



Description des tâches

Chapitre 1 - Daniel

Niveau 1 (6-8 ans)

Tâche 1

Description

Il s'agit d'un mini-jeu qui se joue sur le site internet. Le but est d'engager les enfants et les faire participer au jeu, de les laisser choisir où ils veulent cliquer, pour qu'ils aient le sentiment d'être des participants actifs et non des auditeurs passifs. Une fois le jeu terminé, les enfants peuvent regarder le premier film.

Comment jouer

Dans ce jeu, il faut trouver les couleurs qui vont ensemble et connecter le câble dans les bons ports. Au début, tous les ports se ressemblent, mais en cliquant dessus, on découvre une couleur en dessous. Il faut alors cliquer sur un point de connexion du côté opposé et trouver la couleur qui va avec. Rose avec rose, bleu avec bleu etc... C'est comme un jeu de Memory classique, où on peut ouvrir deux points à la fois jusqu'à trouver deux semblables. Le câble se colore lorsqu'on a trouvé les deux ports qui lui sont rattachés. Lorsque le câble est relié à un port de la même couleur, une étincelle se produit. Ce câble est alors terminé, et il faut passer au suivant. Le jeu est terminé lorsque tous les câbles sont connectés au bon port.



Tâche 2

Description

« Approchez-vous de Dieu, et il s'approchera de vous. » Jacques 4, 8

La tâche consiste à aider Jack et Gina à comprendre la signification de ce verset. Les enfants reçoivent 8 icônes qui symbolisent 8 choses qui nous aident ou qui n'aident pas à nous approcher de Dieu. La première partie de la tâche est de s'emparer des icônes, en les tirant au-dessus d'un mur, et d'ensuite discuter de chaque icône. Les enfants doivent alors placer l'icône dans la catégorie «aide» ou «n'aide pas» selon que cela aide ou pas à nous approcher de Dieu. Lorsque tous les icônes sont en place, il faut compter le nombre d'icônes qui sont «en aide». C'est ce chiffre qu'il faut inscrire sur le site, et les icônes apparaîtront alors sur l'écran. La partie suivante de la tâche consiste alors à mettre ces icônes en ligne. Lorsque c'est fait, le voyage peut continuer.

Aide

- Prière
- Lire la Bible
- Garder son cœur pur
- Choisir le bien

N'aide pas

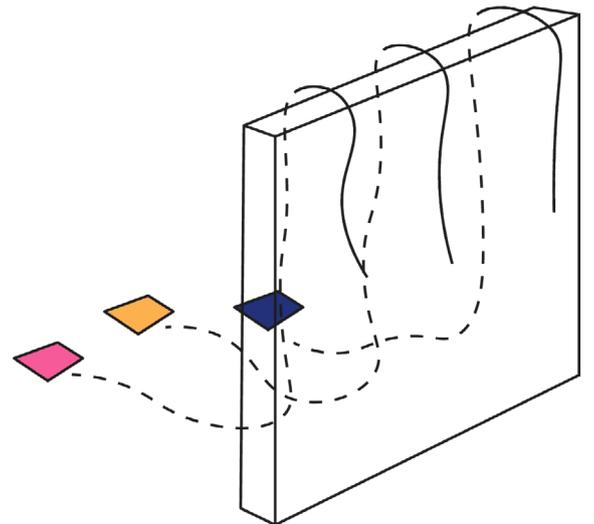
- Se disputer
- Voler
- Un mur (tissu ou plaques quelconques)
- Parler mal des autres

Matériel :

- 8 images (imprimés et plastifiés)
- Du fil
- A wall (made of cloth or boards etc.)
- 2 boîtes avec l'inscription «Aide» et «N'aide pas»

Préparatifs :

1. Imprime les images et plastifie-les si possible
2. Fais un trou dans chaque image, et accroche un long fil
3. Fabrique un «mur» en accrochant un tissu ou un tapis, ou en mettant un paravent ou des planches.
4. Place les images d'un côté du mur, non visible pour les enfants.
5. Place le fil de chaque image de l'autre côté du mur, du côté visible pour les enfants. Les fils doivent être séparés, pour que les enfants puissent facilement attraper un seul fil et avoir un seul icône à la fois.
6. Prends deux boîtes sur lesquelles tu notes : «Aide» sur l'une, et «n'aide pas» sur l'autre.



