

Marathon de versets bibliques

L'idée : Comme missionnaire, tu dois très bien connaître ta Bible car ton objectif est d'expliquer aux autochtones ce qu'elle contient. Il faut, par conséquent, connaître de nombreux versets bibliques par cœur.

Il vous faudra : Des petits papiers avec des versets bibliques, des autocollants.

Préparation : Écrivez les versets bibliques sur plusieurs petits papiers. Constituez des binômes. Pour 10 enfants, il vous faudra 5 x le 1er verset, 5 x le 2ème verset, etc.

Comment joue-t-on ? Deux enfants forment une équipe missionnaire. Le 1er moniteur leur remettra un papier avec le verset. L'équipe disposera d'un peu de temps pour apprendre le verset par cœur. Elle ira ensuite voir le 2è moniteur et lui récitera le verset. Si les 2 enfants y parviennent, le 2ème moniteur leur collera un auto-collant sur le dos de la main. Les 2 enfants pourront alors revenir voir le 1er moniteur qui leur donnera un nouveau verset. (Pas de panique, les enfants apprennent vite les versets par cœur. Tout cela fonctionne bien.)

Qui est le vainqueur ? On peut jouer en limitant le temps (par exemple 15-20 minutes) ou fixer la quantité de versets à apprendre (par exemple 5 versets). L'équipe qui à la fin du temps imparti aura appris le maximum de versets par cœur ou qui aura récité tous les versets indiqués, aura gagné le marathon des versets bibliques.

Versets bibliques : Veillez à choisir des versets courts. 1 Timothée 2.4 ; Jean 3.26 ; Matthieu 28.19 ; Romains 10.13 ; Ésaïe 45.22 ; Marc 16.15 ; Jean 14.6 ; Romains 10.9 ; Romains 3.23 ; Jean 10.21.

Mon pays – Concours de traite de vaches

L'idée : Les autochtones voudront sûrement savoir ce qui est typique dans le pays du missionnaire : tous les Français mangent de la baguette, aiment le fromage... Pour faire du fromage, il faut du lait. Voyons maintenant si tu sais traire une vache !

Il vous faudra : Par équipe, un gant en caoutchouc avec des petits trous au bout des doigts (veillez à disposer de gants de rechange), un gobelet gradué.

Comment procède-t-on ? Le moniteur tiendra fermement le gant rempli d'eau. Les enfants pourront traire à tour de rôle.

Qui est le vainqueur ? Chaque enfant pourra traire pendant 15 secondes. A la fin, on mesurera la quantité de « lait ».

Mon pays : Course de « Bobby cars »

L'idée : Les voitures françaises sont connues dans le monde entier. Chaque année ont lieu les 24 heures du Mans.

Il vous faudra : Un « Bobby car » par équipe.

Comment joue-t-on ? Les enfants formeront 2 rangées. A une certaine distance, vous placerez un obstacle, par exemple une quille. Les deux premiers enfants rouleront jusqu'à l'obstacle, en feront le tour et reviendront. Ils seront ensuite remplacés par les enfants suivants. Celui qui touchera l'obstacle devra recommencer. L'équipe qui aura terminé le premier aura gagné.

Mon pays – Course de voitures miniatures

L'idée : Organisez une course de voitures miniatures.

Il vous faudra : Par équipe, une voiture miniature de taille moyenne à laquelle on peut fixer un fil, du fil, un crayon à papier ou de couleur (il est important que tous les crayons aient la même grosseur), un chronomètre.

Comment joue-t-on ? On fixe un fil à chaque voiture. A l'autre bout, on noue le crayon. Les fils doivent avoir la même longueur. Chaque équipe choisira son conducteur. Les conducteurs se positionneront côte-à-côte derrière une ligne. On placera les voitures exactement l'une à côté de l'autre sur le sol. Au signal, les « conducteurs » enrrouleront le fil autour du crayon pour tirer la voiture jusqu'à eux.

Qui est le vainqueur ? L'équipe qui aura fait le meilleur temps aura gagné. On peut jouer plusieurs fois.

Dégustation de spécialités

L'idée : Les autochtones sont souvent très hospitaliers. Comme hôte d'honneur, le missionnaire trouvera des mets étranges dans son assiette. Refuser de les manger serait une insulte.

