

Les Prophètes annoncent la lumière du monde.
(Jean 1.1-34; Ésaïe 9.2)

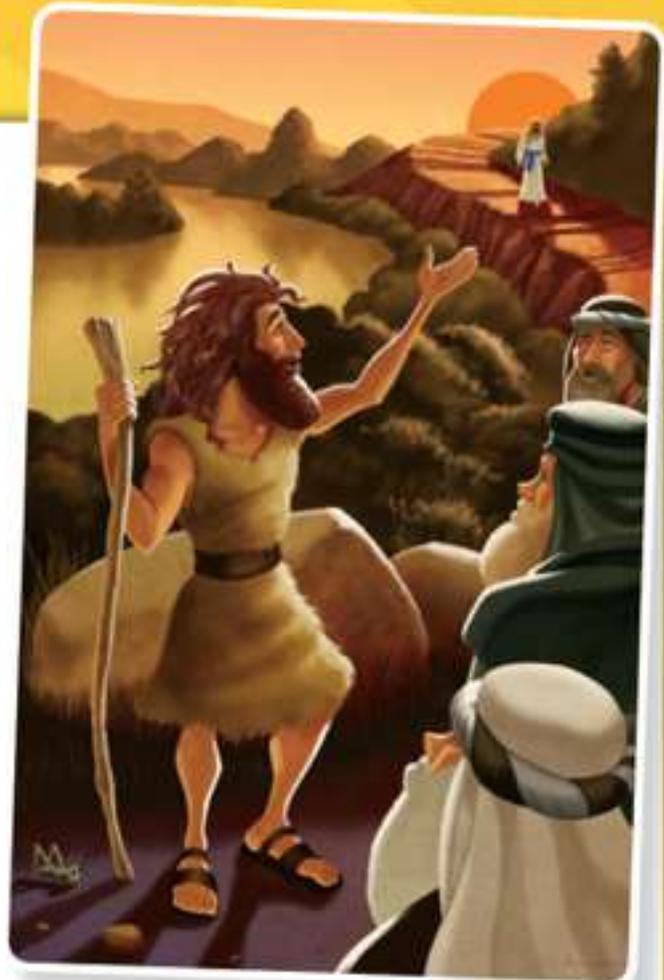
Alors que vous lisez, gardez à l'esprit ...

- ➔ Tout au long de la Bible, Dieu a envoyé des prophètes pour prédire des événements futurs, notamment en proclamant la venue du Messie. Ces prédictions ne seraient pas vraies si elles n'étaient pas arrivées. Imaginez quelqu'un aujourd'hui qui essaie de faire une prédiction qui se réaliserait seulement que 700 ans plus tard. C'était si étonnant de voir que plus de 700 ans à l'avance, les prophètes comme Ésaïe ont prédit à propos de Jésus étant la lumière du monde ! Jésus a accompli toutes ses prophéties. Seul Dieu peut tenir ses promesses comme cela !
- ➔ Pensez au rôle de Jean-Baptiste comme une bande annonce avant le film, le film de Dieu, annonçant que Jésus allait bientôt venir. Jean-Baptiste savait qu'il n'était pas le « film » en personne, mais plutôt « il était tout simplement un témoin pour parler sur la lumière » (Jean 1.8). Jésus est la vraie lumière du monde- l'événement principal !
- ➔ L'espoir est la promesse parfaite qui nous démontre que Dieu réalisera ce qu'il a promis. Bien qu'ils aient lutté pour avoir « la promesse parfaite », le peuple de Dieu espérait ardemment que la promesse d'un Messie se réaliserait, et il l'a fait ! Nous pouvons avoir l'espoir que Dieu accomplira ses promesses faites dans la Bible pour nous, tout comme il a rempli ses promesses d'autrefois.

Pourquoi est-ce important...

Les enfants de la société d'aujourd'hui peuvent se sentir désespéré à travers des épreuves auxquels ils sont confrontés et ceux qu'y les entoure au travers de ce qui est présentées dans les nouvelles et les autres médias sociaux. Ils ne peuvent pas comprendre pourquoi un bon ami doit déménager, pourquoi les animaux tombent malades, ou pourquoi des proches meurent. Guerres, pollution, et même les catastrophes naturelles peuvent rendre les enfants désespérés. Peu importe comment tu as l'impression que ta vie semble sombre, Jésus est la source de lumière et d'espérance pour notre monde d'aujourd'hui ! Jésus nous donne l'espoir que Dieu nous aime assez pour donner son plus grand don - et il est toujours en contrôle quand le monde semble être dans le chaos. Briller la lumière de Dieu sur les enfants à votre VBS d'aujourd'hui avec un sourire lumineux et des mots d'encouragement rempli d'espérance !

Verset clé: « Car tu es mon espérance, Seigneur Éternel ! » (Psaume 71.5)





Au Cave Quest VBS, le thème biblique est soigneusement intégré dans chacune des stations à travers de les activités animées pour l'apprentissage inoubliable de la Bible. Voyez comment votre station renforce le thème biblique d'aujourd'hui.

Chantez et jouez

- Apprenez le thème biblique et verset clé du Jour 1, et rencontrer Sal, l'Ami Mémoire-biblique.
- Chanter des chansons du VBS Cave Quest.
- Rencontrez Clark de la caverne, un spéléologue maladroit qui apprend à naviguer dans les grottes.



Aventures profondes de la Bible

Tout en espérant que les lumières de la pièce se rallument, explorer comment le peuple de Dieu attendaient et espéraient pour la venue de Jésus.



Le Café Caverne Mélange santé



Cinéma KidVid™

Enfant d'âge préscolaire, Emilie brille la lumière de Jésus, donnant l'espoir et ses cheveux, aux patients atteint du cancer.



La Station Imagination

Cassez des pierres précieuses Géode pour examiner les cristaux à l'intérieur, et rappelez-vous que Jésus nous donne l'espoir!



Clôture de la Aventure

- Voir qui est en vedette dans « Spotlight » d'aujourd'hui.
- Passez en revue la journée.
- Recevez la Carte Aventure biblique pour la maison.
- Découvrez les petites pièces d'un « casse-tête numérique » pour réaliser que nous ne voyons pas toujours la grande image de Dieu tout de suite.



Sports et Jeux du Spéléologue

Passez le « Splash »



Sauts d'Espoir



Jouez à chat (tag lumineuse)



JOUR 1

Scènette de la caverne Clark

Thème biblique : Jésus nous donne de l'espoir.

(Clark se promène sur la scène avec une carte en face de son visage et il porte aussi tout son équipement de spéléologie.)

Clark : *(À lui-même)* Bon, alors j'ai tourné à gauche du rocher qui ressemble à un nez, puis après j'ai tourné à ma droite à l'étang qui sent comme des chaussettes sales, ce qui signifie que je devrais être ... Non, non, ce ne est pas vrai ! Ugh ... Ceci est inutile !

Leader : *(Remarque Clark et commence à se diriger vers lui.)* Euh, bonjour. Je suis [nom], et ce sont mes amis. Puis-je vous aider ?

(Clark abaisse la carte et se retourne pour faire face au leader et le public.)

Clark : *(Frustré)* Je suis Clark. Clark Caverne. Étudiant à l'Institut Technique de Spéléologie !

Leader : Ravi de vous rencontrer, Clark Caverne. *(Serre la main de Clark, il échappe tout dans ses mains.)* Oh mon Dieu, laissez-moi vous aider avec ça.

Clark : Merci ... *(Les deux commencent ramasser les items de Clark.)*

Leader : Qu'est-ce que toutes ces choses ?

Clark : Eh bien, malgré mon apparence professionnelle, *(pointe vers le haut)*, je ne suis pas la plus forte stalactite sur le plafond. J'ai besoin de tout cet attirail pour passer à travers la grotte. J'ai des lampes de poche pour voir dans le noir, des cordes et un harnais au cas où quelqu'un a besoin d'être secourus, une carte pour trouver mon chemin, et tous les meilleurs livres sur la spéléologie ... juste au cas où j'oublierais comment faire quelque chose.

Leader : Ouais, eh bien, et ceci ? *(Montre la ventouse.)*

Clark : *(Excité)* Aw, oui ! Voilà un outil de spéléologie que j'ai moi-même construit !

Leader : Clark, c'est juste une ventouse pour la toilette.

Clark : Très drôle, mais non. Ceci est en fait un Arrêt de Chute Personnelle.

Leader : Arrêt de Chute Personnelle ?

Clark : Oui, mettons que vous êtes en chemin à travers une grotte glissante. Vous glissez. *(Faire semblant de glisser.)* Mais au lieu de rouler sur une pente poussiéreuse avec plus de danger, vous sortez votre Arrêt de Chute Personnelle et vous êtes sains et saufs. *(Frappe le sol avec la ventouse, essayant de la faire coller.)*

ARTICLES

- Sac à dos
- Carte routière
- Équipement pour camping. Lampe de poche, casque, bouteille d'eau et manteau.
- Livres pour aller dans une caverne
- Ventouse pour toilette

Leader : Wow, Clark. Je suis impressionné. Vous semblez en connaître beaucoup quand cela vient à la spéléologie.

(Clark rejoint le leader.)

Clark : Eh bien, je rêvais d'être un spéléologue professionnel depuis que j'étais tout petit, mais peu importe comment j'essaie ... je ... je ...

(commence à sangloter.)

Leader : Clark, quel est le problème ?

Clark : *(perd le contrôle et gémit.)* Je suis terrible à la spéléologie! Je fais un mauvais travail sur tous mes examens en classe; Je suis toujours perdu et mes professeurs ont toujours besoin de me sauver. C'est sans espoir pour moi ! Je ne saurez jamais comment devenir un bon spéléologue ! *(Regarde la ventouse.)* Et vous avez raison. Ceci est juste une ventouse de toilette. Je l'ai pris de la maison de ma mère. *(Tombe et place son visage à l'intérieur de la ventouse, tout en continuant à sangloter.)*

Leader : Je suis content que vous nous avez trouvés, Clark. Parce que vous savez quoi ? Aujourd'hui, nous allons apprendre comment **Jésus nous donne l'espoir. (Suivez-le !)**. Même lorsque vous êtes découragé, il y a toujours de l'espoir grâce à l'aide de Jésus.

Clark : *(Se redresse et cesse de pleurer.)* Cela est génial ! Vous savez, cette semaine sera peut-être pas si mal après tout. Par contre, je suis un peu trop préparé. Je ne pense pas que vous avez besoin d'une ventouse supplémentaire ?

Leader : Euh ... Non merci. Ça va bien.

Clark : Comme vous voulez! Je ferais mieux de retourner au camp. Je ne voudrais pas que mes instructeurs envoient un autre groupe de recherche. *(Rassemble ses items et commence à sortir.)*

Leader : Bye, Clark. Venez nous voir demain !





Préparez-vous

- ➡ Bien que les préscolaires ne participeront pas à « Chantez et Jouez » durant le Jour 1, assurez-vous d'organiser la salle afin que les enfants préscolaires peuvent s'asseoir avec leurs équipes à l'avant. Les enfants préscolaires aiment danser et chanter, et être à l'avant aide non seulement la concentration, mais leur permet également de mieux voir et d'apprendre les mouvements les chansons.
- ➡ Votre directeur VBS fournira à chaque chef d'équipe un sac pour porter les items du groupe qui leur ait été assigné. Assurez-vous que chaque sac a une copie du document « Qui est qui sur l'équipe », inclus dans le Guide du chef d'équipe, qui est disponible sur le Clip Art & Ressources CD. (Badges de Publishing Group ou de votre fournisseur Groupe VBS inclus l'information « Qui est qui sur le l'équipe » sur le dos de chaque badge à leur nom.)
- ➡ Passez en revue la journée avec vos assistants adolescents afin qu'ils sachent quand aider à diriger le chant et aider pour les médias.
- ➡ Utilisez la colle en spray pour coller les affiches thème biblique pour facilité la tâche à garder des enfants. Les affiches vont durer toute la semaine, et votre église peut les utiliser comme décorations de salle pendant l'année pour rappeler aux enfants le merveilleux Cave Adventure VBS!
- ➡ Trente minutes avant VBS est prévu de commencer, faites jouer le CD « Sing & Play Rock Music ». Cela va créer une atmosphère de plaisir et accueillante pendant que les enfants et les chefs d'équipes entrent pour la première fois.
- ➡ Placez l'affiche Thème biblique Jour 1 devant.

Bienvenue à l'Aventure

Dîtes : Bienvenue à VBS Cave Quest ! Mon nom est [nom], et je serai un de vos guides lors de notre courageuse, aventure captivante. Toute la semaine, je vais vous aider à chanter, avoir du plaisir et apprendre à suivre Jésus - la Lumière du monde.



Articles nécessaires pour chaque jour

- ➡ Sifflet ou autre moyen pour avoir l'attention
- ➡ Bible
- ➡ CD *Sing & Play Rock Music* version pour leader*
- ➡ DVD *Sing & Play Rock Music**
- ➡ Lecteur CD/DVD
- ➡ Écran pour les vidéos d'introduction Amis
- ➡ Microphone/système sonore
- ➡ God Sight Lights* (1 par équipes par jour, plus un supplémentaire pour Jour 5)
- ➡ Casque Spéléologue*
- ➡ Équipement de spéléologie

Articles - Jour 1

- ➡ affiche Jour 1 thème biblique*
- ➡ Script Jour 1 Clark Caverne et accessoires (en option)
- ➡ lampe de poche

*disponible chez Group Publishing ou votre fournisseur Group VBS



Uniquement le jour 1.

