

DES SPORTS CLUB



Ceci est la première
ébauche et sera mis à jour,
bientôt avec plus
ressources.

Veillez envoyer votre
Commentaires à
info@truewaykids.com



Avant

toi

commencer

Avant de commencer

OBJECTIFS

Avant de créer un club pour enfants, l'équipe concernée doit se demander : « Pourquoi voulons-nous faire cela ? ou peut-être plus précisément, « pourquoi le pasteur et les dirigeants de l'église veulent-ils que nous fassions cela ?

Quelle que soit la vision du club, toutes les personnes impliquées doivent être claires sur ses objectifs, se sentir capables de les partager et d'être à la hauteur de ces objectifs.

Assurez-vous que les objectifs de votre direction de ce club sont clairs et acceptables. Les objectifs du club doivent être considérés en relation avec :

- Les enfants ?
- Leurs familles?
- Votre église ou organisation ?
- Votre communauté?

LIEU

Il existe de nombreuses options de lieux lorsqu'il s'agit d'organiser un ministère hebdomadaire auprès des enfants ou un club de vacances d'une semaine. Si vous avez la chance de disposer des installations adéquates dans votre église, cela peut être le choix évident. Cependant, il vaut la peine de se demander s'il existe une variété d'options dans votre communauté qui répondront aux besoins du club que vous envisagez, et si un autre lieu répondrait mieux à vos besoins. Souvent, les clubs communautaires et les écoles locales disposent d'équipements plus appropriés, d'équipements modernes, ont mis en place des politiques de sécurité et constituent déjà un lieu de rencontre établi par la communauté locale non confessionnelle.

Quel que soit le lieu que vous choisissiez pour diriger le ministère auprès de vos enfants, voici quelques facteurs à prendre en considération :

- Il doit être adapté aux types d'activités prévues. Dispose-t-il d'une cuisine pour préparer des collations et des rafraîchissements ? Les sanitaires sont-ils adéquats ? Y a-t-il un grand espace pour les jeux de groupe ? Est-ce un environnement sûr et sécurisé ? D'autres membres du public pourraient-ils accéder à l'espace ?
- En règle générale, il est suggéré qu'un minimum de 25 pieds carrés par enfant soit disponible pour les 5 à 8 ans et idéalement une toilette et un lavabo pour 10 enfants.
- Les installations de restauration, si elles doivent être utilisées, doivent répondre aux exigences légales (Remarque : aucun enfant ne doit avoir un accès sans surveillance à la cuisine)
- Êtes-vous en mesure d'utiliser l'espace avant et après les séances pour l'installation et le nettoyage ? Si vous gérez un Club de Vacances d'une semaine, êtes-vous en mesure de laisser la chambre préparée pour le lendemain ou devrez-vous faire vos valises à la fin de chaque journée ?
- Est-il disponible aux heures et aux dates souhaitées ? Ne présumez pas que ce sera le cas. Vérifiez la disponibilité dès que possible et effectuez une réservation dès que vous êtes sûr de vouloir utiliser le lieu. Si vous utilisez de l'espace

à l'intérieur de l'église, assurez-vous que les autres ministères savent que vous l'utilisez et que l'état dans lequel vous souhaitez conserver la pièce. Que se passerait-il s'il y avait un événement soudain, comme un enterrement ? Cela gênerait-il l'espace disponible pour le club ?

• Si vous utilisez un bâtiment communautaire, combien cela coûtera-t-il ? Est-ce dans les limites du budget ? Pourriez-vous bénéficier d'une réduction sur les réservations de groupe ?

LÉGALITÉS

Assurance – Assurez-vous que la police de votre église locale couvre le club dans son ensemble et toutes les activités spécifiques que vous envisagez d'y inclure. Particulièrement important s'il n'est pas géré par l'église.

Les enfants ont besoin d'un consentement parental distinct ou d'une section distincte sur le formulaire de consentement général.

L'ÉQUIPE

Le ministère auprès des enfants est une excellente opportunité de travail d'équipe ; cependant, vous devez vous assurer de disposer d'une équipe complète, adaptée et préparée avant de commencer. Tous ceux qui seront des leaders adultes dans le ministère doivent être sélectionnés conformément à la politique de protection des enfants de votre église locale.

Légalement, vous devez vous assurer qu'il y a des dirigeants adultes adéquats pour le nombre d'enfants que vous prévoyez avoir fréquenté le club. (Remarque : « adulte » signifie plus de 18 ans. Les adolescents plus âgés peuvent être d'une grande aide et être un modèle important pour les jeunes enfants ; cependant, ils ne doivent pas être comptés comme des adultes dans la catégorie adulte : enfant).

Vous ne devez pas accepter plus d'enfants que ce qui est autorisé par le ratio adulte/enfant de votre église locale. Vous trouverez ci-dessous le ratio recommandé que nous utilisons.

De 0 à 2 ans - 1 animateur pour 3 enfants (1:3)

De 2 à 3 ans - 1 animateur pour 4 enfants (1:4)

De 3 à 8 ans - 1 animateur pour 8 enfants (1:8)

Pour les plus de 8 ans - 1 animateur pour les 8 premiers enfants suivi de 1h12

(c'est-à-dire que 32 enfants auraient besoin de 3 animateurs)

Lorsque les groupes sont mixtes, il est fortement recommandé d'avoir un leader homme et femme.

Il est également conseillé d'avoir des membres supplémentaires dans l'équipe qui peuvent intervenir à la dernière minute si quelqu'un n'est pas en mesure de terminer. Les responsables de rôles spécifiques devraient également avoir un assistant s'ils ne sont pas en mesure d'y assister.

RÔLES SPÉCIFIQUES

Il est essentiel que chacun sache ce que l'on attend de lui et soit conscient des devoirs et responsabilités des autres membres de l'équipe au sein de l'équipe.

Voici les rôles spécifiques qui doivent être attribués aux membres de l'équipe.

les rôles:

INSCRIPTION

Aucun enfant ne doit être autorisé à participer au club sans un formulaire de consentement signé par une personne ayant la responsabilité parentale. Il est conseillé de renvoyer tous les formulaires de consentement avant le premier jour du club pour éviter une inscription excessive et prévoir des exigences particulières (rappelez-vous le lieu, le nombre d'animateurs, l'âge des enfants, les activités et les objectifs). aura un effet limitatif sur le nombre total que vous pourrez accueillir dans le Club).

L'inscription préalable est également essentielle pour répondre à d'éventuelles allergies alimentaires ou exigences diététiques, aux besoins d'apprentissage individuels et aux conditions médicales spécifiques.

Chaque adulte et enfant du club doit être muni d'un badge nominatif (des modèles sont fournis dans nos packs VBS / Holiday Club.) Tout adulte ou enfant aperçu sur les lieux sans badge doit être interpellé.

CHEFS D'ÉQUIPE (et assistants)

Chaque équipe doit avoir un leader clair qui est assisté par un assistant pour s'occuper de toutes les pratiques pendant que le leader dirige l'activité du groupe. Dans les groupes mixtes, il est recommandé d'avoir un mâle et une femelle. Ces adultes seront l'interlocuteur principal des enfants de leur équipe et devront fournir de bons modèles en termes de participation aux activités, d'animation de discussions, de comportement et de plaisir !

AUTRES RÔLES

Vous aurez besoin de personnes capables de couvrir avec succès d'autres aspects de la gestion du club. Voici quelques domaines de réflexion :

- ❖ Publicité.
- ❖ Administration.
- ❖ PREMIERS SECOURS.
- ❖ Nettoyage.
- ❖ Installation.
- ❖ Drame.
- ❖ Craques.
- ❖ Restauration.

COORDINATEUR

Vous devrez nommer un coordinateur pour le ministère. Le coordinateur est la personne à qui tous les autres peuvent s'adresser pour obtenir des informations et de l'aide. Le coordinateur veillera également à ce que toutes les personnes impliquées et l'église locale soient tenues au courant.

Habituellement, ils sont également la personne qui maintient le flux des activités, présente les prochains éléments et respecte le calendrier.

Il est important d'en finir avec moi chaque jour, car les parents devront peut-être partir rapidement pour d'autres rendez-vous.

RÉUNIONS

RÉUNION DE PLANIFICATION EN PETITE ÉQUIPE

Lors de la réunion de planification, vous devrez prendre des décisions sur les questions décrites ci-dessus : les objectifs, le lieu, les membres de l'équipe, le nombre et l'âge des participants. Il n'est pas essentiel que tout le monde soit présent à cette réunion, seulement les principaux dirigeants et le pasteur de l'église ou le responsable des enfants.

Budget: C'est également un bon moment pour discuter du budget : combien allez-vous dépenser pour le lieu, le matériel, la restauration, les photocopies et l'impression, l'équipement et les ressources, ainsi que les autres dépenses spécifiques à vos projets. Comment allez-vous couvrir vos frais ? Avez-vous besoin de demander des fonds à votre église locale ? Les personnes en charge de rôles spécifiques doivent connaître leur budget si elles sont responsables de l'achat d'articles.

Publicité: Comment les gens vont-ils connaître le club ? (Des modèles d'affiches et de dépliants sont inclus dans ce pack.) La publicité doit être ciblée en fonction des enfants que vous essayez d'atteindre. Si vous essayez d'atteindre une zone locale, faites de la publicité uniquement dans cette zone. Si vous visez un groupe d'âge spécifique, faites de la publicité dans cette école d'âge locale.

Les affiches peuvent être affichées dans des endroits importants de votre communauté locale ; des dépliants distribués ou envoyés aux participants de l'année dernière si vous aviez un club l'année dernière.

TOUTES LES RÉUNIONS D'ÉQUIPE

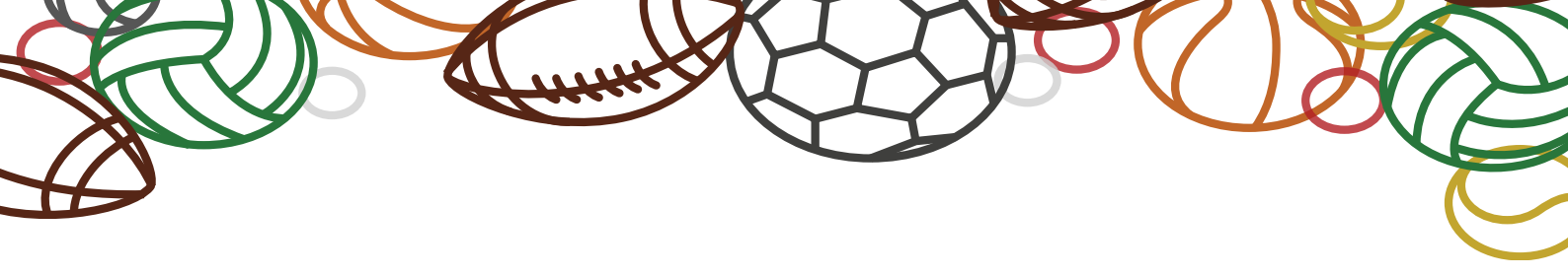
Avant de diriger le club, vous devrez tenir au moins deux réunions, même si celles-ci peuvent être consécutives. C'est aussi une excellente opportunité pour l'équipe de nouer des relations avant le démarrage du club.

SÉCURITÉ ET BONNES PRATIQUES

Tous les dirigeants doivent comprendre la politique de protection des enfants de l'église locale. Même s'ils sont régulièrement impliqués dans le travail des enfants, c'est une bonne occasion pour tous de se rappeler les principes généraux de bonnes pratiques lorsque l'on travaille avec des enfants.

LE PROGRAMME

Toutes les personnes impliquées doivent connaître l'ensemble du programme. Parcourez le matériel, les objectifs quotidiens et les discussions. Déterminez qui va réaliser quelles activités et quels éléments doivent être adaptés à votre situation locale.



Séances

Aperçu



Aperçu des séances

En cas d'utilisation pour un Holiday Club/VBS de cinq jours, il est recommandé d'utiliser les cinq premières séances. Vous pouvez utiliser les sessions bonus comme suivi ou diviser l'ensemble du programme sur huit semaines.

1) Triathlon

Objectif de la leçon : Enseigner que nous sommes corps, esprit et esprit.

Résumé de la leçon : En triathlon, il ne suffit pas d'être bon dans une seule discipline. La Bible dit que nous avons un corps, une pensée et un esprit, ce qui signifie que nous avons une santé physique, une santé mentale et une santé spirituelle. Il est important que nous prenions soin de tous les trois.

2) Tir à l'arc

Objectif de la leçon : Enseigner que nous manquons la cible de Dieu sur la façon de vivre.

Résumé de la leçon : Au tir à l'arc, nous visons tous la cible à chaque tir, mais nous la manquons souvent. Nous apprendrons ce que signifie être un « pécheur ». La Bible nous enseigne que Dieu a un objectif sur la manière dont nous devrions vivre, mais que nous ne parvenons pas à l'atteindre.

3) Football/Volley-ball

Objectif de la leçon : Pour enseigner que Jésus a pris notre place

Résumé de la leçon : Dans le sport, rares sont ceux qui souhaitent être remplaçant et s'asseoir sur le banc. Un remplaçant est quelqu'un qui prend la place de quelqu'un d'autre. Nous apprendrons que Jésus est devenu notre substitut et a pris notre châtime.

4) Voile

Objectif de la leçon : Enseigner que nous devons fixer une direction pour la vie.

Résumé de la leçon : Un marin ne se contente pas de sauter dans le bateau en espérant que le vent le pousse dans la bonne direction. Ils observent l'environnement qui les entoure, vérifient le vent et la météo, puis fixent une direction.

La vie est pleine de choses qui tentent de nous orienter, mais nous ne pouvons pas vivre en nous laissant emporter par tout ce qui se présente sur notre chemin (ce que nos amis veulent faire / ce que font les autres / les problèmes auxquels nous sommes confrontés). Nous devons fixer une direction à notre vie. Nous devons choisir de suivre Jésus.

5) Relais

Objectif de la leçon : Pour enseigner que nous devons travailler ensemble

Résumé de la leçon : Il n'y a pas de superstar dans l'équipe de relais ; chaque personne présente est importante et joue un rôle essentiel dans la pièce. Nous devons transmettre ce que nous avons reçu. Jésus nous appelle à transmettre le message de l'Évangile.

SÉANCES PRIMES

6) Obstacles

Objectif de la leçon : Enseigner que Dieu nous donne la capacité de surmonter les problèmes

Résumé de la leçon : Il y aura toujours des choses qui nous gêneront. Dans la Bible, il y a l'histoire de Moïse et de l'Exode. Il y a une partie où Dieu sépare la mer Rouge afin que le peuple hébreu puisse y marcher. Il y a une autre partie de la Bible qui dit qu'un homme appelé Pierre marchait sur l'eau. Dans Ésaïe 25 : 11, la Bible parle de nager et Dieu nous a donné la capacité de nager.

Le fait est que nous ne devrions permettre à rien de faire obstacle à ce que Dieu veut que nous fassions. Dieu nous donne toujours la capacité de surmonter ces choses et d'être au bon endroit.

7) Marathon

Objectif de la leçon : Enseigner que nous devons persévérer dans notre vie spirituelle et rester fidèles

Résumé de la leçon : Utilisant la célèbre histoire de la tortue et du lièvre. Nous réfléchissons à l'importance de la persévérance dans la vie et dans la foi.

8) Lutte

Objectif de la leçon : Pour enseigner que nous sommes dans une bataille spirituelle.

Résumé de la leçon : Nous sommes dans une véritable bataille spirituelle. Nous avons un ennemi qui cherche à nous éloigner de Dieu et de sa volonté. Nous parlerons de la façon dont Dieu nous a donné les outils pour combattre.



Bible

leçon

Remarques

Ces notes doivent **UNIQUEMENT** être utilisées comme guide dans
préparer les exposés pour votre groupe.

Assurez-vous de vous préparer à l'avance et pour
votre tranche d'âge et votre environnement.

LE TRIATHLON

Verset clé : L'entraînement physique est une bonne chose, mais l'entraînement à la piété est bien meilleur, car il promet des bénéfices dans cette vie et dans la vie à venir. - 1 Timothée 4:8

1. Qu'est-ce que les enfants aiment faire ? En quoi sont-ils bons ?

un. Permettez aux enfants de partager brièvement leurs passe-temps, leurs intérêts et leurs activités préférées

b. Que faut-il pour bien faire ces choses ? (Pratique, cohérence, formation/apprentissage, envie de le faire)

c. Demandez : Avez-vous déjà gagné des récompenses ou des prix pour avoir fait ces choses ?

2. Expliquez les bases d'un triathlon : ce que c'est et ce qui est requis pour concourir. Posez

3. les questions suivantes :

un. Que se passerait-il si vous ne parveniez à pratiquer qu'une seule des trois disciplines ?

b. Et si vous pouviez en faire deux ?

c. Pourquoi est-il important de pouvoir faire les trois ? **Lisez le**

4. verset biblique. Posez les questions suivantes :

un. À votre avis, que signifie s'entraîner à la piété ?

b. Comment fait-on ce genre de formation ?

c. Pourquoi est-il important pour nous de nous entraîner à la piété ?

5. Discutez des différents types de formation à la piété : BODY MIND SPIRIT

un. Donnez des exemples d'entraînement du corps à la piété : manger sainement, ne pas polluer notre corps avec de mauvaises choses, utiliser vos talents et vos capacités pour aider les autres, chanter des louanges à Dieu, lire la Bible.

b. Donnez des exemples d'entraînement de l'esprit à la piété : lire la Bible, ne pas regarder des films et des émissions de télévision qui n'honorent pas Dieu, ne pas jouer à des jeux vidéo ou écouter de la musique qui n'honore pas Dieu, adorer Dieu, servir Dieu et les autres, passer du temps avec des gens qui aiment Dieu

c. Donnez des exemples de formation de l'esprit à la piété : prière, culte, étude de la Bible, prise de décisions basées sur ce que la Bible nous dit.

6. Parlez de l'importance d'obéir à ce verset et des promesses d'une vie meilleure à venir dont il parle.

un. Dites aux enfants quels sont ces avantages : les bénédictions de Dieu ici sur terre, sa protection, sa sagesse, la volonté de Dieu de prendre soin de nos problèmes, de passer l'éternité au ciel avec lui si nous acceptons Jésus comme Sauveur.

b. Donnez des exemples de personnes dans la Bible qui se sont entraînées à la piété : Abraham (a fait confiance à Dieu en quittant la maison pour aller là où Dieu lui a dit d'aller) ; Hannah (a donné Samuel à Dieu en laissant Eli l'élever après avoir attendu si longtemps pour l'avoir en premier lieu) ; Job (appris à accepter que tout et chacun appartient à Dieu et qu'il peut en faire ce qu'il veut) ; Les disciples (ont appris à comprendre ce que Jésus disait en écoutant et en demandant) ; Pierre (a appris à mettre de côté ses préjugés contre les Gen-♦les pour partager l'Évangile avec eux).

