



Description des tâches

Chapitre 1 - Daniel

Niveau 1 (9-11 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. Il y aura un compte à rebours de 2 minutes. S'ils ne parviennent pas à connecter tous les câbles correctement avant la fin du temps imparti, ils devront recommencer.

Tâche 2

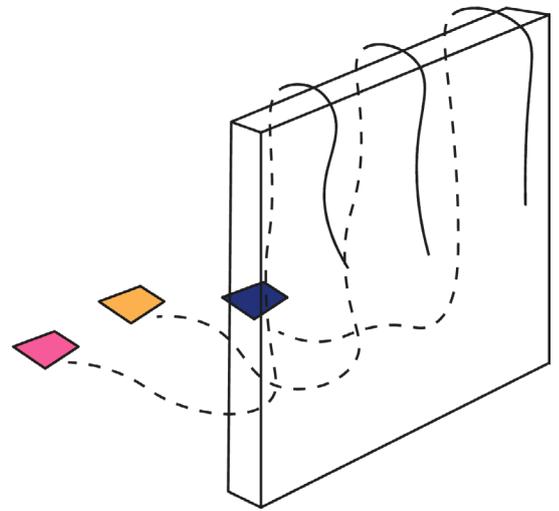
Description

« 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 doivent inscrire sur le site 4 choses qu'on peut faire pour s'approcher de Dieu. Ensuite, ils devront tirer 8 images par-dessus un mur. Une des images montre ce que Daniel faisait plusieurs fois par jour pour s'approcher de Dieu. À l'arrière de chaque image, les enfants trouveront un QR code. En scannant le code de la bonne image avec un téléphone portable, ils recevront un code qu'ils pourront entrer sur le site. Une fois que c'est fait, le voyage pourra continuer.

Matériel

- 8 images avec un QR code à l'arrière (imprimées et plastifiées)
- Du fil
- Un mur (tissu ou plaques quelconques)
- Téléphone portable qui peut scanner des QR codes



Préparatifs

1. Imprime les images recto-verso, de sorte qu'il y ait l'image d'un côté et le QR code de l'autre. Plastifie-les de préférence.
2. Fais un trou dans chaque image, et accroche un long fil à l'image.
3. Fabrique un «mur» en accrochant un tissu ou un tapis, ou en mettant un paravent ou des planches.
4. Mets les images d'un côté du mur, que les enfants ne peuvent pas voir.
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 un seul icône à la fois.
6. Ayez à disposition un téléphone portable qui peut scanner des QR codes

Mise en œuvre

1. Sur le site, il est écrit : «Approchez-vous de Dieu, et il s'approchera de vous. Citez 4 choses qu'on peut faire pour s'approcher de Dieu.» Discutez avec les enfants pour trouver ces 4 choses (par ex. prier, lire la Bible, garder son cœur pur, choisir le bien) et notez-les sur le site.
2. Sur le site, il est maintenant écrit qu'il y a une chose en particulier que Daniel faisait plusieurs fois par jour pour s'approcher de Dieu. Cherchez le mur contenant les images. Un enfant s'approche, tire un fil pour faire apparaître l'image, et va se rasseoir. Poursuivre ainsi jusqu'à ce que toutes les images soient apparentes.
3. Les enfants doivent alors se mettre d'accord sur l'image qui représente ce que Daniel faisait plusieurs fois par jour. S'ils ne voient pas le QR code à l'arrière, les mentors doivent les aiguiller sur cette piste.

4. Lorsque les enfants auront scanné le bon QR code, ils recevront un code qu'il faudra entrer sur le site et la tâche sera alors finie.