Les préscolaires, doivent aller directement à « Préscolaire Pool Tad" au lieu d'assister à « Chantez et Jouez ». Le premier jour de la semaine est bien rempli, les jeunes enfants bénéficieront d'un temps d'orientation avec leurs dirigeants.

Les cavernes sont cool ! Certaines cavernes sont minuscules et peuvent contenir qu'une seule personne à la fois. D'autres cavernes sont énormes et ont énormément de chambres et de passages souterrains. Les cavernes peuvent être très sombres, sans lumière (couvrir vos yeux.) D'autres cavernes ont une lumière qui brille (étalez vos doigts et regarder à travers) à travers les cracs de les gros murs rocheux. Certaines cavernes ont des piscines d'eau, et d'autres sont très sec ! Il y a tellement de choses à découvrir à propos des grottes.

Les gens qui explorent les cavernes sont des spéléologues. Donc cela fait de nous des spéléologues !

Qu'est-ce qu'une aventure de caverne ?

Dîtes : Lorsque les spéléologues découvrent de nouvelles cavernes, ils ont beaucoup de questions : Quelle est la taille de la caverne ? Comment ont-ils été formés ? Et, y'a-t-il des animaux à l'intérieur ? Pour trouver les réponses, les spéléologues ont besoin d'un peu de lumière dans le noir. Une lampe de poche. Ici, à *Cave Quest*, nous allons commencer chaque jour avec le programme de « Chantez et Jouez » en célébrant la lumière du monde entier, Jésus ! Chantons notre chanson thème, « Il est la lumière. » Brièvement revenir sur les mots et les mouvements. Expliquez aux enfants ce qu'illuminer veut dire, « briller ». Montrer aux enfants le mouvement pour « Jésus ». Demandez-leur de pointer avec un doigt de la main gauche au milieu de la main droite et ensuite au milieu de la main gauche de leur doigt de la main droite.

Quand vous faites ce mouvement, vous montrez les marques sur les mains de Jésus quand il est mort sur la croix pour nous. Jésus revint à la vie et a battu la mort afin que nous puissions vivre avec lui pour toujours. Cette semaine, nous allons tout savoir sur Jésus et son incroyable amour pour nous.



Les diriger à chanter « He is the light » ou « Il est la lumière. » Les paroles sont à la page 85.

Hou la la! Quel chant puissant ! Je suis tellement excitée de louer Dieu avec vous tout au long de notre aventure. Une aventure est une recherche de quelque chose.

Récemment, je suis allé dans une aventure pour trouver [nom quelque chose que vous avez récemment effectué une recherche]. Et vous ? Quel type de recherche avez-vous faites ? Peut-être que vous avez cherché une carte de collection rares ou une pierre précieuse. Peut-être vous êtes allé dans une aventure dans un jeu vidéo.

Regroupez-vous avec vos équipes, et partagez vos noms et une aventure que vous avez vécu. Pause Pendant que les équipes partagent. Après quelques minutes, sonnez la Cloche Cave. Lorsque vous entendez ce son (sonner la Cloche Cave quelques fois), cela signifie qu'il est temps de partager à propos de notre aventure !

Invitez quelques enfants à qui leur ferait plaisir de partager avec le grand groupe à propos de leurs aventures qu'ils ont faits, et répéter leurs réponses afin que chacun puisse entendre.
Hou la la ! Vos aventures sont assez cool !

Préparez-vous pour l'aventure

Dîtes : Comme les spéléologues se préparer pour les aventures, ils emballent les fournitures, y compris la nourriture, une corde, de l'eau, une carte de la caverne, et une trousse de premiers soins. En plus de ces éléments, il y a trois choses spéciales, qui sont très important que chaque spéléologue ait avec eux. Les spéléologues ont besoin (pointez à vos vêtements et chaussures) **des vêtements et des chaussures solide et durable**. Tapez sur votre casque spéléologue. **Ils ont besoin d'un casque d'escalade robuste avec une jugulaire. Et ils ont besoin d'une bonne source de lumière.** Allumez votre casque.

Emballer exactement ce dont ils ont besoin et suivez attentivement leurs chefs spéléologues qui vous gardent en sécurité. Chantons une chanson sur le leader que nous pouvons tous suivre, Jésus!



Diriger à chanter « I Have Decided to Follow Jesus » ou « Moi, j'ai décidé de suivre Jésus ». Les paroles sont à la page 86.

Chantez une chanson

Dîtes : Les spéléologues pratiquent les mouvements dont ils ont besoin d'utiliser à l'intérieur des cavernes. Ils mettent en place des cours et se pratique à ramper, sur, et en dessous des obstacles. La pratique de ces mouvements les aide à apprendre à voyager à travers les cavernes sans endommager, les choses vivantes à l'intérieur. Au Cave Quest, nous allons apprendre les mouvements pour nous aider à louer Dieu comme nous le chantons. Ces mouvements sont tellement amusants et ils nous aident à mémoriser les mots. Chantons une autre chanson. Celui-ci est appelé « Mon espoir est dans le Seigneur ». Lorsque nous vivons des moments difficiles ou nous sommes un peu inquiet, nous pouvons compter sur Jésus pour nous donner de l'espoir.



Diriger le chant « My Hope Is in the Lord » ou « Mon espoir est dans le Seigneur. » Les mots sont à la page 88. Dîtes les paroles et les mouvements avant de chanter.

Thème biblique d'aujourd'hui

Dîtes : Les spéléologues comptent sur les cartes pour les guider à travers les tunnels de la caverne. Un spéléologue est perdu sans une carte. Chaque jour, à Cave Quest, nous allons creuser dans la Parole de Dieu, la Bible. Montrez une Bible. La Bible sera notre carte pour notre aventure. Chaque jour, nous allons apprendre un point de la Bible, une vérité importante à se rappeler de la Bible.

Toute la semaine, nous allons apprendre que nous pouvons suivre Jésus-la lumière du monde. Parfois, le monde peut être rempli de ténèbres. Maintenant, cela ne signifie pas qu'il est réellement sombre, comme la nuit.



« Suivez-le! »

Découvertes

Après avoir appris la réponse au point de la Bible, une fille a crié: « C'est tellement amusant! » Nous le pensons aussi!

Découvertes

Juste après que les enfants ont appris le point de la Bible, nous avons Clark qui a interrompu Sing & Play Rock pour le sketch. C'était un timing parfait, parce que chaque jour les enfants pouvaient rappeler à Clark le point de la Bible.

Cela signifie que le monde est rempli de tristesse et de malheur. L'amour de Jésus apporte « la lumière », ou l'espoir, aux ténèbres. Demandez :

? **Quand est-ce que la lumière a fait pour t'a aider dans le noir ?** Prenez quelques réponses.

La lumière nous aide à trouver notre chemin dans la nuit. Nous en avons besoin lorsque nous campons à l'extérieur sous les étoiles. La lumière nous aide à lire nos livres préférés.

Mais parfois, nous avons besoin de la lumière pour une autre sorte de noirceur. Le monde peut être un endroit triste et effrayant rempli de problèmes. Lorsque les choses se compliquent à l'école, des membres de la famille meurent, ou nous déménageons en laissant derrière nos amis, nous pouvons nous sentir comme s'il n'y a aucun espoir. Mais Jésus, la lumière du monde, nous donne de l'espoir. Jésus nous donne toujours de l'espoir. Quand Jésus nous donne l'espoir, il dit, « Faites-moi confiance. Je suis encore plus grand que vos problèmes ».

Donc, chaque fois que vous entendez le point de la Bible

d'aujourd'hui, **Jésus nous donne l'espoir**, crier « **Suivez-le!** », comme vous pointez avec vos deux index. Pratiquer dire le point de la Bible à plusieurs reprises, avec que les équipes Cave répondent.

Rencontrez Sal, l'Ami Mémoire-biblique®

Dîtes : Toute la semaine, nous allons apprendre à connaître les amis mémoires uniques qui nous aideront à nous souvenir de nos points bibliques. Tous nos amis vivent dans des cavernes. Voyons quel ami va nous aider à nous rappeler que **Jésus nous donne de l'espoir. (Suivez-le !)**.



Jouer le « Bay 1 Buddy Intro » de *Sing & Play Rock Music DVD*. Demandez à un volontaire de tenir l'affiche de Sal.

Les salamandres comme Sal passent par beaucoup de changements avant qu'ils puissent ramper et explorer une caverne ... ou même respirer en dehors de l'eau! Ils ont beaucoup à attendre ou espérer, non ? Quand vous voyez Sal, vous pouvez vous souvenir que **Jésus nous donne de l'espoir. (Suivez-le !)**.

Faites un caucus et priez

Dîtes : Dans la spéléologie, un leader expérimenté guide les activités et en assure la sécurité. Au Cave Quest, chaque équipe a un chef qui vous guidera et vous gardera en sécurité ! Nos chefs d'équipe se réunira juste à l'extérieur de la région de « Chantez et Jouez » pour un caucus rapide et une prière. Les chefs d'équipe, alors que nous chantons une chanson, allez à la rencontre et priez avec notre directeur de Cave Quest. Ensuite, revenez et rejoignez-nous pour plus de plaisir.

Comme les chefs d'équipe sortent, Dîtes : **Chantons une chanson intitulée « Everywhere I Go ». Jésus est avec nous partout où nous allons. Il est avec nous ici à Cave Quest, et il sera avec vous lorsque vous quittez aujourd'hui. Fêtons, que Jésus est avec nous à chaque étape nous prenons.**



Les diriger à chanter « Everywhere I Go » ou « Partout où je vais ». Les paroles sont à la page 93.

Lorsque les chefs d'équipe reviennent, que des enfants leur donnent un « Hi5 » et disent : « Merci d'être mon chef d'équipe Cave ! » Puis sonnez la cloche Cave pour attirer l'attention de tout le monde. **C'est silencieux durant l'aventure.**



Le « caucus et une prière » est un temps qui est destiné à être très bref et ne devraient pas durer plus longtemps qu'il le faut pendant que les enfants passent à travers une chanson avec vous. S'il y a des préoccupations au sujet d'un enfant actif qui pourrait « disparaître » pendant que son chef d'équipe est absent, demandez à un assistant adolescente de s'asseoir à côté de l'enfant et l'impliquer dans le chant.

Découvertes

Cela se produit chaque année à notre test sur le terrain. Un directeur VBS visiteur (ou deux ou trois!) nous diront ils sautent généralement le temps « caucus et une prière » afin de donner un peu plus de coussin à l'horaire. Mais lorsque les dirigeants expérimentent se caucus et font une prière pour les enfants et pour la journée, ils se sentent tellement reconnaissant. Cela apporte un emphase énorme et cela fait une différence dans leur journée. Voilà pourquoi nous le faisons! Nous aimons Jésus, et nous voulons que les enfants l'adorent aussi !

Choisissez des tâches d'équipe

Dîtes : Sur cette aventure, chaque membre d'équipe a une tâche importante. Les tâches sont **Merci**, **Personne pour la prière**, **Gestionnaire de Matériel**, **Guide**, et **Superviseur de cédule**.

Faites en sorte que les leaders d'équipes prennent le document « Qui est qui sur l'équipe » de leurs sacs d'équipes. **Les chefs d'équipes, passer en revue les descriptions de tâches sur ce document, et que vos membres d'équipes décident qui fera chaque tâche. Les tâches sont affichées sur le dos de vos badges aussi. Une personne peut avoir une tâche différente chaque jour ou la même tâche pendant toute la semaine.**

Attendez quelques minutes pour que les enfants choisissent une tâche. Quand que tout le monde l'a fait, sonnez la clochette Cave. **Vous avez tous des tâches importantes maintenant! Le plaisir et l'enthousiasme que vous apportez à ces tâches nous aideront pour avoir une super semaine à Cave Quest VBS.**

Faire des annonces, rappeler aux équipes le groupe auquel ils appartiennent, et demander à une personne de prière pour prier. Jouez le CD *Sing & Play Rock Music* comme les équipes sortent.

Tâches	Descriptions
Merci	Choisit des idées d'activités pour voyager à travers Cave Quest VBS (tels que ramper, sur la pointe des pieds, ou de faire semblant d'être des chauves-souris)
Personne pour la prière	Distribue et recueille des fournitures et aide à transporter le sac de l'équipe
Gestionnaire de Matériel	Conduit ou ouvre les heures de prière
Guide	Permet de suivre l'horaire quotidien et fait connaître à l'équipe ce qui viendra après
Superviseur de cédule	Conduit l'équipe dans un remerciement aux Leaders des stations à chaque jour



JOUR 1

Aventure profonde de la Bible

Préparez-vous

La création de la scène pour l'histoire de la Bible d'aujourd'hui est super facile.

