace séparé par une ligne. À droite de la ligne, il y a la zone du vrai et à gauche, la zone du faux. Les participants doivent se positionner de part et d'autre de la ligne en fonction de ce qu'ils pensent être la bonne réponse à une affirmation donnée. Chaque enfant doit faire un choix, il est interdit de rester sur la ligne !

Les coachs pourront influencer subtilement le choix des enfants, en donnant leur avis avec assurance par moment. Ils ne donneront pas systématiquement la bonne réponse.

Suggestion : ajouter des affirmations en lien avec votre vécu aux KidsGames (anecdotes, activités, sur les coachs, etc.).

Instructions : Nous allons tester vos connaissances dans différents domaines. Pour chaque affirmation, vous devrez dire si c'est vrai ou si c'est faux, en vous déplaçant à droite (si c'est vrai) ou à gauche (si c'est faux).

Vrai ou faux ?

- Genève est la capitale de la Suisse (faux, c'est Berne)
- Le Togo se trouve sur le continent africain (vrai)
- Le Vatican est le plus petit pays du monde (vrai)
- Le Nil est le plus long fleuve du monde (faux, c'est l'Amazone)
- Neil Armstrong a marché sur la lune en 1969 (vrai)
- Un piano classique a 89 touches (faux, il y en a 88)
- En 1930 c'est l'Allemagne qui a remporté la toute première coupe du monde de foot (faux, c'est l'Uruguay)
- Roger Federer est né à Bâle (vrai)
- Le Vendée Globe est un tour du monde à la voile en solitaire (vrai)
- La Joconde a été peinte par Vincent Van Gogh (faux c'est Léonard de Vinci)
- ...

Questions après le jeu :

- ? Y a-t-il eu des affirmations auxquelles tu ne connaissais pas la réponse ? Si oui, comment as-tu décidé de quel côté aller ?*
- ? Est-ce qu'une personne de l'équipe a influencé ton choix ? De quelle manière ?*
- ? Dans la vie, est-ce qu'il t'arrive de faire des choix simplement parce que quelqu'un te paraît sûr de lui ?*
- ? Est-ce que c'est difficile pour toi de choisir ? Tu peux donner un exemple si tu en as envie.*
- ? Parfois nous faisons des erreurs, mais nous pouvons apprendre de nos erreurs. As-tu un exemple à donner ?*

Encourager les enfants à demander de l'aide à Dieu quand ils ont des choix à faire.

Matériel

Que vous amenez

- Une grande couverture ou une bâche pour le jeu

Mercredi 12 août : Toi, tu as besoin de quoi ?

Exode 16 · Dieu répond aux besoins de son peuple.



Objectif

Aujourd'hui nous allons observer le lien qui existe entre un besoin et le fait de prendre soin. Dans une relation de confiance, avec Dieu ou avec d'autres personnes, nous pouvons apprendre à demander, à exposer nos besoins, pour permettre à l'autre d'y répondre.

L'objet symbolique choisi pour ce jour : des pop-corns ! Ils représenteront la manne. Les enfants les recevront tel le « pain du ciel » qui ne ressemble pas vraiment à du pain, mais nourrit à satiété.

Introduction thématique

Après plus de 200 ans de servitude en pays d'Égypte, le peuple hébreu conquiert sa libération par l'intervention de YHVH, le Seigneur Dieu, et l'intermédiaire de Moïse et de son frère Aaron. Arrivé dans le désert, le peuple marche vers le pays de Canaan, la terre que Dieu a promise au peuple. Afin de les guider et de les assurer de sa présence, le Seigneur Dieu les précède, de jour, sous forme d'une nuée et, de nuit, sous forme d'une colonne de feu. Moïse reçoit sa Parole et, avec l'aide d'Aaron, la transmet au peuple.

