b. Présentation :

- Explique aux jeunes que vous allez écrire une prière mosaïque.
- Sépare les jeunes en 2 ou 3 groupes. Donne un thème différent à chaque groupe. Par exemple : un groupe pourrait louer Dieu pour qui Il est. L'autre groupe pourrait louer Dieu pour des choses qu'Il a créées et le dernier groupe pourrait louer Dieu pour des choses qu'Il a faites à travers l'Histoire ou dans vos vies. Chaque personne reçoit un petit morceau de papier sur lequel il écrit une phrase en lien avec le thème qu'il s'est fait attribuer.
- Lorsque les jeunes ont terminé, assemble et mélange les prières. Lis les prières de façon continue pour en faire une prière collective. (Passe rapidement à travers les papiers avant de lire le tout à haute voix pour se familiariser avec l'écriture et écarter les phrases inappropriées au besoin.)
- Variante : lis la prière sur de la musique.

Les modules biblico-presto

GUIDE COMPLET

Une ressource pédagogique de

onehope CANADA

INSTRUCTIONS

Les modules biblico-presto sont de **courtes activités simples** et dynamiques, **idéales pour enseigner à un petit groupe d'enfants**. Les modules sont conçus pour garder les enfants intéressés et impliqués tout au long de l'enseignement. L'alternance rapide entre les modules permet aux enfants d'anticiper avec excitation la prochaine activité. **Peu importe le contenu qui t'a été donné à enseigner** (histoire ou enseignement à réviser, questions à poser, verset à apprendre), ces *modules biblico-presto* sont utiles pour garder l'intérêt de ton groupe d'enfants. De plus, tout le matériel nécessaire pour enseigner les modules sont des objets simples que l'on peut retrouver chez soi. Afin de bien préparer ton enseignement, suis les étapes suivantes :

1. Identifie le **GROUPE D'ÂGE** des enfants auxquels tu enseignes (voir le haut du tableau *les modules biblico-presto*).
2. Divise ton temps d'enseignement en **blocs de 5 à 10 minutes** (ex. : si tu as 20 minutes pour ton temps d'enseignement, tu choisis 4 activités).
3. Sélectionne ton **OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT** parmi les 5 options offertes : A) Raconter une histoire, B) Enseigner une vérité biblique, C) Réviser un enseignement, D) Enseigner un verset ou E) Animer une prière créative.
4. Planifie ton enseignement en choisissant un *module biblico-presto* pour chaque bloc d'environ 5 à 10 minutes.
5. **Alterne** des modules à participation **active (A) et passive (P)**. Sois certain de débuter ton enseignement par une activité active(A).
   - Niveaux de participation des enfants :

     (P) = Passif, **(IA)** = Interactif, **(A)** = Actif
6. Prends le temps de **prier** pendant la préparation de ta leçon. N'oublie pas de t'appuyer sur l'aide du Saint-Esprit et non pas sur l'efficacité d'une activité pédagogique.

E. PRIÈRE CRÉATIVE

1. **LA PRIÈRE POPCORN (P/IA) - ÂGES 6 À 11**
   a. **Description**
      - Suggère un thème aux enfants. Exemple : dire merci à Dieu, prier pour quelqu'un dans le besoin, etc. Chaque prière est courte comme un grain de popcorn qui éclate. Au lieu de simplement dire amen, invite les enfants à dire « *POP AMEN* » à la fin de leur prière.

   b. **Présentation**
      - Montre aux enfants comment faire une prière courte comme un grain de popcorn qui éclate : « *Merci Jésus pour le papillon que j'ai vu dehors, POP AMEN!* » Les enfants qui le désirent peuvent prendre leur tour.

   Important *: Pour animer une prière en groupe (surtout lorsqu'il y a des enfants provenant d'un milieu non-chrétien dans ton groupe), n'exige pas que tout le monde prie. Cependant, tu peux demander aux plus timides s'ils aimeraient avoir leur tour pour ne pas laisser les mêmes enfants extravertis monopoliser la prière. Les premières fois que tu proposes cette activité, tu seras peut-être la seule personne à prier, les enfants peuvent y prendre goût au fur et à mesure.*

2. **LA PRIÈRE ALPHABET (P/IA) - ÂGES 10 À 17**

   Note *: Cette activité est conçue pour aider des jeunes qui sont déjà à l'aise avec un certain vocabulaire chrétien à avancer plus dans leur relation avec Dieu en découvrant des façons créatives de prier. Pour un groupe dans lequel certains jeunes proviennent d'un milieu non-croyant, il vaut mieux choisir un autre type de prière créative.*

   a. **Description**
      - Le but de la prière alphabet est de louer Dieu en réfléchissant à qui Il est.

   b. **Présentation**
      - Explique aux jeunes qu'ensemble, vous allez essayer de nommer le plus de mots qui parlent de qui Dieu est et qui débutent avec la lettre A. (Exemple : Dieu tu es Admirable, tu es Absolument génial).
      - Lorsque vous ne trouvez plus de mots débutant avec A, nomme la prochaine lettre de l'alphabet pour indiquer à ton groupe que c'est le temps de changer de lettre. Ne laisse pas traîner un long temps de silence. Lorsque les mots deviennent plus difficiles à trouver, passe tout de suite à la prochaine lettre. Vous n'êtes pas obligés de finir l'alphabet.