Accrochez des feuilles avec de la texture et de couleurs sur les murs pour faire de la variété. Placer des dalles « pierres » contre les murs pour ajouter une dimension. Placer de la verdure en plastique dans des tubes en carton pour des palmiers. (Les placer entre les dalles de pierre et le mur qui les maintient bien et hors de la portée des enfants.) Déposer d'autres verdure autour du périmètre de la pièce.

Marquer votre Bible à Jean 1.

Si possible, couvrir discrètement l'interrupteur qui allume vos lumières de la pièce. Vous commencerez chaque session avec les lumières fermées dans la pièce, mais vous aurez besoin d'un accès à l'interrupteur à la fin de chaque session pour faire en sorte qu'à la fin vous pourrez allumer les lumières.

Préparer un petit sac en plastique d'haricots secs pour chaque équipe dans votre plus grande rotation.

Placer une petite couverture sur le sol pour chaque équipe.

Cacher une étoile illuminante sous chaque couverture.

Demandez l'aide de bénévoles pour plier les Cartes Aventures en deux et les fixer avec les autocollants. Placer ensemble six Cartes Aventures pour chaque équipe.

Bienvenue aux équipes de la caverne

Pour chaque rotation, vous saluez les équipes à l'extérieur de la pièce. Lorsque tous les équipes sont arrivés, présentez-vous.

Dîtes : Bienvenue à Aventure profonde de la Bible ! Je suis tellement heureux que vous êtes ici ! Chaque jour à l'Aventure profonde de la Bible, nous allons explorer une autre histoire de la Parole de Dieu, la Bible. Levez votre Bible, et l'ouvrir à Jean 1. Chaque histoire dans la Bible est vrai !

Mais vous n'allez pas juste entendre une histoire de la Bible-vous allez en expérimenter ! Nous allons revenir dans le temps et rencontrer des personnages de la Bible pour découvrir leurs aventures. Alors vous êtes prêt pour notre première Aventure profonde de la Bible ? Formidable ! Allons-y ! Entrons.

Découvertes

Les dalles de « pierre » sont faciles à créer. Trouver de gros morceaux de mousse d'emballage de membres de l'église ou les magasins d'aubaines, ou demander à des meubles ou des magasins de rénovation. Nous avons eu nos dalles de mousse à un magasin d'Habitat, et les pièces étaient de toutes les tailles et les formes. Certains étaient déjà gris-noir, mais si elles sont blanches, juste peindre avec des nuances de gris, noir, et brun, et vous avez des rochers et des murs instantanés.

Articles nécessaires chaque jour

- Hands-On Bible *
- Cave Clacker * attention-getter
- Petites couvertures ou les carpettes (1 par équipes par rotation)
- Trombones et panier pour Cartes Aventure
- Draps de lit de couleur unie pour accrocher sur les murs
- Grandes dalles de mousse peints pour ressembler à de la pierre
- Verdure artificielle et tubes en carton
- Aide

Articles - Jour 1

- Jour 1 Cartes Aventure * (1 par participant et 1 pour vous)
- Flicker Lumières * (1 par équipe par rotation)
- Lampes de poche (1 par équipe par rotation)
- Barres en chocolat (1 par équipe par rotation)
- Petit sac en plastique d'haricots secs (1 par équipe par rotation)
- Grandes Étoiles illuminantes préchauffage (1 par équipe par rotation)
- Chaise

* Disponible auprès de groupe Publishing ou de votre groupe fournisseur VBS



BRIGHT IDEA

Les couvertures sont un moyen facile pour que les équipes sachent rapidement où s'asseoir. Et les cercles genou à genou de l'équipe veillent à ce que les enfants soient assis suffisamment rapprochés pour s'entendre au cours des discussions. Que les équipes forment automatiquement ces cercles, cela aidera à faire fonctionner vos sessions beaucoup plus en douceur et plus rapidement.

Commencer à diriger les enfants dans la pièce, mais arrêter tout le monde juste avant d'entrer. Faire semblant d'hésiter, agissant un peu gêné.

Attends une seconde. Attendez. Je m'excuse. Il y a quelque chose que je dois vous dire. J'espérais que je n'aurais pas à en parler, mais ... (Regarder un peu à l'intérieur de la pièce sans rien dire aux les enfants) **il semble que je vais avoir à parler de quelque chose.**

Il semble y avoir un léger problème ici. Ouvrez la porte et faites un geste d'invitation. **Euh ... c'est un peu sombre ici. Je ne sais pas quel est le problème, mais les lumières ne fonctionnent pas. Je vais envoyer mon aide pour savoir ce qui se passe, mais en attendant, nous allons juste avoir à fonctionner dans l'obscurité. J'espère que nous pouvons résoudre ce problème bientôt.**

Alors, venez à l'intérieur, mais marcher lentement. Je vais laisser la porte ouverte pour l'instant- cela devrait aider. Trouver une couverture, et assoyez-vous dans un cercle genou à genou-sur la couverture avec votre équipe.

Diriger les équipes dans la pièce, et les aider à se placer dans un cercle sur une couverture. Surtout ici dans le Jour 1, expliquer pourquoi vous les voulez en cercles genou à genou. **Encerclez-vous avec votre équipe afin que vos genoux se touchent. Vous pouvez mettre à genoux ou assis les jambes croisées, selon ce que vous souhaitez. Quand vous vous asseyez dans un cercle d'équipe serré comme cela, vous serez en mesure d'entendre ce que tout le monde dans votre équipe dit.**

Discutez de l'espoir

Dîtes: Eh bien, même si la pièce est sombre, je suis toujours heureux que vous soyez ici avec moi à Deep Bible Quest. Aujourd'hui, nous découvrons que **Jésus nous donne de l'espoir. (Suivez-le !).**

Avant d'entrer dans le passage de la Bible d'aujourd'hui, je suis curieux de savoir quelque chose. Demandez :

? Quelle chose vous espérez qu'il se produit maintenant dans votre vie ? Parler de cette question dans votre équipe. Les chefs d'équipe, vous pouvez répondre en premier.

Donnez aux équipes du temps pour parler, et demander quelques réponses. **Bon, maintenant ce sujet ? Demandez :**

? Quelque chose que vous espériez qui se produise dans vos vies, mais cela n'a pas fonctionné ? Un temps où vous n'avez pas eu ce que vous espériez ? Les contrôleurs, vous pouvez répondre en premier cette fois-ci.

Donnez aux équipes le temps de parler, et demander quelques réponses.

Merci de partager vos réponses. Je pense que nous avons tous vécu un moment où nous espérions quelque chose, mais nous ne l'avons pas obtenu. J'espérais que les lumières seraient allumées aujourd'hui, mais cela ne s'est pas produit. Vous savez, cela me rappelle effectivement notre histoire de la Bible.

Comme je le disais, aujourd'hui nous apprenons que **Jésus nous donne de l'espoir. (Suivez-le !)** Jésus a toujours donné de l'espoir à son peuple - avant même qu'il soit né ! Je sais que cela semble impossible, mais c'est vrai! Voici ce que je veux dire.

Pendant longtemps, très longtemps, le peuple de Dieu avaient espéré pour la venue du Messie. Dans les Ecritures, Dieu avait dit qu'il enverrait un Messie, un Sauveur - quelqu'un pour aider et sauver son peuple. Et les gens attendaient et attendaient. Mais jusqu'à présent, au moment de l'histoire d'aujourd'hui, le Messie-Jésus-n'était pas venu. Mais les gens espéraient encore, parce que Dieu avait promis un Messie et Dieu tient ses promesses.

Demande à ton assistant de venir et de vous interrompre, portant le Flicker Lights.

Oh, bien, voici mon aide. Tournez-vous vers l'aide. **Avez-vous trouvé ce qui se passe avec les lumières ?**

Demandez à votre aide : « Ils travaillent encore là-dessus, mais j'ai amené ceux-ci. Peut-être qu'ils vont aider ».

Prenez les Flicker Lights de votre aide, et donnez-en un à chaque équipe.

Eh bien, ce ne sont pas les lumières que j'espérais. C'est encore assez sombre ici. Eh bien, nous allons devoir continuer.

Et c'est ce que le peuple de Dieu ont fait aussi. Ils ont continué à vivre, en espérant pour le Messie et ils ont continué à vivre dans l'obscurité.

Maintenant, je ne veux pas dire que le peuple de Dieu ont vécu dans l'obscurité physique, comme notre pièce ici. Non, le soleil brillait encore pendant la journée. Mais ils vivaient dans une sorte d'obscurité spirituelle. Ils ne pouvaient pas vraiment comprendre Dieu ou combien il les aimait. Ils ne pouvaient pas se rapprocher de Dieu à cause de leurs péchés, de sorte que les chefs religieux avaient toutes sortes de lois pour les gens à suivre pour essayer d'effacer leurs péchés. Un peu comme ceci.

Obéissez aux lois

Demandez à tout le monde de se tenir debout. Placez la Bible sur une chaise à une extrémité de la salle. Demander aux équipes de se tenir à l'autre extrémité.

Dîtes : Disons que cette Bible représente Dieu. Voyons maintenant si vous pouvez vous rapprocher de Dieu en faisant ce que je te dis de faire.



Quand je compte à 3, je veux que chacun fasse 10 sauts là où vous êtes. Prêt ? 1 ... 2 ... 3 ! Pause pendant que les équipes font 10 sauts. Alors, demandez :

? Êtes-vous plus près ? Demandez aux enfants des réponses.

Hmm. Je ne vois pas cela. Bon, essayer ceci. Je vais compter jusqu'à 3, et vous courrai en place jusqu'à ce que je le dis. 1 ... 2 ... 3 ! Pause brièvement pendant que les équipes courent sur place; puis dites-leur d'arrêter. Demandez :

? Êtes-vous plus près ? Demandez aux enfants des réponses.

Ceci juste ne fonctionne pas ! Encore un essai. Sur le compte de 3, toucher vos orteils 10 fois. Prêt ? 1 ... 2 ... 3 ! Pause brièvement pendant que les équipes courent sur place; dites-leur d'arrêter. Demandez :

? Êtes-vous plus près ? Demandez aux enfants des réponses.

Cela n'a pas fonctionné non plus. Eh bien, allez vous rasseoir sur votre couverture d'équipe. Pause.

Peu importe combien de lois le peuple de Dieu a essayé de suivre, ils ne pouvaient toujours pas comprendre Dieu ou comment se rapprocher de lui. Ils vivaient dans les ténèbres spirituelles.

Sous la domination romaine

Dîtes: **Et pour aggraver les choses, ils vivaient sous la domination romaine. Le peuple de Dieu ont travaillé dur en cultivant des céréales et d'autres produits. Ils ont pris soin des troupeaux. Et ils ont travaillé dur dans un certain groupe de variété de métiers et d'entreprises. Ils espéraient être en mesure de profiter des avantages de leur travail acharné.** Faites le tour de la pièce, et donner à chaque équipe une barre de chocolat, en disant de ne pas manger les barres-les placer dans le milieu de leurs cercles d'équipe.

Mais le gouvernement romain avait une idée différente. Un peu comme cela.

Ils ont pris un tas de grains du peuple. Ils ont pris certains de leurs animaux. Ils ont fait ce que le peuple de Dieu faisait - payer de lourdes taxes. Une taxe pour cela. Une taxe pour cela. Après toutes les taxes et les règles du gouvernement, le peuple de Dieu ont été laissés avec très peu. Comme vous parlez, faire le tour et recueillir les barres chocolatées et donner à chaque équipe un sac d'haricots secs.

Ce fut une période sombre pour le peuple de Dieu. Ils ont été opprimés par les Romains, et ils ne pouvaient pas se rapprocher de Dieu, peu importe combien de lois qu'ils avaient suivi. Mais ils avaient de l'espoir. Écoutez ce que dit la Bible dans Ésaïe 9.2 : « Le peuple qui marchait dans les ténèbres Voit une grande lumière... »

Aides apportent les lampes de poche.





Oh super. Essaient-ils encore de résoudre le problème et nous sortir de cette obscurité ? J'espère bien ! Je ne veux pas être dans le noir !

Prenez les lampes de poche, et en donner une à chaque équipe. Recueillir les lumières. **Eh bien, ceci n'est toujours pas la lumière que j'espérais, mais au moins c'est un peu plus clair. Donc, de toute façon, retournons au peuple de Dieu.**

Cherchez la lumière

Dîtes : Parfois, Dieu envoyait un prophète pour enseigner son peuple. Et parfois, les gens pensaient, « Peut-être que cette personne est le Messie ! » ou « Peut-être que c'est celle-la ! » C'était comme une chasse pour quelque chose dans l'obscurité. Un peu comme ceci.

Demandez à tous de sauter. Expliquer qu'il y a quelque chose de caché sous chaque couverture, et chaque équipe va chasser pour l'item caché.

Lorsque votre équipe l'a trouvé, asseyez-vous sur votre couverture.

Lorsque chaque équipe a trouvé une étoile et est de retour sur leur couverture, continuer.

Bravo ! Vous avez chacun trouvé une étoile! Faites briller votre lampe de poche sur votre étoile, et nous allons voir si cela nous donne plus de lumière. Pause. Oh ... eh bien ... je suppose que cela aide un peu, mais n'il y a encore pas la lumière que j'espérais.

