AIDE-MÉMOIRE

1. Identifie le **GROUPE D'ÂGE** des enfants auxquels tu enseignes (voir le haut du tableau *les modules biblico-presto*).
2. Planifie ton enseignement en choisissant un *module biblico-presto* pour chaque **BLOC** d'environ **5 à 10 MINUTES**.
3. **ALTERNE** entre des modules Actifs et Passifs (ou Interactifs et Passifs)

Niveaux de participation des enfants :
(P) = Passif, **(IA)** = Interactif, **(A)** = Actif

Une ressource pédagogique de

onehope CANADA

Objectif d'enseignement	*Groupes d'âges* 6-7	8-9	10-11	12-14	15-17
A. Raconte une histoire *(page 3)*		1. Lecture expressive ***(P)***			
	2. En exagérant tes gestes ***(P)***				
	3. Sac mystère avec objets ***(IA)***				
	4. Avec une marionnette en bas ***(P) et (IA)***				
	5. Avec des bonshommes allumettes ***(P)***				
		6. Théâtre d'argile ***(A)***			
	7. Bonshommes de pierre ***(IA)***				
				8. Pictionary/BD ***(IA)***	
B. Enseigne une vérité biblique *(page 6)*			1. Discussion en groupe ***(IA)***		
		2. Mots mystères en boîtes ***(IA)***			
	3. Dessins incomplets ***(P)***				
	4. Mise en situation avec une marionnette en bas ***(P)***				
	5a. Sac mystère concret ***(IA)***				
			5b. Sac mystère abstrait ***(IA)***		
				6. Mime mystère ***(A)***	
				7. Le Duel ***(IA)***	
C. Révise *(page 9)*	1. Tic-Tac-Toe avec branches et cailloux ***(IA)***				
	2. Tic-Tac-Toe version géante ***(A)***				
		3. Sketch de l'histoire ***(A)***			
	4. Le bâton de la parole ***(IA)***				
		5. Mots mystères en boîtes révélés ***(IA)***			
	6. Le sac *Hourra!* ***(A)***				
				7. Pictionary archéologique ***(A)***	
				8. Passe le poulet ***(A)***	
D. Enseigne un verset *(page 12)*	1. Casse-tête ***(IA)*** + chasse aux morceaux ***(A)***				
		2. Disparition des mots ***(IA)***			
		3. Mots manquants ***(IA)*** + chasse aux mots ***(A)***			
			4. Mots remplacés ***(IA)***		
				5. Mots silencieux ***(A)***	
E. Prière créative *(page 14)*	1. Prière popcorn ***(P) et (IA)***				
			2. Prière alphabet ***(P) et (IA)***		
	3. Prière par thème ***(P) et (IA)***				
			4. Prière mosaïque ***(IA)***		

DESCRIPTIONS DES MODULES BIBLICO-PRESTO

A. RACONTE UNE HISTOIRE *(page 3 du guide complet)*

1. **Lecture expressive (P) :** Lis une histoire biblique avec beaucoup d'expression dans ta voix.
2. **Exagère tes gestes (P) :** Raconte l'histoire en faisant de grands gestes dramatiques pour mettre en scène les actions des personnages de l'histoire.
3. **Sac mystère avec objets (IA) :** Cache des objets qui sont en lien avec ton histoire dans un sac et sors-les un à la fois en racontant l'histoire.
4. **Conversation avec une marionnette en bas (P) (IA) :** Raconte l'histoire à travers ta discussion avec une marionnette. Un bas transformé en marionnette fera bien l'affaire.
5. **Dessine des bonshommes allumettes (P) :** Dessine les personnages de ton histoire en bonshommes allumettes.
6. **Théâtre d'argile (A) :** Montre aux enfants quelles poses prendre pour être des personnages dans l'histoire. Ils doivent rester figés comme s'ils étaient faits en argile.
7. **Bonshommes de pierre (IA) :** Ramasse des cailloux, ils deviendront les personnages que tu feras bouger pour raconter l'histoire.
8. **Pictionary /BD (IA)** : Jouez à Pictionary en dessinant les scènes d'une histoire biblique. À la fin du jeu, placez les scènes en ordre pour créer une BD.

