



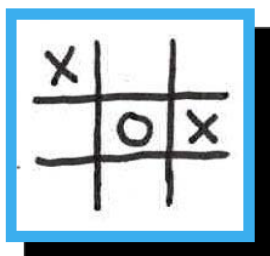
# S'AMUSER SANS se ruiner !

**Suki Kangas**

# Introduction

Se divertir est une partie très importante du ministère des enfants. Les jeux et les activités en classe aident à attirer plus d'enfants dans votre classe pour entendre parler de Jésus. Les activités ludiques sont également un excellent moyen pour les enfants d'apprendre, en les gardant facilement engagés et intéressés par la leçon. Certains élèves assimilent mieux la leçon en écoutant, mais d'autres apprennent mieux en voyant ou en faisant quelque chose. Pour la plupart des idées relatives au ministère des enfants, il faut du matériel, mais ce livre est rempli d'idées qui ne nécessitent aucun matériel, à l'exception de quelques pierres ou feuilles. Nous supposons que la plupart d'entre vous lisent ce livret sur votre téléphone, donc un téléphone est inclus dans quelques idées. Sinon, aucun matériel acheté n'est inclus dans ce livre. Puissiez-vous avoir beaucoup de plaisir avec les enfants en regardant Dieu changer leurs cœurs et leurs vies grâce à vos cours !

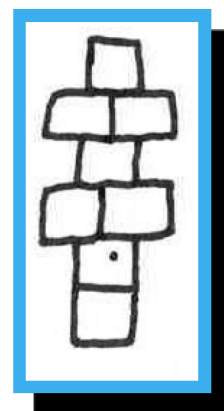
## Tic-tac-toe dans la poussière



Divisez la classe en 2 équipes. Dessinez un plateau de morpion sur le sol avec un bâton. Posez aux élèves des questions de révision sur la leçon, en alternant les équipes. Lorsqu'une équipe répond correctement, elle place son marqueur (x ou o) sur une case. L'équipe qui obtient 3 de ses marqueurs en ligne droite gagne !

## Mousqueton

Dessinez des carrés sur le sol comme ce modèle. Vous pouvez également l'utiliser comme un jeu de versets à mémoriser en plaçant suffisamment de carrés pour chaque mot du verset à mémoriser. Les enfants doivent sauter d'un carré à l'autre en disant un mot du verset. Lancez un petit caillou sur l'un des carrés et les élèves doivent sauter par-dessus ce carré.



## Faites passer les applaudissements

Demandez aux élèves de former un cercle en se tenant debout. Dites-leur qu'ils vont faire le tour du cercle en applaudissant. Choisissez un point de départ et demandez à une personne de se tourner vers la personne suivante et de l'applaudir en même temps. Le deuxième élève se tourne alors vers la personne suivante et ils applaudissent en même temps. La clé du succès est le contact visuel et le fait de regarder les mains de l'autre au début. Si le jeu devient bâclé, demandez aux élèves de ralentir. Un autre applaudissement peut également être introduit à un autre endroit du cercle, de sorte que deux applaudissements se propagent autour du cercle. Vous pouvez utiliser ce jeu pour réviser les versets à mémoriser en leur faisant dire un mot du verset à la suite de chaque applaudissement.



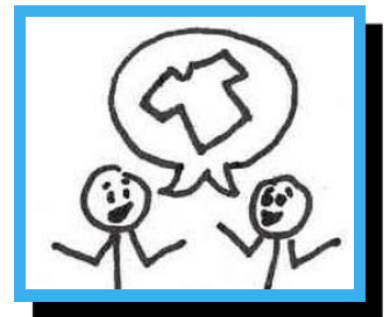
## Jeu du téléphone



Commencez par chuchoter un mot ou une courte phrase à la première personne. Cette personne le chuchote ensuite à la personne suivante qui le chuchote à la personne suivante et ainsi de suite. Demandez à la dernière personne de dire à haute voix ce qu'elle a entendu et appréciez la différence de résultat. Dites aux enfants que nous devons lire la Parole de Dieu pour nous-mêmes, et pas seulement en entendre parler par les autres.

## "Trouvez quelqu'un qui..."

Il s'agit d'un excellent moyen de briser la glace pour apprendre à se connaître. L'enseignant donne une instruction du type : "Trouvez quelqu'un qui porte une chemise de la même couleur que vous!". Puis tous les élèves se mettent par deux avec d'autres élèves portant la même couleur de chemise. Donnez d'autres instructions, comme un anniversaire dans le même mois, la même émission de télévision préférée, le même plat préféré, la même taille de chaussures, le même nombre de frères et sœurs, etc. Essayez d'inclure des choses qui nécessitent un peu de discussion pour les comprendre. Essayez d'inclure des choses qui demandent un peu de discussion pour être comprises. Incluez également les différences, pas seulement les choses identiques, par exemple des anniversaires séparés de 6 mois ou des chats par rapport aux chiens.