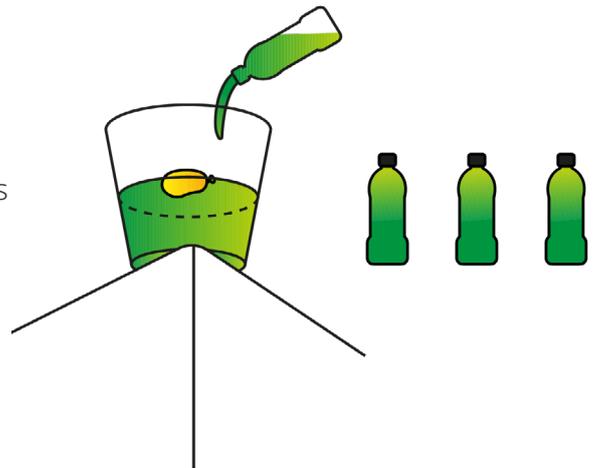
Tâche 3

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 la description de la tâche et quatre papiers avec un verset biblique chacun. Tous ces versets contiennent un nombre et grâce au nombre d'un de ces versets, les enfants vont découvrir un code. En discutant avec les enfants, vous devez arriver à la conclusion que seul le verset concernant Noé qui parle d'être ferme dans la foi doit être retenu et que c'est donc le nombre de ce verset qui doit être utilisé. Les chiffres de ce verset doivent être additionnés, cela fera donc un code à trois chiffres qu'il faudra utiliser pour poursuivre le jeu.

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 qui explique la tâche et 4 papiers avec des versets bibliques (à imprimer)
- Une aiguille
- Des feuilles
- Des crayons
- 4 Bibles



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 et place les 5 papiers (pièce jointe) dans le ballon. 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. Mets à disposition les bibles, les feuilles et les crayons. Les enfants les utiliseront pour noter leur addition des chiffres du verset.

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. Répartissez les enfants en 4 groupes. Avec l'aide d'un mentor, les enfants doivent trouver ce qui est écrit dans les versets. Il est important de montrer aux enfants comment faire une recherche dans la Bible, leur montrer la table des matières et la signification des différents nombres. Lisez tous les versets à haute voix dans le groupe (volontiers des enfants). Discutez ensuite avec les enfants pour trouver le verset qui montre que ça vaut la peine de rester ferme dans la foi, même si les autres trouvent que c'est bête. Il faut arriver à trouver Genèse 6, 15. Parlez de Noé aux enfants, en leur expliquant en quoi il est un exemple d'un homme qui a fait confiance en Dieu.

Comment trouver le bon code :

Matthieu 25, 2 : Cinq d'entre elles étaient folles, et cinq sages.

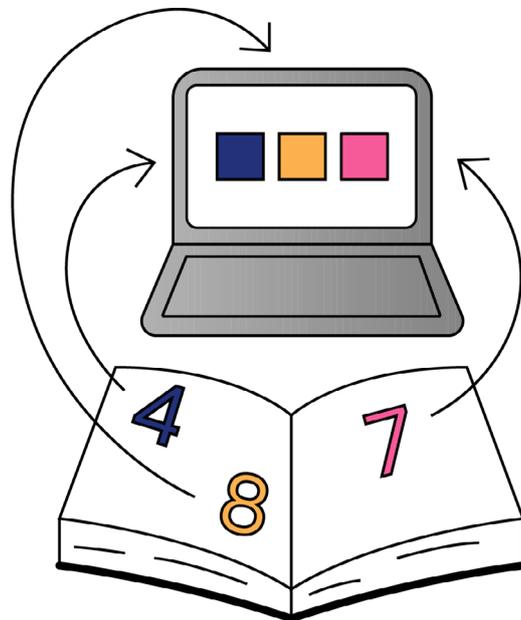
Nombres 7, 17 : et, pour le sacrifice d'actions de grâces, deux boeufs, cinq béliers, cinq boucs, cinq agneaux d'un an. Telle fut l'offrande de Nachschon, fils d'Amminadab.

Genèse 6, 15 : Voici comment tu la feras: l'arche aura trois cents coudées de longueur, cinquante coudées de largeur et trente coudées de hauteur.

(Cela donne 300, 50, 30 d'où un total de 380)

Ezéchiël 45, 12 : Le sicle sera de vingt guéras. La mine aura chez vous vingt sicles, vingt-cinq sicles, quinze sicles.