3. **LA PRIÈRE PAR THÈME (P/IA) - ÂGES 6 À 17**
   a. **Description**
      - Guide les enfants et les jeunes à réfléchir aux différentes raisons pour lesquelles on peut prier.

   b. **Présentation**
      - Voici des exemples de différentes sortes de prière : « Merci Dieu pour… », « Dieu tu es… », « Aide-moi à… », prier pour des gens dans le besoin, prier pour avoir l'occasion de parler de Dieu à quelqu'un en particulier, demander à Dieu de nous aider à comprendre le passage qu'on va étudier, demander à Dieu de l'aide pour faire ce que le passage nous enseigne, etc.

4. **LA PRIÈRE MOSAÏQUE (IA) - ÂGES 10 À 17**

   Note *: Cette activité est conçue pour aider des jeunes qui sont déjà à l'aise avec un certain vocabulaire chrétien à avancer plus dans leur relation avec Dieu en découvrant des façons créatives de prier. Pour un groupe dans lequel certains jeunes proviennent d'un milieu non-croyant, il vaut mieux choisir un autre type de prière créative.*

   a. **Description**
      - Chaque personne invente une phrase d'une prière sur un thème donné et l'écrit sur un petit bout de papier. Le moniteur lit ensuite l'ensemble des phrases pour en faire une grande prière collective.

5. MOTS SILENCIEUX (A) - ÂGES 12 À 17

a. Description

- Le groupe tente de replacer les mots d'un verset en ordre tout en restant complètement silencieux.

b. Préparation

- Écris un verset sur une feuille de papier. Découpe le verset en assez de mots pour que chaque jeune en ait au moins un.

c. Présentation/déroulement du jeu

- Explique aux jeunes qu'ils doivent travailler en équipe pour reconstruire le verset sans dire un mot! Si après une minute ou deux, ils ont encore de la difficulté à assembler le verset, donne-leur un coup de pouce.
- Une fois le verset assemblé, discutez-en le sens.

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)***		

A. RACONTE UNE HISTOIRE

1. **LECTURE EXPRESSIVE (P) - ÂGES 8 À 17**
   a. **Description**
      - Lis une histoire biblique avec beaucoup d'expression dans ta voix.
      - Variante : fais jouer de la musique qui reflète l'ambiance de l'histoire pendant que tu lis.
   b. **Préparation**
      - Exerce-toi à lire le passage biblique à haute voix avant de le lire aux enfants. Exerce-toi à parler doucement, puis fort. Fais des pauses dramatiques. Essaie de ressentir l'émotion véhiculée par les personnages de l'histoire. Laisse ta voix et les expressions sur ton visage démontrer de la joie, de la tristesse ou de la colère selon le cas. Connais assez bien ton histoire pour être à l'aise de regarder parfois les enfants dans les yeux pendant que tu lis.
   c. **Présentation**
      - Plonge immédiatement dans ton histoire. Aussitôt que les enfants sont installés pour écouter, débute ton histoire avec beaucoup d'énergie! Garde ta Bible ou ta feuille basse pour que les enfants soient capables de voir ton visage. Tu peux leur poser une question à l'occasion, mais garde les interactions courtes pour ne pas perdre le dynamisme de ta narration.
2. **EXAGÈRE TES GESTES (P) - ÂGES 6 À 14**
   a. **Description**
      - Sans regarder trop souvent ta feuille ou ta Bible, raconte l'histoire en faisant de grands gestes dramatiques pour mettre en scène les actions des personnages de l'histoire.
   b. **Préparation**
      - Connais bien ton histoire pour ne pas avoir à regarder trop souvent ta feuille. Déplace-toi dans la salle pour raconter l'histoire comme si tu te déplaçais sur le lieu où l'histoire se déroule. Utilise une chaise, une paire de bas, un toutou, un bâton ou un caillou pour décor. Ne t'en fais pas si les objets ne ressemblent pas beaucoup aux objets qu'ils représentent dans l'histoire. Les enfants ont une imagination incroyable et ta créativité va les faire rire!
   c. **Présentation**
      - Raconte l'histoire debout, assis, accroupi, en marchant, selon le déroulement des événements. Tu peux aussi changer ta voix lorsque tu changes de personnages. Utilise des pauses dramatiques. Surtout, garde un contact visuel avec les enfants pour voir s'ils sont en train d'embarquer dans l'histoire. *(C'est vraiment amusant de voir les expressions sur leurs visages!)* Ne sois pas timide, au contraire, utilise de grands gestes exagérés.
3. **SAC MYSTÈRE AVEC OBJETS (IA) - ÂGES 6 À 11**
   a. **Description**
      - Cache un certain nombre d'objets qui sont en lien avec l'histoire dans un sac. Sors-les un à la fois en racontant l'histoire.
   b. **Préparation**
      - Trouve entre 4 à 6 objets en rapport à ton histoire. Par exemple : une branche, un caillou, un livre, une feuille. La branche pourrait représenter le sceptre d'un roi ou la roche, un pain.
   c. **Présentation**
      - Exerce-toi à raconter l'histoire avant de le faire devant les enfants. Explique aux enfants que tu as des objets dans ton sac mystère que tu vas leur montrer pendant que tu racontes l'histoire. Puis, tout en racontant l'histoire, sors un objet à la fois en expliquant son lien avec l'histoire. Assure-toi de garder un objet à sortir du sac vers la fin de l'histoire pour que les enfants restent captivés jusqu'à la conclusion de l'histoire.