## Passez la baguette



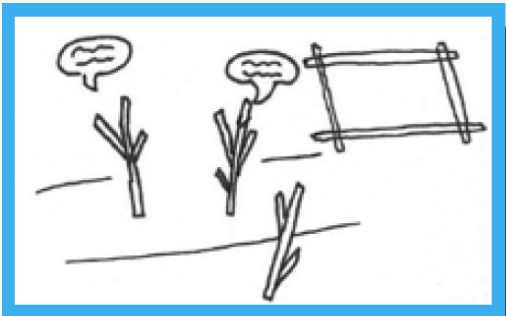
Pour commencer, demandez à tous les participants de s'asseoir en cercle, de choisir une personne qui sera le "personnage" et de lui donner le bâton. L'enseignant pose ensuite une question de révision de la leçon, par exemple : "Nommez 5 personnages de la leçon biblique d'aujourd'hui". Chacun commence à passer le bâton à la personne à sa droite tandis que la personne qui est "elle" doit nommer 5 personnages de l'histoire biblique avant que le bâton ne lui revienne. Si la personne ne termine pas, elle est toujours "elle". Si elle termine, la personne qui tient le bâton au moment où elle termine la réponse est maintenant "elle". Incluez d'autres questions de révision, comme la citation du verset à mémoriser, le récit de l'histoire ou la révision des leçons précédentes.

## Jeu des héros

Le syllabus "Héros de la foi" propose un jeu de cartes ludique. Voici une alternative qui ne nécessite aucun matériel. Dans les instructions du jeu se trouve une longue liste de situations diverses. Le but est que les enfants devinent quelle valeur est nécessaire dans cette situation (foi, intégrité, force, cœur, obéissance et humilité). Désignez 6 endroits dans la classe ou à l'extérieur pour chacune de ces valeurs. Lorsque vous énoncez une situation, les enfants courent vers l'endroit représentant la valeur qu'ils pensent être nécessaire.



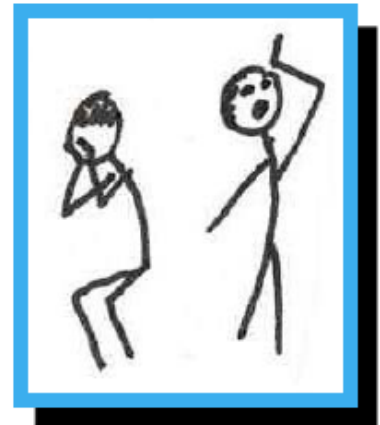
## L'histoire du bâton



Rassemblez des bâtons, des pierres ou des feuilles et utilisez-les comme des poupées ou des figurines et jouez l'histoire biblique avec eux. Vous pouvez également demander aux enfants de jouer l'histoire biblique à tour de rôle, en laissant chaque enfant jouer le rôle d'un personnage de l'histoire. Pour une histoire plus élaborée, utilisez des bâtons pour marquer les murs de petits bâtiments, des rues et des scènes pour les personnages en bâton.

## Mettez l'histoire en scène

Jouer l'histoire peut être très amusant. L'une des solutions consiste à trouver des volontaires à l'avance. Une autre solution (peut-être plus amusante pour les élèves) consiste à demander aux élèves de jouer eux-mêmes l'histoire pendant que vous la racontez. Si vous avez une petite classe, faites participer tous les élèves à l'histoire. Si vous avez une grande classe, demandez des volontaires. Pendant que vous racontez l'histoire, faites une pause et donnez-leur le temps de jouer chaque partie.



## Illustration d'un cœur de feuille



Avant le cours, prenez une grande feuille à l'extérieur. Déchirez des morceaux jusqu'à ce qu'il vous reste une forme de cœur. Utilisez le côté sombre de la feuille comme exemple d'un cœur sans Dieu et retournez-la pour montrer le côté clair comme illustration de Dieu qui change nos cœurs.

## Revue de la planche de jeu

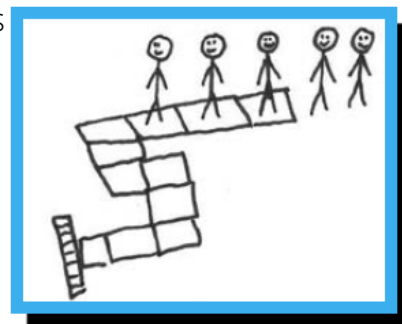
Si vous êtes à l'intérieur et que vous avez du carrelage ou des taches sur le sol, considérez-les comme des carrés sur un plateau de jeu.