Et voilà ce que c'était pour le peuple de Dieu. Même lorsque les prophètes sont venus, ils n'étaient pas le Messie. Ils ne sont pas la lumière que le peuple espérait.

Au moment de l'histoire de la Bible d'aujourd'hui, Dieu avait envoyé un homme appelé Jean-Baptiste pour parler de la lumière qui viendrait. Tout comme nous avons parlé, les gens espéraient que Jean-Baptiste soit le Messie.

Mais écoutez ce que dit la Bible: « John n'était lui-même pas la lumière; il a été tout simplement un témoin pour parler de la lumière. Celui qui est la lumière véritable, qui éclairerait tout homme était en route pour ce le monde ».

Wow ! La vraie lumière, le Messie, était en route ! Il était enfin temps pour les gens de voir la lumière du monde !

Demandez :

? Savez-vous le nom du Messie, la lumière du monde? Pause.

Oui ! Jésus est la lumière du monde !

Lorsque votre aide entend, « Oui ! Jésus est la lumière du monde ! », Il ou elle va allumer les lumières et se précipiter dans la pièce, criant avec enthousiasme: « Regardez ! C'est réparé ! C'est réparé ! Nous avons la lumière ! Hourra ! Nous avons la lumière ! »

Les lumières fonctionnent ! Plus d'obscurité !

Wow ! Voilà ce qui est arrivé quand Jésus est venu dans le monde ! Écoutez ce que dit la Bible au sujet de Jésus: « La lumière brille dans les ténèbres, et les ténèbres ne peuvent jamais l'éteindre. »

Jésus est la lumière du monde. Il nous donne l'espoir, maintenant et pour toujours. Il est venu pour que nous puissions comprendre l'amour de Dieu pour nous. Voilà pourquoi je suis si heureux que vous soyez ici à *Cave Quest* ! Toute la semaine, vous aurez à découvrir de plus en plus au sujet de Jésus, la lumière du monde !

Distribuer les « Cartes de Aventure biblique »

Dîtes : Avant de partir, je veux vous montrer quelque chose. Maintenez Jour 1 Carte Aventure sans l'autocollant. Ouvrez-le et montrer aux enfants le côté avec les mots. Lorsque vous quittez Aventure profonde de la Bible aujourd'hui, nous allons donner aux Superviseurs une de carte pour chaque personne de votre équipe. Superviseurs, vous donnerez les cartes à votre chef d'équipe pour mettre dans le sac de l'équipe jusqu'à la clôture de *Cave Aventure*.

Puis, au cours de la clôture de *Cave Aventure*, les chefs d'équipes seront instruits pour savoir comment distribuer les Cartes pour pourvoir les ramener à la maison. Non seulement vous pouvez lire au sujet de l'histoire biblique d'aujourd'hui, mais vous trouverez également un indice sur l'aventure de demain ! Vous ne pouvez pas ouvrir votre Carte Aventure au cours du VBS-vous devez attendre jusqu'à ce que vous arriviez à la maison, ou au moins dans la voiture ! Ensuite, vous pouvez l'ouvrir et partager ce que vous avez appris aujourd'hui. Et voir si vous pouvez comprendre ce que signifie l'indice pour l'Aventure profonde de la Bible de demain !

Avant le départ des enfants, donner aux Superviseurs assez de cartes pour leur équipe. Rappelez à vos enfants de chercher l'indice de l'histoire de la Bible de demain quand ils arrivent à la maison ! Remercier les enfants de venir, et Dîtes que vous espérez les voir à nouveau demain. Lorsque vous entendez le signal de votre directeur, libérer les équipes pour leur prochaine destination.



Préparez-vous

- ➔ Avant le jour 1, créez deux stalagmites en utilisant les cônes de mousse. Placez une éponge humide dans un moule à tarte. Appuyez brièvement dans une dissolution d'emballage d'arachide sur l'éponge; puis le coller à un cône de mousse jusqu'à ce qu'il soit sécurisé. Continuez jusqu'à ce que le cône est complètement recouverte de couleurs « de gisements minéraux ». Répétez avec l'autre cône. (Demandez l'aide des enfants ou des adolescents pour ce poste. C'est vraiment un plaisir !)
- ➔ Dans un coin de la pièce que vous êtes présentement en train d'utiliser, utilisez du papier brun pour créer une partie d'une grotte. Tapisser les parois avec du papier brun chiffonné, et ajouter un « toit » de grotte. Placer les deux stalagmites à l'entrée de votre grotte.
- ➔ Suspendez l'affiche « Talk-Starter » du Jour 1 sur le mur à la hauteur des yeux des enfants près de la grotte de stalagmite que vous créez. (Vous devrez accrocher une affiche différente pour chaque jour.)
- ➔ Accrochez cinq des affiches pour décoration d'Imagination Station autour de la pièce où vous choisissez. (Et vous pensiez décorez serait difficile !) Ne pas accrocher l'affiche « Snottites »-gardez-le pour le Jour 2.



Articles nécessaires pour tous les jours...

- ➔ 2 cônes en mousse 5x18 pouces (pour la création de 2 stalagmites)
- ➔ Gisement minéral emballage arachides*
- ➔ 2 seaux ou des paniers (pour tenir emballage arachides)
- ➔ 2 assiettes à tarte en aluminium
- ➔ 2 éponges
- ➔ Bouteille d'eau (pour garder les éponges humides)
- ➔ Papier brun pour créer la grotte
- ➔ Ruban adhésif ou T-pins
- ➔ Mousse*
- ➔ Glue Dots*
- ➔ Sacs refermables à sandwich en plastique (1 par enfant et par jour)
- ➔ Panier de stylos ou bien coloré basculé marqueurs (1 par équipe par rotation)
- ➔ Seaux pour tenir les articles d'équipe (1 par équipe par rotation, en option)

- ➔ Affiches Station Imagination Pack*
- ➔ Affiche Opération Enfant-à-enfant pack*
- ➔ Boîte à outils (pour dons OK2K)
- ➔ 1 ou plusieurs aides (2 serait génial !)
- ➔ CD *Sing & Play Rock Music** et lecteur CD
- ➔ Cave Clacker* ou autres pour attirer l'attention

Articles - Jour 1

- ➔ Gems Geode* (1 par enfant)
- ➔ Jour 1 Talk-Affiche démarrage de la Station Imagination Affiche pack*
- ➔ Chaussettes lourds ou carrés d'une toile (1 par enfant et par rotation)
- ➔ Assiettes en papier (1 par enfant)
- ➔ Marteaux (au moins 1 par équipe par rotation)
- ➔ Balles en éponge (1 par marteau, pour couvrir les griffes)

- ➔ Gaffer ou du ruban adhésif (pour sécuriser balles aux marteaux)
- ➔ Roches lisses (1 par équipe par rotation)
- ➔ Roches fluorescentes (1 par équipe par rotation) - Disponible dans les magasins de science ou en ligne
- ➔ Lumières de poche UV* (1 par équipe par rotation)
- ➔ Banques Change-a-Home en papier* (1 par enfant)
- ➔ Ruban adhésif transparent
- ➔ Copies de cartes « faire un changement! » (1 par enfant)
- ➔ Ciseaux
- ➔ Articles d'art
- ➔ Affiche avec carte de l'Amérique du Nord d'Opération Kid to Kid Poster pack*
- ➔ Autocollant Jour 1 « essayer à la maison »* (1 par enfant)

*Disponible chez Publishing Group ou de votre fournisseur Group VBS



Utilisez un signal qui attire l'attention pour que les enfants sachent qu'ils doivent arrêter ce qu'ils font et qu'ils doivent vous regarder. Vous pouvez utiliser le Clacker Cave (disponible auprès des Éditions de Group ou de votre fournisseur Group VBS) ou un autre bruiteur de votre choix. Les nouvelles équipes qui viennent à votre station, introduire et répéter le signal attention. Une fois que les enfants sont familiarisés avec le signal, vous allez rapidement retrouver leur attention.



Découvertes

Les enfants ont adoré les questions talk-démarréur! Quel moyen facile pour les enfants de faire connaissance et d'exprimer leur individualité. Les enfants ne pouvaient pas attendre pour ajouter aux stalagmites et comparer les réponses avec les autres enfants.



Cercles d'équipe genou à genou veille à ce que les enfants sont assis assez près pour entendre l'autre au cours des discussions. Si nécessaire, démontrer à quoi ressemble « genou à genou ». Les équipes formeront automatiquement ces cercles et feront que la semaine se fasse beaucoup plus en douceur.

- ➔ Accrochez l'affiche Operation-Kid-to-Kid montrant l'emplacement de l'Amérique du Nord.
- ➔ Si vous le souhaitez, créer un seau ou un panier de d'articles pour chaque équipe. Cela économise du temps et permet une distribution facile.
- ➔ Utilisez des ciseaux pour faire une fente dans une balle éponge. Forcer les griffes d'un marteau dans la fente de sorte que les griffes sont complètement couvertes. Utilisez du ruban adhésif pour fixer la balle en place. Répétez l'opération pour chaque marteau que vous allez utiliser.
- ➔ Faire un échantillon décoré Banque Change-a-home.
- ➔ Placez un bol ou un panier de gisements minéraux d'emballage arachides près chaque stalagmite. Également placer une assiette à tarte contenant une éponge humide. (Les enfants vont ajouter aux stalagmites quand ils répondent à la question de talk-démarréur chaque jour.)

Présentez les Démarréurs de conversation

Vous allez commencer chaque jour à la Station Imagination avec une question démarréur de conversation amusante pour aider les enfants à apprendre à se connaître les uns les autres. En plus, c'est un excellent moyen pour les enfants de s'exprimer ! Les enfants vont « enregistrer » leurs réponses en ajoutant à l'un des deux stalagmites. Pendant le cours de la semaine, vous verrez vos grottes se former, se développer et vous allez découvrir les préférences des enfants !

Avez-vous de l'imagination ?

Accueillir les enfants avec enthousiasme au moment qu'ils entrent dans votre Imagination Station. Puis que les équipes s'assoient en cercles genou à genou sur le sol.

Dites : Bienvenue à Imagination Station ! Je suis vraiment heureux de vous voir ici ! J'hâte de voir les choses incroyable que nous allons découvrir ensemble. Demandez :

? Avez-vous apporté votre imagination aujourd'hui ? La plupart des enfants vont crier « oui ».



J'ai justement un peu d'imagination supplémentaire ici dans mon sac de grotte four-tout. Faire semblant de prendre quelque chose d'un sac imaginaire. **Je vais le partager avec vous !** Courir autour de la salle et faire semblant de jeter des poignées d'imagination dans l'air. **Là ! Maintenant, nous sommes prêts à imaginer !**

Chaque jour, à la Station Imagination, vous aurez à faire partie des activités sympas et des expériences qui vont nous aider à en découvrir plus sur l'amour de Jésus ! Et vous aurez la chance de ramener à la maison un truc, le Sciency-Fun de tous les jours ! Vous pouvez utiliser vos gadgets pour enseigner les vérités que vous apprenez à vos amis et votre famille ! Nous en aurons à notre première activité dans une minute. Mais d'abord, j'ai une question *Cave Aventure* pour vous. Laisse-moi expliquer.

Répondez à la question du Démarreur de conversation

Dîtes : Quand les gens explorent des cavernes sombres et profondes, ils voient parfois des formations étonnantes de minérales appelées stalactites et stalagmites. Les stalactites pendent du plafond d'une grotte, un peu comme un glaçon. Les stalagmites font le contraire-ils poussent vers le haut à partir du sol d'une grotte. Pointez à vos stalagmites. **Les deux formations sont causées par des dépôts minéraux.** Ramassez un emballage de cacahuète pour le montrer aux enfants. **Cette semaine, nous allons faire semblant que ceux-ci sont des dépôts minéraux.**

Ici, à la Station Imagination, vous aurez la chance de rejoindre tous les autres enfants à *Cave Aventure VBS* en ajoutant à l'un de nos stalagmites ! Chaque jour, je vais vous poser une question *Cave Aventure*, et vous pouvez choisir l'une des deux réponses. Vous enregistrez votre réponse en ajoutant un gisement minéral à l'un de ces stalagmites. Vous allez ramasser un gisement minéral, humidifiez une extrémité brièvement de l'éponge, et l'ajouter à la stalagmite de votre choix.

Maintenez un gisement minéral avec un emballage d'arachide, et vous allez démontrer comment l'ajouter à l'un des stalagmites. Il suffit de maintenir une extrémité de l'arachide sur l'éponge brièvement, puis le coller à la formation de votre choix.

Prêt pour votre première question *Cave Aventure* ? Et c'est parti !

Demandez :

? Vous emballez votre équipement avant d'explorer, une grotte sombre et profond. Pour plus de confort, vous emmener votre animal en peluche préféré ... ou une photo de votre animal de compagnie ?

Si vous souhaitez apporter votre animal en peluche favori, vous allez ajouter un gisement minéral à cette stalagmite. Pointez à la stalagmite sur le côté gauche de votre grotte. **Si vous souhaitez apporter une photo de votre animal de compagnie, vous allez ajouter un gisement minéral à l'autre stalagmite.** Pointez à la stalagmite sur le côté droit de la grotte.