D. ENSEIGNE UN VERSET

1. **CASSE-TÊTE (IA) + CHASSE AUX MORCEAUX (A) - ÂGES 6 À 14**
   a. **Description**
      - Les enfants remettent en ordre les mots d'un verset. Pour rendre cette activité plus active, cache les morceaux de casse-tête dans la pièce et demande aux enfants de les trouver.
   b. **Préparation**
      - Écris un verset sur une feuille de papier et découpe le verset en mots. Si tu le désires, tu peux avoir caché les mots dans la pièce avant l'arrivée des enfants.
   c. **Présentation**
      - Explique aux enfants que vous allez travailler ensemble sur un casse-tête (ou encore, que vous allez faire une chasse aux morceaux de casse-tête). Demande-leur de trouver tous les morceaux, de les apporter à un certain endroit, puis d'assembler le casse-tête. Une animation de l'assemblage du casse-tête pourrait être nécessaire pour permettre à chacun de placer calmement son ou ses morceaux de casse-tête dans le verset.
      - Pour les enfants plus jeunes, fais une copie exacte du verset non découpé sur laquelle ils pourront déposer leurs morceaux de papier.
      - Variante : pour aider les enfants qui ne lisent pas encore très bien, tu peux inclure des dessins à côté des mots du verset.
2. **LA DISPARITION DES MOTS (IA) - ÂGES 8 À 14**
   a. **Description**
      - Relis plusieurs fois le verset en enlevant quelques mots à chaque fois.
   b. **Préparation**
      - Écris le verset sur un papier et découpe-le en mots (ou réutilise les morceaux du casse-tête du jeu précédent). Tu pourrais aussi écrire le verset sur un tableau effaçable.
   c. **Présentation**
      - Lis le verset 3 fois en groupe. Enlève quelques mots et répète le verset à nouveau. Lorsque tous les mots auront disparu, demande des volontaires pour réciter le verset par cœur.
3. **MOTS MANQUANTS (IA) - ÂGES 8 À 14**
   a. **Description**
      - Écris le verset en laissant des espaces vides. Demande aux enfants d'essayer de deviner les mots. Puis, demande-leur de trouver les mots qui sont cachés dans la salle.
   b. **Préparation**
      - Écris le verset sur une feuille de papier en laissant des espaces vides. Écris les mots manquants sur des morceaux de papier et cache-les dans la salle.
      - Variante : utilise l'activité de « mots mystères » pour faire deviner aux enfants les mots manquants. (Voir B. Enseigne une vérité, no. 2)
   c. **Présentation**
      - Explique aux enfants que tu as trouvé un verset, mais qu'il y a des mots qui manquent. Demande leur aide pour essayer de deviner les mots manquants. Puis, fais-leur chercher les mots dans la salle ou encore deviner les mots pendant que tu remplis graduellement les boîtes d'un mot mystère.
4. **MOTS REMPLACÉS (IA) - ÂGES 10 À 17**
   a. **Description**
      - Cette activité est une variante pour des enfants plus vieux de l'activité « les mots manquants ». Au lieu de simplement laisser des espaces vides, remplace certains mots du verset par des mots qui n'ont pas rapport dans le verset. Le défi pour les jeunes est de trouver ce que le verset dit vraiment.