7. Demandez aux enfants :

un. Pourquoi est-il important de former les trois (corps, esprit et esprit) à la piété ? Comparez-le au triathlon

b. En quoi l'entraînement pour un triathlon est-il similaire à l'entraînement à la piété ?

c. Qu'est-ce qui rend difficile l'entraînement à la piété ? (moi, amis, etc.)

d. Que pouvons-nous faire pour rendre les choses plus faciles ? (abandonnez une émission de télévision, tenez un journal de prière, faites-vous de meilleurs amis, venez à l'église)

8. Terminez la séance en priant pour les enfants et les encourager à s'entraîner dur pour être forts dans le Seigneur.

Tir à l'arc

Verset clé : Car tout le monde a péché. Nous ne répondons pas tous aux normes glorieuses de Dieu. - Romains 3:23

- 1. Demandez aux enfants de décrire ce qui s'est passé lorsqu'ils ont essayé quelque chose de nouveau.**
 - un. Parlez de ce que cela fait de réussir.
 - b. Parlez de ce que l'on ressent en ne faisant pas bien quelque chose ou en échouant.
 - c. Demandez : Lorsque vous essayez quelque chose de nouveau et que cela ne se déroule pas comme vous le souhaiteriez, réessayez-vous ? Se mettre en colère ? Vous avez l'impression de ne pas être assez intelligent ou assez bon ?
- 2. Posez les questions suivantes et permettez aux enfants de discuter de leurs réponses :**
 - un. Qu'est-ce que le péché ?
 - b. Lorsque nous faisons quelque chose de mal, est-ce toujours un péché ou peut-il s'agir d'une erreur ?
 - c. Quels sont quelques exemples de péchés ? Des erreurs ?
- 3. Donnez aux enfants une brève explication du tir à l'arc et de ce qu'il faut pour gagner (frapper dans le mille)**
 - un. Parlez de ce qu'il faut pour gagner : à l'école, sur le terrain de sport, en tant que musicien ; en tant que personne
- 4. Lisez le verset biblique et parlez de ce que signifie « échouer ».**
 - un. Expliquez que le mot pécheur est utilisé pour désigner une flèche qui atteint la cible. Expliquez que nous n'avons pas atteint l'objectif de Dieu et que cela fait de nous un pécheur. (Romains 3:23)
 - b. Quels sont les péchés contre lesquels les enfants luttent le plus ? Exemples : commérages, tricherie, disputes avec les frères et sœurs, désobéissance aux parents, tentations de se droguer, etc.
 - c. Que peuvent-ils faire pour atteindre la cible au lieu de pécher ?
- 5. Lire 1^{er} Samuel 20 (ou racontez l'histoire avec vos propres mots, en vous assurant d'inclure le fait qu'ils ont utilisé des flèches).**
 - un. Discutez de la façon dont David aurait pu échouer en combattant le roi Saül.
 - b. Discutez du fait qu'il est toujours préférable de faire confiance à Dieu et de faire les choses à sa manière – en quoi cela revient à toujours viser la cible.
- 6. Lisez Éphésiens 6 : 16 et expliquez comment le bouclier de la foi empêche Satan de frapper sa cible (nous).**
 - un. Demandez aux enfants ce qu'ils peuvent faire pour détourner les flèches de Satan (leurs réponses seront probablement similaires à celles de la partie 4c.
- 7. Relisez le verset, priez pour les enfants et encouragez-les à toujours viser la cible.**

Football et Volley-ball

Verset clé : Christ a souffert pour nos péchés une fois pour toutes. Il n'a jamais péché, mais il est mort pour les pécheurs afin de vous ramener sain et sauf à Dieu. Il a subi la mort physique, mais il a été ressuscité par l'Esprit. - 1^{re} Pierre 3:18

- 1. Parlez de la définition d'un substitut (quelqu'un qui prend la place d'une autre personne, ou quelque chose utilisé à la place ou à la place de quelque chose d'autre).**
 - un. À quoi sert un substitut ? Remplacer quelqu'un, rester à l'écart, apporter du soulagement ?
 - b. Demandez aux enfants de vous donner des exemples de remplaçants (vous devrez peut-être orienter la conversation pour inclure des joueurs remplaçants dans une équipe).
 - c. Demandez : Pensez-vous qu'il est important d'être un remplaçant ? Pourquoi ou pourquoi pas ?
 - d. Demandez : Vaut-il mieux être un remplaçant ou avoir un remplaçant ? (parlez d'exemples des deux) **Parlez**
- 2. d'être un remplaçant au football ou au volley-ball.**
 - un. Quels sont les avantages d'être remplaçant au football ou au volley-ball ?
 - b. Quels sont les inconvénients ? **Lisez**
- 3. le verset clé d'aujourd'hui.**
- 4. Parlez des substituts dans la Bible : qui en a bénéficié, le but du substitut**
 - un. L'agneau à la place d'Isaac (Genèse 22)
 - b. Moïse élevé par la princesse (Exode 2)
 - c. Jacob et Ésaü (Genèse 25)
 - d. Jean-Baptiste et Jésus (Matthieu 3)
 - e. Jésus comme sacrifice de substitution pour nous (Marc 16, Matthieu 27)
- 5. Demandez aux enfants ce que cela leur fait de savoir que Jésus est intervenu à leur place, acceptant le châtiment de leurs péchés.**
 - un. Expliquez pourquoi Jésus l'a fait : le plan de Dieu, l'Amour
 - b. Demandez : Qu'est-ce que cela vous fait de savoir que Jésus a fait cela pour vous ?
 - c. Expliquez ce qu'il nous a été commandé de faire afin de pouvoir recevoir la substitution de Jésus à nos péchés (Actes 2 : 38)
 - d. Demandez aux enfants de partager ce qu'ils ressentent à ce sujet et comment cela changerait leur vie. **Relisez le**
- 6. verset d'aujourd'hui et terminez par la prière**

Voile

Verset clé : Jésus leur cria : « Venez, suivez-moi et je vous montrerai comment pêcher les gens ! » -
Mathieu 4:19

- 1. Demandez aux enfants s'ils ont déjà été dans un bateau et permettez-leur de partager leurs expériences. Parlez de**
- 2. la façon dont les marins naviguent sur un bateau—observer la météo, utiliser le vent, une boussole, des cartes...**

un. Demandez : Que se passerait-il si les marins ne surveillaient pas ces choses ?

b. Comment l'utilisation de ces objets assure-t-elle la sécurité d'un marin et de son bateau ?

- 3. Posez aux enfants les questions suivantes :**

un. Quelle était votre couleur préférée quand vous aviez cinq ans ? Quelle est votre couleur préférée du moment ?

b. Quel a été votre jouet ou jeu préféré l'année dernière ? Est-ce toujours votre préféré ?

c. Depuis combien de temps votre meilleur ami est-il votre meilleur ami ? Aviez-vous eu un autre meilleur ami avant lui ?

- 4. Posez les questions suivantes :**

un. Avez-vous déjà suivi quelqu'un que vous ne devriez pas ?

b. Ce qui s'est passé ?

c. À qui suivez-vous ou essayez-vous d'agir/ressembler ? (Exemples : célébrité, athlète, etc.)

d. Est-ce toujours mal de suivre quelqu'un ? Pourquoi ou pourquoi pas ?

e. Pourquoi est-il important de s'assurer que vous suivez les bonnes personnes ?

f. Comment savoir si ce sont les bonnes personnes ? R.

- 5. Lisez le verset clé du jour.**

- 6. Parlez des personnes qui ont suivi la Bible :**

un. Les Israélites suivirent Josué autour des murs de Jéricho (Josué 6)

b. Daniel n'a pas suivi la foule (Daniel 6)

c. L'appel des disciples (Matthieu 4) **Posez aux**

- 7. enfants les questions suivantes :**

un. Pourquoi devrions-nous suivre Jésus ?

b. Que signifie suivre Jésus ?

c. Comment pouvons-nous suivre Jésus ?

- 8. Priez pour les enfants et rappelez-leur de toujours suivre Jésus.**

Relais

Verset clé : Vous et bien d'autres avez entendu ce que j'ai enseigné. Vous devriez enseigner la même chose à des personnes en qui vous pouvez avoir confiance. Ils pourront alors l'enseigner aux autres. - 2 Timothée 2:2

1. **Demandez aux enfants s'ils ont déjà participé à une course de relais, quelle qu'elle soit.** Permettez-leur de partager leurs expériences et de parler de l'importance de passer le relais ou de tout ce qu'ils ont passé. **Demandez aux enfants**
2. **quelles autres choses ils partagent ou transmettent (vêtements, jouets, devoirs...)**
 - un. Pourquoi transmettons-nous ces choses ?
 - b. Est-ce facile pour vous de transmettre ces choses ? Pourquoi ou pourquoi pas?
 - c. Dans quelle mesure seriez-vous prêt à transmettre quelque chose que vous aimez vraiment, quelque chose d'important ou quelque chose qui vous rend heureux ?
3. **Parler de choses que nous transmettons et qui ne devraient pas l'être**
 - un. Potins
 - b. Choses usées et en mauvais état
 - c. Être malade
4. **Lisez le verset clé du jour.**
5. **Demandez aux enfants ce qui suit :**
 - un. Qui vous a annoncé la bonne nouvelle de Jésus ?
 - b. Comment ont-ils fait cela ?
6. **Parlez de la façon de savoir si quelqu'un dit la vérité sur Jésus et la Bible.**
 - un. Lis la bible
 - b. Savoir chercher des choses dans la Bible (suggérer le site : openbible.info)
 - c. Demandez à quelqu'un d'autre en qui vous avez confiance.
7. **Parlez de quelques évangélistes (personnes qui ont transmis la vérité de Jésus) dans la Bible.**
 - un. Moïse a donné la Loi
 - b. Les Israélites qui N'ONT PAS transmis la loi aux autres (Juges 2 : 10)
 - c. Jonas (enfin) livre de Jonas
 - d. Jean le Baptême (Mathew 4)
 - e. Pierre (Actes 2, 10)
 - F. Paul
8. **Demandez aux enfants ce qu'ils feront pour transmettre la bonne nouvelle de Jésus. Priez**
9. **pour les enfants**

Obstacles

Verset clé : Quiconque est enfant de Dieu a le pouvoir de vaincre le monde. C'est notre foi qui remporte la victoire contre le monde. 1 Jean 5:4

- 1. Demandez aux enfants s'ils savent ce qu'est un obstacle et parlez de leurs réponses. Dirigez la conversation pour inclure :**
 - un. Haies utilisées lors d'une compétition d'athlétisme
 - b. Blocages mentaux, comme ne pas comprendre les mathématiques, peur des tempêtes, etc.
 - c. Obstacles physiques tels qu'un bras cassé, un panneau d'arrêt, le fait d'être en fauteuil roulant, etc. **Discutez**
- 2. de ce que font ces obstacles ; comment ils nous affectent**
- 3. Demandez aux enfants quels obstacles ils ont du mal à surmonter.**
- 4. Lisez le verset clé**
- 5. Parlez du verset : comment la foi aide à surmonter les obstacles mentaux et physiques et discutez de leurs réponses.**
- 6. Parlez de personnes dans la Bible qui ont surmonté des obstacles :**
 - un. Joseph (l'obstacle d'être kidnappé et vendu comme esclave) Genèse 37 et 38
 - b. Ruth et Naomi (l'obstacle d'être pauvre, dans un pays étranger et des femmes sans homme pour les soutenir) livre de Ruth
 - c. Zachée (l'obstacle d'être petit) Luc 19
- 7. Parlez de personnes dans la Bible qui ont eu du mal à surmonter les obstacles**
 - un. Pierre marchant sur l'eau (Matthieu 14, 26)
 - b. Les Pharisiens (plusieurs références dans le Nouveau Testament)
 - c. La parabole du serviteur impitoyable (Matthieu 18)
- 8. Interrogez les enfants sur leurs « obstacles à la foi »...** quels obstacles ont-ils devant eux concernant leur foi (*maladie, harcèlement, peur*).
- 9. Discutez de la manière dont les enfants peuvent surmonter ces obstacles en ayant plus de foi.**
 - un. Prier
 - b. Lire la Bible
 - c. Faire confiance à Dieu pour prendre soin d'eux
 - d. Faire confiance à un adulte chrétien pour les aider
 - e. Sachant qu'ils sont précieux aux yeux de Dieu
- 10. Prier avec les enfants**

Marathon

Verset clé : Je cours pour atteindre la fin de la course et recevoir le prix céleste pour lequel Dieu, à travers le Christ Jésus, nous appelle. - Philippiens 3:14

- 1. Racontez aux enfants l'histoire de la tortue et du lièvre.**
- 2. Demandez aux enfants quand ils ont été comme la tortue et le lièvre**(commencer quelque chose avec enthousiasme et enthousiasme mais perdre rapidement tout intérêt). Laissez-les partager leurs réponses et poser les questions suivantes :
 - un. Pourquoi étiez-vous enthousiaste à l'idée de démarrer ces projets ?
 - b. Pourquoi avez-vous perdu tout intérêt ?
 - c. Qu'auriez-vous pu faire pour maintenir votre intérêt ?
 - d. En quoi cet événement aurait-il été différent si vous aviez terminé ce que vous avez commencé ?
- 3. Racontez aux enfants la parabole de la semence et du semeur (Matthieu 13) Lisez le verset clé**
- 4.**
- 5. Posez aux enfants les questions suivantes :**
 - un. Quelle graine est le meilleur exemple du verset d'aujourd'hui ?
 - b. Qu'arrive-t-il aux gens pour qu'ils soient semblables à la graine tombée sur la route ?
 - c. Le sol rocailleux ?
 - d. Le sol avec des mauvaises herbes ?
- 6. Demandez : Quel genre de course courez-vous avec Jésus ?**
 - un. Qu'est-ce qui vous a donné envie d'en savoir plus sur Jésus ?
 - b. Qu'est-ce qui fait qu'il vous est difficile de rester proche de Jésus ?
 - c. Que pouvez-vous faire pour devenir un meilleur coureur ?
- 7. Rappelez aux enfants le prix à gagner en courant fidèlement la course (l'éternité avec**
- 8. Dieu). Prier avec les enfants**

Lutte

Verset clé : Notre combat n'est pas contre les gens sur terre. Nous luttons contre les dirigeants, les autorités et les puissances des ténèbres de ce monde. Nous luttons contre les puissances spirituelles du mal dans le monde céleste. - Éphésiens 6:12

1. Demandez aux enfants s'ils ont déjà vu un match de lutte. Expliquez la différence entre la vraie lutte et la lutte de divertissement. Expliquez ce que signifie la lutte : c'est une activité consistant à se débattre avec un adversaire et à essayer de le jeter ou de le maintenir au sol.

un. Discutez de quelque chose avec lequel nous pouvons lutter dans notre vie (essayer d'être à la hauteur des attentes de quelqu'un, devoirs scolaires, tentation, etc.)

b. Parlez des façons dont nous pouvons lutter contre ces adversaires.

2. Expliquez que la Bible dit que nous sommes dans une véritable bataille.

un. Expliquez comment Satan vient uniquement pour voler, tuer et détruire (Jean 10 : 10)

b. Lisez Galates 1 : 4 et discutez de la façon dont le monde essaie de nous faire faire ce qu'il veut.

c. Lisez Galates 5 : 19-21 et discutez de la façon dont notre propre nature pécheresse essaie de nous empêcher de vivre une vie qui plaît à Dieu.

3. Parlez du fait que nous ne pouvons pas combattre ces batailles par nous-mêmes, mais seulement par la force de Dieu.

un. Lisez le Psaume 144 : 1 et expliquez comment Dieu nous forme.

b. Lisez Philippiens 4 : 13-14 et discutez de la façon dont Dieu nous fortifie. Si possible, partagez un témoignage personnel de la manière dont Dieu vous a donné de la force dans une situation difficile.

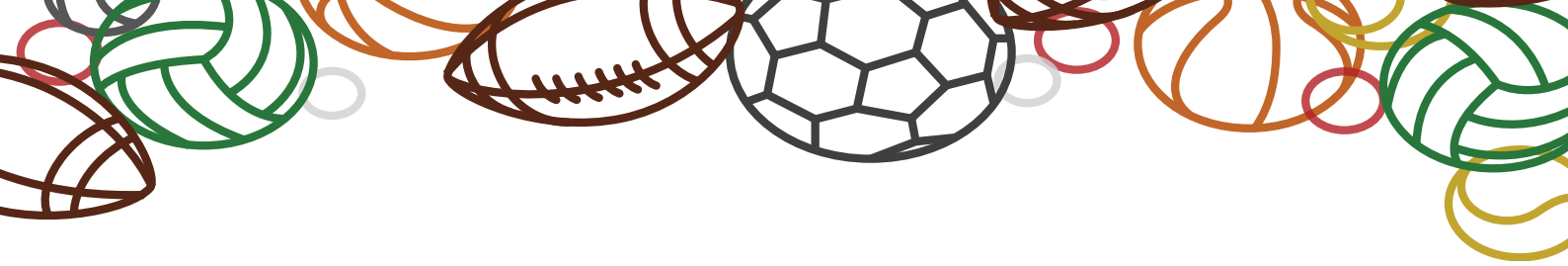
4. Parlez de certains vêtements que portent les lutteurs. Montrez quelques photos de la WWE ou de la Lucha libre. Discutez de la façon dont les vêtements donnent l'apparence des lutteurs. Demandez si ces vêtements aident les lutteurs à mieux se battre ou si c'est juste pour le spectacle. Discutez d'un soldat partant à la guerre et de la façon dont ce qu'il porte est essentiel.

un. Lisez Éphésiens 6 : 12-15 et discutez de la façon dont Dieu nous a donné une armure à porter pour le bataille.

b. Donnez un bref résumé des différentes parties de l'armure et de sa fonction.

c. Discutez de la façon dont nous pouvons faire une pratique quotidienne pour nous assurer que nous sommes habillés pour le bal.

5. Relisez le verset d'aujourd'hui en groupe et terminez par la prière.



Mémoire quotidienne

Cartes de versets

Encouragez vos enfants à apprendre le verset à mémoriser quotidien avec ces cartes à emporter.



LE TRIATHLON



L'entraînement physique est bien, mais formation car la piété est bien mieux, des avantages prometteurs dans cette vie et dans la vie à venir.

1 Timothée 4:8

TIR À L'ARC



Car tout le monde a péché. Nous sommes tous en deçà de Dieu glorieux étendard.

Romains 3:23

FOOTBALL



Le Christ a souffert pour nos péchés une fois pour toutes. Il n'a jamais péché, mais il est mort pour les pécheurs afin de vous ramener sains et saufs à Dieu. Il a souffert la mort physique, mais il a été ressuscité par l'Esprit.

1 Pierre 3:18

VOILE



Jésus leur cria : « Venez, suivez moi, et je vais te montrer comment pêcher personnes!"

Matthieu 4:1

COURSE DE RELAIS



Vous et plusieurs d'autres ont entendu ce que j'ai enseigné. Tu devrais enseigner la même chose pour certaines personnes peut faire confiance. Alors ils pourront l'enseigner aux autres.

~2 Timothée 2:2

HAIES



Quiconque est enfant de Dieu a le pouvoir de gagner contre le monde. Il c'est notre foi qui remporte la victoire contre le monde..

~ 1 Jean 5:4

MARATHON



J'avance pour arriver au bout de la course et recevez le prix céleste, pour lequel Dieu, à travers Le Christ Jésus est nous appelle.

~ Philippiens 3:14

LUTTE



Notre combat n'est pas contre les gens Terre. Nous sommes lutter contre le les dirigeants et les autorités et les pouvoirs de ceci les ténèbres du monde.

Éphésiens 6:12



Animal

Des sports

Histoires

Écrit par Theri Santos

de

Fondation Nueva Generation Internacional

LES SPORTS CLUB POUR ANIMAUX



(TRIATHLON) - LE CLUB SPORTIF POUR ANIMAUX

Il était une fois, au cœur de la forêt, un club de sport pour animaux. Il y avait des cours de course, d'escalade, de natation et de vol. Les animaux étaient présents à chaque cours.

LE CANARD était un excellent nageur, mais il réussissait à peine en vol et était terrible dans les courses. Comme il courait avec beaucoup de difficulté, plus il essayait de courir vite, plus sa queue se dandinait.

En course à pied, THE FOX a débuté en tête de la classe, mais il a utilisé toutes les excuses possibles pour manquer le cours de natation. Même s'il était un nageur passionné, il refusait de mouiller son épaisse fourrure.

LE SINGE était excellent en escalade mais était frustré en classe de vol parce que son professeur le faisait décoller du sol plutôt que de la cime des arbres.

LA GIRAFE était un excellent coureur mais il devait faire attention à ne pas se coincer la tête dans les branches des arbres. Il était aussi un nageur naturellement doué, mais grimper et voler étaient hors de question.

L'AIGLE était un tricheur. En escalade, il était toujours le premier à atteindre le sommet de la limite des arbres, mais il volait toujours à la place. Il a également utilisé l'aide de ses autres camarades de classe pour nager, en atterrissant sur les plus gros animaux pour atteindre l'autre côté.

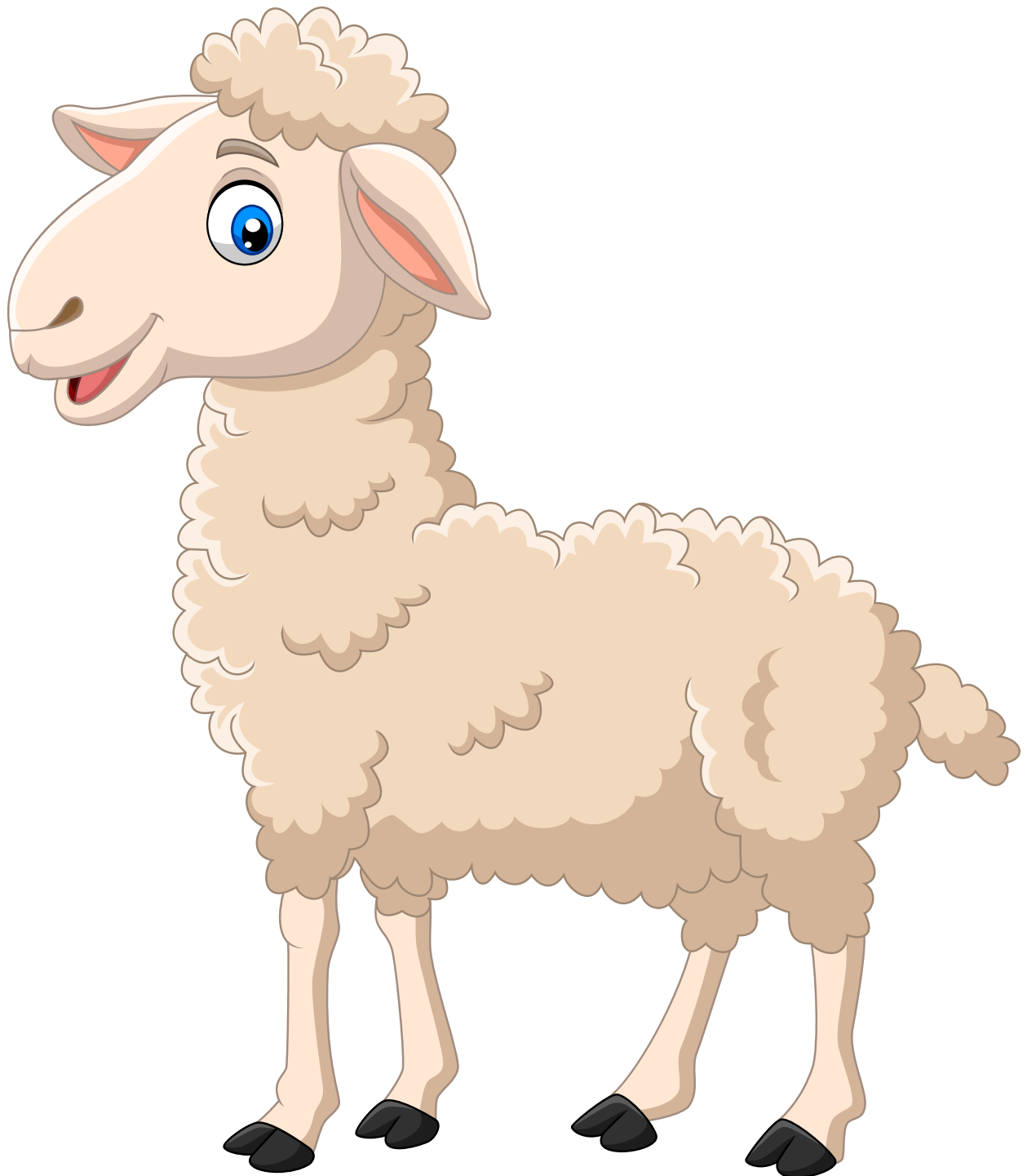
LE ZÈBRE ne s'est pas fait beaucoup d'amis. Il n'a jamais pu décider quelle équipe rejoindre à cause de ses rayures. C'était un excellent nageur, mais il ne pouvait voler et grimper que dans ses rêves.