Mise en œuvre :

1. Prépare le mur et les icônes à l'avance pour que tout soit prêt. Lorsqu'il faudra faire la tâche, il n'y aura plus qu'à placer le mur et lire le verset.
2. Il faut ensuite expliquer qu'il y a certaines choses qui peuvent nous aider à nous approcher de Dieu, et d'autres qui n'y aident pas. Derrière le mur se trouvent différentes choses, et il faut qu'un enfant vienne aider à tirer un des fils. Un enfant s'approche, tire le fil pour attraper un icône et va ensuite se rasseoir.
3. Il faut alors discuter avec les enfants de ce que signifie cet icône, s'il s'agit d'une chose qui nous aide à nous approcher de Dieu ou pas. Ensemble, vous vous mettez d'accord sur la catégorie où il faut placer l'icône. Vous le placez alors dans la bonne boîte, et faites venir un autre enfant.
4. Il faut recommencer ce processus jusqu'à ce que les 8 icônes sont tirés, débattus et placés dans une boîte.
5. Demandez alors aux enfants de vous aider à compter le nombre d'icônes placés dans la boîte «Aide». C'est ce chiffre qu'il faut inscrire sur le site. Les 8 icônes vont alors apparaître sur l'écran, et avec les enfants, vous devrez aligner toutes les icônes qui sont en aide. Une fois que c'est fait, la tâche est terminée.

Tâche 3

Description

Dans cette tâche, les enfants doivent rassembler de l'énergie pour aider Jack et Gina à continuer leur voyage. L'énergie est représentée par des bouteilles d'eau verte qui doivent être versées dans un seau. Lorsque toute l'énergie a été déversée dans le seau, un ballon apparaîtra. Dans le ballon se trouve un papier avec l'histoire de Noé. Dans cette histoire, 14 sortes d'animaux sont citées, et la tâche des enfants est de compter le nombre d'animaux qui sont cités dans l'histoire. Lorsqu'ils ont trouvé ce chiffre, il faut l'inscrire sur le site pour continuer le voyage.

Matériel

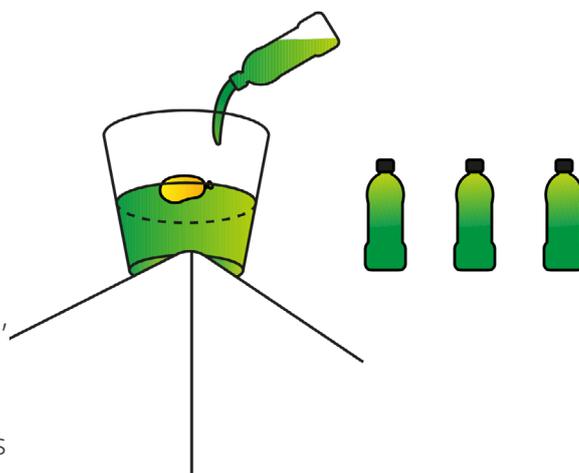
- Un seau (10 litres, il ne faut pas qu'il soit transparent)
- Des bouteilles vides (7 grandes (1.5 litre) ou 20 petites (0.5 litre))
- Du colorant vert
- Un ballon
- Un papier avec l'histoire de Noé de la page 13 (à imprimer)
- Une aiguille
- Des feuilles
- Des crayons

Préparatifs

1. Remplis les bouteilles d'eau et ajoute du colorant vert. Cache les bouteilles dans la pièce. Certaines doivent être un peu visibles, d'autres peuvent être bien cachées.
2. Imprime l'histoire de Noé et place le papier dans le ballon (pièce jointe 1). Gonfle le ballon de la taille d'une orange et place le ballon dans le seau.
3. Place le seau à un endroit en hauteur (au-dessus de la tête des enfants). Par exemple sur une table haute. Les enfants ne doivent pas voir le ballon qui est dans le seau.
4. Distribue des feuilles et des crayons aux enfants pour qu'ils notent le nombre d'animaux qui apparaissent dans l'histoire.