Inviter les équipes à venir un à la fois et placer leurs dépôts minéraux sur l'un des stalagmites. Tenir une stalagmite par la base pour le garder stable pendant que les enfants ajoutent les arachides. Demandez à votre assistant de tenir l'autre stalagmite.



Comme vous présentez la question talk-démarreur chaque jour. Vous définissez une ambiance de plaisir et encourager l'imagination des enfants en même temps!



Découvertes

Nous avons constaté que la tenue des stalagmites stables est devenue plus important pendant que la semaine avançait. Vous serez étonné de voir les formes que les enfants créent!

Tandis que des équipes attendent leur tour, les enfants peuvent dire à leurs chefs d'équipe la réponse qu'ils ont choisi et pourquoi.

Comme vous allez aller en avant pour donner votre réponse, j'ai un truc à partager avec vous. C'est un moyen facile de faire la différence entre les stalagmites et les stalactites. Une stalagmite grandit du sol d'une grotte, alors pensez-y de cette façon: Vous pourriez trébucher sur une stalagmite qui grandit à partir du sol. Une stalactite se développe à partir du plafond d'une grotte, alors pensez-y de cette façon : Une stalactite se tient très fort sur le plafond.

Chaque jour, à Imagination Station, je vais vous posez une question *Cave Adventure* différente. Nous pouvons regarder les stalagmites ! Je me demande laquelle sera la plus longue d'ici la fin de la semaine !





Analysez les roches

Dîtes : Bon, c'est le temps pour démonter notre imagination!

Aujourd'hui, nous découvrons que Jésus nous donne de l'espoir. (Suivez-le !) Pour moi, avoir l'espoir de Jésus signifie que je sais que Jésus m'aime et je sais qu'il a de bonnes choses prévues pour ma vie. Et parfois, ces bonnes choses sont surprenantes - et ne sont pas toujours ce que je pensais !

Surprenant est un bon mot pour truc Sciency-Fun d'aujourd'hui. Je vais vous montrer ce que je veux dire.

Je vais avoir besoin de votre aide scientifique. Donnez à chaque équipe une roche brut et une roche fluorescent. **Je vous souhaite de découvrir quelque chose d'intéressant à propos de ces roches.** Demandez aux enfants d'examiner les roches pour une minute ou deux pour voir ce qu'ils observent. Après un court lapse de temps, les enfants parlent de leurs observations sur les roches. Les enfants peuvent commenter sur la taille, le poids, la couleur, la dureté ou plus !

Ensuite, donner à chaque équipe une lumière UV de poche.

Maintenant, je vais éteindre les lumières de la pièce, et je veux que vous inspectiez vos roches sous la lumière UV.

J'espère que vous ferez des découvertes encore plus sympas ! Éteignez les lumières de la pièce, et laissez les enfants inspecter les roches sous les lampes UV. Après quelques minutes, les enfants peuvent partager leurs nouvelles observations.

Hou la la ! Vous êtes en train de devenir de bons géologues ! Vous avez découvert encore plus sur ces roches !

Recueillir les roches et les lampes UV, et les mettre de côté pour votre prochaine rotation.

Découvertes

Les enfants ont adoré regarder les roches sous les lampes UV! Les roches fluorescentes avaient l'air si cool, montrant différentes couleurs et dimensions sous les lampes UV. Les enfants ne pouvaient pas en avoir assez!



Découvrez la pierre précieuse Géode

Dîtes : Maintenant, j'ai une roche vraiment spéciale pour chacun de vous. Et celle-ci vous avez le droit de l'apportez à la maison !

Donnez au Gestionnaire des matériaux, dans chaque équipe une pierre Géode pour chaque personne, mais ne Dîtes pas que c'est une géode.

J'ai vraiment, vraiment, vraiment espéré de vous faire découvrir quelque chose de surprenant sur ces roches ! Mais nous devons être prudents. Si nous étions dans un laboratoire, nous porterions des lunettes de sécurité. Mais puisque nous ne le sommes pas, nous mettrons chaque roche dans une chaussette. (Si vous utilisez des morceaux de toile au lieu de chaussettes, il suffit d'ajuster vos mots en conséquence.)



Donnez à chaque équipe au moins un marteau-couvert. Donnez à chaque personne une assiette de papier et une chaussette.

Demandez aux enfants de placer leur roche dans une chaussette. Ne leur Dîtes pas à quoi s'attendre.

À tour de rôle avec le marteau, les enfants tapotent doucement la roche à l'intérieur de la chaussette de sorte qu'elle se brise. Dîtes-leur de ne pas frapper trop fort.



Si votre chambre est recouvert de moquette, faire cette activité à l'extérieur. Vous aurez besoin d'une surface dure quand vous frappez les géodes.

Découvertes

Nous avons essayé d'économiser en utilisant des chaussettes du magasin à un dollar. Mais ils n'ont pas tenu en place, et nous avons dû remplacer un grand nombre qui avaient des trous. Des chaussettes robustes d'un magasin d'aubaines auraient travaillé beaucoup mieux. Voilà pourquoi nous essayons - nous faisons les erreurs de sorte que vous ne devez pas en faire!

KID QUOTE

Le mot de la journée était WOW! Nous l'avons entendu encore et encore! Les enfants étaient surpris et ravis quand ils inspectent les cristaux à l'intérieur de leurs géodes!

Découvertes

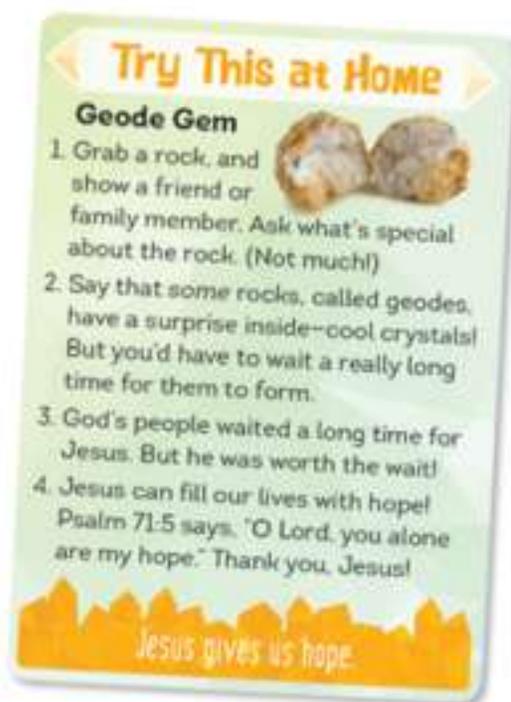
Quelques-uns des géodes besoin d'un bon coup de les briser. Demandez aux enfants commencent en tapotant doucement. Ils peuvent augmenter lentement l'intensité si nécessaire.

Puis lorsque les enfants versent délicatement les morceaux sur une assiette de papier à inspecter. Espérons qu'ils voient les cristaux à l'intérieur de la roche ! Maintenant, vous pouvez expliquer que la roche est appelée une géode, qui est une roche avec une zone creuse à l'intérieur. À l'intérieur du creux, des cristaux se forment sur une très longue période.

Tout comme les géodes contenaient quelque chose de surprenant et étonnant à l'intérieur, nous pouvons avoir l'espoir incroyable de Jésus à l'intérieur de nous, peu importe ce qui se passe dans nos vies. Parfois, nous pouvons nous sentir comme si nous sommes dans une grotte sombre et ne pouvons pas trouver notre chemin. Ou nous pouvons nous sentir comme si nous sommes seulement ordinaires, une vieille roche avec rien de spécial. Mais à cause de Jésus, nous pouvons avoir un réel espoir ! Et l'espoir de Jésus est étonnant et surprenant !

Apportez le plaisir de jouer à la maison

Donnez à chaque équipe un approvisionnement des sacs en plastique refermables et autocollants « essayer à la maison ». Demandez aux enfants d'attacher un autocollant à un sac et d'écrire leur nom sur l'autocollant. Demandez aux enfants de placer leurs morceaux de pierre Géode dans le sac. Les chefs d'équipe peuvent garder les sacs dans les sacs d'équipe et les donner aux enfants afin de les apporter à la maison après la clôture de *Cave Adventure*.



Articles

- Sifflet ou autre moyen pour avoir l'attention
- Sacs en plastique pour sandwich zip (2 par équipe)
- CD *Sing & Play Rock Music** et lecteur CD
- Photocopies de Questions de conclusion : Passez le « Splash » (1 par équipe)

* disponible chez Group Publishing ou votre fournisseur Group VBS

Option 1 : PASSEZ LE « SPLASH »

LOW ENERGY

Avant l'arrivée de votre première rotation, remplir les sacs à sandwich avec de l'eau, et les fermer.

Accueillir les équipes à jour 1 de Sports et Jeux du Spéléologue et vous présenter.

Dites : Sports & Jeux du Spéléologue est la partie de jeu de notre aventure de la grotte où vous aurez la chance de courir, sauter, éclabousser, et jouer des jeux amusants ! C'est notre premier jour et notre premier match, donc nous allons l'utiliser pour apprendre, un peu, à se connaître les uns les autres.

Les équipes s'assoient dans leurs cercles genou à genou, et donner à chaque équipe un sac rempli d'eau.

1. Demandez à chaque équipe de commencer avec un enfant qui va être « Merci », qui va dire son nom et son âge et ensuite soigneusement passer le sac à la personne à sa gauche. Les équipes vont continuer à passer le sac et se présenter jusqu'à ce que le sac soit de retour à la personne « Merci ».
2. Demandez aux équipes se lever et se tenir plus éloignés dans leurs cercles de sorte qu'ils ne peuvent plus passer les sacs, mais devront les lancer. Les « Merci » peuvent parler d'un endroit où ils aimeraient aller spéléologie dans les montagnes, sous-marines, sur la plage, ou partout où ils peuvent imaginer et puis lancer le sac à la gauche. Les équipes vont continuer autour du cercle lançant le sac, en essayant d'empêcher éclabousser un autre membre de l'équipe. Si le premier sac éclats, donner à l'équipe un autre sac afin d'essayer de faire le tour du cercle, en commençant par la personne qui a été éclaboussé par le premier sac.
3. Si le lancer va bien et que les équipes voudraient essayer un autre tour, qu'ils disent où leur caverne spéciale irait - à la maison de leur meilleur ami, un autre pays, la piscine du quartier - lancer le sac avec une plus grande distance. Si vous souhaitez faire quelques tours de plus, que des membres de l'équipe partagent la chose la plus importante qu'ils prendraient avec eux dans une grotte, qui seraient avec eux pour une aventure de la grotte et ce qu'ils aimeraient voir dans une grotte.
4. Jouer le CD *Sing & Play Rock Music* en arrière-plan pendant que les équipes lancent les sacs et apprennent à se connaître. Après une chanson ou deux, ou lorsque toutes les équipes ont fini le jeu, fermer la musique et siffler.



Donnez à chaque chef d'équipe un document Questions de conclusion :
Passez le « Splash » et donner aux équipes un temps pour répondre. Après la discussion, Dîtes :

Aujourd'hui, notre découverte Cave Quest est que Jésus nous donne l'espoir. (Suivez-le !). Nous pouvons être heureux et célébrer que connaître Jésus signifie que vous aurez toujours une attente de quelque chose de bon - dans les bons moments et les moments tristes.

Questions de conclusion : Passez le « Splash »

Demandez :

? Que pensez-vous qui allait se passer au sac, rempli d'eau qui était lancé autour du cercle ?

? Qu'est-ce qui rendait ce jeu excitant ?

Dîtes : Nous ne pouvions pas savoir avec certitude quand le sac serait briser, mais c'était excitant d'attendre pour l'éclaboussure de l'eau fraîche ! Ce sentiment excitant d'attendre quelque chose de bien est un peu comme l'espoir. Avoir de l'espoir signifie que nous savons que quelque chose de bon s'en vient, même si nous ne savons pas avec certitude quand ou comment.

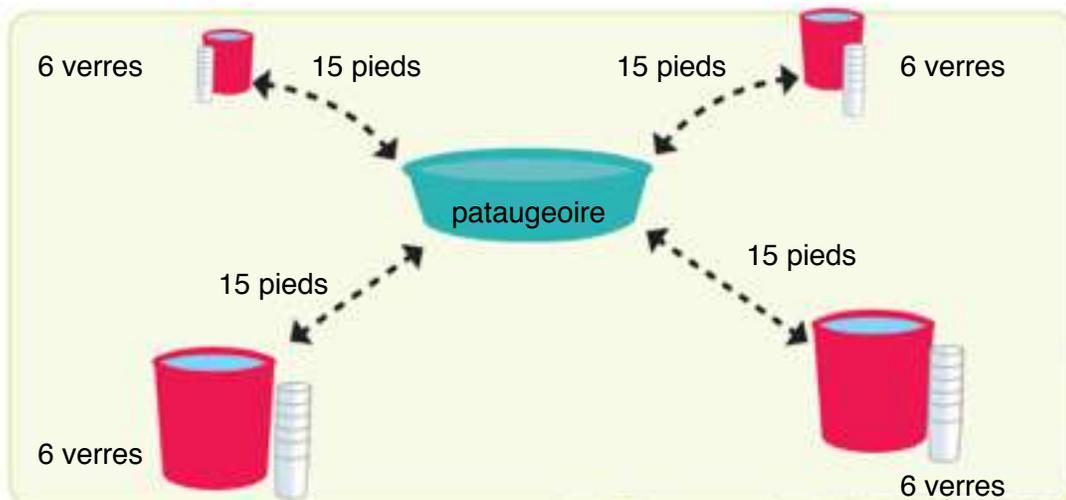
Permission de photocopier cette ressource de Cave Quest VBS de Groupe accordée pour l'utilisation de l'église locale. Copyright © 2016 Publishing Group, Inc., Loveland, CO. group.com/vbs

Option 2 : SAUTS D'ESPOIR



MEDIUM ENERGY

Avant l'arrivée des équipes Cave, placez la pataugeoire dans le centre de votre zone de jeu, et mettez les seaux autour de la pataugeoire (au moins 3 pieds de distance et à environ 15 pieds de distance de la piscine). Remplissez les seaux jusqu'au bord avec de l'eau, et placez une pile de 6 verres à proximité de chaque seau.