Dans le chapitre qui nous intéresse aujourd'hui (Exode 16), cela fait deux mois et demi que les Hébreux marchent dans le désert et leurs provisions de vivres commencent à manquer. Ils se plaignent, sont de mauvaise humeur et regrettent d'avoir échangé leur situation de soumission et de servitude contre une liberté difficile et la menace de mourir en route.

Ils réclament donc, et Dieu les entend et répond à leur demande en envoyant une nourriture venant d'en haut. D'ailleurs, quelle nourriture pourrait naître du désert ? Chaque soir, de grandes quantités de cailles tomberont du ciel et une nourriture mystérieuse, la « manne », apparaîtra chaque matin de la semaine sur le sol du désert. Elle sera le pain du ciel qui les nourrira chaque jour de leur périple à travers le désert.

Verset-cœur

*Donne-nous aujourd'hui notre pain quotidien.
Matthieu 6, 11*

Nous proposons **d'apprendre ce verset en équipe**, durant le temps dédié à cela. Pour chaque mot (ou phrase), il faut se mettre d'accord sur un geste et exécuter l'enchaînement des gestes choisis pour créer une chorégraphie simple et originale. Le verset pourra être lu à voix haute par un membre de l'équipe pour donner le rythme à la chorégraphie gestuée.

Cette « chorégraphie » pourra être présentée en plenum par la suite.

Partage

- ? De quoi as-tu besoin ? Qu'aimerais-tu demander à Dieu ?
- ? Le peuple hébreu s'est plaint dans le désert. En quelle(s) occasion(s) te plains-tu ? Auprès de qui ?
- ? Quand c'est moi qui donne, à qui est-ce que j'aime donner ? Et quoi ?

Autre proposition : Prendre **des cartes du jeu Dixit ou un photolangage** pour stimuler l'échange en équipe. Les étaler sur une ou plusieurs tables de manière bien visible. Demander aux enfants – sans obligation pour ceux qui ne trouveraient pas – de choisir une image qui évoque par exemple le fait de demander, de donner ou de recevoir. Ou une image qui évoque le manque ou le strict nécessaire. Puis, inviter ceux qui souhaitent partager à présenter leur choix et, s'ils le souhaitent, à en dire plus.

Prière

Proposer aux enfants d'écrire leurs besoins sur un papier. Puis prier pour les besoins des enfants.

Si vous ne disposez pas d'assez de temps, vous pouvez simplement prier à partir de cette prière :

Dieu, toi qui nous aimes et nous entends, écoute notre prière.

Dieu, toi qui prends soin de nous, aide-nous à prendre soin les uns des autres et de nous-mêmes.

Dieu, toi qui as fait « neiger » la manne dans le désert, donne-nous aujourd'hui notre pain quotidien.

Dieu, toi qui réponds à nos besoins véritables, donne-nous ce qu'il nous faut vraiment pour vivre bien notre vie.

Amen.

Défi

Sois attentif aux besoins des personnes autour de toi. Comment pourrais-tu aider à combler leurs besoins ?

Jeux pour expérimenter le thème

Petits jeux sans rien, pour faire équipe mais dans la main, avec cette introduction :

De quoi avons-nous besoin pour jouer ? D'une balle, de cerceaux ? Fondamentalement, nous n'avons besoin de rien si ce n'est de l'autre. L'essentiel est la joie de s'amuser ensemble.

JEUX DE MAINS

Sur une chansonnette simple ou rigolote (vous en connaissez sûrement), les enfants se mettent par deux et se tapent dans les mains de manière coordonnée. Commencer par un enchaînement simple, puis ajouter de la vitesse. Pour augmenter la difficulté, essayer d'exécuter l'exercice en cercle.

On peut aussi inventer un check à répéter en boucle sur les mots d'une chanson connue ou inventée.