7. PICTIONARY ARCHÉOLOGIQUE (A) - ÂGES 12 À 17

a. Description
- Jouez au jeu de Pictionary avec des mots qui désignent des objets provenant d'une histoire biblique. Une fois que les jeunes ont dessiné et deviné tous les mots, ils doivent les placer dans l'ordre dans lequel l'histoire se déroule.

b. Préparation
- Choisis des objets tirés d'une histoire biblique et écris-les sur des morceaux de papier séparés.
- Il te faudra un marqueur ainsi qu'un papier par dessin.

c. Présentation/déroulement du jeu
- Fais 2 équipes. Explique aux jeunes que vous allez jouer à Pictionary et que le thème sera des objets provenant d'une histoire biblique. Tu pourrais choisir de réviser une histoire qu'ils ont déjà entendue ou encore tu pourrais choisir une histoire que tu vas bientôt leur enseigner. S'ils ne savent pas de quelle histoire il s'agit, le défi est plus intéressant.
- Joue chaque manche en suivant les règles du jeu de Pictionary. (Voir la section A. Raconte une histoire, no. 8 au besoin).
- Lorsque tous les dessins ont été devinés, lance le défi aux jeunes de placer les dessins en ordre chronologique. Puis, révèle le bon ordre des images tout en racontant l'histoire.

8. PASSE LE POULET (A) - ÂGES 12 À 17

a. Description
- 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.

b. Préparation
- Choisis un objet qui servira de "poulet". Écris les questions de révision que tu veux poser. Comme ceci est un jeu actif et amusant, choisis des questions qui demandent des réponses de longueur courte à moyenne. Garde des questions de réflexion pour des activités telles que la « Discussion en groupe ». Tu pourrais poser quelques questions plus difficiles après le jeu sous forme de discussion.

c. Présentation/déroulement
- Passe l'objet « le poulet » à une première personne. Pose-lui une question puis crie : « *passe le poulet!* ». Pendant que le jeune cherche la bonne réponse, l'objet se fait passer d'une personne à l'autre. Aussitôt, que le jeune donne la bonne réponse, l'objet s'immobilise. La personne qui tient le poulet à ce moment-là sera le prochain à répondre à une question.

4. CONVERSATION AVEC UNE MARIONNETTE EN BAS (P) (IA) - ÂGES 6 À 11

a. Description
- Raconte l'histoire à travers ta discussion avec une marionnette. Un bas transformé en marionnette fera bien l'affaire.

b. Préparation
- Choisis un bas sur lequel cela ne te dérange pas d'écrire. Dessine une paire d'yeux et un nez au bout du bas. Enfonce l'extrémité du bas pour faire sa bouche. Prends le temps de réfléchir à une conversation que tu pourrais avoir avec la marionnette en lien avec l'histoire. Pendant que tu racontes l'histoire à la marionnette, celle-ci pourrait t'interrompre en posant des questions ou en étant émerveillée ou en démontrant son incompréhension. Tu n'as pas besoin d'être un ventriloque! Tes lèvres peuvent bouger lorsque tu fais parler la marionnette. Regarde simplement la marionnette lorsqu'elle parle et regarde les enfants lorsque tu parles.

c. Présentation
- Pour rajouter un peu d'humour, porte déjà ta marionnette-bas sur ton pied avant de commencer l'histoire. Dis aux enfants qu'aujourd'hui vous allez recevoir un invité spécial, puis enlève le bas de ton pied et débute la conversation à propos de l'histoire. Sois certain de faire avancer l'histoire à une bonne cadence pour ne pas perdre l'attention des enfants.
- Variante : à la fin, invite les enfants à poser des questions sur l'histoire à la marionnette pour « tester sa mémoire ». Les enfants sont fiers lorsqu'ils se rappellent une réponse que la marionnette ne se rappelle pas!

5. DESSINS DE BONSHOMMES ALLUMETTES (P) - ÂGES 6 À 11

a. Description
- Fais des dessins rapides de bonshommes allumettes qui représentent les personnages en action dans ton histoire.

b. Préparation
- Détermine quelles sont les actions-clés des personnages dans ton histoire. Exerce-toi à raconter l'histoire en dessinant des bonshommes allumettes qui font ces actions. Tu auras besoin de quelques papiers et des marqueurs. Si tu enseignes dehors, tu peux simplement dessiner dans le sable ou la terre. Pas besoin d'être un grand artiste, l'essentiel, c'est de garder les dessins simples et rapides.

c. Présentation
- Dessine d'abord ton premier bonhomme allumette, puis commence à raconter l'histoire. Tu peux écrire le nom du personnage sous le bonhomme allumette. Rajoute d'autres bonshommes au fur et à mesure que l'histoire se déroule.