Articles

- Sifflet ou autre moyen pour avoir l'attention
- Verres en plastique de 5 onces (6 par équipe par rotation)
- Extra-grands seaux (1 par équipe par rotation)
- Pataugeoire pour enfants
- CD *Sing & Play Rock Music** et lecteur CD
- Photocopies de Questions de conclusion : Sauts d'espoir (1 par équipes)

* disponible chez Group Publishing ou votre fournisseur Group VBS



Si vous ne l'avez pas déjà fait, accueillir les équipes Cave à jour 1 de Spéléologue Sports et Jeux et vous présenter.

Dîtes : Pour ce jeu, vous aurez tous à travailler ensemble ! Un étang spéciale dans notre grotte appelée Salamander Pool a séché, et les salamandres, comme Sal, ont besoin de l'eau dans leur maison. Nous allons faire quelque chose de bon pour les salamandres et remplir la piscine avec de l'eau. Pensez-vous que nous pouvons faire ?



1. Demandez à chaque équipe de choisir un seau et de se placer en ligne à côté de leur lieu de départ. Que les chefs d'équipe s'assurent que tout le monde dans leur équipe ait un verre de la pile à côté de chaque seau.
2. Lorsque les équipes entendent le coup de sifflet, ils peuvent commencer en prenant un verre d'eau des seaux et le transférer à la piscine, mais ils doivent sauter pendant qu'ils se déplacent. Ne pas marcher, ne pas courir, ne pas glisser les verres d'eau à la piscine uniquement sauter. L'eau peut être prise de n'importe quel seau car tout le monde va travailler ensemble pour remplir Salamander Pool.
3. Clarifier les règles si nécessaire. Puis siffler pour démarrer le jeu. Comme les équipes travaillent, jouer le CD *Sing & Play Rock Music*. Demandez à vos assistants de vous aider à encourager les équipes comme ils essaient de remplir la piscine.

Après que tous les seaux sont vidés, éteignez la musique et siffler pour signaler la fin de la partie. Puis que des membres d'équipe empilent leurs verres près du seau où ils les ont pris et s'assoient en cercle genou à genou. Donnez à chaque chef d'équipe une copie des Questions de conclusion et permettre aux équipes quelques minutes pour discuter. Après discussion, rassembler tout le monde à proximité.

Même quand les choses ne vont pas exactement comme nous prévoyons, nous pouvons nous souvenir que Jésus nous donne de l'espoir. (Suivez-le!) Et peu importe comment les choses difficiles peuvent être parfois, nous pouvons toujours compter sur les bonnes choses à venir de Jésus, nous pouvons toujours avoir de l'espoir!

Questions de conclusion : Sauts d'espoir

Demandez :

? Qu'est-ce qui a rendu cela difficile de se rendre à Salamander Pool avec un verre rempli d'eau?

? Quelle chose vous aviez à faire la semaine dernière qui n'a pas fonctionné comme vous l'espérez? Peut-être il a plu un jour vous espérez jouer à l'extérieur ou vous avez perdu un jeu que vous pensiez gagner.

Dîtes : Il y a beaucoup de bonnes choses que nous pouvons espérer, un peu comme ce que nous avons essayé de faire aujourd'hui pour remplir Salamander Pool. Les choses ne vont pas toujours exactement comme nous espérons qu'ils soient, mais cela ne signifie pas que c'est stupide ou mauvais d'avoir de l'espoir.

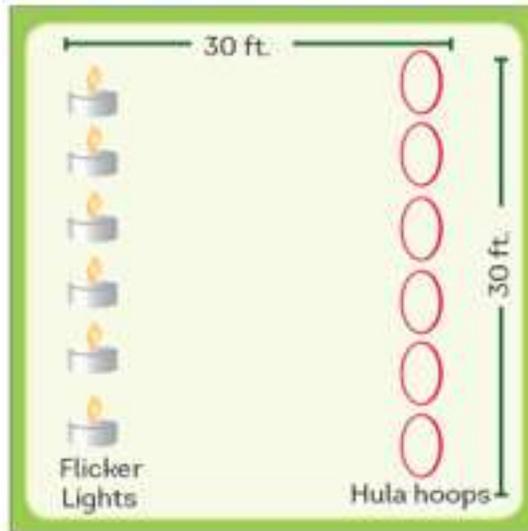
Permission de photocopier cette ressource de Cave Quest VBS de Groupe accordée pour l'utilisation de l'église locale. Copyright © 2016 Publishing Group, Inc., Loveland, CO. group.com/vbs



HIGH ENERGY

Option 3 : JOUER À CHAT (TAG LUMINEUSE)

Avant l'arrivée des équipes Cave, marquer les démarcations avec vos cordes, rubans, ou de la craie pour former une grande surface de 30 à 35 pieds carrés. Placer des groupes de six Lumières Flicker pour chaque équipe le long d'un côté de l'aire de jeu, puis placez un cerceau directement en face de chaque groupe de Lumières Flicker (sur le côté opposé de la zone de jeu). Remplissez également les bouteilles gicler avec de l'eau.



Articles



-  Sifflet ou autre moyen pour avoir l'attention
-  Lumières Flicker* (6 par équipe par rotation)
-  Cordes, rubans, ou de la craie pour marquer les limites
-  Cerceaux (1 par équipe par rotation)
-  4 bouteilles gicler
-  2 bandanas orange ou jaune

* disponible chez Group Publishing ou votre fournisseur Group VBS

Souhaitez la bienvenue aux équipes à jour 1 de Sports & Jeux du Spéléologue, et présentez-vous (si vous avez pas déjà).

Dîtes : Certains des premiers explorateurs de cavernes n'avaient pas des lumières électriques ou même des lampes de poche ou des projecteurs pour les aider à voir. Ils ont utilisé des torches et des bougies. Montrez une Lumière Flicker allumée. Dans ce prochain jeu, vous devez protéger votre bougie des extincteurs de sorte que vous ne soyez pas laissé dans le noir !

1. Inviter quatre membres d'équipe désireux d'être les extincteurs et les deux autres à être les briquets pour le premier tour. Donnez à chaque extincteur une bouteille de gicleur et aux deux briquets un bandana à porter ou à tenir.
2. Les extincteurs vont essayer de gicler toute personne qui portent un Flicker. Les briquets pourront dégeler ceux qui ont été giclé (marqué) par une simple touche sur l'épaule.
3. Que les extincteurs et briquets se répartissent le long du milieu de la zone de jeu. Demandez à tout le monde de se rassembler avec leurs équipes à un groupe de Lumières Flicker où chaque personne peut ramasser une lampe et l'allumez.
4. Expliquez que le but est d'arriver au camp de leur équipe (le cerceau en face de leur groupe de lumières) sans se faire giclé par un extincteur. S'ils sont giclé, ils doivent geler, couvrir leur Flicker avec une seule main, et attendre qu'un briquet les touche pour être en mesure de démontrer à nouveau leur lumière et se déplacer vers le camp de leur équipe.
5. Le tour se termine lorsque tous les membres d'équipe avec un Flicker sont dans leur camp avec leurs lumières. Comme le temps le permet, jouer quelques tours et permettre aux enfants et les chefs d'équipe à tour de rôle d'être les extincteurs et les briquets. Utilisez votre sifflet pour commencer et finir les tours.



Assurez-vous que tout les bouteilles gicler soient sur le réglage pour créer un jet d'eau, pas de brouillard.



Si vous avez un petit groupe d'enfants, réduire votre nombre de bouteilles à deux.

Découvertes

Pendant quelques tours à notre test sur le terrain, les extincteurs ont commencé à se tenir debout et garder les cerceaux, et il était donc très difficile pour les autres joueurs à réussir. Si vous voyez ceci pendant vos jeux, que vos extincteurs se déplacent dans l'aire de jeu à nouveau pour garder le plaisir et l'énergie du jeu pour tout le monde!

Après votre dernier tour, rassembler tout le monde autour de vous pour une discussion des Questions de conclusion. Demandez :

? Ce qui était facile ou difficile dans ce jeu ?

? Qu'en est-il d'avoir des briquets autour pour donné de l'espoir pendant le jeu ?

Sans les briquets, notre jeu aurait été beaucoup plus difficile à jouer! Les briquets nous ont sauvés quand nos lumières se sont éteintes, et nous ne pouvions pas continuer sans aide.

Jésus nous donne l'espoir. (Suivez-le !) Quand nous avons besoin d'aide, aussi. Dire brièvement aux équipes une façon que Jésus vous donne l'espoir - comme être capable de parler à Jésus à tout moment, partout où vous avez besoin d'aide.



JOUR 1 Le Café Caverne

Articles

- Maïs soufflé (3 once par participant)
- Graines de tournesol (une cuillerée par participant)
- Petits biscuits au fromage, tels que les craquelins Goldfish (3-once par participant): vous pouvez trouver sans gluten et des options collation craquelins sans produits laitiers dans la plupart des épiceries
- Collations de fruits (1 pièce par participant)
- Verres en plastique 3 onces (4 par table)
- Cuillères (2 par table)
- Verres en plastique 9 onces (1 par participant)
- Grands bols (3 par table)
- Photocopies « Aujourd'hui Caverne Café: Mélange santé » (1 par équipes)
- Photocopies de Carte du Chef Jour 1 (1 jeu par table)

Aujourd'hui au Café Caverne - Mélange santé

Les enfants d'âge préscolaire vont créer un mélange de savoureux d'explorateur avec une surprise spéciale pour rappeler à tous que

Jésus nous donne de l'espoir.

Avant l'arrivée des enfants d'âge préscolaire

Photocopie couleur un ensemble de cartes chef pour chacune de vos tables à partir de la page 11. Coupez les cartes le long des pointillés, puis collez-un jeu de cartes dans l'ordre numérique au milieu de vos tables.

Comptez le nombre de verres 9 onces en plastique dont vous avez besoin et mettre une collation de fruits dans le fond de chaque verre. Divisez votre nombre total de verres parmi vos tables et placer les verres en piles-avec les collations de fruits à l'intérieur-à côtés de l'Étape 1 Carte chef à chaque table.

Diviser les craquelins à saveur de fromage, graines de tournesol, et de maïs soufflé dans des bols (1 bol par ingrédient, par table). Placez deux verres de 3 onces dans les bols des biscuits et de pop-corn et 2 cuillères à soupe dans les bols de graines de tournesol. Placez le bol de graines de tournesol près de la carte de l'étape 1, le bol de craquelins au fromage près de la carte de l'étape 2, et le bol de pop-corn près de la carte de l'étape 3. Pour cette collation, chaque étape de préparation peut avoir deux membres d'équipe travaillant de chaque côté de la table. Les équipes devront savoir qu'ils ont fini quand ils ont fait un mélange de grignotines dans toutes les verres 9 onces de leur table.

Découvertes

Même si nous avons fait des suggestions pour les grignotines salées à inclure dans votre mix, vous pouvez choisir d'autres options que vous le souhaitez. Juste être conscient de rester loin d'arachide et de noix pour le bien des allergies alimentaires les plus courantes et graves. Nous encourageons également une petite gâterie sucrée, comme la collation de fruits, car elle permettra de faire le lien entre la collation et Le verset clé de la Bible de la journée.



Placez les « wet ones » à chaque table, et faire un échantillon complété de la collation pour montrer aux enfants d'âge préscolaire et les chefs d'équipe.

Il est nécessaire d'utiliser des tables basses pour votre collation le premier jour afin que les enfants d'âge préscolaire puissent facilement atteindre les ingrédients. Cela pourrait être plus facile d'avoir les enfants d'âge préscolaire faire les collations dans la classe des préscolaire si elle comprend déjà des tables faites pour vos plus petits spéléologues. Si vous faites la collation dans la classe préscolaire, il suffit d'utiliser des plateaux ou chariots pour déplacer la collation fini de votre salle à manger pour plus tard.



Rappelez-vous...