NŒUD GORDIEN

Chaque équipe se met en cercle. Chaque personne doit être debout au coude à coude, tournée vers le centre. Tout d'abord, demandez à chacun de lever la main gauche et d'atteindre la main de quelqu'un qui se tient dans le cercle. Ensuite, demandez à chacun de lever la main droite et d'atteindre la main d'une autre personne dans le cercle. Assurez-vous que personne ne tient la main de quelqu'un debout juste à côté d'elle ou de lui.

Les participants doivent communiquer et comprendre comment démêler le nœud (formant un cercle de personnes) sans jamais se lâcher les mains. Si un membre du groupe lâche une main, le groupe doit recommencer dès le début, ou vous pouvez mettre un gage à cette personne (porter un bandeau sur les yeux par exemple).

TAP-TAP

Ce jeu se déroule assis en cercle ou à genoux les mains posées à plat sur le sol. Chaque joueur place sa main droite devant la main gauche de son voisin, et sa main gauche derrière la main droite de son voisin.

Une première personne frappe du plat de la main de son choix sur la table. La main de la personne suivante enchaîne et ainsi de suite. Celui qui se trompe retire une main, puis l'autre, s'il se trompe encore une fois.

Si un joueur frappe deux coups, cela change le sens de rotation du jeu. Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur.

[Une vidéo du jeu est disponible ici.](#)



L'AUTO-STOPPEUR (JEU DE PRÉNOMS)

Tout le monde tape le rythme : mains sur les cuisses, taper des mains, main droite sur épaule gauche, main gauche sur épaule droite.

L'animateur commence en disant son prénom lorsque sa main droite est sur l'épaule gauche et le prénom de la personne suivante lorsque sa main gauche est sur l'épaule droite. L'enfant appelé fait de même et ainsi de suite.

JEU DU NINJA

Les joueurs s'installent en cercle serré ! Le départ du jeu est donné avec le « 3, 2, 1 NINJA ! » Tout le monde fait un saut en arrière et prend une pose de ninja. La première personne à jouer peut attaquer quiconque est proche d'elle avec un mouvement rapide pour essayer de toucher une de ses mains. Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Vous ne pouvez vous déplacer que si vous êtes attaqués ou si c'est votre tour, sinon vous devez rester gelé. Après avoir attaqué ou esquivé, vous devez vous geler. Si la main d'un joueur est touchée, il est éliminé. Il doit prendre du recul, en dehors du cercle, peut-être les bras croisés pour représenter l'élimination. La dernière personne en jeu gagne la partie.

Variante : on peut accorder 2 vies à chacun. Dans ce cas, lorsque la personne est touchée, elle place son bras derrière le dos. Il faudra alors toucher sa deuxième main.

Questions après les jeux :

- ?* — *Comment as-tu vécu le jeu ?*
- ?* — *Comment avez-vous coopéré ?*
- ?* — *Comment t'es-tu senti ?*
- ?* — *De quoi ou de qui avons-nous pris soin ?*

Matériel

Que nous fournissons

Que vous amenez

- Eventuellement jeu Dixit ou un photolangage pour le temps de partage
- Du papier + crayons pour écrire/dessiner les besoins (prière)

Jeudi 13 août : Et moi, je fais quoi ?

Exode 25–27, 33 et 35 : Dieu plante sa tente parmi son peuple.



Objectif

Raconter un récit qui parle de **collaboration, comment, main dans la main, nous pouvons nous entraider, comment nous venons chacun avec ce que l'on fait de mieux** : nos spécificités, nos idées, nos compétences, mais aussi les valeurs qui font de nous les êtres que nous sommes.

Introduction thématique

Depuis la sortie d'Égypte, Israël chemine dans le désert et vit sous tente. Dans cette vie nomade, Dieu se rend présent par des signes, des rêves et des messagers comme Moïse.

Sortis de l'esclavage, les Hébreux apprennent à vivre libres et à faire confiance à Dieu. En plus des tables de la loi, Dieu leur donne un signe concret de sa présence : une tente, sanctuaire adapté à leur marche dans le désert.