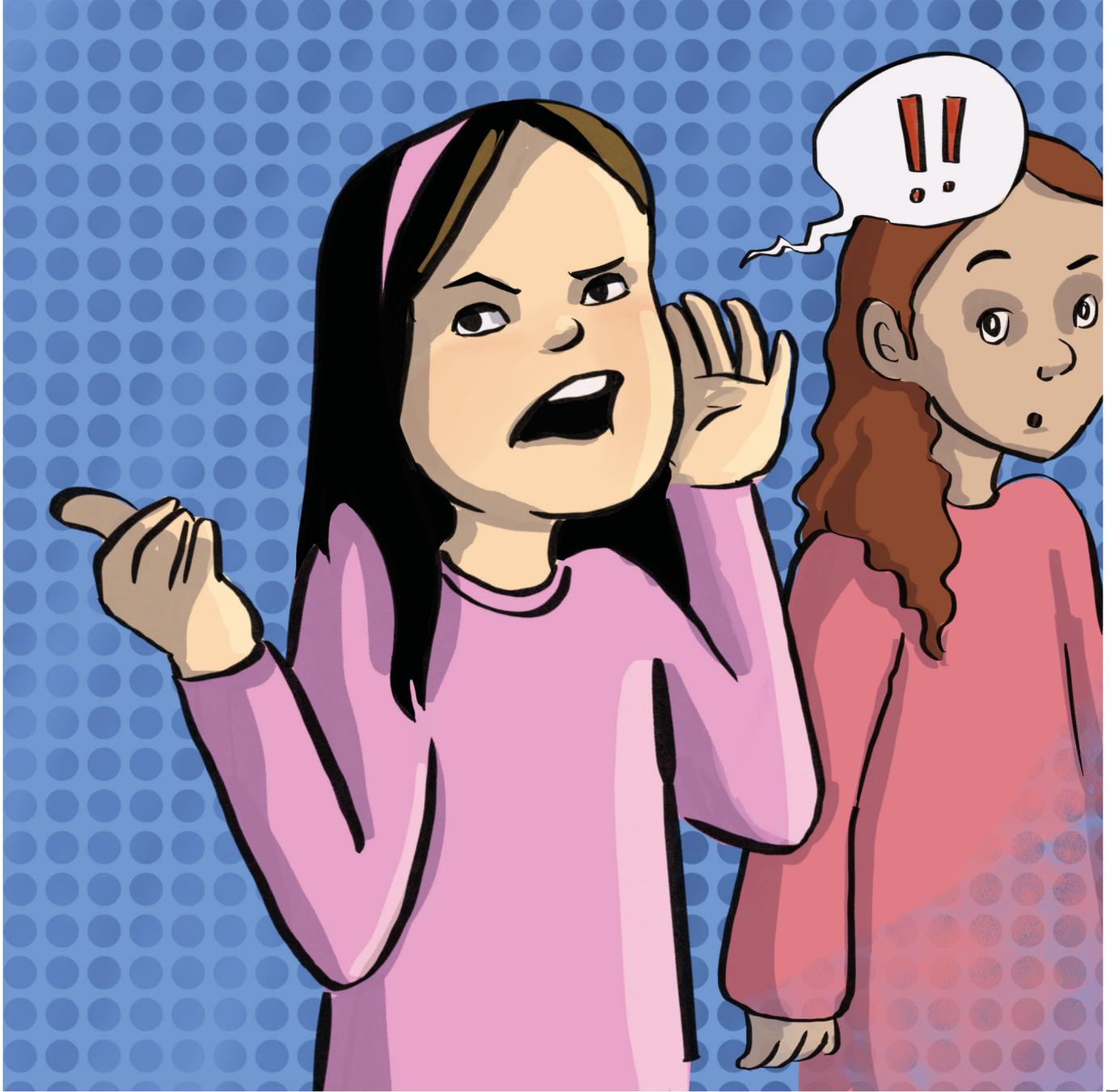
Mise en œuvre

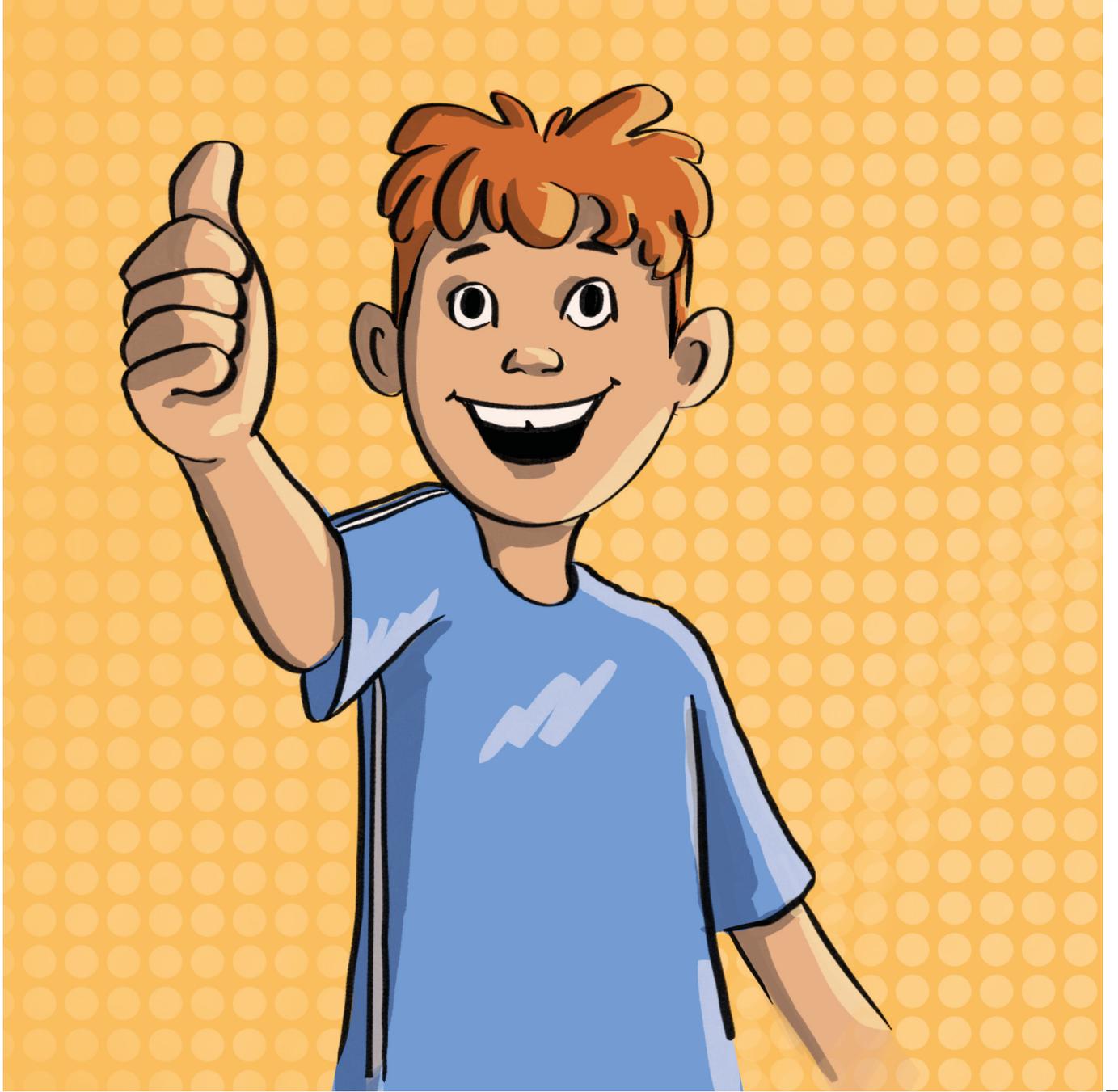
1. Rassemblez les enfants autour du seau et dites-leur qu'il faut remplir tout le seau avec de l'énergie pour pouvoir continuer le jeu. Demandez aux enfants s'ils voient quelque chose dans la pièce qui peut servir à remplir le seau. Certains enfants auront certainement vu des bouteilles d'eau verte. Expliquez alors que x bouteilles d'eau verte sont cachées dans la pièce et qu'ils doivent toutes les trouver. Dites alors : Prêts, feu, partez ! S'ils ont du mal à trouver certaines bouteilles, vous pouvez leur donner des indices.