LE CHAMEAU adorait les cours de natation mais passait la plupart de son temps à boire et à remplir son énorme bosse d'eau fraîche et claire plutôt que de nager. Lorsque l'instructeur a insisté pour qu'il essaie de voler, il l'a aspergé d'eau.

LE LION et LE TIGRE savaient nager, grimper et courir très vite. Ils pouvaient aussi sauter assez loin, mais le lion avec son rugissement féroce finissait toujours par devenir capitaine de l'équipe.

Que pouvons-nous apprendre de cette histoire ? Dieu a donné à chacun de nous des dons et des talents, et nous devons les utiliser pour le servir. Même si nous trouvons certaines choses plus faciles que d'autres, nous devons entraîner notre corps, notre âme et notre esprit et essayer de faire de nouvelles choses qui ne sont pas faciles pour nous. Comme le dit le vieil adage, la pratique rend parfait.

Sammy le mouton



(TIR À L'ARC) - Sammy le mouton

Il était une fois un berger qui possédait 100 moutons. Un jour, il les comptait pour voir s'ils étaient tous sains et saufs à l'intérieur de la clôture. 1, 2, 3, 17, 29, 56, 75, 91, 99....99 ? "Où est Sammy?" il pensait. Il a commencé à demander si quelqu'un l'avait vu, mais personne ne savait où il se trouvait. Le berger avertissait toujours ses brebis de ne pas s'éloigner seules. Il décide de laisser les 99 moutons avec les autres ouvriers et part à la recherche de Sammy.

Sammy aimait marcher le long du ruisseau et manger l'herbe verte lorsque le soleil brillait.

"C'est de l'herbe savoureuse!" Sammy pensa : « Je serai de retour avant même que le berger ne remarque que je suis parti. » La journée passa rapidement et il réalisa bientôt que le soleil commençait à se coucher et qu'il ferait bientôt nuit.

Sammy pensa : « Il fait nuit très vite. Je ferais mieux de retourner au troupeau, sinon le berger sera en colère contre moi. Mais il ne se souvenait pas du chemin du retour.

"Non! Je suis perdu!" » a crié Sammy. "Qu'est ce que je vais faire?" Soudain, un loup hurla de toutes ses forces. Sammy avait peur. « Si seulement j'avais obéi au berger et resté dans le troupeau », sanglotait-il.

Puis, Sammy entendit la voix du berger : « Sammy !, Sammy ! Au début, le berger ne vit pas Sammy caché derrière un gros rocher, tremblant de peur.

"Sammy," dit-il, "Voilà." D'un mouvement rapide, Sammy sauta dans les bras du berger et reçut un câlin affectueux.

« Oh, Berger. J'avais tellement peur ! Merci de m'avoir sauvé ! Mais pourquoi as-tu laissé les 99 autres moutons prendre soin de mon petit vieux moi ? demanda Sammy.

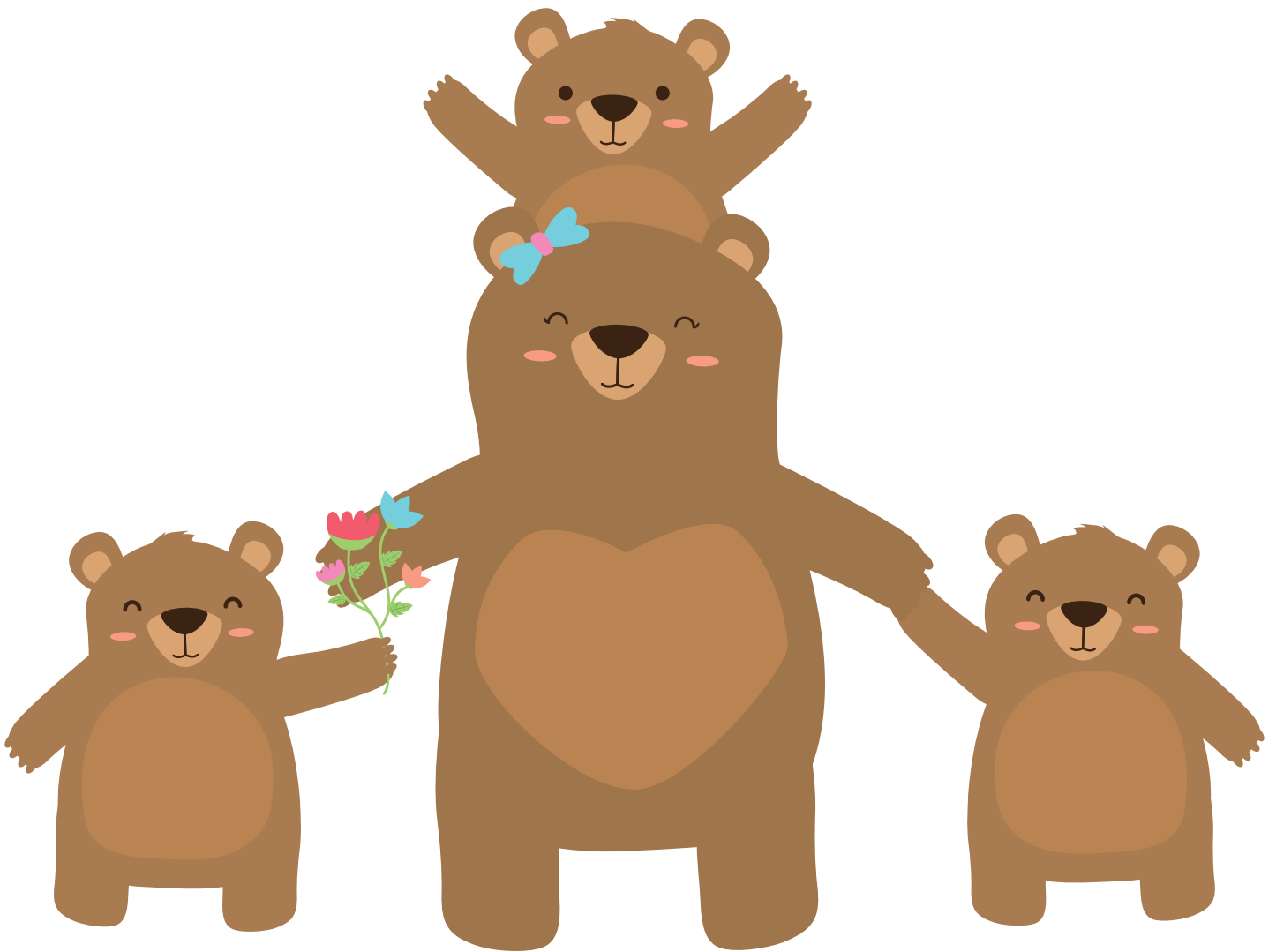
Le berger a dit à Sammy : « Rappelez-vous toujours que vous êtes tous très importants pour moi. Je ferais n'importe quoi pour te protéger. Je donnerais même ma vie pour toi.

« Merci, Berger. Pardonne-moi de partir sans te le dire. Je ne m'éloignerai plus jamais du troupeau ! Sammy a promis.

Le berger a couché Sammy sur ses épaules et, heureux, ils sont rentrés chez eux.

Que pouvons-nous apprendre de cette histoire ? Sammy a pris une mauvaise décision et a désobéi au berger. Il a mis sa vie en danger. Lorsque nous faisons des choses qui n'honorent pas Dieu, cela s'appelle un péché. La Bible enseigne comment le péché nous sépare de Dieu. Saviez-vous que Jésus est le Bon Pasteur ? Il veut que nous fassions partie de son troupeau parce qu'il nous aime, prend soin de nous et nous protège toujours. Il a même donné sa vie pour nous en mourant sur la croix. Il veut être notre sauveur.

Maman Ourse et ses petits



(FOOTBALL/VOLLEYBALL)

Maman Ourse et ses petits

Maman Ourse et ses petits vivaient dans une forêt dense bordée de grands pins verts. Elle adorait passer du temps avec ses petits potelés qui se démenaient. Ils jouaient souvent près d'une longue rivière venteuse dans l'eau claire et fraîche.

Par une journée ensoleillée, les ours jouaient près des berges du lit de la rivière. Ils jouaient joyeusement dans l'eau quand il commença à pleuvoir. Maman Ourse les a appelés pour qu'ils sortent rapidement, mais avant qu'ils ne s'en rendent compte, le courant de la rivière a emporté les petits vers le bas de la rivière.

Impuissante, Maman Ourse a vu ses petits être emmenés loin de sa portée. Elle serait volontiers allée à leur place si c'était possible. Rapidement, Maman Ourse a commencé à courir le long de la rivière, dans l'espoir de retrouver ses petits et de les retirer, mais ils ont rapidement disparu de sa vue. Maman Ourse a pleuré fort mais n'a pas abandonné. Elle adorait ses petits.

Maman Ourse a commencé à demander aux autres animaux de la forêt s'ils avaient vu ses petits.

Finalement, Maman Ourse a rencontré un vieux hibou sage. La chouette lui a dit qu'elle avait vu les petits accrochés à une bûche un peu plus loin dans la rivière. Maman Ourse a commencé à courir aussi vite qu'elle le pouvait.

Un peu en aval de la rivière, elle a vu ses petits pleurer alors qu'ils s'accrochaient à une bûche. Sans y réfléchir davantage, Maman Ourse plongea dans les eaux déchaînées et nagea de toutes ses forces. La rivière rugissante n'était pas à la hauteur de l'amour de Maman Ourse.

Ses petits, effrayés, ont grimpé sur le dos de leur mère et elle les a portés en toute sécurité jusqu'au rivage. Elle a risqué sa vie pour sauver ceux qu'elle aimait le plus. Les oursons se roulaient dans l'herbe verte et séchaient leur fourrure.

Que pouvons-nous apprendre de cette histoire ? Tout comme Maman Ourse aimait ses petits et risquait sa vie pour les sauver, Dieu le Père nous aime tellement qu'il a envoyé Jésus mourir sur la croix pour nous sauver de nos péchés. Lorsque nous faisons des choses qui ne lui plaisent pas, notre péché nous éloigne de lui. Jésus est venu nous ramener sains et saufs à la maison. Dieu veut que vous sachiez que vous êtes spécial à ses yeux et qu'il a un plan parfait pour votre vie. Il vous offre le privilège d'être son fils ou sa fille, et un jour d'aller au Ciel, un endroit parfait où nous vivrons pour toujours avec Lui.

Un cheval Appelé Flash



(VOILE) - Un cheval appelé Flash

Flash était un cheval de course rapide qui vivait à la ferme Trueway.

Un jour, un ouvrier agricole a accidentellement laissé la porte de la grange ouverte et en une fraction de seconde, Flash avait disparu. C'était un cheval vif et lorsqu'il se détachait, il était difficile à rattraper. L'ouvrier agricole le cherchait jour après jour, mais dès qu'il s'approchait de lui, il s'enfuyait à nouveau.

Finalement, ils attrapèrent Flash et le ramenèrent à la ferme. Le fermier a décidé qu'il était temps pour Flash d'être entraîné à monter. Les ouvriers ont fait de leur mieux, mais Flash voulait faire son propre truc. Il courait en rond, changeant constamment de direction.

Lorsque l'ouvrier s'approchait de lui, il poussait un hennissement bruyant et se dressait sur ses pattes de derrière pour faire savoir à tout le monde qu'il ne voulait pas obéir.

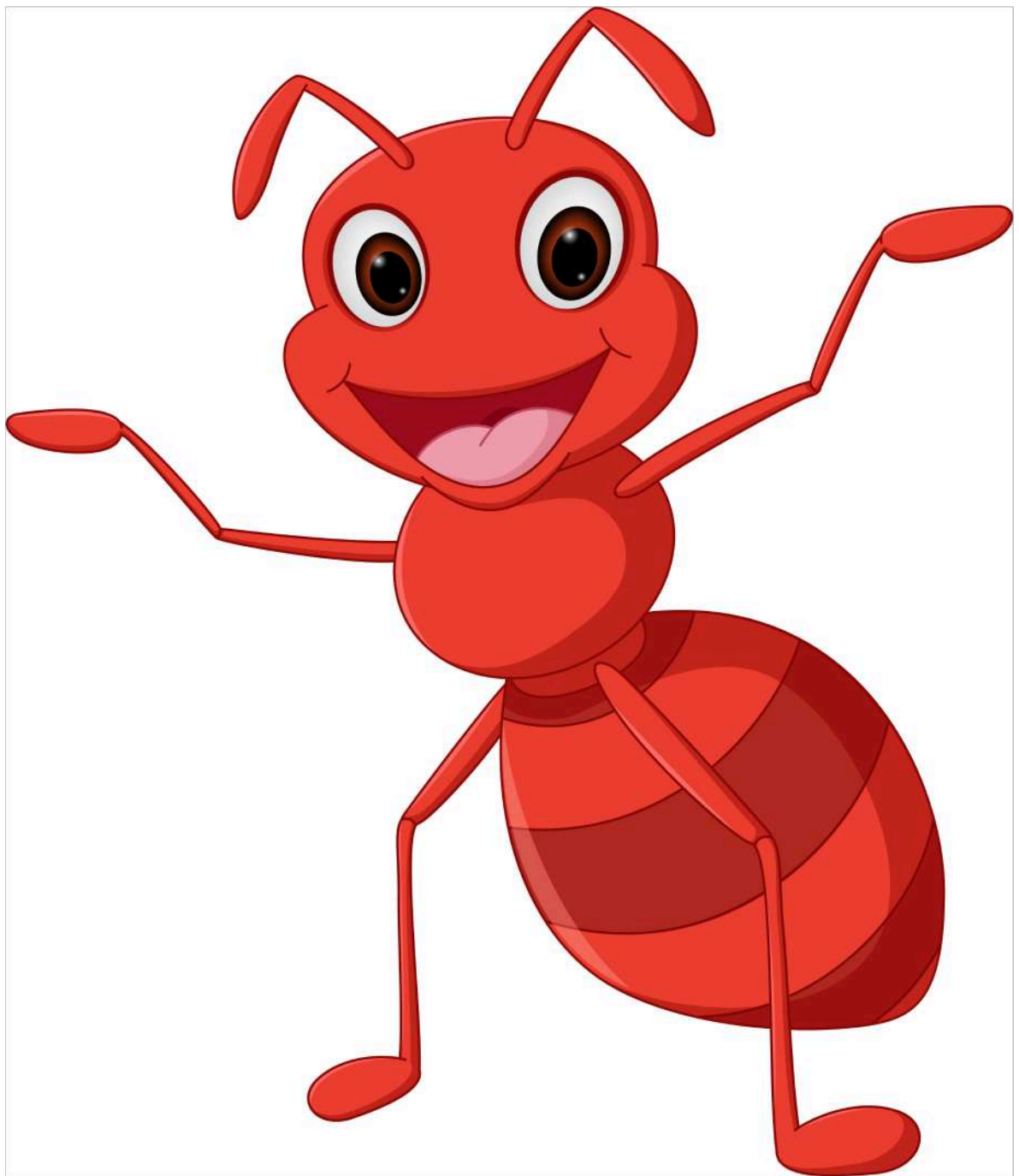
Très tôt le lendemain matin, le fermier a décidé qu'il essaierait à son tour d'entraîner Flash. Il avait un plan. Au lieu de sortir Flash de sa zone clôturée familière avec sa mère, il a décidé de travailler avec lui à l'intérieur. Il pensait que peut-être la présence de sa mère le calmerait. Lui parlant doucement, le fermier lui caressa le nez et lui donna à manger une pomme rouge et sucrée. Les pommes étaient la friandise préférée de Flash. Alors que le jeune cheval mordillait sa pomme, le fermier lui passa doucement la corde sur la bouche et le nez. Bientôt, il conduisit son cheval dans la cour.

Jour après jour, le fermier a continué à travailler avec Flash et l'a sellé et prêt à être monté. Au début, Flash semblait un peu effrayé, mais bientôt le Fermier fut assis sur la selle. Heureusement, le fermier chevaucha bientôt Flash. Flash avait l'air fier alors qu'il courait en cercle parfait. Le Fermier souriait jusqu'aux oreilles. Il savait que Flash ferait un excellent cheval de course. A ce moment précis, Flash regarda dans la direction du Fermier et poussa un hennissement bruyant, comme s'il disait que lui aussi était heureux de courir.

Que pouvons-nous apprendre de cette histoire ? Le fermier a utilisé des cordes et du matériel pour diriger Flash dans la direction qu'il devait suivre. Nous devons également laisser Dieu diriger nos chemins afin que nous puissions aller dans la direction qu'Il veut pour nos vies. Lorsque nous vivons pour Jésus et lisons notre Bible, nous apprenons à obéir à tout ce qu'il dit. Lorsque nous suivons notre propre chemin comme Flash et vivons selon nos propres règles, nous nous éloignons très loin des soins de Dieu. Dieu sait ce qui est le mieux pour nous et nous aide à ressembler davantage à Jésus.

Adam

La fourmi



(RELAIS) - Adam la Fourmi

C'est l'histoire de la famille Ant : Adam, Anthony et Anna.

Chaque jour, Anthony et Anna travaillaient très dur pour conserver la nourriture pour les mois d'hiver.

Leur frère, Adam, était unique en son genre. Il préférait dormir tard, puis chercher un pique-nique avec des hamburgers et de la pastèque à volonté l'après-midi. Il ne stockait jamais sa propre nourriture, mais la prenait toujours à son frère et à sa sœur.

Un jour, Anthony et Anna ont décidé de parler à Adam à cause de son comportement. Ils lui ont dit qu'il devait faire sa part. Anna a expliqué : « Ce n'est pas juste que nous fassions tous les préparatifs pour l'hiver. Vous devez aussi aider ! Mais Adam ne les prenait pas au sérieux.

L'hiver a décidé d'arriver plus tôt cette année-là. La neige a commencé à tomber au sol et tout a commencé à geler. Même Anthony et Anna ont été surpris. Ils avaient collecté suffisamment de nourriture pour eux deux, mais pas pour Adam.

Quand Adam avait faim, il demandait de la nourriture à son frère et à sa sœur, mais ils n'en avaient pas assez. Adam a commencé à faire du porte-à-porte chez les voisins pour demander de la nourriture. Personne ne pouvait se permettre de partager sa nourriture avec d'autres, encore moins avec quelqu'un qui n'avait pas accepté de faire sa part.

Le lendemain, Anna et Anthony ont décidé de vérifier si leur frère allait bien. Il avait trouvé un gentil voisin pour lui offrir un petit repas.

Voyant son frère et sa sœur, Adam vint vers eux pour leur demander pardon. Il a promis qu'il les aiderait désormais dans leurs travaux.

Anthony et Anna ont remarqué un changement chez Adam et ont décidé de lui donner une autre chance. Heureusement, le temps s'est réchauffé au cours des jours suivants et tout a de nouveau fondu. À partir de ce moment-là, Adam se leva tôt avec son frère et sa sœur et travailla toute la journée à récolter de la nourriture pour les mois froids à venir. Heureusement, les trois ont travaillé ensemble pour accomplir la tâche.

Que pouvons-nous apprendre de cette histoire ? En tant que chrétiens, nous avons un grand travail à accomplir. Jésus nous demande d'aller dans le monde entier et de parler de lui aux autres et de la façon dont il nous a sauvés de nos péchés. Nous devons travailler ensemble avec diligence pour atteindre notre objectif. Jésus appelle chacun de nous à faire sa part.

Herbie

l'hippopotame



(HAIES) - Herbie l'hippopotame

Herbie, l'hippopotame est un animal étonnant doté de compétences uniques. Avez-vous déjà essayé de retenir votre souffle pendant une longue période dans une piscine ? Herbie peut retenir sa respiration jusqu'à 5 minutes sous l'eau. Dieu lui a également donné des yeux et un nez sur le dessus de sa tête, afin qu'il puisse voir si des animaux sauvages cherchent à l'attaquer.

