Aides des Ateliers de la Bible



Enquête

Matériel

- Robes israélites, égyptiennes et autres
- Maquillage du visage selon le pays
- Avec des bijoux ou pas
- Avec des balafres, des cicatrices, etc.
- Pieds nus, ou en sandales
- Avec une armure ou pas
- Des foulards
- Une couronne
- De beaux habits de rois, etc.
- Les indices
- Des codes secrets, des énigmes à décoder, des rébus, éventuellement des lettres anonymes, des empreintes digitales, etc.
- Avoir le matériel pour faire des empreintes : cartouches d’encre, effaceur, lettre de papier brûlé, tampon encreur, etc.
- Objets du délit ou ayant servi dans une situation particulière
- De la farine, terre ou sable, pour faire des traces.
- Un lecteur CD.
- Un CD avec un message enregistré.
- Les empreintes :
- De doigts : mettre un peu de colle blanche sur les doigts et appuyer sur une lettre et laisser sécher. Les enfants devront aller chercher des mines de crayons, les casser et avec un pinceau étaler la poussière de carbone sur la lettre à l’aide de gants blancs en plastic jetables. Ils vont pouvoir comparer leurs empreintes avec celles des suspects.
- Traces de pas : Vous trempez deux chaussures dans de la boue, du sable ou de la farine pour faire des traces. Le choix de la chaussure est important, elle doit correspondre au thème et l’époque de l’histoire.
- Les objets :
- Selon l’histoire, vous pouvez cacher autant d'objets, dont la signification est importante pour l'histoire : une robe, un foulard, des sandales en cuir, une ceinture, un bol, un plat en céramique, une épée, un casque, de l’argent, des bijoux, une cape, un rouleau ancien, du papyrus, une couronne, une corde, une bourse d'argent, etc.
- L’arme du crime sera seule à être recherchée par toutes les équipes.
- Les lettres :
- Codée : A chaque lettre de l’alphabet correspond un petit dessin placé dans des cases dessin au- dessus, lettre dessous. Inscrivez l'alphabet en entier avec les petits dessins correspondant. Formez une phrase avec les dessins et les enfants devront trouver les lettres. Cette phrase donne des instructions pour savoir quoi faire et où aller à l’étape suivante.
- Déchirée : Dans une enveloppe se trouve une lettre qui est froissée et déchirée en plusieurs morceaux. Les enfants doivent la reconstituer.
- Morceaux de lettre ancienne : écrire sur un petit morceau de feuille parchemin ou autre feuille jaunie par le feu, une phrase dont on ne connaitra jamais la fin, car le reste a été brûlé apparemment.
- Anonyme : c’est une lettre qui donne un indice ou un message, mais n’a aucune signature. On ne sait pas si elle a été écrite par un témoin ou un suspect.
- Illisible : La phrase est écrite à l’envers. Les enfants ne pourront la décoder que grâce à un miroir.
- Rébus : La lettre contient des images à la place des mots. Les enfants trouvent les premières syllabes des dessins, qui correspondent à des syllabes de mots.
- Message invisible : vous inscrivez un message avec un effaceur sur du papier blanc. Les enfants doivent passer de l’encre pour le faire apparaître.

© les Ateliers de la Bible 2026

- Pour chaque équipe
- Une carte d'identité de détective privé, agent secret ou agent du FBI pour chaque enfant, avec un code ou une couleur pour chaque équipe.
- Des lettres de mission secrète pour chaque équipe avec la personne, le lieu ou l'objet de recherche
- Une ou des affiches avec le portrait-robot des suspects ou recherchées. (Photos d'adolescents déguisés, avec leur empreinte digitale et leurs noms).
- Un sac pour chaque équipe, pour y mettre les lettres anonymes, codées, les indices ou objets trouvés.
- Une fiche et un stylo pour noter leur déduction.
- Une lettre de mission pour chaque équipe (avec les instructions du lieu et de « l'activité » de la première étape).

Lieu

Il n'y a pas de salle unique pour cet atelier. Le moniteur prévoira plusieurs salles et couloirs, avec des indices à chercher ou autres.

Conseil

L'enquête doit refléter le mieux possible l'histoire biblique.
Ne racontez pas l'histoire aux enfants avant de vivre cet atelier. Ils la devineront lors de l'enquête.

Pour chaque étape de l'enquête, le moniteur va en écrire le déroulement : l'épreuve que va devoir passer l'équipe ou l'indice à trouver etc. Ecrire chaque lettre pour chaque équipe, pour chaque étape.

1. **Il y a plusieurs enquêtes prévisibles :**
   1. Criminelle
   2. Pour vol
   3. Pour enlèvement
   4. Pour coup et blessure, etc.

L'enquête est axée sur la recherche, soit :

1. D'une personne (cachée)
2. D'un coupable parmi 5, 6 personnes déjà prisonnières ou qui sont recherchées, car suspectes (mais dont on a des photos)
3. D'un objet du délit ou fondamental pour comprendre l'histoire

Application

Il faut déterminer

1. Le but de l'enquête (trouver quoi ?)
2. Le nombre d'étapes et d'indices (4, 5 ?)
3. Le genre d'indices (des énigmes à dénouer ? Des objets à trouver ? Des traces à suivre ? Des indices à comprendre, etc.)