2. Lorsque toutes les bouteilles sont trouvées, vous vous rassemblez autour du seau. Les enfants font alors la queue et versent un peu d'eau dans le seau, chacun leur tour. Il faudra certainement les aider car le seau sera haut pour eux. Veillez à ce que chaque enfant participe à verser de l'eau. Lorsque le seau sera rempli, le ballon apparaîtra.
3. Lorsque le ballon apparaît, vous devez sembler surpris et curieux. Demandez à un enfant de prendre le ballon pour qu'il remarque que quelque chose se trouve à l'intérieur. Demandez-leur s'ils savent comment faire pour prendre ce qui est à l'intérieur du ballon. Demandez aux enfants d'éclater le ballon. S'ils n'y arrivent pas, vous pourrez les aider à l'aide d'une aiguille.
4. Une fois que vous avez récupéré le papier du ballon, rassemblez les enfants et lisez la description de la tâche.
5. Prenez les feuilles et les crayons et dites aux enfants de noter le nombre de sortes d'animaux qui seront citées dans l'histoire. Avant de commencer la lecture de l'histoire de Noé, demandez aux enfants ce qu'ils savent de Noé, et pourquoi il était un exemple de foi en Dieu. Demandez aux enfants de suivre attentivement et lisez l'histoire notée sur le papier.
6. Le nombre d'animaux qu'il faut trouver est 14. S'ils n'y arrivent pas d'eux-mêmes, aidez-les. Lorsque la bonne réponse est trouvée, entrez le code sur le site, la tâche sera finie.