Herbie passait la plupart de ses journées à se baigner dans les eaux fraîches des lacs et des rivières d'Afrique. C'était son endroit préféré. Sa mère le mettait toujours en garde contre le fait de jouer dans les profonds trous de boue qui pourraient piéger un hippopotame. Mais Herbie ne pouvait pas résister à la boue fraîche sur sa peau rugueuse et grise.

Un jour, alors que la maman de Herbié l'avait laissé seul dans les eaux peu profondes, il s'en sortit et se dirigea vers la mare de boue. Son corps lourd se balançait d'un côté à l'autre alors qu'il piétinait sur une courte distance.

Au début, il s'est dit qu'il se contenterait d'y mettre les pieds. Il aimait tellement la boue sombre et humide ; il décida d'aller un peu plus loin dans la boue.

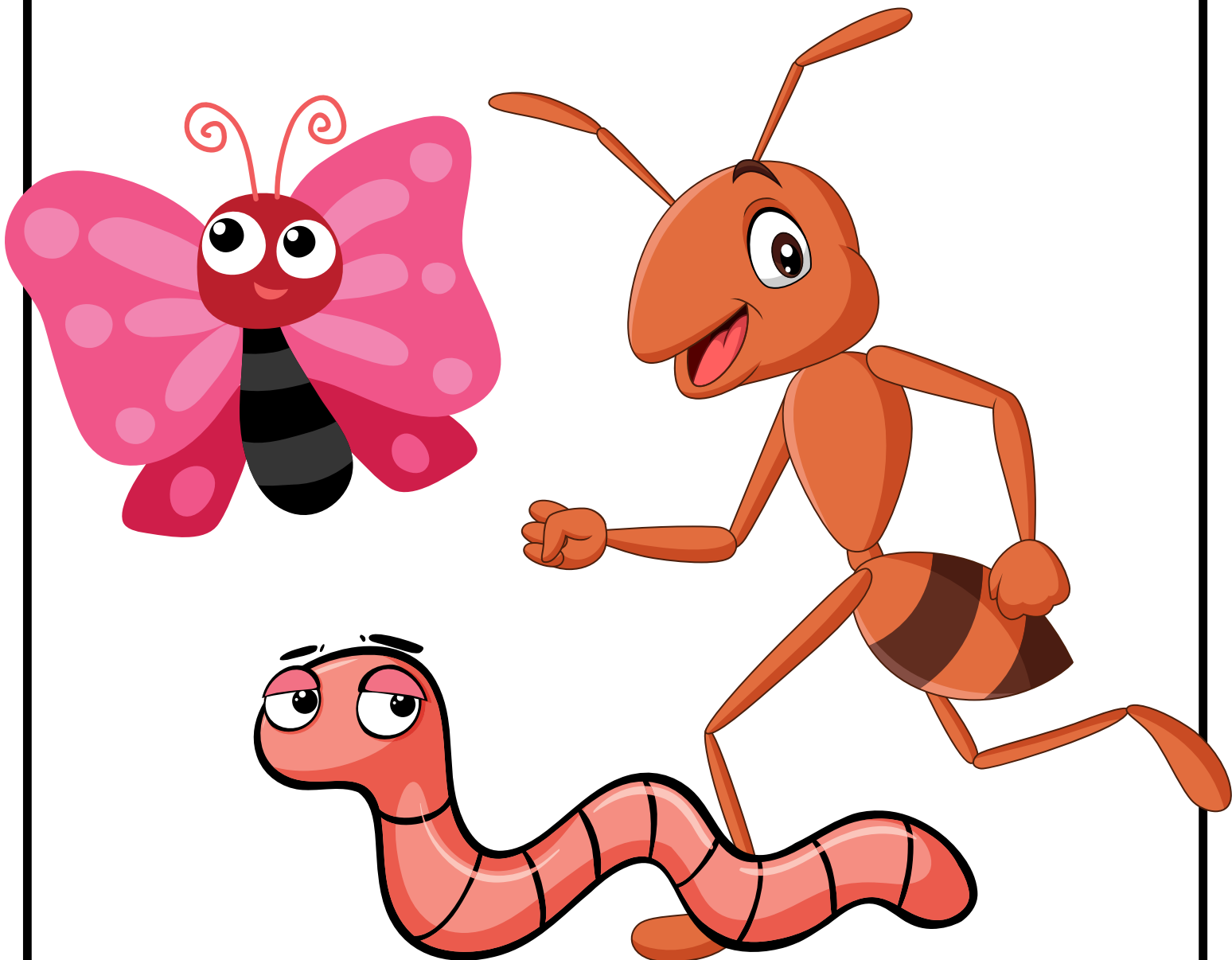
Soudain, il commença à paniquer. Il était coincé ! Il a essayé de bouger sa jambe droite, mais celle-ci était coincée. Ensuite, il a essayé de bouger sa jambe gauche, et elle était encore plus coincée.

Qu'allait-il faire ? « Restez calme », pensa Herbie. « Je peux me sortir de ce pétrin ! » Petit à petit, Herbie commença à bouger sa jambe droite. Un peu plus, un peu plus, et du coup c'était gratuit ! Tandis qu'il faisait de même avec l'autre jambe, il se retirait bientôt du trou de boue et posait ses pieds sur la terre ferme.

"Ouah. C'était presque", pensa Herbie, fier d'avoir résolu son problème, mais en même temps honteux de ne pas avoir écouté sa mère en premier lieu.

Que pouvons-nous apprendre de cette histoire ? Comme Herbie, nous nous retrouvons parfois confrontés à des problèmes qui nécessitent une solution. Peut-être que nous avons un grand projet scolaire, ou qu'il y a un tyran qui s'en prend à nous. Peu importe la difficulté de la situation, nous pouvons faire confiance à Dieu pour nous aider à nous sortir du pétrin. Notre Dieu est plus grand que tout ce à quoi nous pouvons faire face dans nos vies. Tout ce que nous devons faire, c'est lui faire confiance pour nous aider et nous guider pour être là où il veut que nous soyons.

Le grand Course



(MARATHON) - « La Grande Course »

Dans le jardin de Mme Gregory, vivaient une chenille, un ver de terre et une fourmi légionnaire. Un jour, la fourmi légionnaire annonça que dans trois jours, il y aurait une grande course. Il a invité ses amis, la chenille et le ver de terre, à y participer.

La fourmi légionnaire s'est vantée qu'elle allait gagner la course parce qu'elle était la plus forte après s'être entraînée au combat et tout. La fourmi légionnaire a effrayé ses amis, mais chacun a décidé qu'il ferait de son mieux.

Le ver de terre s'entraînait chaque matin alors que le sol était encore humide de rosée, glissant dans la boue épaisse, essayant d'améliorer son temps.

La chenille ne savait pas comment s'entraîner. Il s'inquiétait de savoir comment il pourrait gagner la course. « Je suis plus lent que mes amis », pensa-t-il.

Le jour de la course est enfin arrivé, le soleil brillait et une brise fraîche soufflait.

"C'est le jour idéal pour gagner", s'est vantée la fourmi légionnaire.

Le ver de terre est arrivé et a demandé à la fourmi si elle avait vu la chenille. "Non, je ne l'ai pas fait. Je parie qu'il a trop peur pour courir. Il savait qu'il ne pourrait pas gagner contre moi", a-t-il déclaré fièrement.

La fourmi et le ver de terre attendaient anxieusement sur la ligne de départ. Juste au moment où la course était sur le point de commencer, un magnifique papillon s'est envolé jusqu'à la ligne de départ. La fourmi légionnaire et le ver de terre échangèrent des regards perplexes. « Qui a invité le papillon ? ils ont demandé.

Soudain, ils se rendirent compte qu'il s'agissait de leur amie la chenille. Il s'était transformé en un magnifique papillon coloré. Sans une seconde à perdre, le klaxon retentit et la course commença. La fourmi a laissé le ver de terre dans la boue. Cependant, la chenille qui était maintenant un papillon ouvrait la voie, flottant joyeusement au-dessus de la tête de la fourmi.

Le papillon a été le premier à atteindre la ligne d'arrivée.

Que pouvons-nous apprendre de cette histoire ? Dans tout ce que nous faisons, nous devons tout donner. Nous ne devons pas nous comparer aux autres, car nous avons tous des capacités et des talents particuliers. À mesure que nous suivons Jésus, au fil du temps, il nous change pour devenir de plus en plus semblables à lui. Des choses que nous pensions impossibles deviennent possibles.

Zelda

la toile



(LUTTE) - « Le Web de Zelda »

Zelda, l'araignée, était restée quelques jours sans manger un morceau. Elle a décidé qu'il était temps de tisser une nouvelle toile. Saviez-vous que les araignées naissent en sachant tisser leur toile ? Leur toile leur permet d'attraper des insectes pour leur dîner.

Planifiant soigneusement le modèle du Web, elle a secrètement rêvé de la façon dont elle piégerait sa prochaine victime, ce que je veux dire, c'est son dîner.

Ainsi, rapidement, les fils de soie ont commencé à couler du corps de l'araignée, formant un magnifique motif de toile. Zelda l'avait solidement relié d'un mur à l'autre dans le coin de l'ancien grenier. Chacune des lignes était parfaitement espacée. Elle était née pour tisser des toiles.

Peu de temps après, la toile était terminée et Zelda était fièrement assise au milieu, attendant de prendre son dîner.

Une mouche est passée par là mais a réussi à s'échapper.

Zelda a appelé un papillon de nuit : « Viens découvrir mon nouveau site Web. La vue est magnifique d'ici. Bientôt, ses ailes furent coincées dans la toile d'araignée ».

Que pouvons-nous apprendre de cette histoire ? Comme le papillon de nuit, nous avons nous aussi un ennemi qui cherche à nous piéger par ses mensonges afin que nous désobéissions à Dieu. Son nom est le diable et la Bible l'appelle un lion qui attend de nous attaquer. Il veut nous éloigner le plus possible de Dieu en nous faisant pécher. Par conséquent, nous ne devons pas écouter ses mensonges et vivre de manière à honorer Dieu. Nous pouvons nous protéger du diable en obéissant à la Parole de Dieu et en passant du temps à parler à Dieu.



Jeux

- Planifiez les jeux auxquels vous jouerez chaque jour et assurez-vous d'avoir tout l'équipement requis.
- N'hésitez pas à les modifier en fonction de votre configuration
- Assurez-vous d'effectuer vos propres évaluations des risques et de suivre les directives locales.

PASS HULA HOOP

Type de jeu: Relais

Âge: N'importe lequel

Nombre d'équipes : Deux ou plus

Aire de jeu: Intérieur ou Extérieur

Équipement ou fournitures : Hula Hoops

Objet du jeu : Passez le cerceau autour du cercle

Comment jouer:

1. Divisez le groupe en deux équipes (ou plus si vous avez beaucoup de joueurs). Chaque
2. équipe doit se donner la main pour former un cercle ou une ligne droite. Boucler un
3. cerceau sur le bras du premier enfant de chaque équipe.
4. Sans lâcher les mains de chaque personne à côté d'eux, ils doivent entrer et traverser le cerceau et passez le cerceau à la personne suivante. Ceci est répété autour du cercle ou sur toute la ligne.
5. Si les mains sont lâchées, le cerceau recule de deux places.
6. L'équipe qui passe le cerceau tout autour du cercle en premier, sans se lâcher la main, est la gagnante.

COURSE À TROIS JAMBES

Type de jeu: Course

Âge: N'importe lequel

Nombre d'équipes : Deux ou plus

Aire de jeu: Intérieur ou Extérieur

Équipement ou fournitures: Bande de tissu

Objet du jeu : Courez jusqu'à la ligne d'arrivée avec votre partenaire

Comment jouer:

1. Divisez les joueurs en paires.
2. Tracez une ligne de départ et une ligne d'arrivée.
3. Demandez aux enfants de se tenir côte à côte sur la ligne de départ et de joindre l'intérieur des jambes à l'aide d'un foulard ou d'une bande de tissu.
4. Les binômes à trois pattes doivent travailler ensemble pour courir jusqu'à la ligne d'arrivée

Variation: Demandez plutôt aux duos de lier les bras et donnez-leur quelque chose qu'ils doivent porter ensemble, comme un ballon, un seau d'eau ou un ballon.

UP ET UNDER BALLON R.AS

Type de jeu: Relais

Âge: N'importe lequel

Nombre d'équipes : Deux ou plus **Aire de**

jeu: Intérieur ou Extérieur **Équipement ou**

fournitures : des ballons

Objet du jeu : Passez le ballon du début à la fin

Comment jouer:

1. Divisez le groupe en équipes et demandez-leur de former une seule file.
2. Donnez un ballon au premier enfant de chaque ligne.
3. Le premier enfant doit le passer par ses jambes au joueur derrière lui. Ce joueur le passe au joueur suivant. Répétez ce motif jusqu'à ce que le ballon arrive au bout de la ligne ; le dernier joueur court devant la file et répète
4. Lorsque le premier enfant est de retour devant la ligne, il fait éclater le ballon pour gagner la partie.

COURSE DE RELAIS DE BALLONS

Type de jeu: Relais **Âge:**

N'importe lequel

Nombre d'équipes : Deux ou plus **Aire de**

jeu: Intérieur ou Extérieur **Équipement**

ou fournitures : des ballons **Objet du**

jeu : Terminez le relais

Comment jouer:

1. Divisez le groupe en équipes et demandez-leur de former une seule file.
2. Donnez un ballon au premier enfant de chaque ligne.
3. Le premier enfant place le ballon entre ses jambes
4. En route, ils courent jusqu'au tournant et reviennent au départ, tout en gardant les ballons entre leurs jambes. Si le ballon s'échappe, ils doivent rester immobiles jusqu'à ce que le ballon leur soit rendu. Si le ballon éclate, l'autre équipe gagne automatiquement.
5. Lorsque le premier enfant revient, il passe le ballon au joueur suivant et le processus se répète.
6. La première équipe à avoir récupéré tous les joueurs gagne.

COURSE DE CRABE

Type de jeu: Course de relais

Âge:5+

Nombre d'équipes :Deux ou plus **Aire**

de jeu: Intérieur ou Extérieur

Équipement ou fournitures :Aucun

Objet du jeu :Terminez le relais

Comment jouer:

1. Divisez le groupe en équipes
2. Apprenez aux enfants à ramper en crabe : en commençant par le sol sur le dos, ils poussent sur les mains et les pieds, puis se déplacent sur le côté.
3. Au départ, le premier enfant court jusqu'au tournant et revient au départ.
4. Les enfants vont et viennent jusqu'au tournant jusqu'à ce que toute l'équipe ait couru.
5. La première équipe avec tous les enfants de retour gagne.

Variantes : Si la position de flexion arrière est trop difficile, les enfants peuvent plutôt ramper latéralement sur les mains et les genoux ; ou usurper l'identité d'autres animaux (pingouins, singes, etc.).

COURSE DE RELAIS DE BROUETTES

Type de jeu:Relais

Âge:5+

Nombre d'équipes :Deux ou plus

Aire de jeu :Intérieur

Équipement ou fournitures :aucun. **Objet**

du jeu :Course à travers un espace

Comment jouer:

1. Répartissez les enfants en équipes. Les enfants travailleront en binôme.
2. Un enfant marche avec ses mains tandis que son coéquipier tient ses pieds en l'air.
3. Les enfants marchent comme une brouette jusqu'au point de virage, avant de changer de position et de revenir au point de départ.
4. La première équipe dont tous les membres sont de retour gagne.

OBSTACLES HUMAINS

Type de jeu: Course de relais

Âge:5+

Nombre d'équipes :Deux ou plus (Doit avoir au moins 4 joueurs pour chaque équipe)

Aire de jeu: Intérieur ou Extérieur **Équipement ou fournitures :**Aucun **Objet du jeu :**

Terminez le relais

Comment jouer:

1. Divisez les joueurs en équipes
2. Répartissez chaque équipe en ligne droite à égale distance les unes des autres entre la ligne de départ et la ligne d'arrivée.
3. Demandez au premier enfant de chaque équipe de s'aligner sur la ligne de départ, et tous les autres enfants s'allongent sur le sol.
4. Au départ, le premier enfant court jusqu'à la ligne d'arrivée en enjambant les enfants de son équipe. Ils reviennent ensuite sur la ligne de départ en enjambant à nouveau chaque enfant au retour, avant de revenir au départ et de s'allonger au sol.
5. Une fois que le premier enfant est allongé sur le sol, le deuxième enfant se lève et répète, en allant d'abord vers la ligne d'arrivée, puis vers la ligne de départ et puis revient à sa position initiale. Répéter
6. La première équipe dont tous les enfants terminent et reviennent à leur place d'origine gagne.

RELAIS TUNNEL

Type de jeu: Course de relais

Âge : 5+

Nombre d'équipes :Deux ou plus (Doit avoir au moins 4 joueurs pour chaque équipe)

Aire de jeu: Intérieur ou Extérieur **Équipement ou fournitures :**Aucun **Objet du jeu :**

Terminez le relais

Comment jouer:

1. Divisez les joueurs en équipes
2. Répartissez chaque équipe en ligne droite à égale distance les unes des autres entre la ligne de départ et la ligne d'arrivée.
3. Demandez au premier enfant de chaque équipe de s'aligner sur la ligne de départ, tous les autres enfants font des arcs avec leur corps. Pieds et mains au sol
4. Le premier enfant doit d'abord ramper sous les jambes de tous les joueurs de l'équipe - courir vers le point tournant - et revenir pour toucher la personne suivante de l'équipe qui fait la même chose que le premier joueur. 5. La première équipe dont tous les joueurs ont terminé la course remporte la partie.

JETER LE DISQUE EN ASSIETTE EN PAPIER

Type de jeu: Lancer **Âge:**

N'importe lequel

Nombre d'équipes :Aucun

Aire de jeu :Intérieur

Équipement ou fournitures :Assiettes en papier ou en polystyrène (du plastique peut être utilisé si l'espace disponible est suffisant) **Objet du jeu :**Lancer la plaque le plus loin possible.

Comment jouer:

1. Marquez un point de lancement
2. Demandez aux enfants de se tenir à une distance sécuritaire du point de lancement.
3. Si vous utilisez des assiettes en papier ou en polystyrène, demandez aux enfants d'écrire leur nom sur leur assiette.
4. L'animateur montre comment lancer un disque en tournant sur lui-même, puis en le lâchant.
5. Un à un, les enfants jettent ensuite leur assiette.
6. L'enfant qui lance l'assiette le plus loin vers l'avant gagne.

TIR DE BALLON-METTRE

Type de jeu: Lancer **Âge:**

N'importe lequel

Nombre d'équipes :Aucun

Aire de jeu :Intérieur

Équipement ou fournitures :des ballons

Objet du jeu :Lancer le ballon le plus loin possible.

Comment jouer:

1. Marquez un point de lancement
2. Donnez un ballon à chaque enfant et demandez-lui d'écrire son nom dessus.
3. Un à un, les enfants tentent de lancer le ballon le plus loin possible.
4. L'enfant qui lance son ballon le plus loin vers l'avant gagne.

PLONGÉE HAUT PEG

Type de jeu: Défi

Âge:5+

Nombre d'équipes :Aucun

Aire de jeu :Intérieur

Équipement ou fournitures :Cinq pinces à linge, une tasse en plastique et quelque chose sur lequel se tenir debout (une chaise, un tabouret ou un escabeau)

Objet du jeu :Pour mettre autant de piquets que possible dans une tasse.

Comment jouer:

1. Demandez au premier enfant de se tenir debout sur une chaise, un tabouret ou un escabeau (si nécessaire, demandez à quelqu'un de lui tenir la main pour le soutenir).
2. Donnez à l'enfant sur la chaise les cinq piquets
3. Un à un, l'enfant doit laisser tomber les piquets en essayant d'en mettre le plus possible dans la tasse.
4. Répétez pour chaque enfant.
5. L'enfant qui a marqué le plus de points gagne. En cas d'égalité, un KO peut être déclenché.

Variation :Une grande tasse ou un bol peut être utilisé pour rendre le jeu plus facile ou une plus petite tasse ou un bol en plastique pour rendre le jeu plus difficile.

LUTTE DE POUCE

Type de jeu: Défi

Âge:5+

Nombre d'équipes :Aucun **Aire de jeu:**

Intérieur ou Extérieur **Équipement ou**

fournitures :Une table

Objet du jeu :Épingler le pouce de votre adversaire pendant trois secondes.

Comment jouer:

1. Divisez les enfants en paires, assis l'un en face de l'autre sur une table.
2. Chaque paire accroche les quatre doigts de sa main droite ou gauche ensemble de manière à ce que les deux mains soient fermement jointes. Les pouces doivent être pointés en l'air et les coudes doivent être placés sur la table.
3. Le jeu commence par un chant : Un, deux, trois, quatre, je déclare la guerre des pouces !
4. Chaque enfant dispose ensuite de 30 secondes pour épingler le pouce de l'autre joueur.
5. L'enfant doit plaquer le pouce de son adversaire aussi longtemps qu'il le faut pour dire : un, deux, trois, quatre, je gagne la guerre du pouce !
6. Si un enfant retire les coudes de la table, son adversaire gagne également.
7. Si aucun enfant n'a gagné après 30 secondes, le jeu se décide avec « pierre, papier, ciseaux ».
8. Le joueur gagnant passe au tour suivant jusqu'à ce que le champion final soit trouvé.