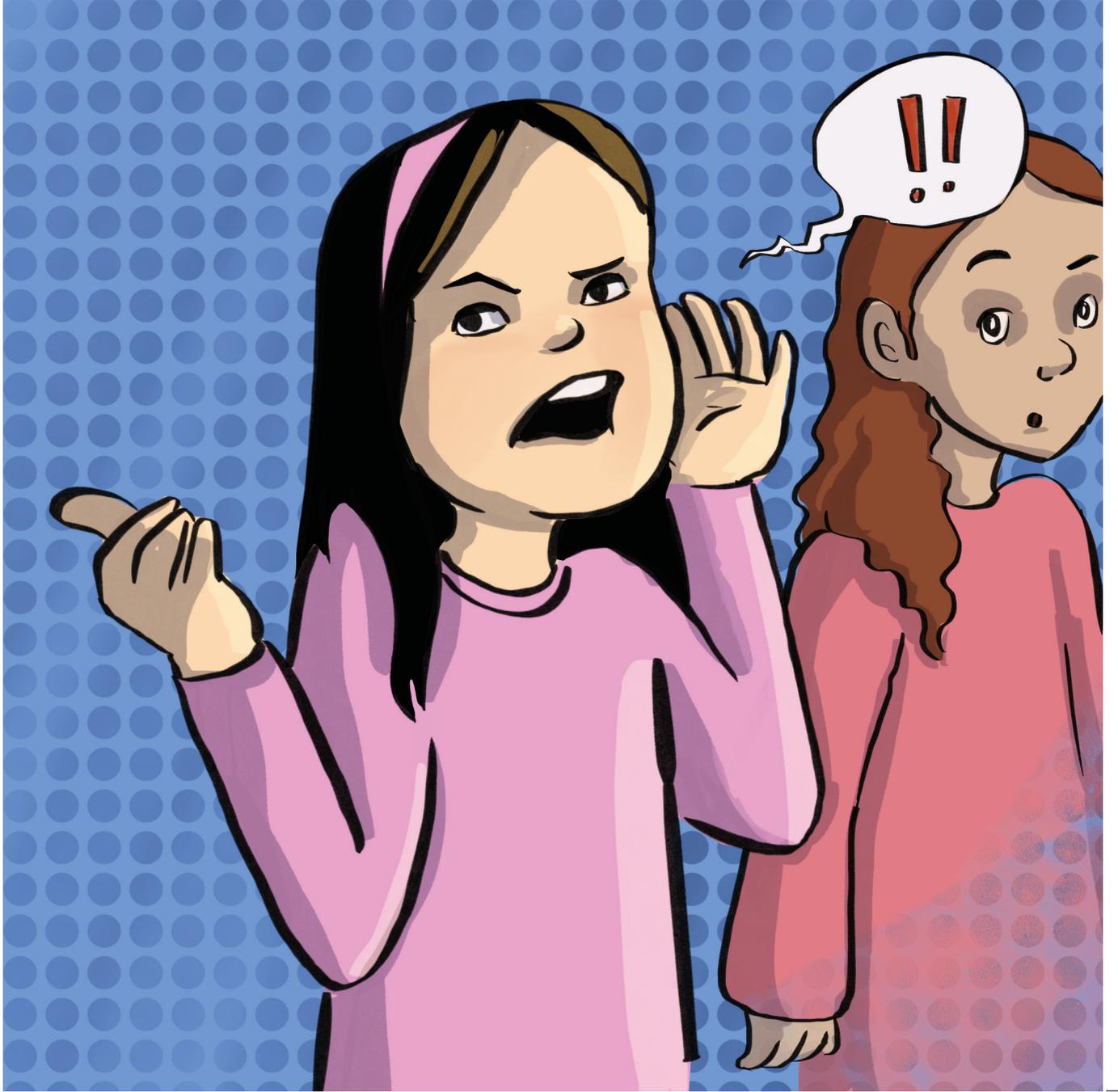
6. Ensuite notez les nombres cités dans le verset. Demandez alors aux enfants comment cela peut-il être un code, le but étant qu'ils comprennent qu'il faut additionner les nombres.
7. Il faut ensuite inscrire le code 380 et la tâche sera alors terminée.