6. THÉÂTRE D'ARGILE (A) - ÂGES 8 À 14

a. Description
- Montre aux enfants quelles poses prendre pour être des personnages dans l'histoire. Ils doivent rester figés comme s'ils étaient faits en argile (ou en pâte à modeler).

b. Préparation
- Réfléchis à l'avance à quels personnages tu veux présenter dans ton histoire et quelles poses ils pourraient prendre pour illustrer une certaine action. Prévois utiliser certains acteurs pour être des roches ou des arbres, etc.

c. Présentation
- Explique aux enfants que vous allez participer à une pièce de théâtre très différente des autres et dans laquelle ils n'ont pas besoin de parler, ni même de bouger. Il s'agit de rester figés comme s'ils étaient faits d'argile ou de pâte à modeler. Choisis un premier personnage d'argile et une fois qu'il a pris sa pose, commence à raconter l'histoire. Change les poses et rajoute des personnages au fur et à mesure. Demeure sensible aux enfants qui sont plus timides. Certains aimeraient peut-être participer en étant une table ou un arbre.

7. BONSHOMMES DE PIERRE (IA) - ÂGES 6 À 11

a. Description
- Ramasse des cailloux, ils deviendront les personnages que tu feras bouger pour raconter l'histoire. Tu peux aussi utiliser des bonshommes lego si tu en as à ta disposition.

b. Préparation
- Ramasse le nombre de cailloux dont tu as besoin. Si tu le désires, tu peux dessiner des yeux et une bouche sur chacun. Pour rendre l'enseignement encore plus intéressant, dessine le lieu où se déroule l'histoire sur un grand papier. Tu pourrais y dessiner des collines, un lac, des routes, etc.

c. Présentation
- En racontant l'histoire, sors les cailloux au fur et à mesure que tu rencontres les différents personnages dans l'histoire. Bouge les personnages-cailloux sur la scène que tu as dessinée.

8. PICTIONARY/BD (IA) - ÂGES 12 À 17

a. Description
- Jouez au jeu de Pictionary en dessinant les scènes d'une histoire biblique. Les indices pour dessiner chaque scène doivent être décrits en 2 à 5 mots. À la fin du jeu : placez les scènes en ordre pour créer une BD dans le but de décrire ou réviser l'histoire.

b. Préparation
- Sur des petits papiers séparés, décris en 2 à 5 mots différentes scènes de l'histoire.
- Colle 2 à 3 pages de papier ensemble pour créer une longue bande et dessine un carré vide pour chaque scène qui sera dessiné par les jeunes.
- Découpe 6 carrés de papier de la grandeur des carrés vides qui se retrouvent sur la longue bande de papier.
- Il faut également avoir en main un crayon et de la colle ou du papier collant pour coller les dessins sur la grande bande de papier à la fin du jeu.

c. Présentation/déroulement du jeu
- Divise le groupe en 2 équipes.
- Remets la courte description de la scène à un membre de la première équipe. Celui-ci a une minute pour dessiner la scène pendant que les membres de SON ÉQUIPE tentent de deviner ce qu'il dessine.
- Si la minute s'écoule avant que la première équipe n'arrive à deviner la scène, l'autre équipe a un droit de réplique. L'équipe qui devine la scène de l'histoire en premier gagne.
- Donne la prochaine description d'une scène de l'histoire à un membre de la 2e équipe pour la 2e manche du jeu.
- Lorsque toutes les 6 scènes ont été dessinées, colle-les en ordre chronologique sur la grande bande de papier.
- Prends un temps pour réviser l'histoire et en discuter. Tu peux poser des questions sur les différentes scènes ou tu peux demander ce que telle ou telle partie de l'histoire nous enseigne.
- Accroche la BD dans ta classe pour permettre aux jeunes de se rappeler l'histoire.

c. Présentation
- Explique aux enfants que tu vas choisir des volontaires pour mimer l'histoire pendant que tu la racontes. Spécifie quels rôles tu leur demandes de faire. Demande-leur de faire des gestes pour mimer l'histoire pendant que tu parles.
- Variante : Après que tu racontes l'histoire une fois, laisse un enfant raconter l'histoire dans ses propres mots pendant que d'autres enfants la miment. (*Note : cette activité fonctionne mieux avec des enfants plus vieux. Pour les plus jeunes, le « Théâtre d'argile » serait plus facile*.) (Voir A. Raconte une histoire, no.6)

