

## LES JEUX DU JEUDI – JEUX DE DERNIÈRE MINUTE



### Au secours ! J'ai terminé mon programme et il me reste du temps à remplir !

Je suis certaine qu'il ne vous arrive jamais d'être confronté à ce problème lors de votre culte ou club d'enfants, n'est-ce pas ? Vous terminez toujours pile à l'heure ! Le culte ne termine jamais plus tard que prévu ! Les parents n'arrivent jamais en retard pour récupérer leurs enfants ! Le timing est toujours parfait en ce qui vous concerne ! Non, ce n'est pas le cas chez vous non plus ? Ouf ! Je suis soulagée...je croyais que tous ces imprévus n'arrivaient que à moi !

Alors, que faire lorsqu'il nous reste 10 minutes (ou plus...encore pire !) à remplir avant la fin de notre programme ? Ce serait super d'avoir des jeux en tête qui pourraient combler ce vide tout en vous permettant d'aider les enfants à consolider leurs connaissances bibliques, non ? C'est encore mieux si les jeux en question ne demandent aucun support ou, au moins, que des supports que vous aurez à portée de main. Et oui, mes amis, ça existe et je vous livre aujourd'hui 5 jeux de dernière minute que vous pouvez jouer avec votre groupe en attendant de les libérer entre les mains des parents.

En lisant la liste ci-dessous, vous allez certainement reconnaître certaines des activités comme des jeux que vous avez déjà joués avec vos enfants ou ados mais vous trouverez d'autres jeux qui seront nouveaux pour vous et votre groupe. Vous pourrez aussi en utiliser certains comme des jeux de révision, en modifiant les questions à poser selon les leçons bibliques que vous souhaitez revoir.

### JEUX AU CALME



#### 60 SECONDES

**Matériel** : un téléphone portable avec le chronomètre affiché

**Âges** : 6 ans+

**Démarche** :

- Les enfants/ados s'assoient sur des chaises ou par terre. Le moniteur tient le téléphone avec le chronomètre affiché
- A partir de l'instant où le moniteur donnera le top-chrono aux enfants, chacun doit essayer de deviner à quel instant le chrono affichera « 60 secondes » puis il se lèvera.
- Celui/Celle qui se lèvera à l'instant le plus proche de "60 secondes" sera le gagnant/la gagnante. Pas si facile que ça à bien calculer le temps qui passe !



## JEU DU REPOS

**Matériel** : aucun

**Ages** : 3 à 8 ans

**Démarche** :

- Tous les enfants (sauf 1) doivent s'allonger sur le sol (les yeux fermés) et ne pas bouger, comme s'ils dormaient.
- Le moniteur et son assistant surveillent tous les enfants qui "se reposent". Leur objectif est de repérer un enfant qui bouge (même un tout petit peu !) et de le nommer. Cet enfant sera éliminé du jeu et se joindra à l'équipe de "surveillants".
- Le dernier enfant qui n'aura pas bougé sera le gagnant et deviendra le nouvel assistant du moniteur pour le prochain tour.
- Une variante de ce jeu est de permettre à "l'assistant" (celui qui avait gagné le tour précédent) d'essayer de faire bouger un enfant en s'approchant de lui (sans le toucher) ou de raconter une blague ou chanter une chanson pour faire rire ou bouger les enfants. Les enfants qui "se reposent" doivent être prévenus d'avance si vous utilisez cette tactique.

## JEU NON-BIBLIQUE



### CHAISES MUSICALES

**Matériel** : autant de chaises que de joueurs, moins une ; lecteur de CD + CD de musique

**Ages** : 4 ans +

**Démarche** :

- Posez les chaises dans un cercle, tournées vers l'extérieur.
- Pendant que la musique joue, les enfants tournent autour du cercle (sans toucher les chaises) en marchant, courant, dansant, sautant, etc.
- Dès que le moniteur arrête la musique, chacun doit trouver une chaise et s'asseoir. Celui qui se trouve sans chaise est éliminé.
- Continuez à jouer jusqu'à ce qu'il reste une chaise et 2 enfants au dernier tour. Celui qui réussit à s'asseoir en premier sera le gagnant du jeu.
- **Variante**: Au lieu d'éliminer celui qui ne trouve pas de chaise à chaque tour, vous pouvez changer les règles du jeu. A chaque tour du jeu, vous enlèverez une chaise et ceux qui ne peuvent pas s'asseoir sur une chaise doivent s'asseoir sur les genoux d'un autre enfant. A la fin du jeu, tous les enfants seront assis les uns sur les autres avec une personne sur la chaise. Fou-rires garantis !

## JEUX BIBLIQUES



### 20 QUESTIONS

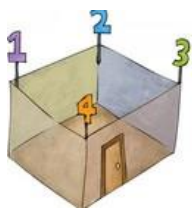
**Matériel** : aucun

**Ages** : 4 ans + (à adapter selon l'âge des enfants)

**Démarche** :

- Un enfant pense à une personne, un endroit (ville ou pays), un animal ou une chose qui se trouve dans la Bible (selon la catégorie nommée par le moniteur).
- Les autres enfants du groupe lui posent des questions pour essayer de deviner à qui ou à quoi il pense. Il a le droit de répondre seulement par "oui" ou "non" et le groupe peut poser jusqu'à 20 questions pour trouver la réponse. Si, après les 20 questions posées, le groupe n'arrive pas à deviner, l'enfant peut donner la réponse.

- Vous pouvez jouer en deux équipes et donner des points à l'équipe qui trouve la bonne réponse ou à l'équipe du joueur si l'autre équipe ne trouve pas la solution. Ce jeu est utile pour réviser les connaissances bibliques des enfants du groupe.



## CHOISIS TON CAMP

**Matériel** : 4 feuilles de papier ; marqueur ; ruban adhésif

**Âges** : 5 ans + (à adapter selon l'âge des enfants)

### **Démarche** :

- Ecrivez les chiffres de "1" à "4" sur les feuilles de papier et accrochez-les dans chaque coin de la salle.
- Les enfants se mettent au centre de la salle et le moniteur (ou un des enfants) tourne le dos aux enfants en fermant les yeux.
- Pendant qu'il dit à haute voix " 1, 2, 3, 4 – *choisis ton camp !* ", chacun doit aller se mettre à côté d'un des chiffres (sans faire du bruit). Le moniteur nomme un des chiffres (ex. "4"), puis il se retourne et tous ceux qui se sont placés en dessous de ce chiffre seront éliminés.
- Continuez le jeu jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une personne en jeu.
- Variante : Utilisez ce jeu pour réviser vos leçons bibliques en choisissant 4 possibilités de réponse à une question ou un fait biblique. Par exemple, si vous posez la question : " *Jésus, où est-il né ?* ", les enfants doivent choisir un des coins de la salle selon les 4 possibilités de réponse que vous leur donnerez :

1. Nazareth

2. Jérusalem

3. **Bethléem**

4. Paris

- Si vous vous servez de cette variante pour réviser vos leçons, donnez des points aux enfants qui choisissent la bonne réponse plutôt que de les éliminer du jeu.

**Allez, plus de panique à la fin du programme...les dernières minutes seront bien remplies !**

<http://monos-connexion.eklablog.com/les-jeux-du-jeudi-derniere-minute-1-a119386808>