Pour les enfants souffrant d'allergies alimentaires, savoir quelles parties de la collation d'aujourd'hui sont bien pour eux de manger. Préparer les variations des collations à l'avance, et mettre le nombre de l'équipe sur la carte « Aujourd'hui au Café Caverne » pour chaque plateau avec un avertissement aux allergies et joindre une note adhésif à l'assiette, verre, ou bol avec le nom de l'enfant et chaque modification apportée. Demandez à votre équipe de cuisine de livrer des plateaux avec des alternatives d'allergie. Soyez sûr de vérifier soigneusement les listes d'ingrédients, comme la nourriture est faite dans des installations qui traitent également avec des arachides.

Bienvenue au service de la collation

Saluez chaleureusement les enfants d'âge préscolaire comme ils viennent dans la zone de collation, présentez-vous, et accueillez-les tous à la cuisine du Café Caverne. Rassemblez les équipes d'âge préscolaire dans une zone loin de la nourriture pour expliquer la savoureuse collation d'aujourd'hui.

Dîtes : Aujourd'hui, vous allez faire quelque chose de très spécial pour tout le monde à *Cave Quest VBS*, vous êtes faites la collation d'aujourd'hui ! Nos délicieuses collations, cette semaine, aideront chacun à nous rappeler les choses importantes que nous apprenons chaque jour. Aujourd'hui, nous apprenons que **Jésus nous donne de l'espoir**. Lorsque vous entendez ces mots, Jésus nous donne l'espoir, nous allons tous crier « **Suivez-le !** » et pointer avec les deux mains. Pointez pour démontrer la motion de réponse, et inviter les enfants à pratiquer la réponse avec vous quelques fois. Souriez et affirmer les équipes d'apprendre le point et la réponse d'aujourd'hui.



Découvertes

Lors de notre test sur le terrain, l'approche de la ligne d'assemblage a bien fonctionné! Chaque enfant d'âge préscolaire aimait et comprenait son rôle de simple chef, spéciale dans la création des collations. Que l'équipe de cuisine surveille les collations après qu'ils sont assemblés et ajouter des ingrédients à celles qui semblent en manquer une partie.



**BRIGHT
IDEA**

Chaque jour, préparer chaque plateau de collation pour un maximum d'équipe de Cave de votre VBS en sorte que chaque équipe en aura assez. Cela va être plus facile de passer les plateaux au moment de la collation. Les extras peuvent nourrir les bénévoles et le personnel de l'église. Nous recommandons un maximum d'équipe de six - cinq enfants et un leader.

Dîtes : Quand nous faisons notre Mélange Santé aujourd'hui (montrez votre échantillon complété), rappelez-vous qu'ils sont pour notre temps de collation un peu plus tard aujourd'hui - nous ne mangeons pas la nourriture maintenant. Nous allons attendre de manger avec tous nos amis ici à *Cave Quest* !

Demandez à chaque équipe préscolaire de se rassembler autour d'une table collation. Expliquez brièvement aux enfants d'âge préscolaire et les chefs d'équipe comment ils vont tous avoir une tâche dans l'assemblage des collations en ajoutant un ingrédient à la fois dans les verres de collation et leur transmettre à l'autre dans leur ligne d'assemblage, ils peuvent regarder les images de cartes chef d'aide pour chaque tâche (et les chefs d'équipe peuvent lire les instructions sur les cartes selon les besoins). Puis demandez à chacun de nettoyer leurs mains avant de commencer la préparation de la collation.

Tandis que des équipes d'âge préscolaire travaillent sur la nourriture, demandez à votre équipe de cuisine de préparer les verres d'eau pour tous les participants à votre VBS et les placer sur les plateaux de collation pour la collation. Votre équipe de cuisine peut aussi ramasser les verres de collation finis à partir des tables préscolaire à ajouter aux plateaux de collation.





Inquiet des germes ? Demandez aux équipes de nettoyer soigneusement les mains avant et après d'avoir fait les collations avec des nettoyeurs antibactériens que vous avez placé à chaque table. Les chefs d'équipe peuvent rappeler à leurs enfants d'âge préscolaire de ne pas mettre leurs doigts dans leur bouche pendant qu'ils préparent de la nourriture !

Cartes Chef



Étape 1 : Mettre 1 cuillère de graines de tournesol dans chaque verre - essayer de couvrir et de cacher le fruit surprise spécial! Puis, passer chaque verre au Craquelins.



Étape 2 : Utilisez un verre dans le bol pour mettre un petit verre de biscuits au fromage dans chaque tasse sur le dessus des graines de tournesol. Puis, passer chaque coupe au Popcorn.



Étape 3 : Utilisez un verre dans le bol pour mettre 1 petit verre de pop-corn dans chaque verre sur le dessus de l'autre nourriture délicieuse. Votre popcorn termine chaque collation! Passez chaque verre à la fin de votre table pour être récupéré par l'équipe de cuisine.



Étape 4 : Les équipes d'âge préscolaire assemblent les verres, votre équipe de cuisine peut organiser 6 collations, verres d'eau, et serviettes de table - avec une copie de carte « Aujourd'hui Café Caverne » sur un plateau pour chaque équipe de votre VBS. Si vos verres d'eau ne tiennent pas sur vos plateaux, il suffit de les disposer sur des plateaux séparés que votre équipe de cuisine peut utiliser pour fournir de l'eau lors de la collation.

Bénédition

Diriger les enfants d'âge préscolaire dans une prière pour les collations qu'ils viennent de préparer pour les autres à Cave Quest VBS. Vous pouvez remercier Dieu pour la semaine à venir et pour toutes les façons tout le monde va apprendre que **Jésus nous donne de l'espoir.**

Heure de la collation

Lorsque tous les équipes sont arrivés et ont trouvé un endroit pour s'asseoir, sonner le Cave Clacker (ou un autre bruit fort) pour attirer l'attention de tout le monde. Accueillir les équipes au Café Caverne, et annoncer avec enthousiasme que les enfants d'âge préscolaire ont préparé la collation d'aujourd'hui. Si les préscolaire mangent avec tout le groupe, que tous les remercie dans une acclamation et des applaudissements reconnaissants.

Pour aujourd'hui, puisque les enfants d'âge préscolaire sont trop petites pour porter les plateaux, les chefs d'équipe invitent deux enfants désireux de leur équipe venir chercher un plateau de collations et de verres d'eau pour servir les enfants d'âge préscolaire en premier. Une fois que tous les équipes d'âge préscolaire ont un plateau de collation et de l'eau, les membres de l'équipe élémentaires peuvent prendre un plateau et verres d'eau pour son propre équipe. Votre équipe de cuisine peut donner des plateaux avec des collations préparés pour les allergies uniques ou des besoins alimentaires.

Dîtes : Les enfants d'âge préscolaire ont fait un travail merveilleux pour assembler notre collation aujourd'hui, et il y a une surprise dans le Mélange Santé ! Dans une minute, vous aurez la chance de voir ce que c'es t! Lavons nos mains abord; puis des personnes de prière peuvent prier pour la collation de votre équipe. Les chefs d'équipe, vous pouvez prendre la carte « Aujourd'hui au Café Caverne » comme guide pendant que tout le monde mangent le Mélange Santé.

Conclusion

Lorsque vous entendez le signal de votre directeur VBS, demandez aux équipes de jeter leurs ordures dans les poubelles. Puis laissez les enfants aller à leur prochaine station.

Demandez à votre équipe de cuisine pour ramasser les tapis de l'équipe ou des couvertures, essuyer (si vous manger à l'intérieur), et placer la cuisine et le coin collation avant leur départ. Diriger dans un cri de joie pour le succès de la première journée au Café Caverne !



JOUR 1

Aujourd'hui au Café Caverne

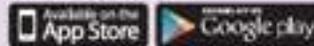
MÉLANGE SANTÉ

Chef d'équipe, que les enfants commencent à manger, lire à haute voix le verset de la Bible d'aujourd'hui : « **Car tu es mon espérance, Seigneur Éternel !** » (Psaume 71.5).

Comme votre équipe découvre la surprise dans le bas du mélange de la collation, inviter les enfants à raconter comment ils aimeraient savoir qu'il y avait quelque chose de spécial dans leur collation.

Dîtes : **Ce qui est excitant et ce sentiment d'espoir que nous avons au sujet de la surprise dans la collation est un peu comme l'espoir que nous pouvons avoir au sujet de Jésus. L'espoir veut dire que quelque chose de bon va arriver, et les bonnes choses au sujet de Jésus sont beaucoup plus gros et plus étonnante qu'une collation de fruits !**

"Download the free Bible Buddies app! Snack's a great time to wow kids with the Bible focus on your smart device!"



Permission to photocopy this resource from Group's Cave Quest VBS granted for local church use. Copyright © 2016 Group Publishing, Inc., Loveland, CO group.com/vbs

JOUR 1

Aujourd'hui au Café Caverne

MÉLANGE SANTÉ

Chef d'équipe, que les enfants commencent à manger, lire à haute voix le verset de la Bible d'aujourd'hui : « **Car tu es mon espérance, Seigneur Éternel !** » (Psaume 71.5).

Comme votre équipe découvre la surprise dans le bas du mélange de la collation, inviter les enfants à raconter comment ils aimeraient savoir qu'il y avait quelque chose de spécial dans leur collation.

Dîtes : **Ce qui est excitant et ce sentiment d'espoir que nous avons au sujet de la surprise dans la collation est un peu comme l'espoir que nous pouvons avoir au sujet de Jésus. L'espoir veut dire que quelque chose de bon va arriver, et les bonnes choses au sujet de Jésus sont beaucoup plus gros et plus étonnante qu'une collation de fruits !**

"Download the free Bible Buddies app! Snack's a great time to wow kids with the Bible focus on your smart device!"



Permission to photocopy this resource from Group's Cave Quest VBS granted for local church use. Copyright © 2016 Group Publishing, Inc., Loveland, CO group.com/vbs

JOUR 1 Clôture de la

Préparez-vous

- Voir si le leader de Spotlight a le diaporama de Spotlight prêt.
- Pratiquez le moment de révéler les différentes pièces du casse-tête numérique *What Is It?* avec votre équipe des médias pour vous assurer que chaque image soit révélée au moment et de la durée appropriée. Vous allez donner aux enfants un petit morceau d'une photo avec chaque diapositive, donc il est important de prendre votre temps et ne pas révéler des choses trop vite.
- Passez en revue la journée avec vos assistants adolescents afin qu'ils sachent quand aider pour le chant et aider pour les besoins des médias.
- Plusieurs minutes avant la clôture de *Cave Quest*, commencer à jouer le CD *Sing & Play Rock Music*. Cela va créer une atmosphère de plaisir et accueillant pendant que les équipes entrent.

Bienvenue aux spéléologues

Dîtes : Pendant que nous attendons pour nos équipes, nous allons célébrer la Lumière du monde et chanter notre chanson thème, « He is the light » ou « Il est la lumière ». Quand nos amis vont nous entendre chanter, ils sauront que la clôture de *Cave Quest* est sur le point de commencer.



Les diriger à chanter « He is the light » ou « Il est la lumière. » Les paroles sont à la page 85.

Bienvenue à notre toute première clôture *Cave Quest* ! Je suis [nom], et chaque jour nous allons conclure notre aventure avec des activités amusantes qui nous aideront à apprendre tout au sujet de Jésus-la lumière du monde entier. Célébrer Jésus est un outil formidable pour commencer et finir toutes les aventures !

Soyez sûr que vos équipes arrivent à temps pour cette célébration quotidienne.

Visionnez le « Spotlight »

Dîtes : Chaque jour à clôture *Cave Quest*, nous allons voir un Spotlight mettant en vedette certains d'entre vous spéléologues spectaculaires de *Cave Quest VBS*. Vous aurez tous la chance de voir vos visages sur l'écran pendant toute la semaine. Regardons !

Articles nécessaires pour chaque jour

- ➔ Sifflet
- ➔ Bible
- ➔ CD *Sing & Play Rock Music* version pour leader*
- ➔ Lecteur CD/DVD
- ➔ Écran pour le diaporama Spotlight
- ➔ Microphone/système sonore
- ➔ Casque Spéléologue*
- ➔ Équipement de spéléologie

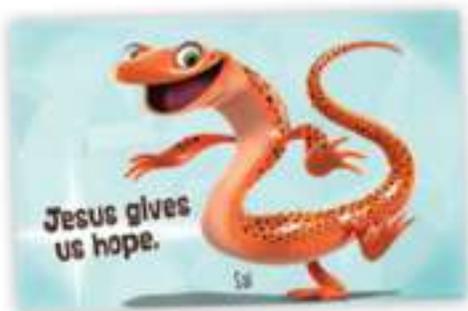
Articles - Jour 1

- ➔ Affiche Jour 1 Thème biblique*
- ➔ « What Is It? » casse-tête numérique (de group.com/vbsTools)
- ➔ Bracelets « Watch For God »
- ➔ Exemple de la Carte Aventure de la Bible Jour 1 (Deep Bible Quests Leader)

*disponible chez Group Publishing ou votre fournisseur Group VBS



Lorsque vous révisez chaque jour, le faire rapidement. (Ne le laissez pas traîner!) La révision n'est pas seulement pour les enfants - c'est pour les parents, les gardiens, et les grands-parents aussi. Vous avez un auditoire captivé!



Jouer Spotlight VBS qui a été préparé au cours de la journée. Après les applaudissements, passer à une révision rapide de la journée.