Pour construire ce sanctuaire mobile, Dieu transmet à Moïse des instructions précises, longuement rapportées dans l'Exode, ce qui souligne leur importance.

Dressée hors du camp, la tente de la rencontre rend visible la présence de Dieu au milieu de son peuple et l'invite à sortir de son quotidien pour se rendre disponible à lui.

Avec Jésus, cette présence prend une forme nouvelle : « Le Verbe s'est fait chair et il a habité parmi nous » – littéralement, « il a planté sa tente parmi nous » (Jean 1,14). Désormais, la tente de Dieu est aussi en nous.

Cette journée met en avant l'appel de Dieu à contribuer ensemble à la construction de la tente, chacun avec ses compétences, afin d'apprendre à œuvrer main dans la main.

Aux KidsGames, cela nous rappelle que Dieu est présent dans les liens que l'équipe construit cette semaine, avec ses joies, ses réussites, ses défaites et ses doutes.

Remarque : Aujourd'hui, les équipes seront mises à contribution pour raconter l'histoire, en représentant la tente de la rencontre. Chaque équipe recevra des consignes et du matériel pour participer à la construction. Nous fournirons le matériel et les consignes en début de matinée.

Verset-cœur

Que chacun de vous mette au service des autres le don particulier qu'il a reçu de Dieu.

1 Pierre 4,10

Partage

- ? Pourquoi Dieu a-t-il voulu qu'on lui construise une tente ?
- ? Y a-t-il un endroit particulier où tu aimes rencontrer Dieu ?
- ? Quels liens fais-tu entre l'histoire du jour et le verset du jour ?
- ? Qu'est-ce qui te fait du bien, te met en joie, te fait sourire ? Quelles sont tes passions, tes hobbies, ces activités que tu aimes depuis longtemps ?
- ? Que peux-tu apporter à ton équipe ?

Proposition : Construire une tente en équipe pour s'installer en équipe dessous, et prendre le temps de partage dans cet abri que vous vous êtes construits.

Prière

Une prière proposée. À la fin de la prière, vous pouvez inviter les enfants à prier pour quelqu'un qui aurait particulièrement besoin de prendre conscience de la présence de Dieu : une personne seule, qui souffre, qu'on aime bien tout simplement.

Dieu notre Père, tu es toujours avec nous. À chaque instant de notre vie, tu nous accompagnes. Partout où nous sommes, tu prends soin de nous.

Tu marches devant nous comme un guide, pour nous montrer la route. Tu marches derrière nous pour nous encourager. Mais surtout, tu marches à côté de nous, comme un ami.

Merci pour ta présence chaque jour de notre vie.

Amen.

Défi

Aide tes camarades à découvrir les dons que Dieu leur a donnés en les observant bien aujourd'hui, et partager en groupe sur ces différents dons.

Jeux pour expérimenter le thème

Travailler la coopération, c'est installer une vision du monde où tout le monde est gagnant grâce à la collaboration entre des individus. La collaboration du groupe est une mine d'or pour la créativité : elle permet d'échanger les points de vue, de créer de nouvelles idées ensemble, de compenser les faiblesses, et les capacités de chacun deviennent complémentaires.

1ER JEU : SERRÉS COMME DES SARDINES

But du jeu Faire franchir à toute l'équipe la ligne d'arrivée. Possibilité de se chronométrer.

Déroulement :

— Délimiter une ligne de départ et une ligne d'arrivée.

— Se coucher sur le ventre, côte à côte et bien serrés les uns contre les autres, les bras allongés en avant.

— L'enfant le plus éloigné de la ligne de départ commence. Il avance couché en roulant par-dessus ses partenaires. Arrivé au bout, il s'étend sur le ventre, serré contre l'enfant à côté de lui.

— Puis c'est au tour de l'enfant à l'autre extrémité de passer par-dessus ses partenaires en roulant, et de se coucher à côté de l'enfant qui se trouve en première position.

— Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que le dernier enfant franchisse la ligne d'arrivée.

