Aides des Ateliers de la Bible

Jeux

Matériel

- Des sabliers ou des minuteurs
- Des cloches ou buzzers
- Des bandeaux d'équipes
- Des ballons en mousses ou autres
- Des petits tableaux effaçables avec feutres à tableau blanc et chiffon ou ardoises, craies et chiffon
- Un dé géant
- "Une roue des Bénédictios" voir explication dans : "Liens".

Lieu

- Ayez une salle suffisamment spacieuse pour courir, préparer différents stands, etc.
- Affichez au mur : des cartes d'Israël, une frise chronologique géante de la Bible, des dictionnaires, des concordances bibliques, des photos, des planisphères, etc. afin que les enfants puissent en apprendre plus sur le monde biblique.
- Avoir du matériel de base (ballon, cerceaux, petites balles, dé géant, etc. et un endroit fermé pour tout entreposer.

Conseil

C'est le moniteur qui répartit les enfants dans les équipes, pour bien les équilibrer (force, âge, etc.)
Il est possible de vivre des jeux tous ensemble.

Ce qui compte avant tout : c'est la participation des enfants ! Insister sur le fait que tous ont été sélectionnés pour jouer, (au contraire des jeux télévisés !). L'important, c'est de s'amuser, de rigoler, de passer du bon temps ensemble ! Les enfants doivent apprendre qu'aux yeux de Dieu tout le monde est égal (aimé de la même manière !).

Vous éviterez les jeux d'exclusion, comme les chaises musicales, etc. qui n'encouragent ni la solidarité, ni l'entraide et engendrent l'attente et l'ennui de ceux qui sont pénalisés.

- Ne tolérez pas les critiques ou moqueries des enfants entre eux ! On a tous des points forts et faibles dans différents domaines ! Dieu nous aime malgré tout !
- Il est de votre responsabilité de faire en sorte que chaque jeu permette la confiance en soi et la reconnaissance de chaque enfant individuellement.
- Soyez sensible aux nouveaux arrivants qui ne connaissent pas les enfants, ni le matériel, ni la Bible !

Evitez des jeux basés uniquement sur l'agilité pure, incluez l'élément "chance", afin que des enfants peu agile soient aussi gagnants !
Si le jeu, ne s'applique pas bien aux enfants, modifiez-le.

Plus votre jeu est dynamique, avec du mouvement dans l'espace et avec des défis, plus vous obtiendrez du succès auprès de vos jeunes.

Utilisez des techniques de jeu pour apprendre à utiliser la bible et enrichir ses connaissances bibliques.
Exemple :

© les Ateliers de la Bible 2026

- *En leur demandant de chercher sur une carte biblique, le lieu de l'histoire*
- *En trouvant les mots difficiles dans une concordance biblique*
- *En localisant l'histoire sur une frise chronologique géante*
- *En cherchant dans la Bible l'histoire qui s'est déroulée juste avant, etc.*

Idées

Le récit en jeux

Il est possible de diviser votre récit biblique, en plusieurs étapes, qui seront vécues par des jeux différents basés sur le passage en question !
Exemple : Histoire de Noé :

1. *Noé construit son bateau : Construction d'un bateau avec des plots en bois ou cartons*
2. *Animaux qui vont dans l'arche : Parcours : mettre en gestes un animal (grenouille, serpent, gorille, buffle, etc.)*
3. *La mer agitée, la tempête : Souffler sur un bateau en papier et l'amener à une arrivée*
4. *Vol de la colombe : Lancer de balle 3 fois le plus loin possible sur un tapis vert*
5. *Le bateau arrive sur une montagne : Construction d'une pyramide humaine, etc.*

Le jeu de l'oie géant

Matériel :
- Environ 20 sets de tables en plastiques brillants.
- Papiers adhésifs de couleurs différentes.
- Des lettres et chiffres adhésives.

- Sur un set : collez des grosses lettres adhésives noires : "**DEPART**".
- Sur 3 sets, collez les chiffres adhésifs suivants : +1, +2, +3 (un chiffre par set).
- Sur 3 sets, collez les chiffres adhésifs suivants : -1, -2, -3 (un chiffre par set).
- Sur 3 sets, collez **un coeur** avec du papier adhésif d'une couleur, qui correspond à des questions d'émotions de personnage de l'histoire
- Sur 3 sets, collez une **clef** en papier adhésif, qui correspondent aux valeurs de foi, à appliquer pour la vie d'aujourd'hui.
- Sur 6 sets, collez une ombre d'**une Bible**, de couleurs identiques, cela signifie des questions générales sur la Bible.
- Sur 3 sets, collez **un bonhomme** identique, qui correspondent à des actions à faire (chanter, chercher un lieu sur une carte, dessiner un élément, mimer un geste, etc.).
- Sur 1 set, coller des grosses lettres autocollantes : "**ARRIVEE**".
- Sur 7 sets d'une couleur identique, ne collez rien dessus = cases vides.