4. LE BÂTON DE LA PAROLE (IA) - ÂGES 6 À 11

a. Description
- Passez « le bâton de la parole » d'une personne à l'autre. Les enfants ont le droit de parler seulement lorsqu'ils tiennent le bâton de la parole. *Ceci est une bonne activité pour permettre aux enfants de répondre à des questions plus profondes*.

b. Préparation
- Prends le temps de décorer un peu ton bâton de la parole. Variante : tu peux choisir un toutou à la place du bâton. (Par exemple, tu pourrais avoir « le singe de la parole. »)
- Dresse ta liste de questions de révision. Certaines questions peuvent porter sur des faits (par exemple : comment s'appelle tel personnage dans l'histoire), d'autres questions peuvent amener les jeunes à réfléchir. (Par exemple : Pourquoi est-ce que Jésus a dit telle chose dans l'histoire?)

c. Présentation
- Présente aux enfants le « bâton de la parole. » Explique-leur que seule la personne qui tient le bâton a le droit de prendre la parole.
- Pose une question puis passe le bâton à un des enfants. Permets à l'enfant de passer le bâton à une prochaine personne après avoir répondu à la question. Assure-toi que tous les enfants aient leur tour pour tenir le bâton.

5. MOTS MYSTÈRES EN BOÎTES (IA) - ÂGES 8 À 17

a. Description
- Voir la section B. Enseigne une vérité biblique, no. 2. Dans cette activité, les mots choisis pour être dans les boîtes mystères ont pour but de réviser les points-clés d'un enseignement.

6. LE SAC *HOURRA!* (A) - ÂGES 6 À 11 ANS

a. Description
- Lorsqu'un enfant répond à une question, il pige dans le sac *Hourra!* Il pigera peut-être un papier sur lequel il est écrit *Hourra!* alors les autres enfants l'acclament en criant *Hourra!* et en tapant des mains.
- Il pigera peut-être un papier sur lequel il est écrit une action drôle (mais jamais humiliante) telle que : saute sur un pied, chante Frères Jacques, fais une drôle de grimace, fais le tour du groupe en marchant à reculons, ou danse la claquette .

b. Préparation
- Dresse ta liste de questions. Pose certaines questions sur les faits de l'histoire (noms, lieux, etc.) et pose d'autres questions qui valident la compréhension des enfants telles que : pourquoi est-ce que Jésus a dit telle chose dans l'histoire?
- Prépare un sac et une dizaine de petits papiers. Sur la moitié des papiers, écris *Hourra*! et sur l'autre moitié écris des actions drôles (voir la description ci-dessus pour des idées).

c. Présentation
- Explique aux enfants que le sac que tu tiens s'appelle le sac *Hourra!* Lorsqu'ils répondent à une question, ils peuvent piger dans le sac et voir s'ils se font applaudir ou s'ils doivent faire une action drôle.
- Si un enfant est plus timide, propose-lui de faire l'action drôle avec toi. N'oblige pas un enfant à faire l'action drôle, tu pourrais même le faire à sa place et ainsi le groupe te trouvera comique.

C. RÉVISE L'ENSEIGNEMENT

1. TIC-TAC-TOE AVEC BRANCHES ET CAILLOUX (IA) - ÂGES 6 À 14

a. Description

- 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.

b. Préparation

- Rassemble 4 branches, 5 cailloux d'une couleur et 5 cailloux d'une autre couleur.
- Dresse une liste de 10 questions. Pour écrire de bonnes questions de révision : pose quelques questions sur des faits (ex. : quel est le nom de tel personnage?) et quelques questions de compréhension (ex : pourquoi est-ce que le personnage a fait telle chose?)

c. Présentation

- Explique aux enfants que vous allez jouer au « Jeu télévisé Tic-Tac-Toe ». Forme 2 équipes. Choisis un représentant de chaque équipe pour s'asseoir près du jeu de Tic-Tac-Toe que tu auras formé à partir des 4 branches.
- Pose une question à une équipe. Demande-leur de lever la main et d'attendre que tu les choisisses avant de répondre. Selon l'âge des enfants, détermine si l'équipe a 1 ou 2 chances pour répondre à la question avant de donner le droit de réplique à l'autre équipe. Lorsqu'une équipe répond correctement, le représentant de l'équipe place un caillou dans le jeu de Tic-Tac-Toe.
- Si ta liste contient des questions à réflexion personnelle, n'en fait pas un concours pour avoir la « bonne » réponse. Lorsqu'un enfant a pris son tour pour répondre, le représentant de l'équipe joue une pièce dans le jeu de Tic-Tac-Toe. Le concours est pour déterminer qui gagnera le jeu de Tic-Tac-Toe.