— Si le temps le permet, reproduire le jeu en tentant d'améliorer son temps.

Conseil : alterner grands et petits. Laisser assez d'espace entre la ligne de départ et celle d'arrivée.

Remarque : ce jeu implique une proximité entre participants. Si cela dérange quelqu'un, proposez-lui un autre rôle, par exemple celui d'encourager ou de chronométrer son équipe.

2E JEU : ACCROCHE-DÉCROCHE LE WAGON

But du jeu Cheminer ensemble.

Déroulement :

— Disposer des obstacles entre le départ et l'arrivée.

— Début à 2 enfants, les autres enfants sont en file derrière le point de départ.

— Le premier enfant se met à quatre pattes. Le second se met à quatre pattes en plaçant ses mains sur les chevilles du premier. Quand les deux enfants sont prêts, le premier commence à avancer et le deuxième doit le suivre, en faisant bien attention de garder le rythme.

— Ils avancent ainsi en contournant les obstacles jusqu'à revenir au point de départ.

— Arrivés au point de départ, une personne de la file se place en tête du train. Ils repartent à trois sur le parcours d'obstacles avant de rechercher une 4e personne, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils soient au complet et puissent arriver à la gare terminus.

Questions après les jeux :

- ? Comment as-tu vécu le jeu ?
- ? Quelles difficultés as-tu rencontrées quand tu roulais par-dessus tes coéquipiers ?
- ? Quelles difficultés as-tu rencontrées quand tu te faisais rouler dessus ?
- ? Combien de fois as-tu roulé sur tes partenaires ?
- ? Comment était-ce de marcher en se tenant par les chevilles ?
- ? Quelle stratégie avez-vous mise en place pour vous déplacer plus facilement ?
- ? Dans le premier jeu, comment as-tu réagi lorsqu'il a fallu recommencer le jeu ?
- ? Est-ce que vous avez amélioré vos performances ? Si oui, pourquoi ?

Matériel

Que vous amenez

- Éventuellement une tente pour le temps de partage

Vendredi 14 août : Moi, je me souviens, et toi ?

Deutéronome 8-11 · Dieu a pris soin de son peuple et va continuer à le faire.



Objectif

Montrer aux enfants **l'importance de se rappeler qui est Dieu et ce qu'il a fait**, pour nous permettre d'avancer dans notre vie. Ainsi, lorsque nous vivons des moments difficiles, nous pouvons **nous rappeler que Dieu a déjà pris soin de nous et qu'il va continuer à le faire**.

Pour illustrer l'importance de garder des souvenirs des événements vécus avec Dieu, nous utiliserons un album photo.

Introduction thématique

Voilà 40 ans que le peuple marche dans le désert. Après leur refus de faire confiance à Dieu lors de l'épisode des 12 espions, Dieu les a fait tourner dans le désert avant de les mener une nouvelle fois à la frontière du pays de Canaan.

Dieu les a aidés à combattre deux rois qui ne voulaient pas les laisser passer : Og, roi de Basan, et Sihon, roi de Hesbon. Le peuple s'arrête maintenant non loin du Jourdain, dans le pays de Moab.

Moïse prend alors le temps de rappeler au peuple tous les événements des dernières années, depuis leur sortie d'Égypte. En effet, tous les membres actuels du peuple étaient seulement enfants, voire même pas encore nés au départ de l'Égypte, car 40 ans se sont écoulés. Le peuple a donc besoin que Moïse lui rappelle les points clés de leur histoire. **Ils ont besoin de se rappeler la fidélité de Dieu** malgré l'infidélité du peuple, l'amour de Dieu pour son peuple et les soins qu'il a eus envers eux. Moïse leur rappelle aussi que Dieu a voulu vivre parmi eux, dans le tabernacle, et qu'ils ont des règles à respecter pour vivre près de Lui.