Révision de la journée

Dîtes : Chaque jour pendant *Cave Quest*, nous allons apprendre un **Thème biblique**, une **vérité importante à se rappeler de la Bible**. Montrer une Bible. **Aujourd'hui nous avons appris que Jésus nous donne de l'espoir. (Suivez-le !)**

Lorsque les choses se corsent à l'école, des membres de la famille meurent, ou nous déménageons et laissons derrière nos amis, nous pouvons nous sentir comme s'il n'y a aucun espoir. Ces problèmes peuvent sentir tellement énorme et si écrasante. Mais Jésus, la lumière du monde, nous donne de l'espoir. Quand Jésus nous donne l'espoir, il dit, « Croyez-moi. Je suis encore plus grand que vos problèmes ».

Demandez à un volontaire pour tenir l'affiche Jour 1 Thème biblique. **Toute la semaine, nous allons apprendre à connaître des amis Mémoire uniques, qui nous aideront à se rappeler ce que nous avons appris.** Montrer l'affiche.

Aujourd'hui, nous avons rencontré Sal. Les salamandres comme Sal passent par beaucoup de changements avant qu'ils puissent ramper et explorer une caverne ... ou même respirer en dehors de l'eau! Ils ont à espérer beaucoup en attendant, non? Quand vous voyez Sal, vous pouvez vous souvenir que Jésus nous donne de l'espoir. (Suivez-le !) Votre ami Mémoire-biblique Sal a le verset de la Bible spéciale du jour imprimé sur lui.

Toute la semaine, nous allons apprendre de véritables histoires de la Bible. Levez votre Bible. Je vous ai entendu apprendre quelque chose d'incroyable dans Aventure profonde de la Bible aujourd'hui. Demandez :

Vu que je ne suis pas avec vous, qui peut me dire ce que vous avez appris ? Prenez le micro, et inviter quelque enfants à partager.

Le peuple de Dieu étaient désespérés et vaincus. Ils attendaient et espéraient un signe de l'amour de Dieu. Attendre était difficile et frustrant (taper du pied comme si vous êtes en attente), mais Jésus, la lumière du monde, est finalement venu! Jésus a donné au peuple de Dieu de l'espoir, et Jésus nous donne de l'espoir. (Suivez-le !) Avoir de l'espoir nous donne la force de faire face à nos problèmes. Lorsque nous devons attendre que quelque chose change, l'espoir nous enseigne la patience. L'espoir nous donne aussi de l'encouragement que quelque chose de mieux, plus lumineux et plus grand est à venir. Fêtons l'espoir que Jésus apporte et chantons « My Hope is in the Lord » ou « Mon espoir est dans le Seigneur ».



Diriger le chant « My Hope Is in the Lord » ou « Mon espoir est dans le Seigneur. » Les mots sont à la page 88. Dîtes les paroles et les mouvements avant de chanter.

Trouvez l'espoir

Dîtes : Jésus nous donne de l'espoir. (Suivez-le !) Espérer c'est attendre et souhaiter quelque chose de bien va se passer. Nous attendons beaucoup de bonnes choses qui vont se produire dans nos vies.

Nous attendons une minuterie pour nous dire quand nos cookies aux pépites de chocolat sont cuits dans le four. Nous attendons pour la fin de la classe ou pour la pause de l'été. Nous attendons pour nos anniversaires ou pour la naissance d'un nouveau frère ou d'une sœur.

Parlez d'un moment où vous avez dû attendre pour quelque chose. **Y'a t-il quelque chose que vous ne pouvez pas attendre de faire cet été ? Tournez à un ami dans votre équipe et terminer cette phrase, « Je ne peux pas attendre pour ... ». Par exemple, peut-être vous ne pouvez pas attendre de dormir chez un ami ce week-end, ou vous ne pouvez pas attendre d'aller visiter vos grands-parents cet été. Peut-être que vous ne pouvez pas attendre de voir un nouveau film. Prévoyez du temps pour les équipes à partager. Dîtes-moi certaines des choses que vous ne pouvez pas attendre !**

Des choses comme [répéter certaines des choses que les enfants criaient, comme les anniversaires, de nouveaux privilèges, des voyages et de nouvelles responsabilités] **sont des choses amusantes et excitantes à espérer.**

Mais parfois, la vie est dure et nous espérons de grandes importantes, choses qui changent la vie. C'est difficile d'être optimiste quand vous êtes malade, quand quelqu'un que vous aimez meurt, ou lorsque vous êtes effrayé ou perdu. Pendant ces périodes, cela peut sembler que rien de bon ne peut sortir de cela. Cela peut sembler comme tout espoir a disparu.

Découvrez le casse-tête numérique

Dîtes : Dans la Bible, le peuple de Dieu se promenaient dans les ténèbres. Maintenant, cela ne signifie pas que c'était réellement sombre, comme la nuit; mais ils n'avaient pas de leader. Ils ont dû quitter leurs foyers et vivre dans un autre pays sous le règne d'un autre roi.

Même s'ils se sentaient découragés, ils savaient quelque chose de bien allait arriver. Une lumière viendrait dans cette obscurité. Ils ne pouvaient pas le comprendre ou le voir; ils ne possédaient pas la grande image - encore! Essayons quelque chose pour voir à quoi cela ressemble.

Je vais mettre un morceau d'une image vraiment cool à l'écran. Un peu comme un petit morceau d'un casse-tête. Faites un caucus en équipes et essayer de découvrir ce que l'image est. Je vais vous donner 15 secondes. J'espère, vous pouvez le découvrir !

Montrer la première image à tous. Laissez-le sur l'écran pendant que les équipes devinent, et laissez le temps aux équipes de discuter de leurs réponses. Demandez :

? Comment as-tu fais ? Qu'est-ce que c'est ? Prenez quelques réponses. Après le partage, répondre en disant, « Je ne suis pas sûr » ou « Je ne sais pas. Peut-être que ça y est. Nous devons attendre et voir ».



Ne perdez pas l'espoir ! Voici une autre partie de l'image. Afficher la deuxième image. Laissez-le sur l'écran pendant que les équipes devinent. **Retournez à vos équipes et devinez à nouveau. Vous avez 15 secondes.** Prévoyez du temps pour les équipes de discuter de leurs réponses. **Bon, c'est le temps de deviner.** Demandez :

? Qu'est-ce que c'est ? Prenez quelques réponses. Après le partage, répondre en disant, « Je ne suis pas sûr » ou « Je ne sais pas. Peut-être que ça y est. Nous devons attendre et voir ».

? Comment vous sentez-vous en ce moment ? Demandez aux enfants de crier leurs réponses.

Découvrir l'image est un travail difficile. Peut-être que vous êtes frustré ! Peut-être vous voulez juste d'abandonner. C'est comme dans la vie. Lorsque les choses se corsent à l'école, à la maison, ou avec nos amis, nous pouvons vouloir abandonner. Quand Jésus nous donne l'espoir (Suivez-le !), dit : « Il va donner un sens un jour. Vous verrez la grande image ».



Ajoutons un autre morceau à l'image. Afficher la troisième image. Laissez-le sur l'écran pendant que les équipes devinent. **Faites un caucus dans vos équipes et essayer de deviner.**

Prévoyez du temps pour les équipes de discuter de leurs réponses. Demandez :

? Et cette fois-ci ? Qu'est-ce que c'est ? Après le partage, répondre en disant, « Je ne suis pas sûr » ou « Je ne sais pas. Peut-être que ça y est. Nous devons attendre et voir ».

Parfois, espérer une réponse ou comprendre les choses prend plus longtemps que prévu. Ajoutons une autre pièce à notre casse-tête pour voir si nous pouvons enfin comprendre. Afficher la quatrième image. Laissez-le sur l'écran pendant que les équipes devinent. Prévoyez du temps pour les équipes de discuter de leurs réponses. Demandez :



? Qu'est-ce que c'est ? Prenez quelques réponses.

Je suis tellement frustré. Je veux arrêter, et je ne veux plus attendre. Voyons ce que l'image est. Montrez la cinquième image.

Hou la la ! Il nous a fallu plusieurs fois pour comprendre que l'image était un scarabée !

Nous ne comprenons pas immédiatement. Dans la vie, parfois, nous ne verrons pas la grande image jusqu'à la fin; mais parce que **Jésus nous donne l'espoir. (Suivez-le !)**, nous allons voir un aperçu le long du chemin. Demander:

Comment c'était d'attente pour la révélation de l'image et d'espérer quelque chose de bien se passe? Inviter une couple d'enfants à partager.

Lorsque nous attendons quelque chose de bon se produise, cela pourrait qu'il n'arrive pas tout de suite. Nous devons faire confiance à Jésus pour nous montrer la grande image. Alors que nous attendons, **Jésus nous donne de l'espoir. (Suivez-le !)**.

Il nous donne l'espoir à travers l'encouragement des amis et la famille. Jésus nous donne l'espoir à travers la prière. Nous pouvons prier et demander pour de l'espoir. Il nous donne l'espoir à travers la Bible. Notre verset de la Bible dit : « Car tu es mon espérance, Seigneur Éternel ! ». Chantons « Moi, j'ai décidé de suivre Jésus ». Dans cette chanson, « il me donne de l'espoir pour chaque nouvelle journée ». N'est-ce pas génial ?



Les diriger à chanter « I Have Decided to Follow Jesus. » ou « Moi, j'ai décidé de suivre Jésus. » Les mots sont à la page 86.

Expliquez vos Observations de Dieu®

Dîtes: **Vous chantez bien! Jésus, le Fils de Dieu, est la lumière du monde entier. Il apporte l'amour et l'espoir dans le monde chaque jour. Pour voir l'espoir et l'amour qu'il apporte, nous pourrions avoir à apprendre la rechercher! Ainsi, lorsque vous partirez d'ici aujourd'hui, veillez pour voir Dieu. Tenez un bracelet « Watch for God ». Utilisez votre bracelet pour vous rappeler que quand vous voyez quelque chose d'incroyable, merveilleux, mystérieux, joyeux ou puissant - c'est Dieu qui est à l'œuvre !**

Sortez les « Cartes de Aventure biblique »

Dîtes : **Chefs d'équipe, quand vous avez quitté Aventure profonde de la Bible aujourd'hui, vous avez eu quelque chose de cool - un paquet de Cartes Aventure biblique qui ressemblent à ceci. Montrer une Carte Aventure biblique pliée. S'il vous plaît prendre les Cartes Aventure biblique du sac d'équipe. Ne pas les passez encore. Pausez tandis que les dirigeants sortent les cartes de leurs sacs.**

Celles-ci ont un indice caché à l'intérieur de quelque chose qui va se passer demain. Devrais-je jeter un regard ? Montrez la carte pliée et commencer à déchirer l'autocollant, comme si vous allez regarder. Puis arrêter. Non ! Juste quand je serai à la maison !





The Deep Bible Quest Leader montrera les Bible Quest Maps pendant les activités de cette station, puis en donnera assez à chaque chef d'équipe pour chaque membre d'équipe, y compris le chef d'équipe. Les chefs d'équipe vont garder les Bible Quest Maps dans le sac de l'équipe jusqu'à la clôture de Cave Quest.

Retournez-vous et regardez tous les membres de la famille impressionnants et amis qui viennent vous ramener à la maison. Dirigez les enfants à regarder vers la section VIP. Levez votre bras et saluez ces gens merveilleux! Pause. Maintenant, arrêtez ! Ce bras qui est en l'air ... maintenez-le en face de vous comme celui-ci. Démontrer tenir votre main en face. Les chefs d'équipe, donner à chaque personne une Carte Aventure biblique. Rappelez-vous, ne pas l'ouvrir jusqu'à ce que vous arrivez à la maison!

Lorsque vous rentrez chez vous, utilisez vos cartes pour raconter à votre famille tout ce que vous avez appris aujourd'hui dans Aventure profonde de la bible. Vous avez le message le plus important à partager - la parole de Dieu !

Fermez la aventure de la journée

Dîtes : Nous avons eu une bonne première journée à Cave Quest VBS. Vous êtes super à célébrer la lumière du monde, Jésus. J'ai hâte à demain pour une autre aventure formidable avec vous tous les super spéléologues !

Avant de terminer notre clôture Cave Quest, Gestionnaires de Matériaux, aider vos chefs d'équipe à recueillir les étiquettes de nom et Amis Mémoires-bibliques et les mettre tous dans votre sac d'équipe. Et les enfants, assurez-vous d'apporter vos pierres Géode de Station Imagination à la maison !

Prévoyez au moins une solide minute pour ces détails finaux. Lorsque les équipes ont fait la collecte des tags de nom et Amis Mémoires, que les leaders d'équipe lèvent la main de sorte que vous pouvez voir ceux qui l'ont fait et qui ont besoin de plus de temps. Dirigez les chefs d'équipe à placer leurs sacs d'équipe à côté de leur signe d'équipe à la fin de chaque jour VBS.

Ensuite, faire des annonces, demandez à une personne de prière pour prier, et inviter les parents ou gardiens d'enfants à se présenter pour prendre leurs enfants. Jouez le CD *Sing & Play Rock Music* pendant que les parents viennent chercher leurs enfants. Merci Dieu pour une première journée formidable à Cave Quest VBS.