Si vous êtes à l'extérieur, dessinez des carrés sur la poussière.

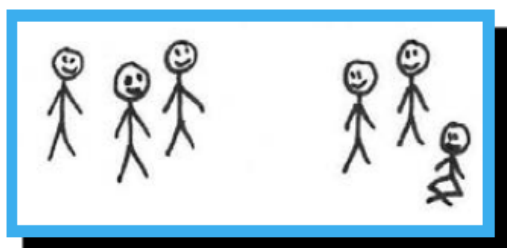
Formez deux équipes et demandez aux enfants de s'aligner devant le premier carré, marqueur, etc. de votre plateau de jeu improvisé.

Posez une question de révision des leçons, en alternant entre les équipes. Lorsqu'une équipe répond correctement à la question, la première personne avance d'une case et un coéquipier prend sa place derrière elle.

Au fur et à mesure qu'elle répond correctement aux questions, l'équipe peut avancer progressivement d'une case à la fois. La première équipe qui arrive à la dernière case gagne. Préparez les questions de révision à l'avance afin d'avoir suffisamment de questions pour compléter le plateau de jeu.



## Jeu de revue " Couler ou nager "



Divisez la classe en deux équipes et demandez-leur de se déplacer vers les côtés opposés de la salle. Préparez à l'avance les questions de révision des leçons précédentes de l'école du dimanche. Sur votre téléphone, vous pouvez les écrire dans une application de prise de notes ou envoyer un

SMS à un volontaire. Pour le jeu, alternez entre les

équipes et posez-leur une question de révision. Si elle se trompe, l'un des membres de

l'équipe "coule" en s'asseyant sur le sol ou en se déplaçant vers une zone latérale. Si une

équipe répond correctement à la question, elle peut faire couler un joueur de l'équipe adverse ou sauver l'un des membres de son équipe qui a coulé.

## Carte dans la poussière

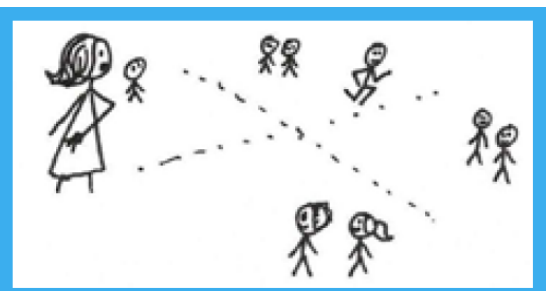
Pour une histoire biblique où un personnage se rend à différents endroits (les voyages de Paul, Jonas en bateau vers Tarsis puis en baleine pour revenir à la côte puis aller à Ninive), cherchez une carte en ligne sur votre téléphone. Dégagez un espace de terre puis dessinez une carte et placez des pierres pour marquer les différents lieux. Vous pouvez également faire participer les enfants

au dessin de la carte ou à la mise en place des pierres pour les différentes villes, ce qui constitue une autre technique d'enseignement faisant appel à la vue et à l'action.

Si vous avez suffisamment d'élèves et d'espace, faites une carte plus grande en demandant aux enfants eux-mêmes de représenter des villes, ou une ligne d'enfants représentant un littoral.



## Quatre Coins



Choisissez 4 coins dans la salle de classe ou dans la zone d'enseignement avec les chiffres 1 à 4. Lorsque l'enseignant dit "Prêt, partez !", les enfants courent vers le coin qu'ils veulent. L'enseignant annonce alors un chiffre et tous les élèves se trouvant dans ce coin numéroté sont sortis. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul enfant. Pour éviter le matériel et éviter les préjugés, l'enseignant peut tenir dans sa main derrière son dos un numéro choisi avant de dire "Prêt, partez !".

## Danse figée

Jouez une chanson sur votre appareil mobile ou chantez et tapez des mains. Pendant que la musique joue, les enfants dansent. Dès que la musique s'arrête, les enfants doivent se figer dans la position où ils se trouvent et ne peuvent pas bouger. Toute personne qui bouge est éliminée du jeu et doit s'asseoir. Jouez jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un seul gagnant.



## "Le chant du sommeil"



Voici une activité amusante pour les jeunes enfants. Demandez aux enfants de faire semblant de dormir pendant que vous dites : "Dormir, dormir, tous les enfants dorment. Et lorsqu'ils se réveillent, ils sont tous...". Appelez divers animaux, insectes ou objets, et les enfants les mettent en scène.