COURSE DE SKI

Type de jeu: Course

Âge: 5+

Nombre d'équipes : Deux ou plus (paires)

Aire de jeu : Intérieur

Équipement ou fournitures : Du papier journal ou du papier

toilette **Objet du jeu :** Pour courir sans déchirer le papier

Comment jouer:

1. Divisez les enfants en paires
2. Demandez aux enfants de s'aligner sur la ligne de départ
3. Chaque paire reçoit deux bandes de papier journal ou de papier toilette. (les rayures doivent avoir à peu près la taille d'un ski)
4. Les deux doivent monter sur les skis en papier de manière à ce qu'un enfant soit devant et un derrière.
5. Au départ, chaque paire doit courir jusqu'à la ligne d'arrivée, en travaillant ensemble pour amener les skis sans les déchirer. Les pieds doivent rester sur les skis à tout moment.
6. La première équipe à franchir la ligne d'arrivée gagne.

CHARADES

Type de jeu: Devinant

Âge: 5+

Nombre d'équipes : Deux ou plus

Aire de jeu : Intérieur

Équipement ou fournitures : Des cartes de charades sportives ou du papier avec des sports écrits

dessus. **Objet du jeu :** Jouer quelque chose

Comment jouer:

1. Répartissez les enfants en équipes.
2. Un enfant de la première équipe reçoit des cartes avec un sport dessus. Ils doivent ensuite les mimer pour leurs coéquipiers.
3. Les enfants disposent de 30 secondes pour jouer leur carte. Si leur équipe devine correctement, ils obtiennent un point.
4. Après 30 secondes, les enfants se rassentent avec leur équipe et l'équipe B joue à son tour.
5. Les équipes changent de place jusqu'à ce que le jeu soit terminé.
6. L'équipe qui a le plus de réponses correctes remporte la partie.

DÉFIS SPORTIFS

Type de jeu: Défi

Âge:Tous (utiliser des activités adaptées à l'âge)

Nombre d'équipes :Aucun **Aire de jeu:** Intérieur
ou extérieur **Équipement ou fournitures :**Aucun

Objet du jeu :Pour réaliser le plus ou le plus long défi

Comment jouer:

1. Assurez-vous que chaque enfant dispose d'un espace autour de lui.
2. Le jeu est simple, le joueur qui peut faire le plus ou durer le plus longtemps parmi les défis remporte ce tour.

a) Des redressements assis

b) Pompes

c) Planche

d) Les sauts d'étoiles

e) Équilibre sur une jambe

3. Les points peuvent être calculés en fonction de la première, de la deuxième, de la troisième place ou des points attribués aux répétitions et aux secondes.

BALLON GARDEZ-LE

Type de jeu: Défi

Âge:5+

Nombre d'équipes :Deux ou plus **Aire de
jeu:** Intérieur ou extérieur **Équipement ou
fournitures :**des ballons

Objet du jeu :Pour garder le ballon en l'air

Comment jouer:

1. Répartissez les enfants en équipes.
2. Demandez à chaque équipe de former un cercle.
3. Au départ, l'équipe doit lancer le ballon dans les airs et l'empêcher de tomber au sol.
4. L'autre équipe gagne si
 - a) Un joueur touche le ballon plus de deux fois avant d'être touché par un autre joueur
 - b) Le ballon touche le sol
 - c) Le ballon éclate

RELAIS EN TROIS PARTIES

Type de jeu: Relais

Âge: 7+

Nombre d'équipes : Deux ou plus

Aire de jeu: Intérieur ou extérieur

Équipement ou fournitures : Hula Hoop, poufs, recherche de mots, stylos ou crayons

Objet du jeu : Pour terminer la recherche de mots

Comment jouer:

1. Répartissez les enfants en équipes
2. Demandez aux enfants de s'aligner sur la ligne de départ en équipes. De l'autre côté, placez une recherche de mots. Entre les joueurs et le mot caché, placez un cerceau.
3. Au départ, le premier joueur de chaque équipe essaie de lancer le pouf dans le cerceau. S'ils ratent, le pouf leur est renvoyé pour qu'il réessaye, cela se répète pendant trois tentatives, avant que le deuxième joueur ne se déplace vers l'avant et que le premier joueur ne se déplace vers l'arrière sur la ligne.
4. Une fois le pouf lancé dans le cerceau, le joueur derrière le lancer court vers le cerceau, ramasse le cerceau, le place sur sa tête et revient avec le pouf.
5. Le joueur suivant est ensuite tagué et court à la recherche de mots, trouve un mot et retourne dans l'équipe.
6. Le jeu est ensuite répété avec le premier joueur lançant le pouf. La première équipe
7. à trouver tous les mots grâce à la recherche de mots remporte la partie.

CIBLES POUR POUFS

Type de jeu: Lancer **Âge:**

N'importe lequel

Nombre d'équipes: Aucun **Aire de**

jeu: Intérieur ou extérieur

Équipement ou fournitures : Deux poufs, du papier A4, des stylos ou des

crayons **Objet du jeu :** Pour marquer le plus de points

Comment jouer:

1. Marquez un point de lancement
2. Placez du papier A4 dans la pièce, avec différents points écrits sur le papier (5, 10, 25, 50).
3. Plus le papier vaut de points, plus il devrait être difficile de le noter. Le papier peut être placé plus loin ou plié pour le rendre plus petit.
4. Chaque enfant lance à tour de rôle deux poufs dans le but de marquer le plus de points possible.
5. Les points ne sont attribués que si la majorité du pouf est sur le papier.
6. L'enfant avec le plus de points gagne.

COURSE DE BATEAU EN PAPIER

Type de jeu: Course

Âge: 5+ (pour les jeunes enfants, utilisez des bateaux

préfabriqués) **Nombre d'équipes :** Aucun **Aire de jeu:** Intérieur

ou extérieur

Équipement ou fournitures : Papier A4, table ou pataugeoire

Objet du jeu : Pour gagner la course

Comment jouer:

1. Donnez à chaque enfant un morceau de papier et apprenez-lui à fabriquer un bateau en papier.
2. Une fois les bateaux fabriqués, ils peuvent être utilisés en course.
3. Deux enfants s'affrontent en faisant souffler leur bateau en papier sur une table de pataugeoire. (Les enfants peuvent également ventiler les bateaux si des problèmes respiratoires sont présents en groupe).
4. Le premier enfant à amener son bateau jusqu'à la ligne d'arrivée gagne

FOOTBALL DE CRABE

Type de jeu: Jeu d'équipe

Âge: 7+

Nombre d'équipes : Deux **Aire de jeu**

: Intérieur ou Extérieur

Équipement ou fournitures: marqueurs de sol, ballon ou

football **Objet du jeu:** Marquer le plus de buts possible

Comment jouer:

1. Les enfants sont répartis en au moins deux équipes et se placent de part et d'autre du terrain de football.
2. Tous les joueurs doivent rester à quatre pattes, le ventre tourné vers le ciel. Aucun des joueurs, y compris les gardiens de but, n'est autorisé à s'agenouiller, à se lever ou à courir. Les joueurs ne peuvent botter ou frapper le ballon qu'avec leurs pieds et/ou leur tête ; aucune main n'est autorisée.

un joueur se déplace mal, il reçoit un carton jaune puis un carton rouge qui signifie qu'il doit quitter la partie.

3. Les joueurs ne sont pas autorisés à moins d'un mètre du but. Il n'y a pas de corner et les coups de pied de but doivent être exécutés à quatre pattes.
4. Le but du jeu est de marquer autant de buts que possible. Habituellement, entre 3 et 5 minutes par mi-temps fonctionnent bien.
5. Lorsqu'un but est marqué, renvoyez le ballon au centre et l'équipe qui a perdu le but recommence.
6. L'équipe qui a marqué le plus de buts à la fin du match gagne.

COUP DE FOOTBALL

Type de jeu: jeu de groupe **Âge:**

N'importe lequel

Nombre d'équipes : Deux

Aire de jeu : À l'intérieur

Équipement ou fournitures : Table, papier A4 et balle de ping-pong.

Objet du jeu : Pour souffler le ballon de l'autre côté de la table

Comment jouer:

1. Donnez à chaque enfant un morceau de papier et demandez-lui de le rouler pour en faire une paille qu'il pourra souffler.
2. Placez une barrière sur les côtés longs des tables pour empêcher la balle de rouler sur les côtés. Le carton ou les chaises fonctionnent bien
3. Deux équipes jouent à chaque fois. La balle est placée au centre de la table pour commencer et les joueurs doivent attendre jusqu'à ce que la balle commence.
Le chef d'équipe dit de commencer avant qu'ils puissent exploser.
4. Les points sont marqués en soufflant le ballon de l'autre côté de la table. Des points sont également attribués si la balle est arrêtée par un joueur adverse à l'aide de la paille ou d'un autre objet.
5. Chaque fois qu'un point est marqué, les deux joueurs échangent avec un autre membre de l'équipe.
6. La première équipe à marquer cinq points gagne.
7. Le jeu est répété jusqu'à ce que chaque équipe se soit affrontée ou sous forme de tournoi.

RENVERSEZ-LES

Type de jeu: jeu de groupe **Âge:**

N'importe lequel

Nombre d'équipes : Deux équipes **Aire**

de jeu : À l'intérieur ou à l'extérieur

Équipement ou fournitures : De grands gobelets en plastique et une

balle **Objet du jeu :** Pour renverser les joueurs des autres équipes

Comment jouer:

1. Marquez un grand carré au sol et une ligne médiane.
2. Les équipes peuvent ensuite placer leurs gobelets où elles le souhaitent dans leur moitié de terrain. (pour les plus jeunes ou pour faciliter le jeu, alignez les gobelets en ligne sur la ligne à côté de l'équipe).
3. À tour de rôle, les joueurs doivent faire rouler le ballon et tenter de renverser les boules de l'autre équipe tout en évitant leurs propres boules.
4. Si l'équipe renverse ses propres bouteilles, cela compte également comme un retrait.
5. La première équipe à renverser toutes les bouteilles de l'autre équipe est la gagnante.

TIR À L'ARC

Jeux de même type : Défi

Âge : 5+

Nombre d'équipes : Deux équipes **Zone**

Mode de pose : À l'intérieur ou à l'extérieur

Équipement ou fournitures : Set de tir à l'arc en plastique, Table, Ballons

Objectif du jeu : Atteindre la cible

Comment jouer :

1. Placez des ballons sur une table
2. Un par un, chaque enfant a la possibilité de tirer deux flèches en plastique, visant à faire tomber un ballon du table
3. L'enfant qui fait tomber le plus de ballons gagne.

TENNIS EN ASSIETTES EN PAPIER

Jeux de même type : Défi

Âge : importe lequel

Nombre d'équipes : Deux ou plus

Zone de pose : Intérieur ou extérieur

Équipement ou fournitures : Ballons et assiettes en papier.

Objectif du jeu : Faire tomber le ballon par-dessus le filet et sur le sol

Comment jouer :

1. Utilisez un filet ou des chaises pour diviser le terrain en deux
2. Donnez à un enfant de chaque côté une assiette en carton. Ce sera leur racket.
3. L'enfant doit lancer le ballon par-dessus le filet. (Vous pouvez leur donner plusieurs fois où ils sont autorisés à le frapper). Les règles sont les mêmes que celles du tennis habituel. S'il touche le sol du côté opposé plus d'une fois avant qu'ils reviennent, ils gagnent un point. Si le ballon sort de la zone ou s'il le frappe trop de fois, l'autre équipe remporte le point.
5. A chaque fois qu'un point est perdu, le joueur échange avec un autre membre de son équipe.

COURSE AUX ŒUFS ET CUILLÈRES

Type de jeu: Course

Âge: N'importe lequel

Nombre d'équipes : N'importe lequel **Aire**

de jeu: Intérieur ou Extérieur

Équipement ou fournitures : Cuillères, œufs (en plastique, vrais ou en chocolat - assurez-vous de vérifier les allergies)

Objet du jeu : Pour courir jusqu'à la ligne d'arrivée sans laisser tomber l'œuf

Comment jouer:

1. Chaque joueur s'aligne sur la ligne de départ avec une cuillère et un œuf. Ils doivent équilibrer l'œuf sur la cuillère et ne sont pas autorisés à toucher l'œuf.
2. Au fur et à mesure, les joueurs doivent traverser la pièce en courant. Si quelqu'un laisse tomber l'œuf, il ne peut plus bouger jusqu'à ce que l'œuf soit de nouveau sur la cuillère.
3. Si un joueur est surpris en train de toucher l'œuf avec sa main, il doit s'arrêter pendant 2 secondes.
4. Le premier joueur à franchir la ligne d'arrivée gagne.

COURSE DE SLALOM

Type de jeu: Relais

Âge: N'importe lequel

Nombre d'équipes : N'importe lequel **Aire de jeu:** Intérieur ou Extérieur

Équipement ou fournitures : Marqueurs ou chaises coniques **Objet du**

jeu : Pour courir les slaloms le plus rapidement

Comment jouer:

1. Placez les marqueurs coniques à égale distance les uns des autres. (Vous pouvez utiliser n'importe quoi d'autre pour marquer)
2. Les enfants s'alignent en équipe sur la ligne de départ/
3. Au départ, les joueurs doivent entrer et sortir des slaloms autour du dernier slalom et revenir au départ pour toucher le joueur suivant.
4. Si un joueur saute un slalom, il doit y revenir.
5. La première équipe à avoir tous les joueurs de retour sur la ligne de départ gagne.

BEAU-BALL

Type de jeu: Jeu d'équipe

Âge:5+

Nombre d'équipes :Deux **Aire de jeu:** Intérieur ou

Extérieur **Équipement ou fournitures :**Deux seaux et

une balle **Objet du jeu :**Pour marquer des seaux

Comment jouer:

1. Ce jeu est similaire au netball, mais utilise un seau pour remplacer le filet.
2. Divisez les joueurs en deux équipes.
3. Demandez à un joueur de chaque équipe de tenir le seau du côté opposé. Les points sont marqués lorsqu'un de leurs coéquipiers met le ballon dans le seau. (Ils sont autorisés à déplacer le seau)
4. Les joueurs peuvent courir, mais doivent rester immobiles lorsqu'ils tiennent le ballon. Ils doivent ensuite passer le ballon à un autre joueur.
5. L'équipe qui a le plus de points après x minutes gagne.

JEUX DE SAUT

Type de jeu: Individuel ou Equipe

Âge:5+

Nombre d'équipes :0 **Aire de jeu:**

Intérieur ou Extérieur **Équipement ou**

fournitures :Aucun

Objet du jeu :Pour sauter le plus haut, le plus long ou le plus drôle.

Comment jouer:

1. Présentez une sorte de saut puis laissez les enfants essayer de le tenter. (Par exemple, sauter le plus haut, le plus long, le plus drôle, tenir la main de quelqu'un d'autre, sauter de l'autre côté de la pièce, etc.).
2. Donnez des points au premier, au deuxième et au premier dans chaque type de saut.

ENFILER 'T LAISSEZ LA BALLE

Type de jeu: Défi

Âge: 5+

Nombre d'équipes: Deux ou plus **Aire de jeu:** Intérieur

ou Extérieur **Équipement ou fournitures:** Un ballon pour

chaque équipe **Objet du jeu:** Ne pas laisser tomber le

ballon.

Comment jouer:

1. Divisez les joueurs en paires
2. Demandez aux joueurs de s'aligner à égale distance les uns des autres. Vous pouvez varier la distance pour chaque tranche d'âge.
3. Les enfants doivent se lancer le ballon sans le laisser tomber.
4. Si le ballon tombe, cette équipe doit s'asseoir.
5. La dernière paire debout gagne.

GYMNASTIQUE MUSICALE

Type de jeu: Amusant

Âge: 5+

Nombre d'équipes: Individuel **Aire de jeu:**

Intérieur ou Extérieur **Équipement ou**

fournitures: Lecteur de musique

Objet du jeu: Pour rester tranquille quand la musique s'arrête

Comment jouer:

1. Ce jeu est basé sur des statues musicales mais fait appel à la routine de piste de danse trouvée dans gymnases.
2. Pendant que la musique joue, les enfants doivent danser autour de l'espace dans un style gymnique.
3. Pour varier, si vous avez des styles de musique différents, vous pouvez les faire danser avec la musique. Rapide, lent, amusant, country, etc.
4. Chaque fois que la musique s'arrête, les joueurs doivent se figer sur place.
5. Chaque fois que quelqu'un bouge, il sort.
6. La dernière personne gagne.

DÉPLACEMENT SYNCHRONISÉ

Type de jeu: Paires

Âge: 7+

Nombre d'équipes : N'importe lequel **Aire de jeu:**

Intérieur ou Extérieur **Équipement ou fournitures :**

Aucun **Objet du jeu :** Pour copier votre coéquipier

Comment jouer:

1. Donnez aux joueurs quelques instants pour réfléchir à quelque chose à faire ensemble. Cela peut être une danse, une simple marche, un saut, sautille, saute. Permettez-leur d'être créatifs.
2. Il doit alors effectuer son mouvement en même temps que son partenaire.
3. Les points peuvent être une récompense pour la créativité et la synchronisation.

TIR À LA CORDE

Type de jeu: Défi

Âge: 7+

Nombre d'équipes : deux **Aire de jeu:**

Intérieur ou Extérieur **Équipement ou**

fournitures : Une corde solide

Objet du jeu : Pour tirer l'autre équipe au-delà d'une marque

Comment jouer:

1. Répartissez les joueurs en équipes égales.
2. Chaque équipe tient un côté de la corde.
3. Placez le centre de la corde sur un marqueur central.
4. L'équipe doit ensuite faire passer l'autre équipe par-dessus le marqueur pour gagner.

VOLLEY-BALL EN BALLON

Type de jeu: Défi

Âge:5+

Nombre d'équipes :deux **Aire de jeu**

: Intérieur ou Extérieur

Équipement ou fournitures :Un ballon, des chaises ou un filet.

Objet du jeu :Faire toucher le sol du côté de l'équipe adverse.

Comment jouer:

1. Divisez les joueurs en équipes égales de cinq personnes ou moins.
2. Les joueurs doivent lancer le ballon par-dessus le filet ou les chaises et essayer de le faire toucher le sol de l'autre côté.
3. Selon l'âge, vous pouvez leur permettre de frapper le ballon x nombre de fois. Des
4. points sont marqués chaque fois que le ballon touche le sol de l'autre équipe.

TIR À L'ARC EN BALLON-FUSÉE

Type de jeu: Défi

Âge:5+

Nombre d'équipes: N'importe lequel

Aire de jeu: Intérieur (extérieur s'il n'y a pas de vent)

Équipement ou fournitures :Ballons fusée, pompe et cerceaux **Objet**

du jeu :Pour faire passer le ballon-fusée à travers le Hula Hoop.

Comment jouer:

1. Divisez le joueur en équipe. Un joueur de chaque époque doit tenir le cerceau de l'autre côté de la pièce. (Modifiez la distance de travail pour votre environnement et vos enfants).
2. Un à un, les enfants lâchent un ballon-fusée et tentent de le faire passer à travers le cerceau. Les points sont marqués lors du passage.
3. Le joueur qui tient le cerceau peut le déplacer, mais pas ses pieds du sol.
4. L'équipe avec le plus grand nombre de points à la fin gagne.

RELAIS D'EAU

Type de jeu:Relais

Âge:7+

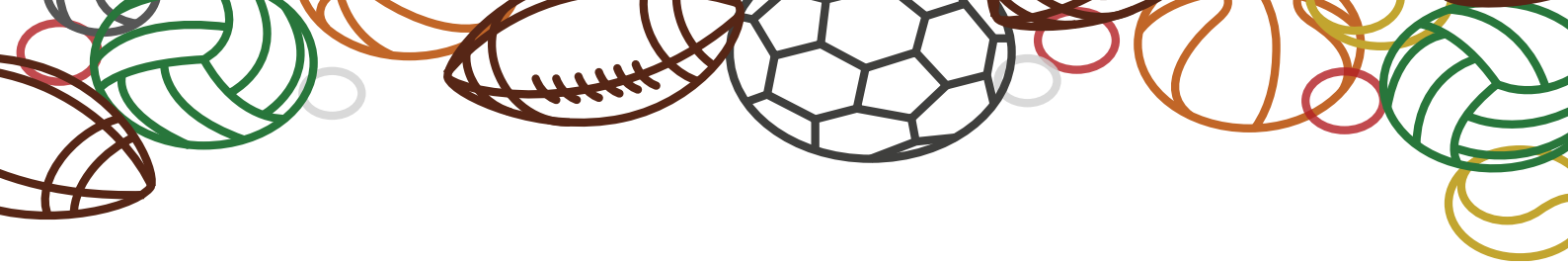
Nombre d'équipes :Deux ou plus

Aire de jeu :Extérieur

Équipement ou fournitures :Deux seaux, de l'eau et une tasse pour chaque équipe **Objet du jeu :**Pour déplacer l'eau d'un seau à l'autre

Comment jouer:

1. Demandez aux enfants de s'aligner en équipe derrière un seau vide.
2. De l'autre côté de l'espace, il devrait y avoir un seau rempli d'eau.
3. Au départ, le premier joueur court vers le seau plein avec la tasse, remplit la tasse et la rapporte pour la verser dans le seau vide.
4. Si cela ne dérange pas les enfants de se mouiller, demandez-leur de porter la tasse au-dessus de leur tête.
5. L'équipe qui a le plus d'eau dans son seau à la fin gagne.