Il vous faudra : Des oursons Haribo que vous aurez fait macérer dans du jus de fruits. Par équipe : une assiette ou un bol.

Comment procède-t-on ? L'équipe devra manger une assiettée de « spécialités ». On ne forcera aucun enfant à manger.

Qui est le vainqueur ? L'équipe qui aura tout mangé en un temps donné aura remporté un certain nombre de points ou aura atteint l'objectif.

Transport de nouilles

L'idée : Dans de nombreux pays, on mange des nouilles. En Asie, on se sert de baguettes.

Il vous faudra : Des serpents Haribo ou des friandises en forme de nouilles, par équipe : 2 assiettes et 1 paire de baguettes.

Comment procède-t-on ? Le moniteur placera une « nouille » sur l'assiette du 1^{er} enfant. Celui-ci la transportera à l'aide des baguettes de la 1^{ère} à la 2^{ème} assiette, reviendra en courant sur la ligne de départ et donnera les baguettes au 2^{ème} enfant de son groupe. Cet enfant fera de même, etc.

Qui est le vainqueur ? L'équipe qui aura transporté le maximum de « nouilles » dans un temps donné aura gagné.

Plat de nouilles XXL

L'idée : Dans certains pays, les nouilles sont très très longues.

Il vous faudra : Par équipe, une cuillère à café attachée à un long bout de laine.

Comment procède-t-on ? Les enfants se placeront sur une rangée, les uns à côté des autres. Le moniteur indiquera dans quel sens jouer, par exemple de la gauche vers la droite. Le 1^{er} enfant de chaque équipe enfilera la cuillère et la « nouille » extra-longue à travers sa manche gauche et la fera ressortir par la manche droite. L'enfant à côté récupérera la cuillère et fera de même.

Qui est le vainqueur ? L'équipe la plus rapide gagnera des points.

Boisson préférée

L'idée : Dans beaucoup de pays, on aime boire du thé. Mais que faire des nombreux sachets de thé ? C'est simple : les réutiliser ! Les sachets de thé sont des projectiles géniaux !

Il vous faudra : Un sachet de thé par enfant (si le sol le permet, on peut se servir de sachets mouillés).

Comment procède-t-on ? Tous les enfants se placeront sur une ligne, les uns à côté des autres. On donnera un sachet de thé à chacun. Ils mettront l'étiquette attachée au fil dans la bouche, prendront leur élan et propulseront le sachet le plus loin possible.

Qui est le vainqueur ? L'équipe qui aura lancé le sachet le plus loin gagnera des points.

Économiser les sachets de thé

L'idée : Dans l'histoire missionnaire de Corrie ten Boom, on raconte ce que Corrie a vécu dans un internat de filles à La Havane (Cuba). Un sachet de thé passait d'une personne à une autre, le même servait à tout le monde. On ne faisait pas d'exception pour les invités ! Chacun ne pouvait garder le sachet que 3 secondes dans sa tasse avant de le passer au suivant. C'est ce que nous allons tester à présent !

Il vous faudra : Un gobelet/une tasse en plastique par enfant, un sachet de thé par équipe, une montre avec une aiguille indiquant les secondes au moniteur.

Comment procède-t-on ? Le moniteur remettra un gobelet/une tasse à chaque enfant. Le sachet passera de l'un à l'autre. Chaque enfant s'efforcera de ne garder le sachet que 3 secondes (sans regarder sur sa montre !) Le moniteur contrôlera le temps. Vous pourrez faire ce jeu avec de l'eau froide ou sans eau.

Qui est le vainqueur ? L'équipe qui aura réussi à respecter le mieux le temps imparti aura gagné.

Manque d'eau

L'idée : En terre de mission, il n'y a souvent pas autant d'eau que chez nous. Chaque goutte d'eau compte.

Il vous faudra : 2 récipients d'eau par équipe, une cuillère par enfant, 2 verres gradués

Comment procède-t-on ? Les enfants disposeront de 3 minutes pour transporter de l'eau à l'aide de leur cuillère depuis le récipient jusque dans un verre gradué.

Qui est le vainqueur ? L'équipe qui aura transporté le maximum d'eau aura gagné.