Explication

- Le moniteur place les sets de table par terre dans la salle, en faisant comme un parcours.
- Les enfants seront leur propre pion.
- Ils devront se placer sur la case départ, et comme pour un jeu de société normal, il va lancer le dé (géant de préférence) et avancer du nombre de cases indiqué par le dé.
- Selon ce qui est écrit sur la case, il devra ou non avancer, reculer, répondre à une question, etc.

Les jeux de l'oie ou autre sur table

Matériel

- Pions
- Dés
- Planche de jeu

Si vous avez un grand groupe d'enfants, essayez de faire un plateau de jeu géant en carton ou tissus
Vous pouvez vous inspirer ou reproduire des planches du jeu (voir : "Liens", ci-dessous) :

Explication
Les enfants, à tour de rôle, vont avancer sur le jeu et répondre à des questions de l'histoire et aussi générale sur la Bible.

Jeux télévisés

Ils nous donnent un grand éventail de possibilités non négligeables et adaptables pour les Ateliers de la Bible.

Voici quelques exemples, certains sont passifs, d'autres plus actifs, une alternance permet un meilleur succès.

Questions

- "A choix multiples"
- "Qui veut gagner "des millions" = "Qui veut gagner "des bonbons", jetons ou autres choses"
- "Questions pour un champion"

- Mettez les enfants par équipes
- Donnez-leur à chacune un petit tableau blanc effaçable avec des feutres et un chiffon ou ardoises, etc.
- Pour savoir quelle équipe est en train de gagner, plusieurs possibilités s'offrent à vous :

- Fabriquez un long panneau comprenant des cases horizontales pour le nombre de questions et des cases verticales pour les équipes, en les faisant assez larges, pour y placer des papiers qui se colle (post-it) et les déplacer. Chaque post-it de couleurs différentes représentant une équipe. Donnez un autre un post-it de la même couleur, collé sur la table de chaque équipe. A chaque fois que les équipes donnent une bonne réponse sur leur tableau blanc, le moniteur avancera leur post-it sur le tableau.

- Donnez un cure-pipe à chaque équipe. A chaque bonne réponse, les équipes reçoivent une perle (assez grande pour s'enfiler sur le cure-pipe). Comme il y a souvent 30 questions, et que chaque équipe peut répondre juste à chaque question prévoyez beaucoup de perles !

- Les enfants peuvent aussi gagner d'autres choses, comme des cailloux brillants, billes de verre, etc.

Jéopardy

- Préparez un tableau à choix multiples : Jéopardy (voir : Liens/Photos)
- Imprimez des cartes de questions différentes (voir ci-dessous), à mettre dans le tableau

Explication

- Le tableau comporte horizontalement, des sujets comme : la Bible, l'historique, les lieux de l'histoire, les personnages de l'histoire, Dieu. Verticalement et dans toutes les colonnes : des enveloppes avec des points à gagner indiqué sur chaque enveloppe, dans lesquelles il y aura une question, en relation avec le sujet de la colonne.
- Expliquez que la difficulté de la question augmente, à mesure que les points sont élevés
- Une équipe commence et choisit un sujet.
- Retirez l'enveloppe et lisez la question.
- Les enfants se consulteront dans le groupe pour donner leur réponse définitive.
- Si l'équipe répond correctement, elle obtient les points.
- Si l'équipe répond de manière incorrecte, une autre équipe a la possibilité de répondre à la question et d'obtenir les points.
- L'équipe qui accumule le plus de points a gagné.

Exemples

Bible
100 points Dieu regarde au _____. (Coeur - 1 Samuel 16:7)
200 point Dieu ne voit pas comme _____ (L'homme voir - 1 Samuel 16: 7))

300 points Dans quelle partie de la Bible se trouve l'histoire d'aujourd'hui ? (L'ancien Testament)
400 points Dans quel livre de la Bible se trouve l'histoire ? (1 Samuel)
500 points Dans quel livre de Samuel se trouve l'histoire ? (Le premier livre)

Dieu
100 points A qui nous devrions toujours plus vouloir plaire ? (à Dieu / Christ - 2 Corinthiens 5: 9)
200 points Qui est notre vrai roi ? (Jésus-Christ, le « oint »- Luc 4:18)
300 points Pourquoi Samuel va-t-il vers David, alors qu'il était le plus jeune des frères ? (Parce que pour Dieu ce n'est pas l'âge qui compte, mais le coeur - 1 Samuel 16: 7; 1 Timothée 4:12)
400 points Dieu donne le_____ _____ pour façonner nos cœurs. (Saint-Esprit, etc. plusieurs réponses possibles)
500 points Dieu nous choisit, mais pour faire quoi ? (le servir, l'aider, avoir la foi, etc.)