Images Tâche 2 - Niveau 1

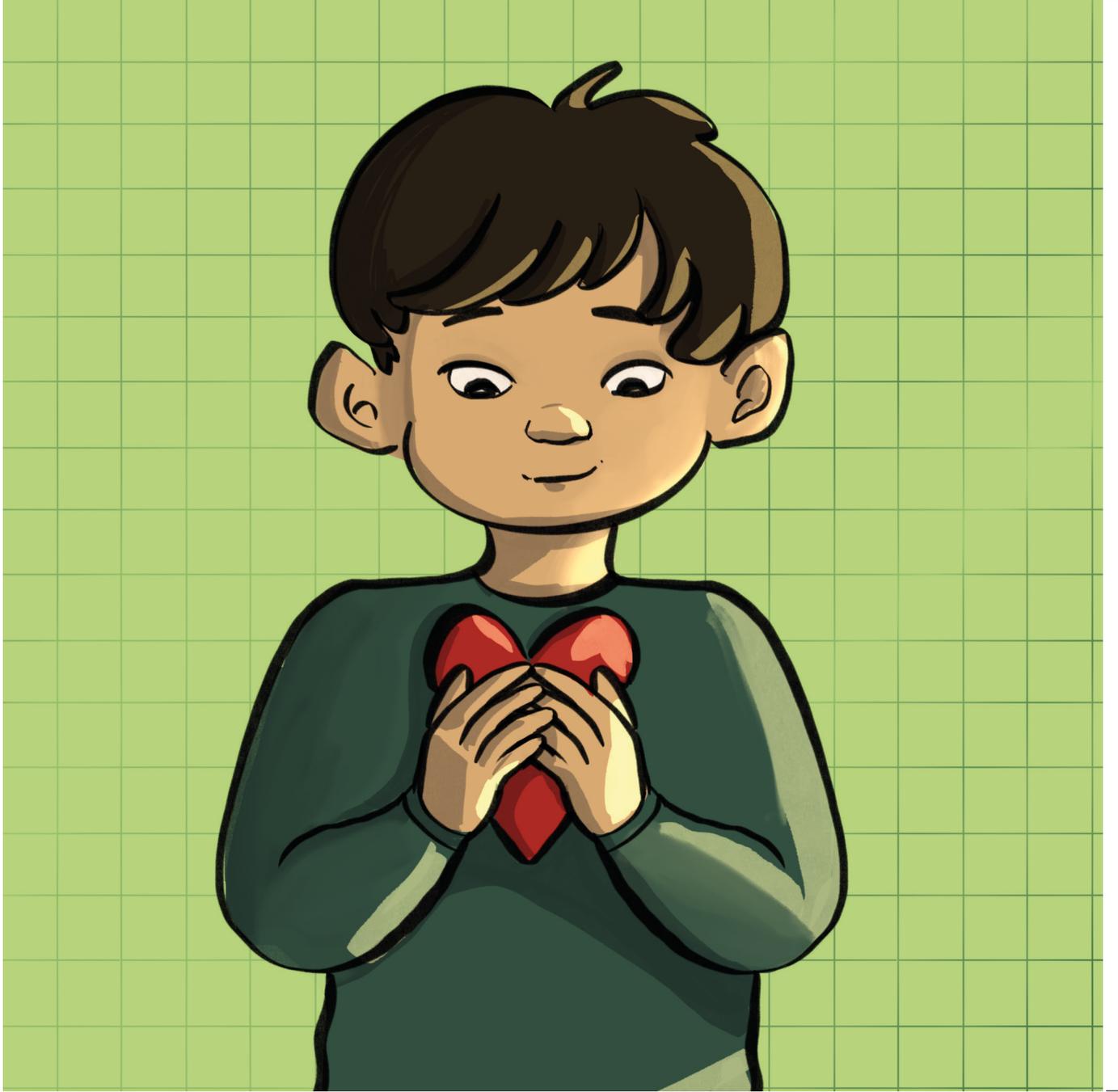
















Pièce jointe

Bien joué ! Nous avons maintenant rassemblé plein d'énergie pour continuer le voyage. Si vous regardez l'écran, vous remarquerez qu'il nous faut un code pour continuer. Vous allez maintenant entendre parler de Noé qui a dû rester ferme dans sa foi, exactement comme Daniel. Est-ce que vous réussirez à trouver le nombre de sortes d'animaux qui sont citées ?

Noé

Dieu voulait sauver Noé et sa famille car il était juste et fidèle. Noé a donc construit une arche, même si tous les autres se moquaient de lui et le trouvaient très idiot. Il a cherché des animaux aux quatre coins de la terre, il y avait entre autres des zèbres, des chèvres, des moutons, des lions, des girafes, des chevaux, des chameaux, des rhinocéros, des gorilles, des tigres, des hippopotames, des kangourous, des pandas et plein d'autres animaux. À la fin, c'est une colombe qui a montré à Noé qu'il pouvait enfin sortir de l'arche.