Verset-cœur

Souviens-toi de l'Eternel, car c'est lui qui te donnera la force.
Deutéronome 8,18

Partage

- ? Quelle est l'histoire biblique, le sketch, que tu as préféré cette semaine ? Pour quelle raison ?
- ? Raconte un beau souvenir de cette semaine que tu aimerais ne jamais oublier.
- ? A quoi cela nous sert-il de nous souvenir des moments heureux ou tristes qu'on a vécu ?

Prière

Donner à chaque enfant une feuille de papier et leur demander de dessiner ou écrire un souvenir de la semaine qu'ils viennent de passer aux KidsGames.

Puis demander à chaque enfant de choisir une étiquette sur laquelle sont notées les thématiques abordées durant la semaine (Dieu me donne des coéquipiers, il me donne le choix, il prend soin de moi, il m'a donné des talents,...)

Prier en remerciant Dieu pour le souvenir dessiné et en lui demandant de nous aider à nous rappeler de la thématique choisie.

Exemple : Merci mon Dieu pour ce moment où on a marqué un magnifique point au Kinball. Aide-moi à me rappeler que je ne suis pas seul.

Défi

Ces prochains jours, à la maison, essaie de te souvenir des KidsGames, des histoires, des versets, des beaux moments.

Cela t'aidera à te rappeler que Dieu ne t'abandonnera jamais.

Jeux pour expérimenter le thème

1ER JEU : MÉMO-MIME

But du jeu Montrer que ce n'est pas toujours facile de se souvenir de quelque chose, mais qu'il faut entraîner notre mémoire pour ne pas oublier les bons souvenirs de notre vie.

Matériel

— Une liste d'actions à mimer (fournie)

Déroulement

Les enfants se placent en colonne par groupe de 5 ou 6. Ils tournent tous le dos à leur coach. L'enfant le plus proche du coach se retourne vers son coach, qui lui donne une action. Il va ensuite vers l'enfant suivant, qui se retourne pour voir le mime que le premier enfant fait. Le deuxième enfant doit ensuite refaire le même mime à la personne suivante et ainsi de suite. La dernière personne de la colonne doit deviner l'action.

On peut faire un petit concours entre les 2 groupes de 5 enfants de l'équipe.

Changer l'ordre des joueurs et faire deviner une nouvelle action.

Questions après le jeu :

- ? Comment c'était pour toi de te rappeler ce que ton camarade a mimé ?
- ? Comment avez-vous fait pour comprendre ce que votre camarade mimait ?
- ? Est-ce que le mime était toujours le même lorsque la dernière personne le faisait ? Si oui ou non, pourquoi ?

2E JEU : RAPPELLE-TOI

Matériel

- 20 objets cachés sous une couverture
- Liste de questions
- Définir un parcours d'obstacles

Déroulement

Former des paires. Chacun son tour, les binômes observent les objets sous la couverture pendant 30 secondes. Ensuite, ils effectuent le plus rapidement possible le parcours d'obstacle. On peut éventuellement les attacher ensemble par les pieds pour rendre le parcours plus défiant.

Lorsqu'ils arrivent au bout du parcours, leur coach leur pose une question. Exemple : « Qu'est-ce que les espions ont ramené du pays de Canaan ? » (Réponse : une grappe de raisin ou des figues.) Les enfants doivent répondre avec un objet qu'ils ont vu sous la couverture. Puis c'est le prochain binôme qui se lance.

Questions après le jeu :

- ? Lorsque tu as vu les objets, lesquels t'ont fait penser à une histoire racontée cette semaine ?
- ? Est-ce que c'était facile de se souvenir de chaque histoire ? Pourquoi ?

Matériel

Que nous fournissons

- Des étiquettes avec les thématiques de la semaine
- Liste d'actions à mimer
- Objets à cacher sous une couverture
- Liste de questions pour le jeu

Que vous amenez

- Une feuille de papier par enfant
- De quoi écrire/dessiner
- Une couverture pour cacher les objets