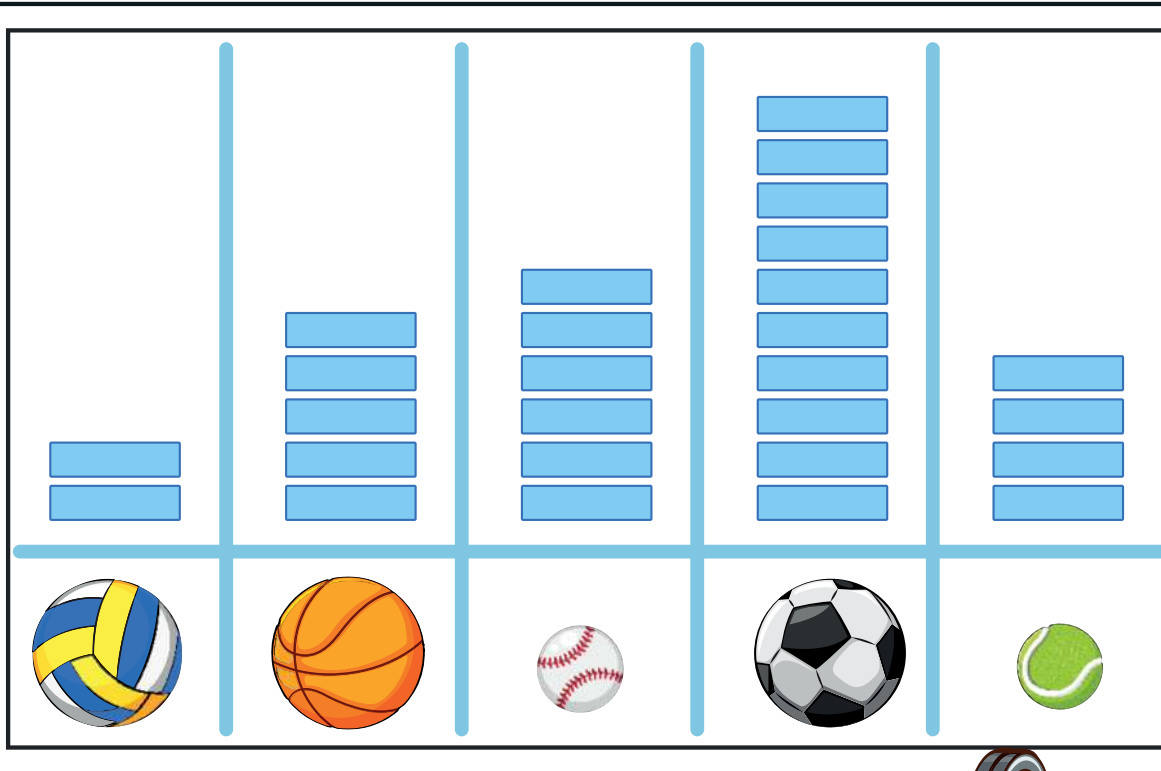
Des feuilles de calcul



Trouvez 7 différences

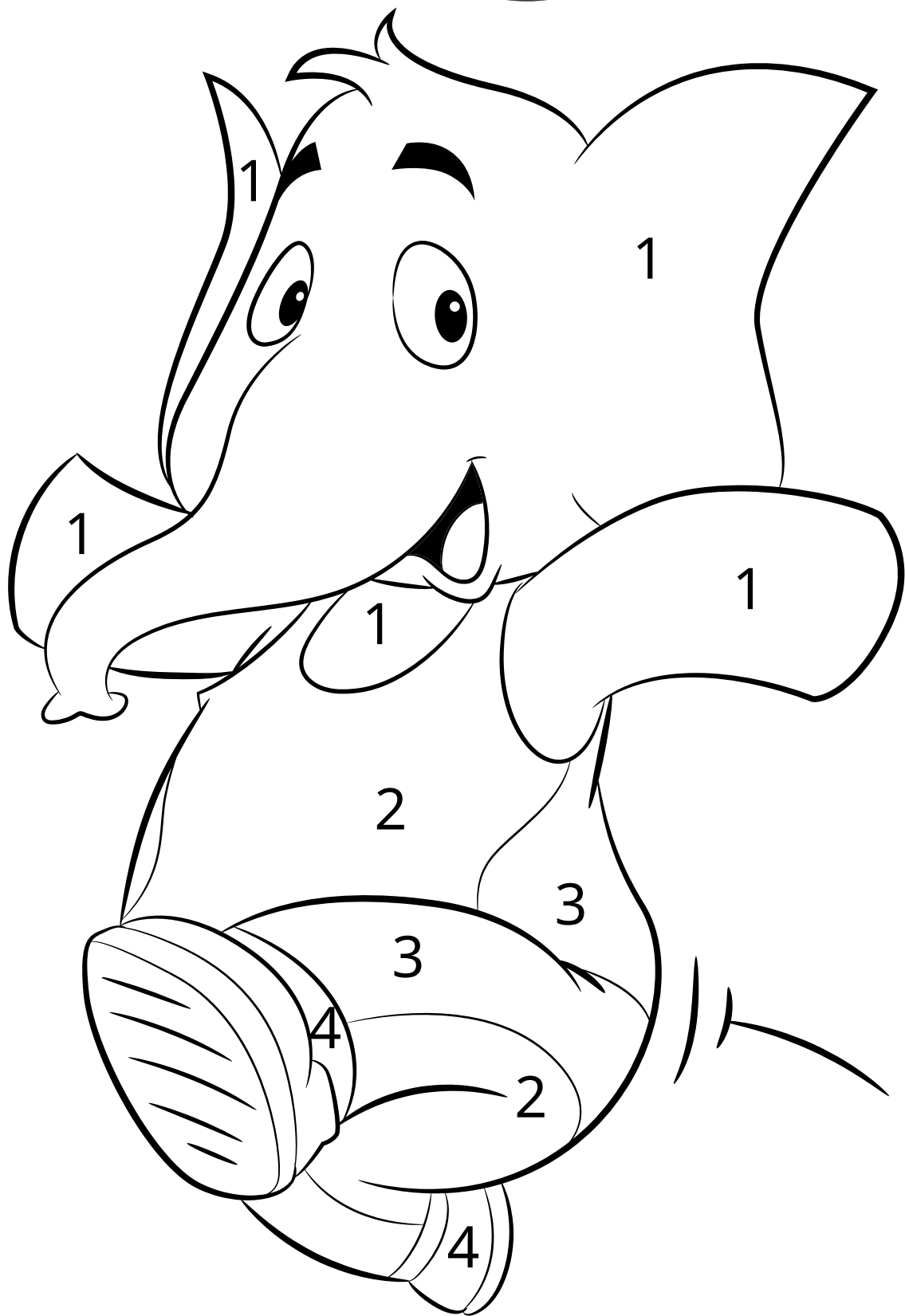


Préfééré Sport



Combien de personnes aiment chaque sport ?

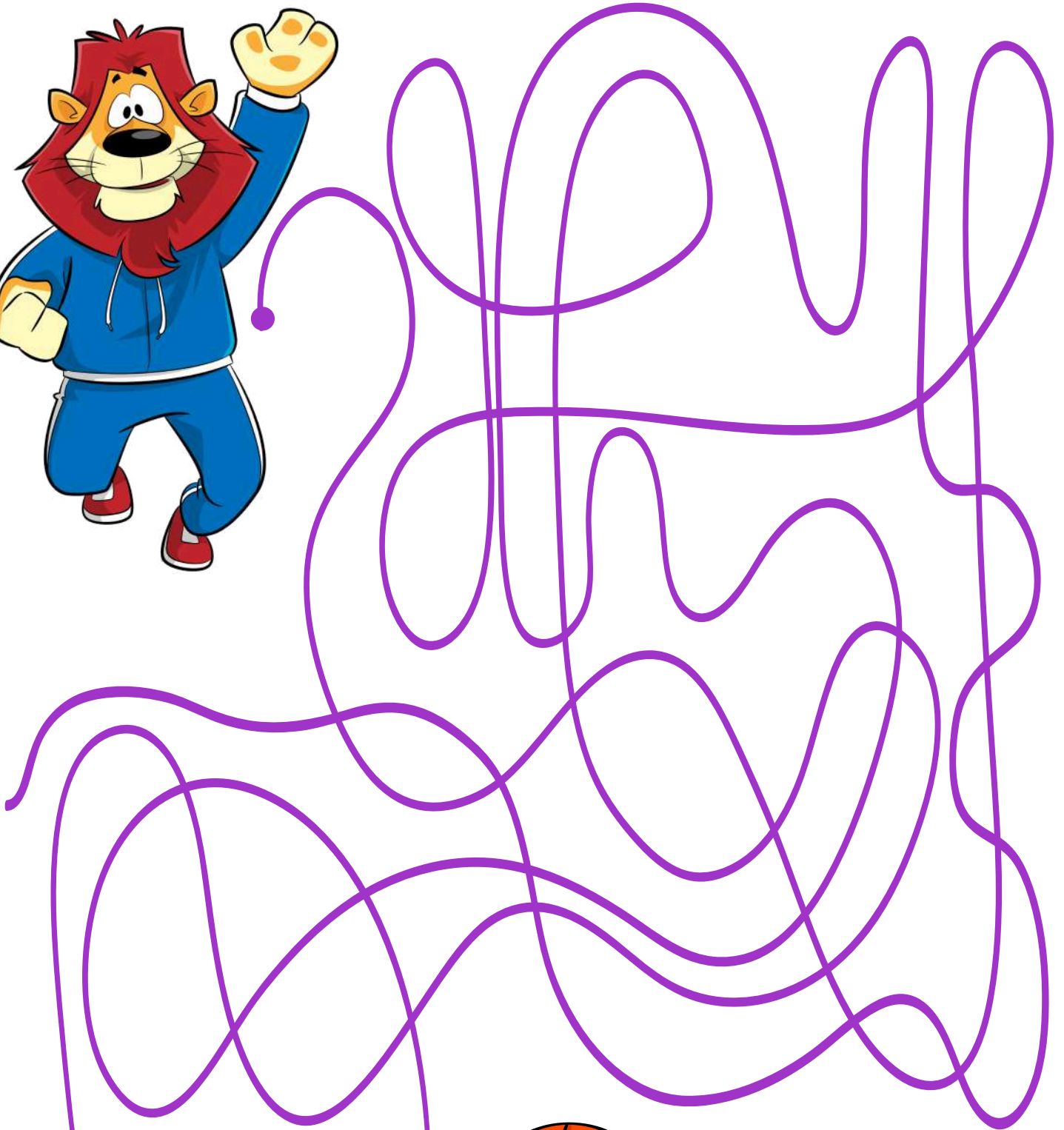




1 - gris
3 - bleu

2 - rouge
4 - noir

De quel ballon Lion a-t-il besoin ?



A



B



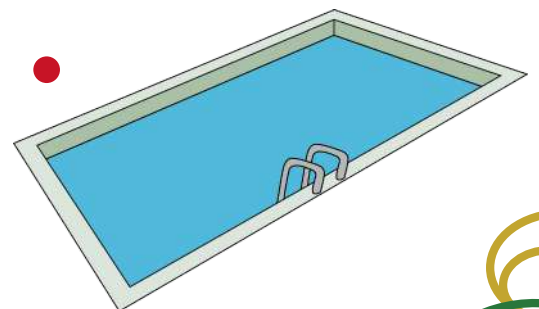
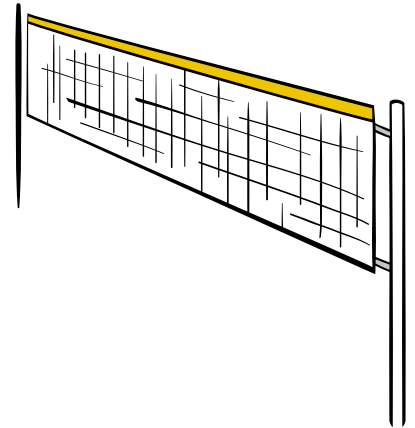
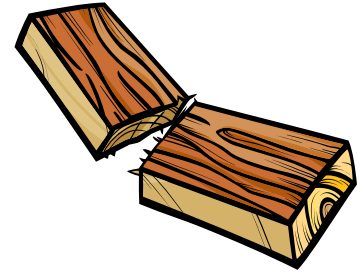
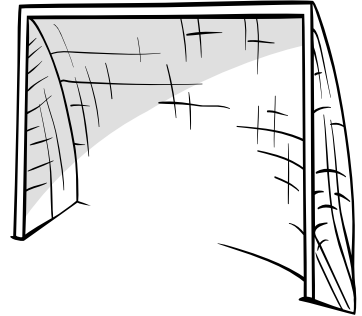
C



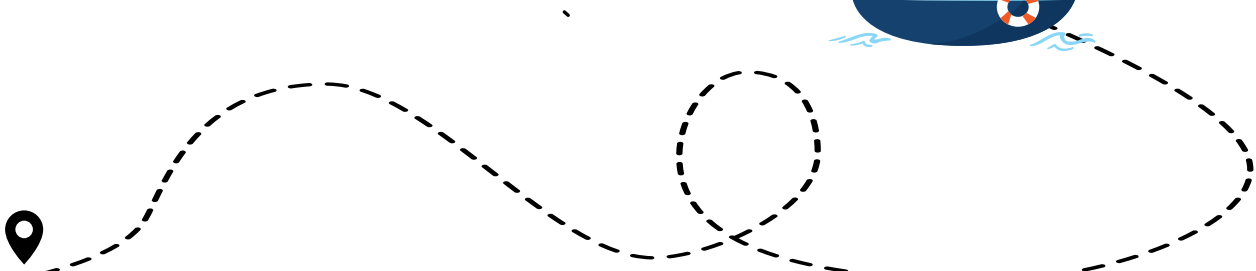
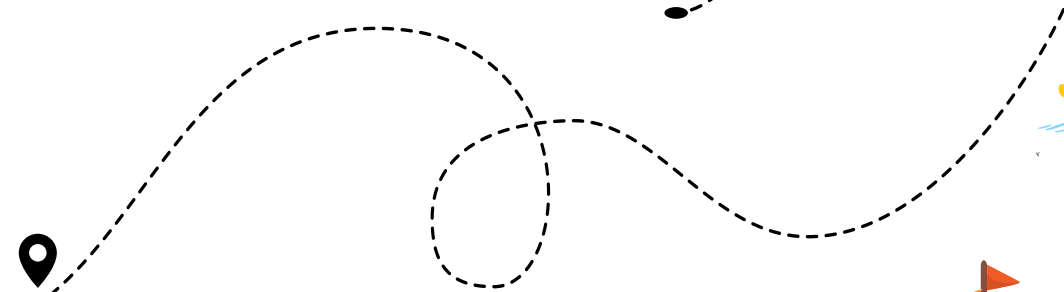
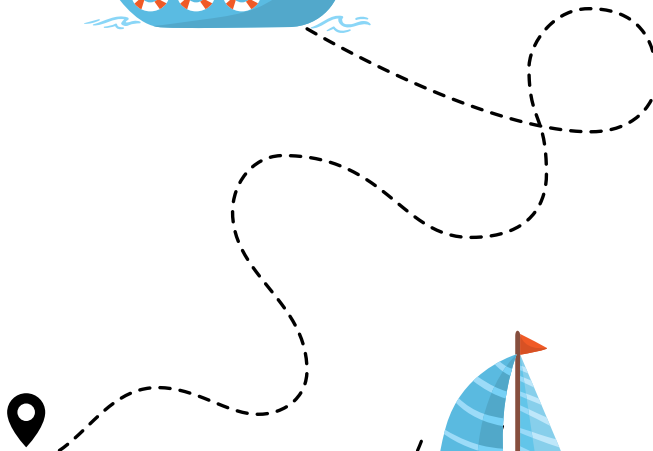
Trouvez sept différences



Associer la personne au sport



Tracez les lignes des voiliers



Quel joueur marque le but



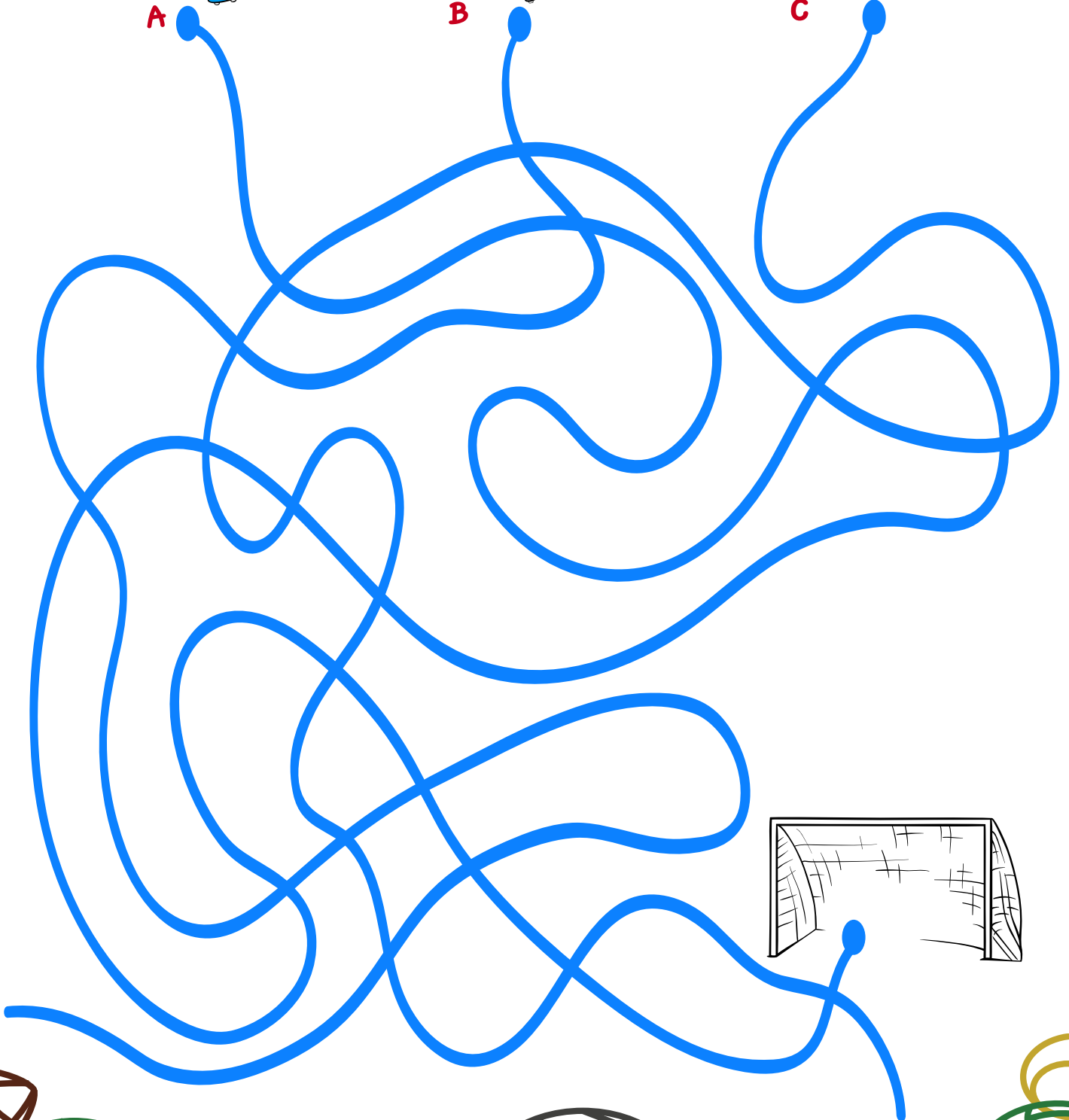
A



B



C





Mathématiques du bowling

$10 - 3 =$

$10 - 9 =$

$10 - 6 =$

$10 - 2 =$

$10 - 4 =$

$10 - 5 =$

$10 - 1 =$

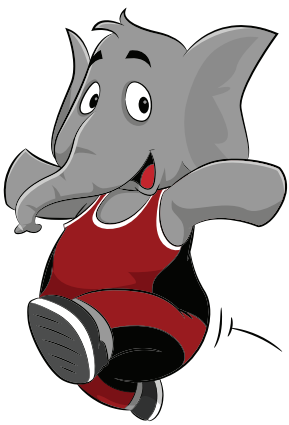
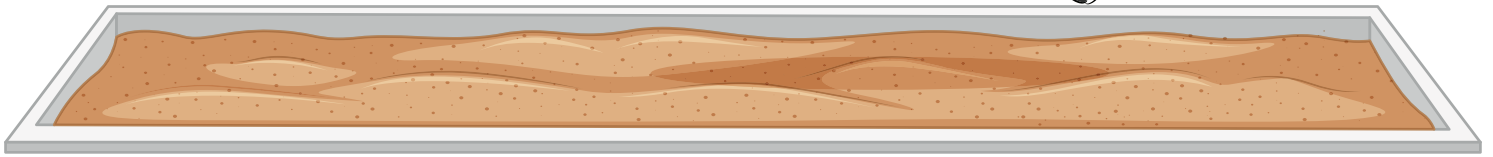
$10 - 7 =$

$10 - 8 =$

$10 - 0 =$



Qui a sauté
le plus loin?