## Le cycle des histoires

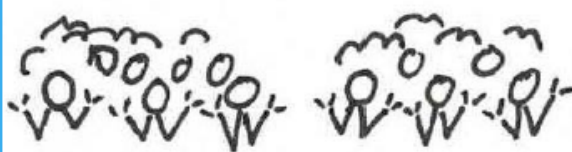
Travaillez ensemble pour inventer une histoire stupide, chaque personne ajoutant une phrase. La première personne commence l'histoire par quelque chose comme "Un petit garçon nommé Fred était au parc quand...". Chaque personne ajoute un élément à l'histoire. Plus c'est idiot, mieux c'est !

Élèves plus âgés : au milieu de l'histoire idiote, faites une pause et demandez aux personnages comment ils peuvent mettre en pratique ce qu'ils ont appris au cours de la leçon.



## Effet sonore de pluie accompagné d'une foule

Lors d'une histoire biblique qui implique la pluie ou un orage, faites cette activité avec un groupe d'enfants de taille moyenne à grande. Divisez le groupe en 2 à 4 groupes. Montrez-leur les 4 étapes des effets sonores de la pluie qu'ils vont faire : se frotter les mains,



claquer des doigts, taper des mains, puis frapper les jambes en piétinant le sol et faire des bruits de vent avec la bouche. Commencez par désigner le premier groupe et demandez-lui de faire la première action. Montrez ensuite le deuxième groupe pour qu'il commence, puis le troisième. Pointez progressivement les groupes pour qu'ils fassent le mouvement suivant dans la séquence et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils fassent le bruit d'une grande tempête. Ensuite, montrez progressivement du doigt chaque groupe pour qu'il fasse une action plus petite jusqu'à ce que l'on ait l'impression que la tempête est passée et que tout est redevenu calme.

## Chasse au trésor pour les objets d'extérieur



Donnez aux enfants une liste d'objets qu'ils doivent chercher à l'extérieur. Par exemple, une pierre rouge, une feuille qu'un insecte a mangée, une brindille à une branche, etc. Celui qui termine la liste d'objets en premier gagne.

Tout comme cette chasse aux objets spécifiques, nous pouvons toujours être à la recherche de l'œuvre de Dieu tout autour de nous. Comme pour la recherche d'une pierre de couleur spécifique ou d'une feuille spécifique, nous pouvons trouver la bonté ou l'humilité dans les actions de quelqu'un, regarder si Dieu change le cœur de quelqu'un, ou regarder si Dieu développe ces choses dans nos propres vies.

## Courses de relais!

Les courses et les courses de relais sont excellentes car elles peuvent être très variées sans matériel. Pour une course de relais générique, divisez les joueurs en équipes égales et demandez à chaque équipe de se placer en ligne. La première personne de la file doit courir jusqu'à une ligne d'arrivée désignée (un bâtiment, un arbre, un rocher, une fissure dans le sol, etc.) puis revenir en courant. Le premier joueur touche la main du deuxième joueur, et à ce moment-là, le deuxième joueur peut faire le même parcours. Continuez ainsi pour chaque membre de l'équipe. La première équipe qui termine est la gagnante.



Variations:

- Sauter sur un pied
- Sauter
- Tourner
- Ramper sur les mains et les genoux
- Chaque pied doit se croiser devant l'autre pied.
- À chaque pas en avant, toucher le talon de l'autre pied.
- En couple : attrapez la main d'un partenaire et tournez jusqu'à la ligne d'arrivée.
- Obstacles : si votre région compte plusieurs arbres, de gros rochers ou si votre salle de classe est équipée de chaises, créez un parcours plus intéressant au lieu d'une ligne droite.
- Dites le verset à mémoriser à la ligne d'arrivée. Demandez à une personne par équipe de se tenir là pour confirmer que le verset à mémoriser a été cité correctement. Si le verset a été cité incorrectement, le joueur doit le répéter avant de courir pour rejoindre son équipe.

## Course de souffleurs de feuilles

Rassemblez de petites feuilles légères. Les joueurs reçoivent chacun une feuille et font la course pour souffler sur la feuille jusqu'à la ligne d'arrivée. Ils ne peuvent toucher la feuille avec aucune partie de leur corps.



## Course du nez



Donnez à chaque joueur une petite pierre. Veillez à ce que les pierres soient de taille, de texture et de rondeur similaires pour que le jeu soit équitable pour tous. Les joueurs doivent pousser la pierre jusqu'à la ligne d'arrivée en utilisant uniquement leur nez. S'ils la touchent avec leurs mains, ils doivent retourner à la ligne de départ et recommencer. Le premier joueur qui franchit la ligne d'arrivée avec la pierre gagne.