

# Description des tâches

## Chapitre 2 - Abraham

### Tâche 1 – mémoriser la couleur

#### Description

Il s'agit d'un jeu à réaliser sur la page internet. Il faut mémoriser et reproduire les couleurs.

#### Mise en œuvre

Une des quatre couleurs sur l'écran s'allume. Il faut ensuite cliquer sur cette couleur pour continuer. Au prochain tour, il y aura cette même couleur, mais une autre couleur s'allumera en plus.

La prochaine étape sera de cliquer sur les deux bonnes couleurs, dans le bon ordre. Une nouvelle couleur apparaîtra à chaque tour. Il faut cliquer sur la bonne suite de couleurs. Le code s'obtient au bout de 6 tours pour le niveau 1, et de 8 tours pour le niveau 2.

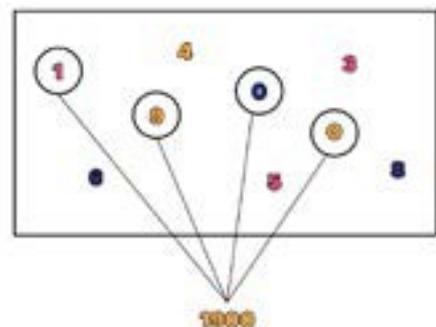


**Conseil** Pour qu'un maximum d'enfants puisse participer, alterner la gestion de la souris.

### Tâche 2 – trouver l'année

#### Description

Il s'agit d'un jeu « cherche et trouve » dans lequel les enfants doivent trouver des objets qui n'existaient pas à l'époque d'Abraham.



## Mise en œuvre

1. Sur la page internet, les enfants verront une image de la ville d'Haran sur laquelle se trouvent des objets qui n'existaient pas à l'époque d'Abraham. À côté de chaque objet se trouve un chiffre.
2. Pour le niveau 2, il y aura plus de chiffres que pour le niveau 1.
3. Les enfants cherchent.
4. Laisser les enfants réfléchir, il s'agit de l'année vers laquelle ils vont voyager.
5. En rassemblant les chiffres de gauche à droite, cela donne l'an 1900 (avant Jésus-Christ).
6. Les enfants l'inscrivent sur la page internet et peuvent ainsi poursuivre.

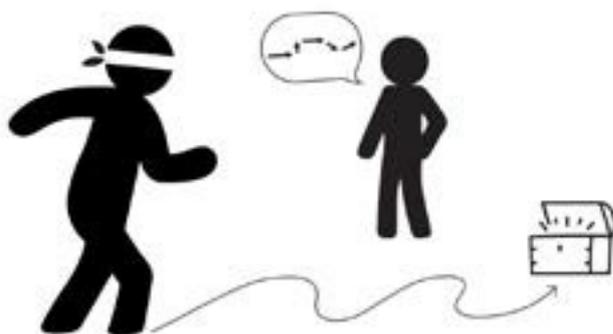
## Tâche 3 – marcher par la foi

### Description

Un enfant va devoir trouver des bonbons qui ont été cachés, en suivant les indications de son mentor. L'enfant aura les yeux bandés et doit choisir d'écouter les instructions pour pouvoir trouver les bonbons. À la fin de l'épreuve, il est bon de discuter de ce point avec les enfants, pour qu'ils fassent le lien avec le fait de «marcher par la foi». Dieu est notre père et il a des projets pour nous, il veut nous guider. Sans lui, nous sommes complètement aveugles, nous ne parvenons pas à trouver le chemin qui mène au bonheur et à la joie de nous-mêmes. Nous devons choisir si nous voulons croire ou non. Cette épreuve montre combien il serait bête de ne pas croire ce que le mentor dit, car sans lui, on trébucherait et chercherait sa route très longtemps. Les enfants trouveront des indications de la part d'Iris pour la prochaine étape. Ils devront ensuite chercher une enveloppe contenant le code.

### Matériel

- Bandeau pour les yeux
- Bonbons pour tous les enfants
- Enveloppe avec le code imprimé
- Indications de la tâche imprimées



### Préparatifs

1. Lis attentivement le déroulé de la tâche !
2. Imprime les directives et place-les avec les bonbons dans un sachet, ou un coffre.
3. Imprime le code, place-le dans une enveloppe et cache-la dans la pièce.
4. Veille à avoir assez de place pour accomplir l'épreuve et détermine le chemin que l'enfant devra suivre pour trouver les bonbons. Il est possible de placer des obstacles sur ce chemin qui mène aux bonbons.

### Mise en œuvre

1. Les mentors choisissent un enfant qui aura les yeux bandés.
2. Un autre enfant peut placer les bonbons à l'endroit indiqué par les mentors.
3. Un mentor guide l'enfant jusqu'aux bonbons en lui indiquant la marche à suivre.

4. Lorsque l'enfant est arrivé à destination, il peut ouvrir les yeux. Les bonbons sont distribués à tous les enfants. C'est alors bien de discuter de cette expérience avec les enfants.
5. Parmi les bonbons, ils trouveront un papier avec des indications : ils doivent trouver une lettre qu'Iris a envoyée au monde entier.
6. Les enfants cherchent la lettre et trouvent une enveloppe contenant un code.
7. Les enfants entrent ce code sur la page internet.

## Conseils

Préparez votre parcours en fonction de la pièce dans laquelle vous serez. Par ex. : Avancer de deux pas, faire trois pas à droite, deux pas en arrière, un pas à gauche, deux pas de géant en avant, trois pas de souris vers la droite. Pour finir, l'enfant doit arriver aux bonbons. Pour rendre le trajet encore plus intéressant, on peut y glisser des obstacles comme par ex. une peau de banane sur laquelle il ne faudra pas glisser, une cruche d'eau qu'il ne faudra pas renverser, des petits légos (ça fait mal de marcher dessus) etc. On montrera ces obstacles à l'enfant avant qu'il n'ait les yeux bandés, il devra ensuite faire confiance au mentor pour les éviter.

## Tâche 4 - quiz

### Description

Les enfants vont pouvoir tester ce qu'ils ont appris dans ce chapitre sur Abraham.

### Mise en œuvre

1. Iris annonce sur la page internet que c'est l'heure du quiz.
2. Les enfants répondent aux questions, ensemble. Il est possible d'alterner les enfants qui rentrent les réponses sur l'ordinateur.
3. Le chapitre est terminé après le quiz.



## Pièce jointe Tâche 3

**7382**



J'ai une mission  
spéciale pour vous, les  
Explorers !

J'ai envoyé une lettre à tous les  
Explorers du monde entier,  
contenant une indication  
nécessaire pour la poursuite du  
voyage.

Saurez-vous la trouver ?