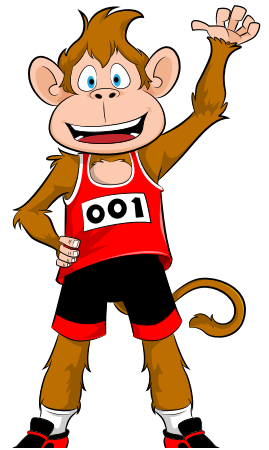
130 cm



150 cm



100 cm



110 cm



Imprimez deux copies sur PlayMemory
paires ou snap



Recherche de mot

Balle

Faire du jogging

Vélo

Karaté

Bâton

Filet

Canoë

Joueur

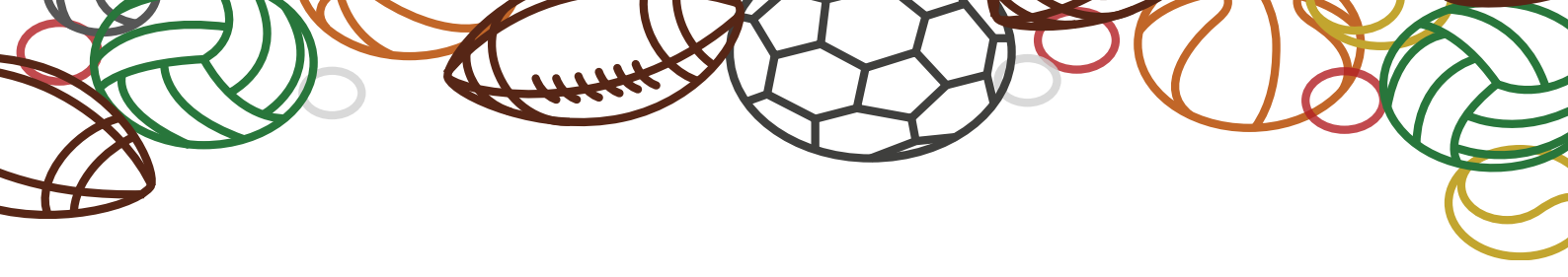
Jeu

Course

A	C	R	T	C	Y	E	A	G	A	E	P	C	T
A	A	A	A	G	E	B	C	E	O	B	J	R	O
G	N	E	L	M	B	E	O	E	L	O	G	B	R
Y	O	B	N	O	T	A	B	E	L	A	L	A	E
N	E	G	C	C	L	L	A	B	E	A	L	A	B
T	A	K	J	N	E	M	A	G	E	E	K	G	I
E	R	T	T	O	E	E	R	A	T	M	A	A	R
R	A	T	E	R	K	L	M	T	A	B	N	C	L
E	M	R	A	C	B	R	A	A	R	K	C	A	T
Y	A	A	L	E	G	B	T	E	A	T	O	A	I
A	E	G	N	K	R	E	R	G	K	N	L	A	Y
L	L	O	E	G	N	A	T	R	G	I	A	A	A
P	E	J	O	A	L	A	C	A	T	O	B	L	P
T	L	A	C	T	P	I	E	E	Y	P	M	E	L

Visitez <https://truewaykids.com/sports-program/>

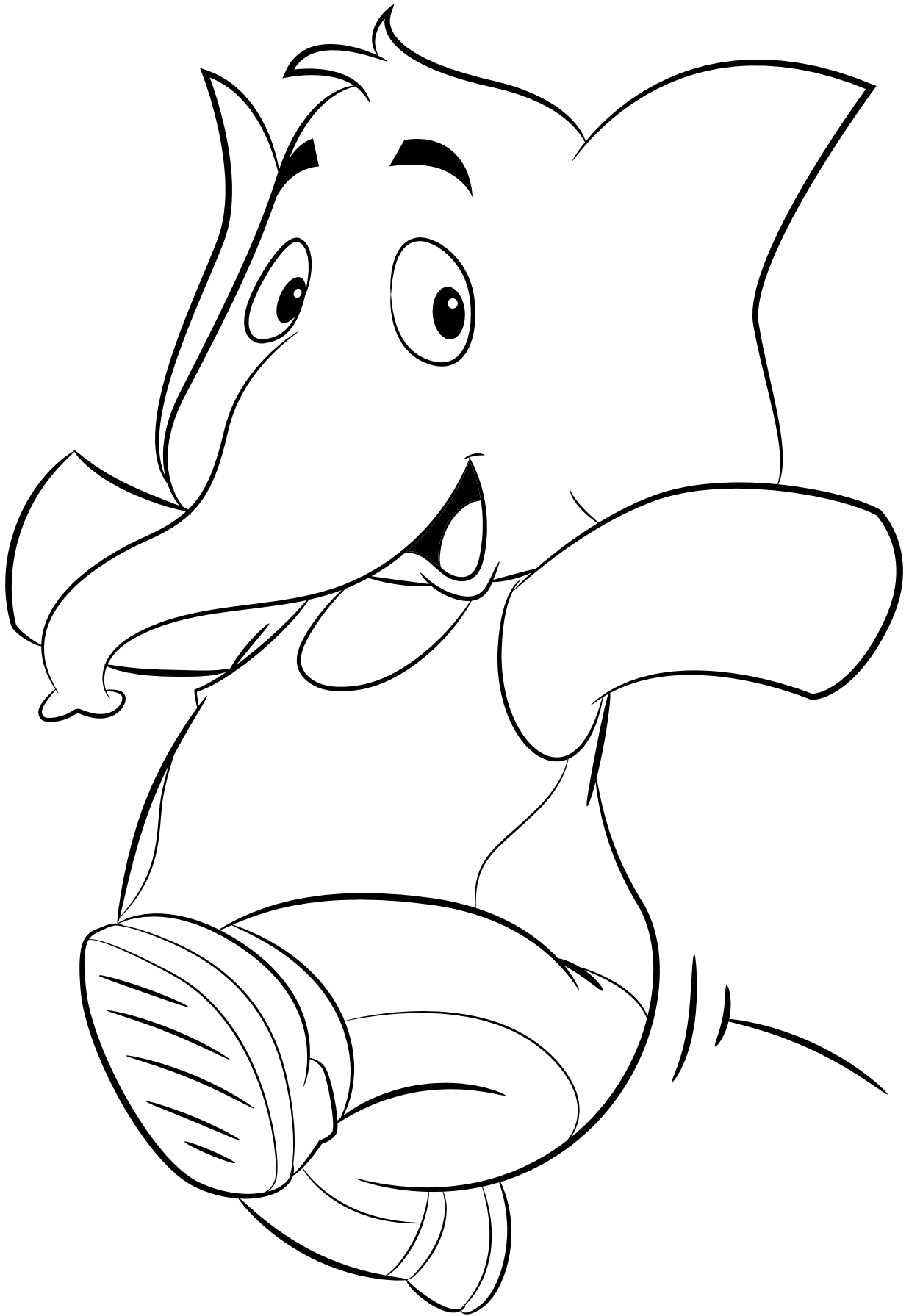
Pour plus de feuilles de travail imprimables gratuites.



Coloration

Pages



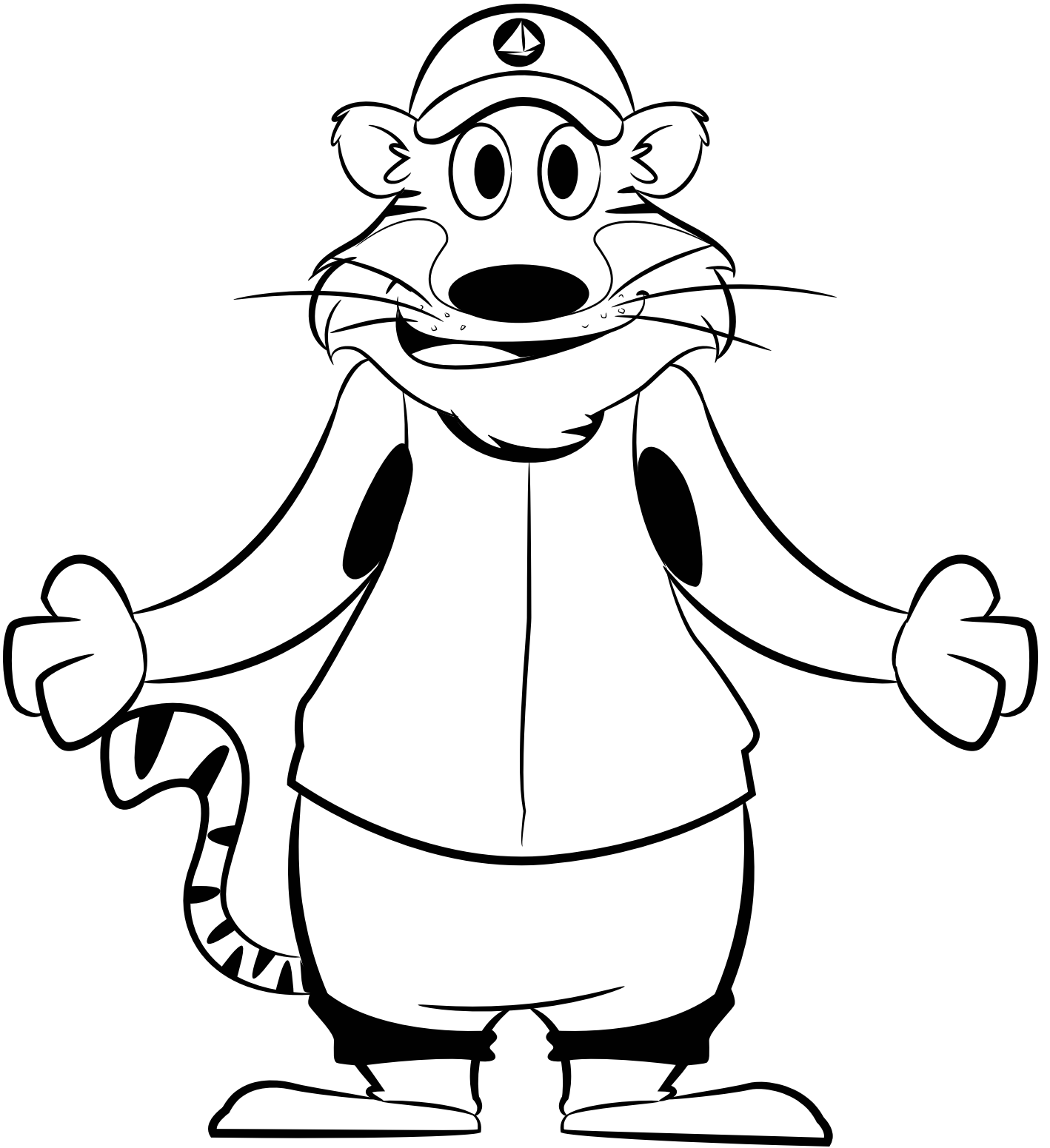










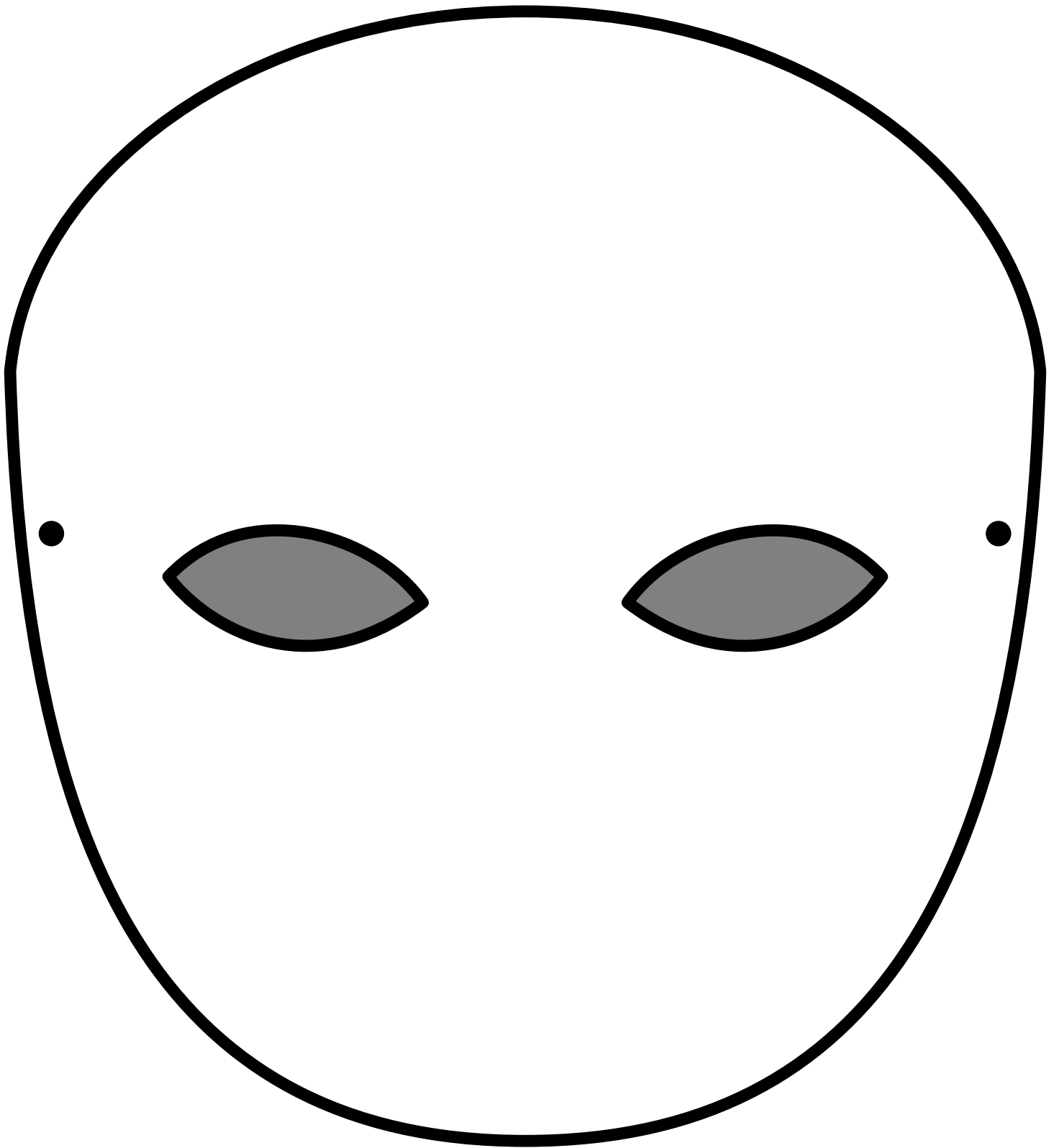




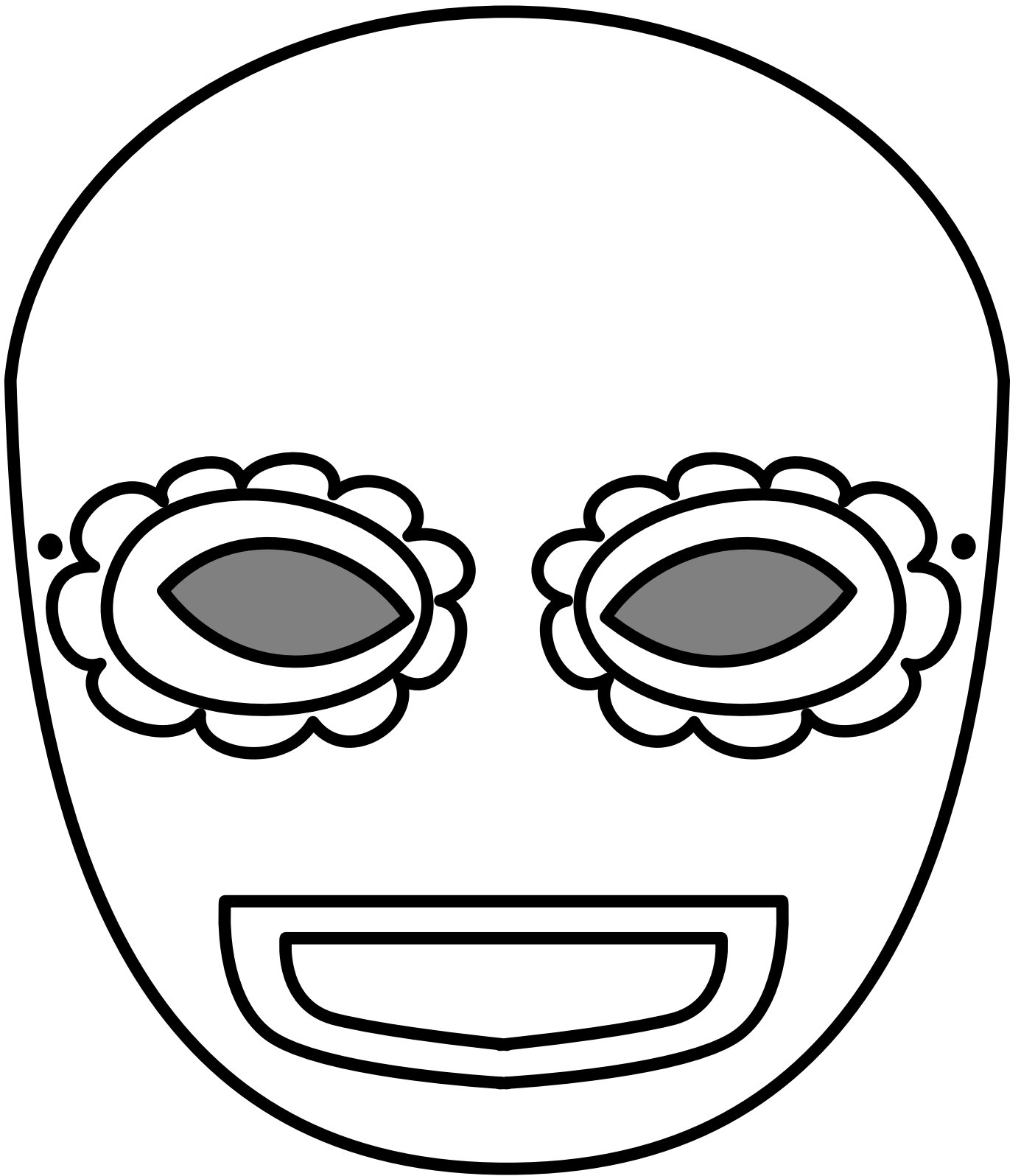
Artisanat

Visite <https://truewaykids.com/sports-programme/>

Pour des didacticiels vidéo de chaque métier.