2. TIC-TAC-TOE VERSION GÉANTE (A) - ÂGES 6 À 11

a. Description

- Le jeu fonctionne de la même façon que le « Tic-Tac-Toe version branches et cailloux », à l'exception qu'il se joue dehors avec des géantes branches pour former le jeu. Au lieu des cailloux, les enfants servent de pions sur le jeu.

b. Préparation

- Trouve quatre grandes branches. Prépare ta liste de 10 questions. (Consulte les explications du jeu de Tic-Tac-Toe version branches et cailloux.)

c. Présentation

- Place les 4 grandes branches de manière à former un jeu de Tic-Tac-Toe. (*Ou trace un jeu géant de Tic-Tac-Toe dans le sable ou la terre.*) Divise le groupe en 2 équipes. Choisis un représentant de chaque équipe.
- Lorsqu'une équipe répond à une question, leur représentant choisit une personne de son équipe pour venir s'asseoir dans le jeu de Tic-Tac-Toe. Les joueurs assis dans le jeu de Tic-Tac-Toe ne peuvent plus répondre aux questions.
- Si ta liste contient des questions à réflexion personnelle, n'en fait pas une compétition pour avoir la « bonne » réponse. Lorsqu'un enfant a pris son tour pour répondre, le représentant de l'équipe joue une pièce dans le jeu de Tic-Tac-Toe. La compétition est pour déterminer qui gagnera le jeu de Tic-Tac-Toe.

3. SKETCH – RACONTE-MOI L'HISTOIRE (A) - ÂGES 8 À 14

a. Description

- Le but est de se rappeler une histoire que les enfants viennent de se faire enseigner. Choisis des volontaires pour mimer l'histoire pendant que tu la racontes. Puis demande à un enfant de raconter l'histoire dans ses propres mots pendant que d'autres enfants miment l'histoire.

b. Préparation

Exerce-toi à raconter l'histoire avant de le faire devant les enfants.

B. ENSEIGNE UNE VÉRITÉ BIBLIQUE

1. DISCUSSION EN GROUPE (IA) - ÂGES 10 À 17

a. Description

- Pose une série de questions à ton groupe en guidant la discussion vers la vérité que tu veux enseigner.

b. Préparation

- Dresse une liste de questions en lien avec la vérité biblique dont tu veux discuter.
- Ta série de questions pourrait débuter avec une **question brise-glace,** c'est à dire, une question amusante qui permet à tous de s'exprimer. Exemple: imaginons que tu veux parler du fait que Dieu est tout-puissant. Tu pourrais débuter la discussion en posant la question brise-glace suivante : « Si tu pouvais être un superhéros, quel superhéros choisirais-tu d'être? »
- Continue avec des questions plus sérieuses. Pose des questions qui se répondent avec plus que simplement oui ou non. Pose quelques questions qui débutent avec des mots tels que « Pourquoi? »

c. Présentation

- Afin d'éviter qu'une ou deux personnes ne monopolisent la discussion, rappelle à tes jeunes de lever la main pour que tu puisses les choisir. (Ou un autre signal drôle, mais pas distrayant prédéterminé ensemble.)
- Si certains ne répondent jamais aux questions, demande-leur leur opinion une fois que les autres ont partagé leurs idées.
- Pour des enfants plus jeunes, ne dépasse pas le 5 minutes de discussion.
- **Lorsque quelqu'un donne une mauvaise réponse** : ne lui dis pas qu'il a raison. Ne lui réponds pas non plus avec une attitude défensive, sinon il risque de ne plus vouloir répondre. Plutôt, souligne ce qui est bon dans sa réponse, même si ce n'est qu'une petite partie. On peut parfois répondre « C'est intéressant, mais ce n'est pas exactement ce que je cherche ». Tu peux par la suite, soit lui reposer une autre question pour l'aider à préciser sa réponse, expliquer la réponse avec douceur ou relancer au groupe la question initiale avec des mots un peu différents.

2. MOTS MYSTÈRES EN BOÎTES (IA) - ÂGES 8 À 14

a. Description

- Écris les lettres manquantes dans les boîtes vides.

b. Préparation

- Choisis un mot-clé en lien avec le sujet que tu présentes. Sur un papier, dessine le nombre de cases qu'il te faut pour chaque lettre (exemple :)

c. Présentation

- Explique aux enfants que tu as quelques mots mystères à leur faire deviner. Commence à remplir une lettre du premier mot. Donne-leur des indices en expliquant la vérité biblique que tu veux leur enseigner. Tu peux aussi essayer les lettres suivantes :

A B C D E F G H I J K L M N O P

Q R S T U V W X Y Z

3. DESSINS INCOMPLETS (P) - ÂGES 6 À 11

a. Description
- Commence à enseigner la vérité biblique en montrant un dessin qui est partiellement complété. (*Choisis un dessin en lien avec ce que tu enseignes.*) Complète-le en enseignant.