Construire une hutte

L'idée : Les missionnaires pionniers doivent souvent construire eux-mêmes leur hutte. Y arriveriez-vous ?

Il vous faudra : Une boîte d'allumettes et beaucoup d'allumettes.

Comment procède-t-on ? Deux équipes se feront face. On placera au milieu une boîte d'allumettes posée sur la tranche. A côté se trouvera un tas d'allumettes. Le 1er enfant de l'équipe 1 posera deux allumettes parallèles sur la boîte, puis ce sera au tour du 1er enfant de l'équipe 2 de faire de même. On ajoutera les allumettes jusqu'à ce que la hutte s'effondre.

Qui est vainqueur ? L'équipe du dernier enfant à poser une allumette avant que la hutte s'écroule remportera des points.

Vivre en espace réduit

L'idée : Comme missionnaire, il faut parfois vivre dans une petite hutte – ou dans un tout petit appartement au cœur d'une grande ville.

Il vous faudra : Une grande feuille de papier journal par équipe.

Comment procède-t-on ? Toute l'équipe se placera sur une grande feuille de papier journal. Ensuite, on pliera la feuille et toute l'équipe devra trouver place dessus. Puis, on pliera à nouveau la feuille. Il faut, à chaque fois, pouvoir tenir au moins 5 secondes. Les enfants auront le droit de se cramponner au voisin ou de porter un camarade, mais il sera interdit d'avoir un contact avec le sol.

Qui est vainqueur ? Combien de fois le journal pourra-t-il être plié ? Le groupe le plus habile gagnera des points.

Langue étrangère – Le peintre du lundi

L'idée : Un missionnaire qui arrive dans un pays n'en connaît pas encore la langue. Il devra se faire comprendre autrement, par exemple en dessinant.

Il vous faudra : des bouts de papier proposant 5 situations à chaque équipe.

Comment procède-t-on ? Un moniteur montrera au 1er enfant du groupe un papier sur lequel figurera une phrase décrivant une situation. Assurez-vous que le reste de l'équipe ne puisse pas la lire. L'enfant dessinera la situation et les enfants de sa propre équipe devront deviner de quoi il s'agit. Les équipes passeront à tour de rôle.

Qui est le vainqueur ? Quand une équipe aura deviné toutes les situations, elle remportera des points.

Langue étrangère - Mime

L'idée : Un missionnaire qui arrive dans un pays n'en connaît pas encore la langue. Il devra se faire comprendre autrement, par exemple par le mime.

Il vous faudra : des bouts de papier proposant 5 situations à chaque équipe.

Comment procède-t-on ? Le moniteur montrera au 1er enfant de la 1ère équipe un papier sur lequel sera notée une situation. Assurez-vous que le reste de l'équipe ne puisse pas la lire. L'enfant jouera cette situation devant les enfants de son équipe qui devront deviner. Les équipes passeront à tour de rôle.

Qui est le vainqueur ? Quand une équipe aura deviné toutes les situations, elle remportera des points.

Difficultés linguistiques : Machines-outils

L'idée : Un missionnaire qui vit dans un pays depuis un certain temps connaît déjà un peu la langue. Mais de temps à autre, il lui manque un mot. Il a besoin qu'on lui en explique le sens.

Il vous faudra : une liste 5 mots par équipe.

Comment procède-t-on ? Un moniteur chuchotera un mot à l'oreille d'un enfant. Cet enfant décrira la chose aux autres enfants de son équipe sans jamais prononcer ce mot et dans un temps limité. L'équipe essaiera de trouver de quoi il s'agit. Les équipes participeront à tour de rôle avec des mots différents.

Qui est le vainqueur ? L'équipe qui aura trouvé le maximum de mots remportera des points.

Écriture étrangère

L'idée : Un missionnaire qui travaille en Afrique du Nord, au Proche-Orient ou en Asie devra apprendre l'écriture du pays. Nous allons déchiffrer un texte rédigé dans une autre langue !

Il vous faudra préparer une feuille par enfant avec un verset dans une langue étrangère (par exemple Marc 16.15) et afficher dans différents endroits de la pièce, la signification de chaque mot en français.

Comment procède-t-on ? Pour déchiffrer le texte, les enfants se rendront dans différents coins de la pièce et noteront la signification des mots.