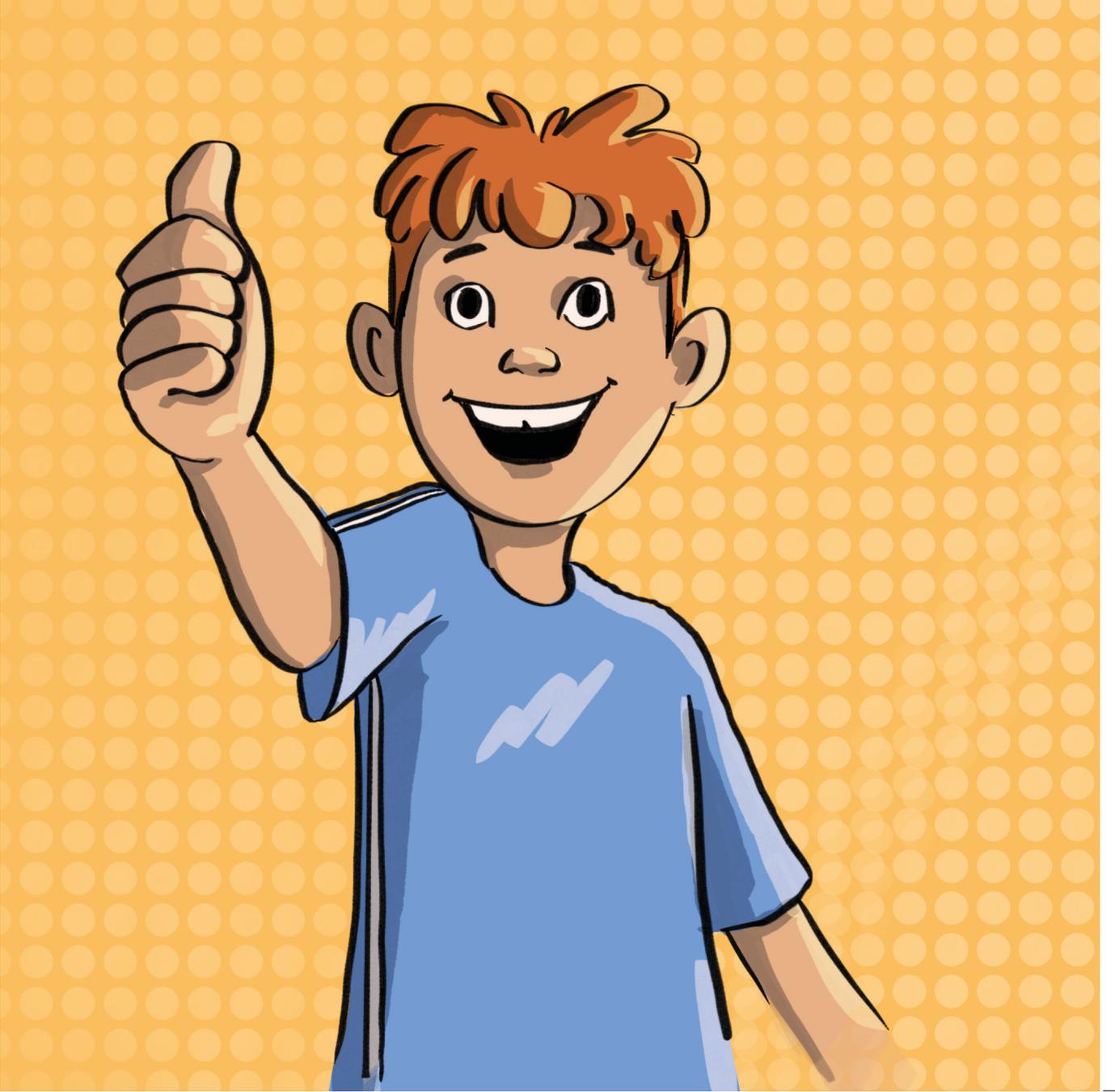
Images Tâche 2 - Niveau 2











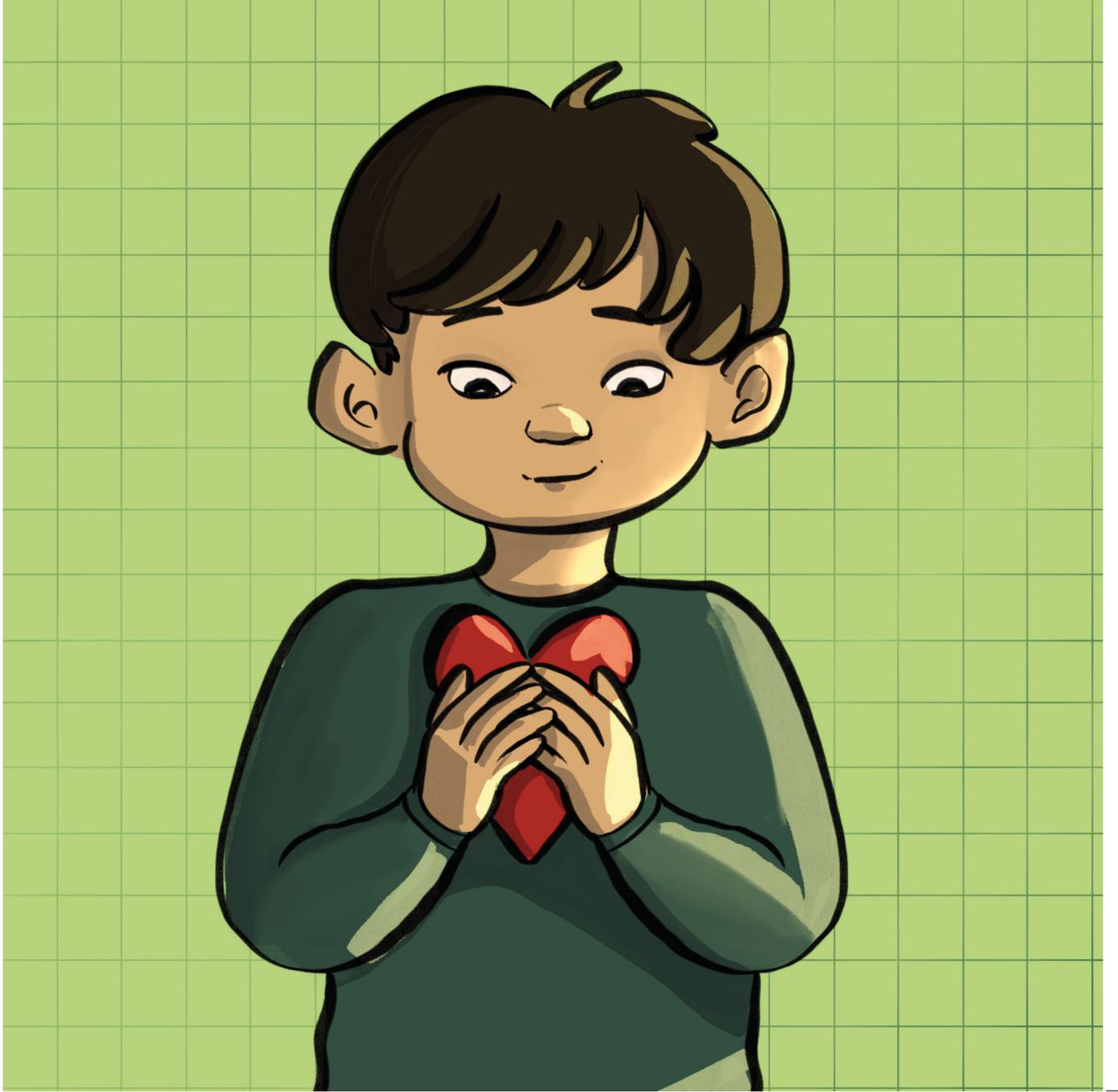






















Pièce jointe

Matthieu 25, 2	Nombres 7, 17	Genèse 6, 15	Ézéchiel 45, 12
<p data-bbox="671 488 935 533">Très bien joué !</p> <p data-bbox="181 573 1430 658">Regarde l'écran. Il faut inscrire un code pour pouvoir continuer. Peut-être que ces papiers pourront vous aider à trouver un code ?</p> <p data-bbox="181 698 1430 828">N'oubliez pas que Daniel a dû rester ferme dans la foi. Peut-être qu'un de ces papiers parle d'une histoire semblable, de quelqu'un qui a prouvé par sa vie que ça vaut la peine de rester ferme dans sa foi ?</p>			