b. Préparation
- Exerce-toi à dessiner le dessin complet à l'avance. Puis, prépare le même dessin, cette fois-ci à moitié complété pour que les enfants ne puissent pas le reconnaître.

c. Présentation
- Place le dessin incomplet sur le plancher ou sur la table pour que tous les enfants puissent le voir. Demande-leur ce qu'ils pensent que le dessin représente. Puis commence à enseigner tout en complétant le dessin. Vise à compléter le dessin en même temps que ton enseignement. Accroche le dessin dans ta classe pour servir de rappel de l'enseignement.

4. MISE EN SITUATION-DISCUSSION AVEC UNE MARIONNETTE EN BAS (P) - ÂGES 6 À 11

a. Description
- Discute d'une situation de la vraie vie qui illustre la vérité biblique que tu veux enseigner. Assure-toi que la mise en situation est appropriée et réaliste pour le groupe d'âge que tu enseignes.

b. Préparation
- Imagine comment la conversation va se dérouler avant d'animer la discussion devant les enfants pour être prêt à guider la conversation vers la leçon que tu veux enseigner.
- *(Voir le point 4 de « A. Raconter une histoire » pour des instructions sur comment créer ta marionnette.)*

c. Présentation
- Sors ta marionnette-bas et débute la conversation. La conversation doit sembler naturelle et non mémorisée. Rappelle-toi que tu n'as pas besoin d'être un ventriloque. Tes lèvres peuvent très bien bouger quand ta marionnette parle, il s'agit simplement de regarder les enfants lorsque tu parles et de regarder la marionnette lorsqu'elle parle.

5. SAC MYSTÈRE AVEC OBJETS (IA) – CONCRET : ÂGES 6 À 9 – ABSTRAIT : ÂGES 10 À 14

a. Description
- Sors des objets d'un sac un à la fois pendant que tu enseignes et place-les sur la table ou sur le plancher devant les enfants.
- Concret : Choisis des objets concrets, c'est à dire non symboliques pour des enfants d'environ 9 ans et moins.
- Abstrait : Tu peux inclure des objets qui symbolisent un concept. Ceci fonctionne mieux avec des enfants de 10 ans et plus.

b. Préparation
- Trouve un sac et places-y 3 ou 4 objets en lien avec la vérité biblique que tu enseignes.

c. Présentation
- Explique aux enfants que tu as plusieurs objets cachés dans ton sac mystère. Sors le premier objet et explique-leur pourquoi cet objet te rappelle la première vérité que tu veux leur enseigner. Puis continue de la même façon avec les autres objets en les sortant un à la fois. Par la suite, garde les objets visibles dans ta classe pour permettre aux enfants de se rappeler les vérités apprises.

6. MIME MYSTÈRE (A) - ÂGES 12 À 17

a. Description
- 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.

b. Préparation
- Choisis des mots-clés du verset ou de la phrase que tu enseignes.
- Écris le verset ou la phrase sur une feuille de papier en laissant des espaces vides pour les mots-clés.
- Écris les différents mots-clés sur des bouts de papier de la grandeur des espaces que les vides prennent dans la phrase.

c. Présentation/déroulement du jeu
- Fais deux équipes.
- Donne un morceau de papier sur lequel il est écrit le premier mot-clé à un membre de la première équipe. Celui-ci mime le mot pour son équipe.
- L'équipe a une minute pour deviner le mot.
- Si la première équipe ne devine pas le mot en une minute, l'autre équipe a une seule chance pour le deviner à son tour.
- Lorsque tous les mots ont été devinés, demande à tout le groupe de placer les mots dans les espaces laissés vides dans la phrase.
- Prends le temps de discuter le sens de la phrase ou du verset.

7. LE DUEL (IA) - ÂGES 12 À 17

a. Description
- Choisis 2 jeunes. Donne-leur 5 ou 6 mots. Ils ont une minute pour utiliser tous les mots dans une conversation. Les autres jeunes du groupe doivent écouter attentivement.

b. Préparation
- Choisis 5 ou 6 mots de la phrase-clé, du verset ou du sujet que tu enseignes. Écris les mêmes 5 mots sur deux feuilles différentes.

c. Présentation/déroulement du jeu
- Demande à 2 volontaires de s'asseoir face à face. Remets à chacun la liste des mots. Donne-leur une minute pour avoir une conversation en utilisant tous les mots sur la feuille. Les autres jeunes écoutent pour voir quels mots ont été employés. Après le jeu, discutez ensemble le sens des mots.