Ajoutez des rubriques : Personnages, Gens et lieux ou autres !

Les grands jeux

Fort Boyart, Pékin Express, la chasse au trésor, le rallye, etc.
Ils permettent aux enfants, par équipes, de bouger, de réfléchir, de passer des épreuves, à l'extérieur ou à l'intérieur ! Vous avez besoin autant d'adolescents que d'épreuves. Ces derniers auront l'explication de l'épreuve et ce qu'il doit remettre à chaque équipe.

Pékin Express ou Fort Boyart, un rallye

Les enfants vont vivre par équipes de deux, une série d'épreuves qui vont les amener à différents endroits et ainsi découvrir les étapes de l'histoire biblique de manière ludique et dynamique.

Il faudra prévoir 2 stands de plus que d'équipes au cas où certaines avancent plus vite que d'autres.
Trouver des activités à faire au poste. Chaque équipe devrait indépendamment de l'autre faire une épreuve. Si vous avez 5 équipes, prévoir du matériel pour chacune d'entre-elles, aux 7 postes.

Exemples

- *Chercher un objet (de l'histoire) = Il faudra prévoir plusieurs objets identiques à cacher pour chaque équipe (un habit de l'époque de Jésus, une bourse porte-monnaie, un ustensile de cuisine, un caillou, un objet d'une couleur spéciale, etc.)*
- *Construire quelque chose en plots, en carton*
- *Décoder une énigme*
- *Remettre dans l'ordre des images de l'histoire ou reconstituer un puzzle de l'histoire.*
- *Chercher l'histoire dans la Bible*
- *Faire un parcours, etc.*
- *A la fin du jeu, les équipes pourraient chercher une marionnette de l'histoire, un objet ou le personnage principal déguisé ? Etc.*

Explication
Créez un grand tableau (A3 ou plus grand) dans lequel vous aurez tracé des colonnes verticales avec le numéro des postes et des lignes horizontales pour le nombre d'équipe. Ayez des post-its ou papiers collants détachables de couleurs différentes pour chaque équipe, dans les divers stands, afin qu'ils les rapportent et les fassent progresser dans le tableau (un post-it = une case réussie)

- Chaque responsable de stand donnera à l'équipe gagnante un post-it ou ruban adhésif détachable avec le numéro des stands dessus.
- Chaque équipe va devoir aller dans un post et passer une épreuve.
- Elle gagnera un papier (post-it), qui lui sera remis à chaque stand pour sa participation au jeu.
- Le moniteur mettra le post-it dans le tableau et l'équipe devra passer à d'autres stands.
- L'équipe qui gagne est celle qui arrive, en premier, à avoir tous les post-it réunis.

La chasse au trésor

- Le moniteur cache un trésor, si possible dans un coffre (idées de trésor : quelque chose en rapport avec l'histoire (un goûter trésor, etc.)).
- Il prépare chez lui, des épreuves en relation avec les scènes de l'histoire biblique. (Objet et explication de l'épreuve), ainsi que l'indice pour s'approcher du trésor.
- Des ados devront être là pour aider à chaque poste.
- Les enfants vont trouver des indices (épreuves à faire) qui les mettront sur la piste du chemin du trésor.

Livre

Le livre suivant, peut vous aider à trouver des jeux pour votre atelier :
"Moi, j'apprends mieux en jouant" (100 jeux bibliques pour enfants, jeunes et moins jeunes !). Edition Bérékia.

Remarque

Jouer, aide à "cimenter" les connaissances de manière durable. Cela renforce les points forts que vous introduisez pendant la leçon.

Les enfants apprennent bien mieux, s'ils s'impliquent activement dans la bonne humeur ! Le jeu permet de rompre la monotonie de l'apprentissage intellectuel, par le divertissement ! Il amène l'enthousiasme, la motivation, l'attention, la concentration des enfants ! Le jeu est un bon moyen d'enseigner la Bible, en utilisant la répétition des notions importantes à savoir et en stimulant la mémoire.

Liens

Planches de jeux (en anglais) http://www.sundayschoolsources.com/toptoc.htm
http://catholicblogger1.blogspot.ch/2009_12_01_archive.html Images du jeu Jéopardy
http://measurementsofmerriment.blogspot.ch/2013/06/baby-jeopardy-shower-game.html
http://www.hiphomeschoolmoms.com/printable-easter-story-trivia-game/ Photos de salle de jeux
http://www.rotation.org/topic/bible-skills-andamp-games-workshop-photos