Application selon le choix le but

1. Chercher une personne :
   Le moniteur déterminera quelqu'un (un moniteur ou un adolescent) qui se déguisera ou se maquillera, comme le personnage de l'histoire et se cachera avant que les enfants arrivent (il devra être patient !).
   Il faudra que les enfants recherchent des indices sur ses habitudes, ses loisirs, ses goûts, des objets qui lui

appartiennent, son origine, ses loisirs, son nom.
2. Un coupable, parmi 3 à 4 autres :
   Le moniteur détermine des moniteurs ou adolescents qui vont être des prisonniers. Il détermine s'ils vont être uniquement photographié (déguisés et maquillés en costumes de l'époque de l'histoire biblique) ou s'ils resteront dans une salle aménagée en "prison". Se déguiser et prendre leur empreinte digitale, leur mensuration de pieds, etc.
3. Un objet :
   Corde, bijoux, bâton, des costumes au temps de Jésus, sandales en cuir, foulards, bourses avec de l'argent, fouet épée, sceptre, ustensiles, jarre, etc.
4. Un lieu :
   Sur les bords d'un lac, dans une ville, dans un bateau, dans le désert, dans des rochers, dans un palais, sur une montagne, dans un pâturage, près d'un puits, dans une maison, dans une étable, la nuit, pancarte d'un lieu le jour, etc.
   Il faudra alors que des indices permettent de découvrir au fur et à mesure l'endroit du délit (personnes qui venaient du coin, coutumes du pays, objet naturel).

Répartition des enfants
Soit ensemble, soit par deux :

1. En une seule brigade de détectives, avec peu d'enfants : L'avantage, c'est que tous avancent en même temps et la préparation de l'enquête est facilitée. Par contre, les trouvailles seront individuelles et certains enfants risquent de démissionner, car d'autres auront trouvés des choses avant eux !
2. Les enfants sont par équipe de 2 (avec l'un qui sait lire, l'autre pas) : L'avantage, c'est que chaque équipe fait quelque chose, elle a une mission. Il y a de la compétition qui assure un certain enthousiasme. L'inconvénient, c'est qu'il faut prévoir des lettres d'instructions différentes pour chaque équipe (par couleur ou insigne, etc.), à chaque étape

Déroulement

- L'idéal serait que vous fassiez cet atelier en début de mois, avant que les enfants découvrent l'histoire, ce qui leur permettrait de la découvrir de façon particulière ! Pour cela ne dévoilez pas l'histoire biblique en la racontant avant l'enquête, mais dites : "nous avons une grosse affaire à régler de suite" !
- Il est possible de vivre une enquête avec des personnages modernes et de faire le parallèle avec l'histoire biblique qui doit lui correspondre.
- Simplifiez les épreuves pour les plus jeunes enfants.
- Des adolescents ou adultes déguisés peuvent être des coupables potentiels qui peuvent soit se cacher ou être des prisonniers à consulter, des détenus qui ne peuvent pas parler, etc.
- Etablissez le but de l'enquête, qui dépendra de l'histoire biblique. (Découvrir un lieu, une ou des personne(s) ou un objet important, etc.).
- Une liste des différentes étapes de l'enquête.
- Les consignes seront données à chaque équipe au moyen d'une lettre.

En cas de grands groupes d'enfants, il est possible de les mettre par petit groupe et que chaque "épreuve" soit dirigée par un moniteur ou aide moniteur, comme un jeu de rallye avec postes.

Vous déterminez

1. L'objet de l'enquête.
2. Les personnes qui devront s'investir pour l'enquête
3. La chronologie des indices trouvés (qui dévoilent peu à peu des vérités, qui permettent d'avancer dans l'enquête).
4. Les lettres codées, anonymes, etc. à mettre dans une enveloppe distincte pour chaque équipe. Elles donnent des instructions sur le lieu de recherche et l'activité à faire sur place.
5. Les détails des étapes que les enfants vont vivre (matériel à prévoir pour chaque étape).
6. L'emplacement des personnes, objets, affiches ou traces dans des salles, hall, cuisine ou à l'extérieur de l'église, etc.

Consignes

© les Ateliers de la Bible 2026

- Tu fais partie d'une équipe policière ou autre...
- Voici ton nom : Détective X ou agent secret Y ou autre...
- Voici ta carte (elle a ce code ou cette couleur) qui est l'insigne de ton équipe !
- Tu vas élucider une enquête ! Voici le problème (...).
- Tu resteras toujours avec ton coéquipier.
- Je te donne une lettre de mission, elle est dans cette lettre qui correspond à ta couleur (ou code) d'équipe.
- Tu vas lire ce qui est écrit dessus, cela te conduira dans un autre lieu pour y chercher quelque chose ou résoudre un problème !
- Si tu vois les lettres des autres équipes, tu ne les touches pas !
- Tu mets dans le sac de détective : les lettres que tu as lues à chaque étape et les indices ou objets trouvés.
- Tu ne dis pas aux autres où se trouvent les indices ou les objets à trouver, car tu perdrais du temps !
- A la dernière étape, tu peux révéler à ton moniteur l'objet de l'enquête (le lieu ou objet ou personne ou coupable).

Liens

Idées de petites énigmes à trouver (en anglais) https://hobbylark.com/party-games/Best-Scavenger-Hunt-Clue-Ideas
"La Police scientifique crée sa propre enquête" : http://soucoupes158.blogspot.ch/2011/07/la-police-scientifique-creer-sa-propre.html

© les Ateliers de la Bible 2026