B. ENSEIGNE UNE VÉRITÉ BIBLIQUE *(page 6 du guide complet)*

1. **Discussion en groupe (IA) :** Pose une série de questions à ton groupe en guidant la discussion vers la vérité que tu veux enseigner.
2. **Mots mystères (IA) :** Écris les lettres manquantes dans les boîtes vides.
3. **Dessins incomplets (P) :** Montre aux enfants un dessin qui est partiellement complété. (Il doit avoir un lien avec la vérité enseignée). Complète le dessin en enseignant.
4. **Mise en situation-discussion avec une marionnette (P) :** Transforme un bas en marionnette. Discute avec elle d'une situation de la vraie vie (adaptée à l'âge des enfants) qui illustre la vérité biblique enseignée.
5. **Sac mystère (IA) :** Sors, un à la fois, des objets que tu as cachés dans ton sac tout en expliquant leurs liens avec le point central de ton enseignement.
6. **Mime mystère (A) :** Les jeunes miment et devinent des mots-clés tirés d'un verset de la Bible ou d'une phrase qui résume un enseignement. Après avoir deviné tous les mots, ils les placent dans les espaces vides laissés dans la phrase.
7. **Le Duel (A)** : Deux jeunes ont une minute pour utiliser une liste de cinq mots (en lien avec la vérité que tu veux enseigner) dans une conversation.

C. RÉVISE L'ENSEIGNEMENT *(page 9 du guide complet)*

1. **TIC-TAC-TOE (branches et cailloux) (IA) :** Les enfants sont séparés en deux équipes pour répondre à des questions. Lorsqu'ils répondent à une question, un représentant de leur équipe place un caillou dans le jeu de Tic-Tac-Toe.
2. **TIC-TAC-TOE version géante (A) :** Similaire au jeu précédent à la différence qu'il se joue dehors avec des géantes branches pour former le jeu. Au lieu de cailloux, les enfants servent de pions sur le jeu.
3. **Sketch-raconte-moi l'histoire (A) :** Les enfants miment une histoire (dans le but de réviser une histoire qu'ils ont déjà apprise) pendant que tu la racontes.
4. **Le bâton de la parole (IA) :** Le « bâton de la parole » passe d'une personne à l'autre. Les enfants ont le droit de parler seulement lorsqu'ils tiennent le bâton de la parole.
5. **Mots mystères (IA) :** Écris les lettres manquantes dans les boîtes. Les mots mystères choisis ont pour but de se rappeler le point central d'un enseignement.
6. **Le sac *Hourra!* (A)** : Lorsqu'un enfant répond à une question, il pige un papier dans le sac. Partage moitié-moitié des papiers d'actions et des papiers *Hourra !*
7. **Pictionary Archéologique (A) :** Jouez à *Pictionary* avec des mots qui désignent des objets provenant d'une histoire biblique. Une fois les mots devinés, les jeunes doivent les placer dans l'ordre dans lequel l'histoire se déroule.
8. **Passe le poulet (A) :** Le groupe passe un objet (« le poulet ») autour du cercle pendant qu'un jeune tente de répondre à la question demandée. Lorsqu'il répond correctement, l'objet arrête de se faire passer autour du cercle et la personne qui tient le « poulet » doit répondre à la prochaine question.

D. ENSEIGNE UN VERSET *(page 12 du guide complet)*

1. **Casse-tête(IA) / chasse aux morceaux(A) :** Les enfants replacent en ordre les mots d'un verset. Tu peux avoir caché préalablement les mots dans la pièce pour faire une chasse. Pour les plus jeunes : fais un modèle du verset et inclus des images à côté des mots.
2. **La disparition des mots (IA) :** Relis plusieurs fois le verset en groupe et enlève quelques mots à chaque fois.
3. **Mots manquants (IA) (A) :** Écris le verset en laissant des espaces vides. Demande aux enfants de deviner les mots. Puis, demande-leur de trouver les mots que tu as cachés dans la salle.
4. **Mots remplacés (IA) :** Au lieu de simplement laisser des espaces vides dans le verset, remplace certains mots par des mots qui ne se trouvent pas dans le verset. Les jeunes doivent déterminer ce que le verset dit vraiment.
5. **Mots silencieux (A) :** Le groupe travaille ensemble pour replacer les mots du verset en ordre. Le défi est de rester complètement silencieux.

E. PRIÈRE CRÉATIVE *(page 14 du guide complet)*

1. **La prière popcorn (P) (IA) :** Les enfants prient de courtes prières sur un thème donné et terminent en disant « POP! AMEN! »
2. **La prière alphabet (P) (IA) :** Nommez le plus de mots qui parlent de qui Dieu est et qui débutent avec la lettre A (Dieu, tu es **A**dmirable, B : **B**on, …), puis continuez avec les autres lettres de l'alphabet.
3. **La prière par thème (P) (IA) :** Suggère des thèmes pour la prière. Guide les jeunes à réfléchir aux différentes raisons pour lesquelles on peut prier.
4. **La prière mosaïque (IA) :** Chaque personne écrit une phrase d'une prière sur un thème donné. Ramasse l'ensemble des phrases et lis-les pour en faire une grande prière collective.