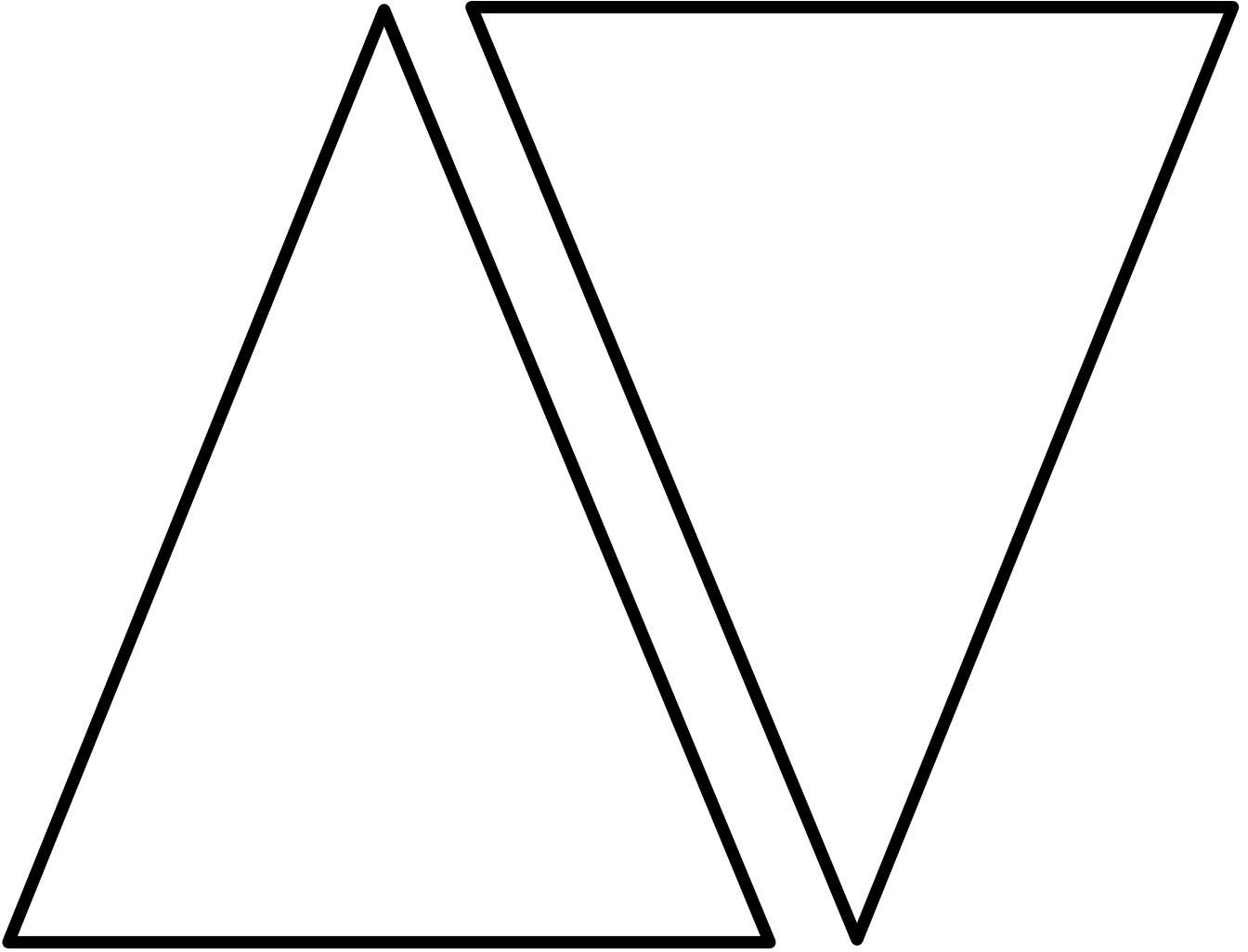






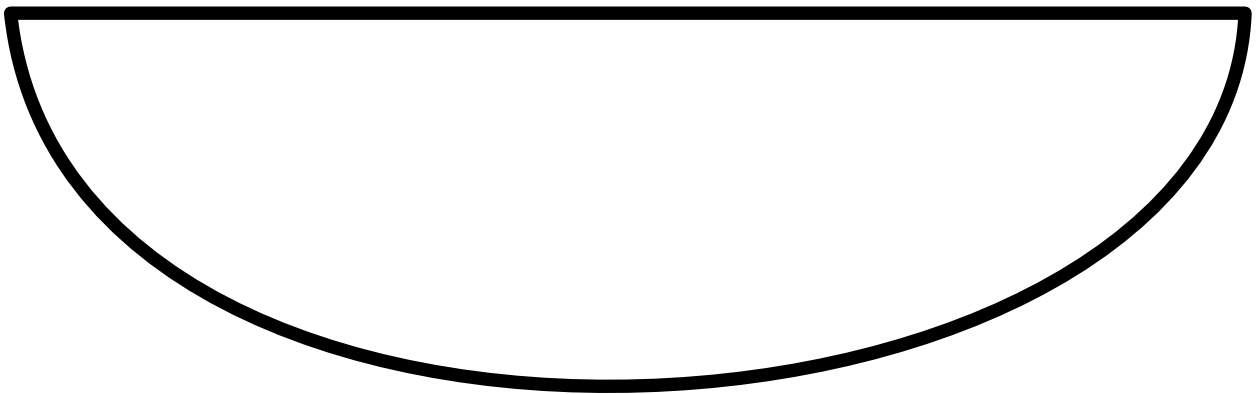


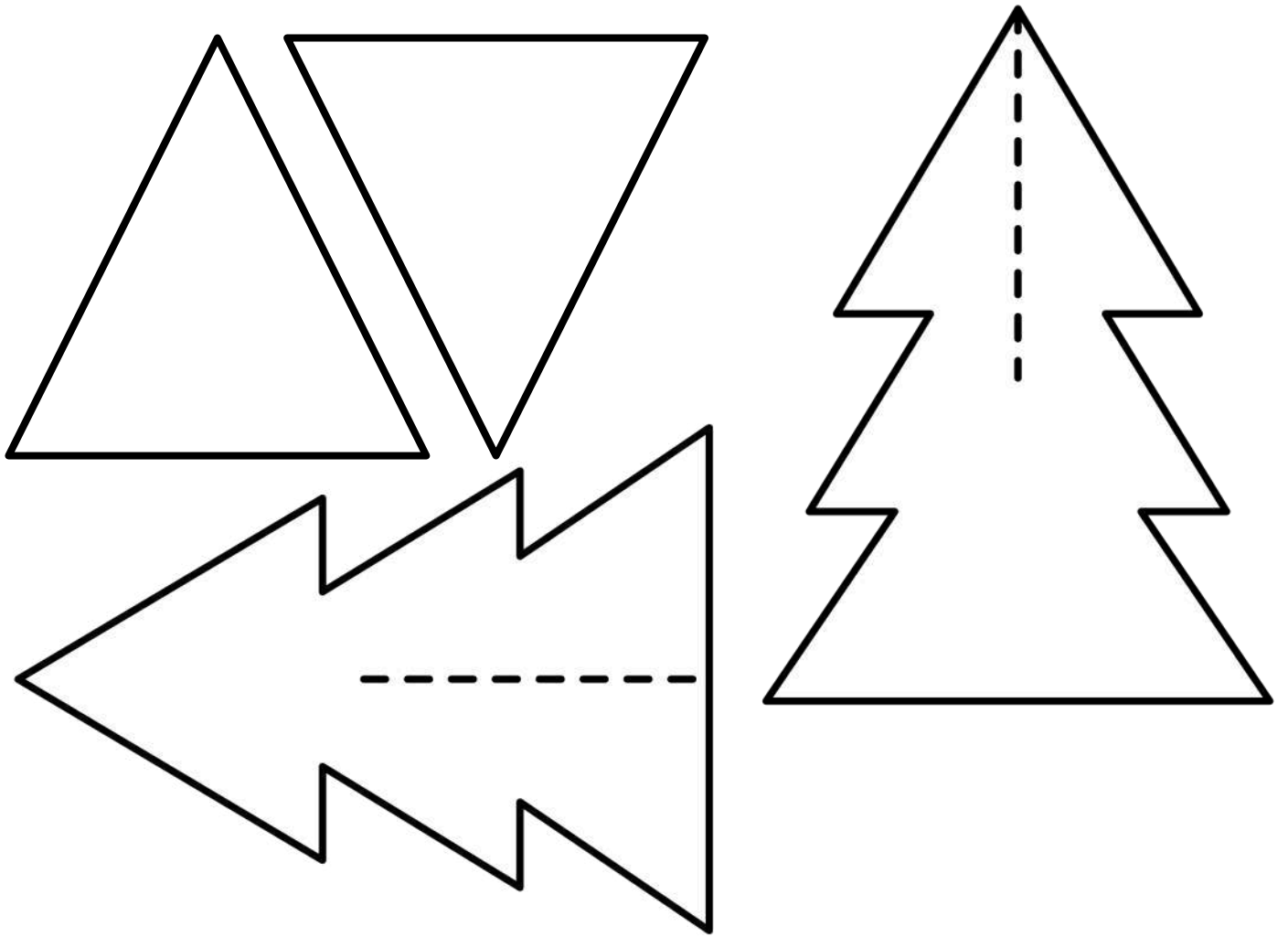




« Fixer nos yeux sur Jésus, le pionnier
et le perfectionneur de la foi. »

Hébreux 12:2





roule cette section

Artisanat d'haltères



◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ :

- ◆ Modèle de verset biblique imprimé
- ◆ Tube en carton
- ◆ Ciseaux
- ◆ Colle
- ◆ 2 ballons

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ :

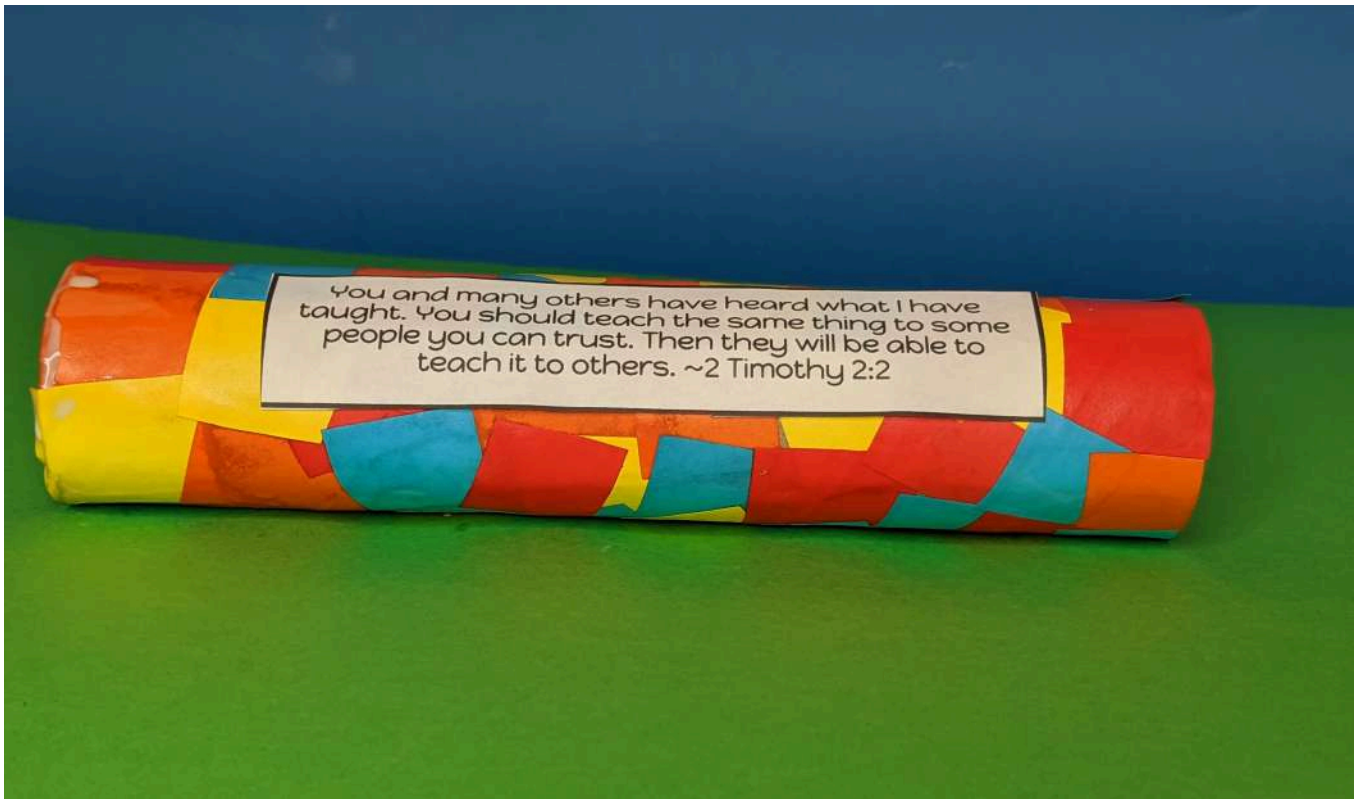
1. Colorez le modèle.
2. Enveloppez le tube en carton avec le modèle de verset biblique.
3. Collez le verset biblique sur le tube.
4. Gonflez deux ballons et collez-en un de chaque côté du tube.

Modèle d'haltère

Soyez forts dans le Seigneur et dans
Son puissant pouvoir.

Éphésiens 6:10

Bâton



◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ :

- Papier avec verset biblique
- Tube de cuisine en carton
- Papier couleur (pourrait être recyclé)
- Ciseaux
- Colle PVA
- Pinceau

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ :

1. Coupez le papier couleur en petits morceaux.
2. Couvrir le tube en carton de colle PVA.
3. Collez sur du papier pour former un motif. Ajoutez plus de colle PVA au fur et à mesure.
4. Coller des versets bibliques
5. Laissez sécher.

Versets bibliques du bâton

Vous et bien d'autres avez entendu ce que j'ai enseigné. Tu devrais enseigner la même chose à certains des gens en qui vous pouvez avoir confiance. Ils pourront alors enseigne-le aux autres. ~2 Timothée 2:2

Vous et bien d'autres avez entendu ce que j'ai enseigné. Tu devrais enseigner la même chose à certains des gens en qui vous pouvez avoir confiance. Ils pourront alors enseigne-le aux autres. ~2 Timothée 2:2

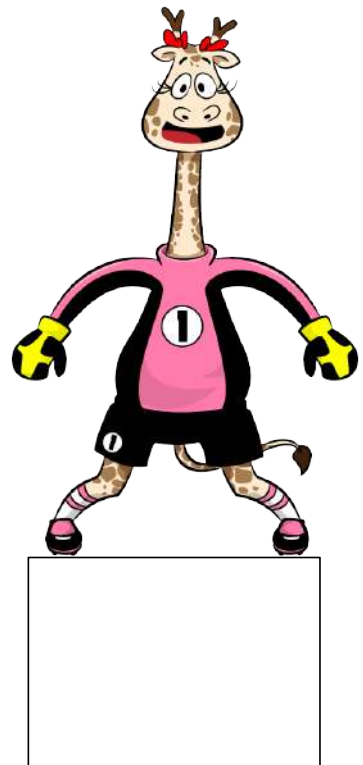
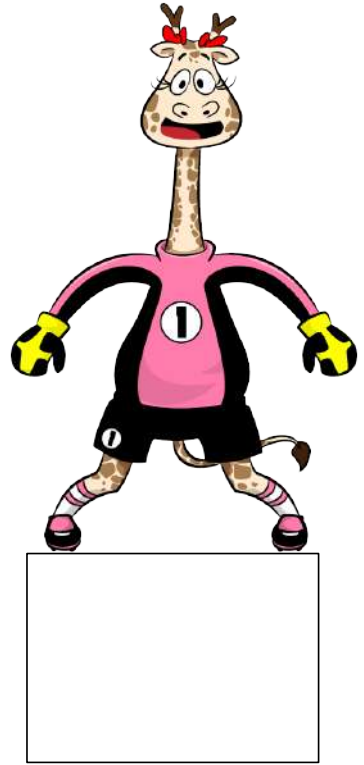
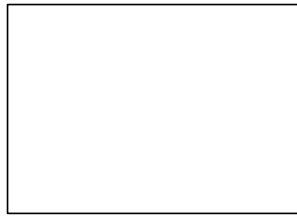
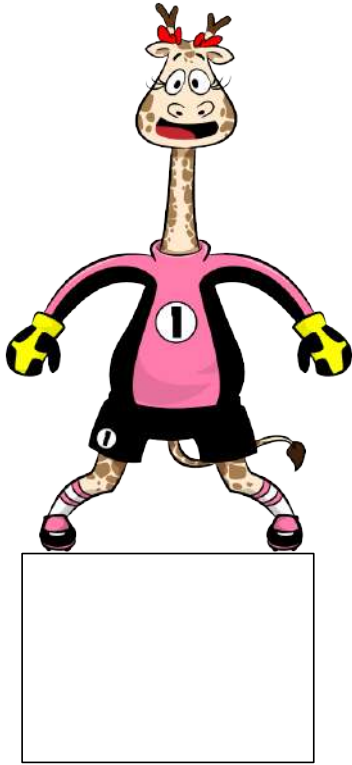
Vous et bien d'autres avez entendu ce que j'ai enseigné. Tu devrais enseigner la même chose à certains des gens en qui vous pouvez avoir confiance. Ils pourront alors enseigne-le aux autres. ~2 Timothée 2:2

Vous et bien d'autres avez entendu ce que j'ai enseigné. Tu devrais enseigner la même chose à certains des gens en qui vous pouvez avoir confiance. Ils pourront alors enseigne-le aux autres. ~2 Timothée 2:2

Vous et bien d'autres avez entendu ce que j'ai enseigné. Tu devrais enseigner la même chose à certains des gens en qui vous pouvez avoir confiance. Ils pourront alors enseigne-le aux autres. ~2 Timothée 2:2

Vous et bien d'autres avez entendu ce que j'ai enseigné. Tu devrais enseigner la même chose à certains des gens en qui vous pouvez avoir confiance. Ils pourront alors enseigne-le aux autres. ~2 Timothée 2:2

Vous et bien d'autres avez entendu ce que j'ai enseigné. Tu devrais enseigner la même chose à certains des gens en qui vous pouvez avoir confiance. Ils pourront alors enseigne-le aux autres. ~2 Timothée 2:2



Faire votre propre Médaille

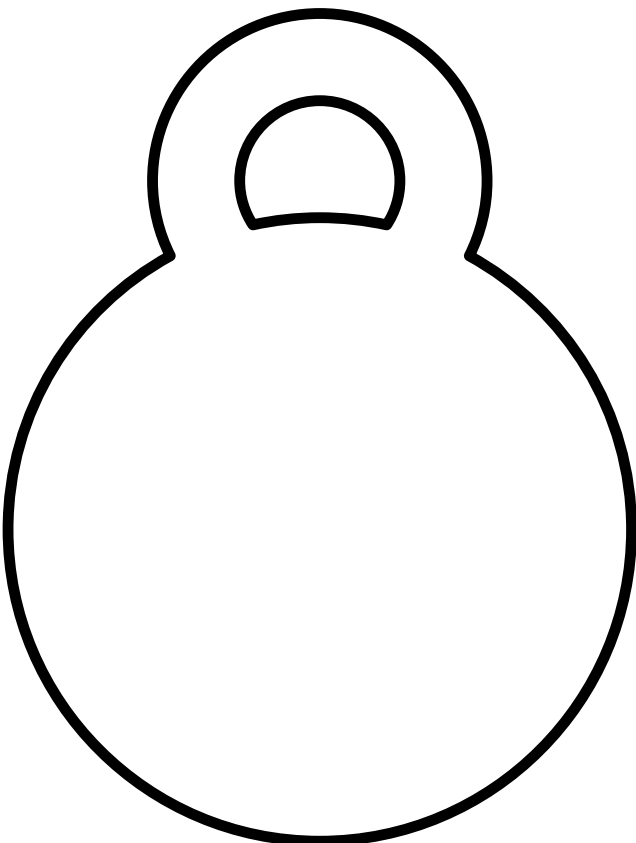
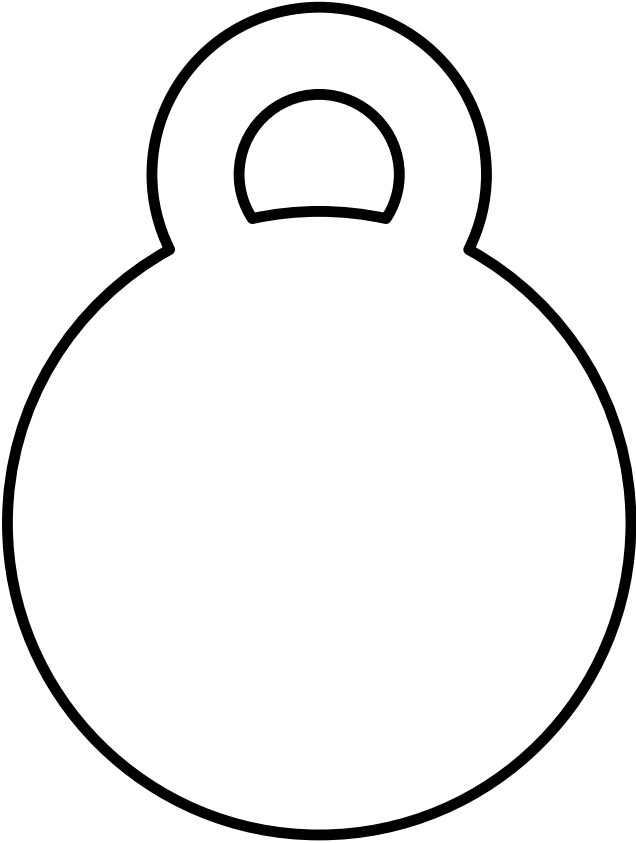
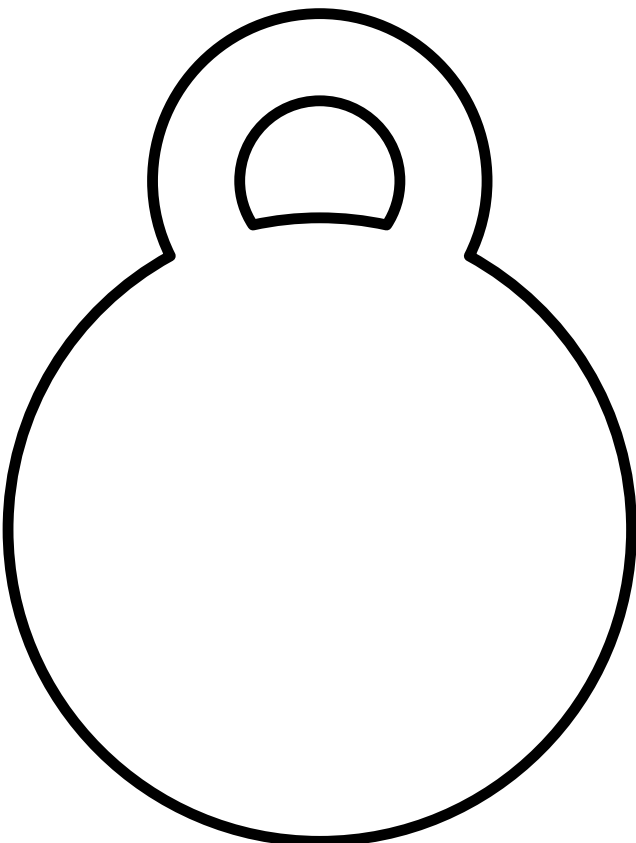
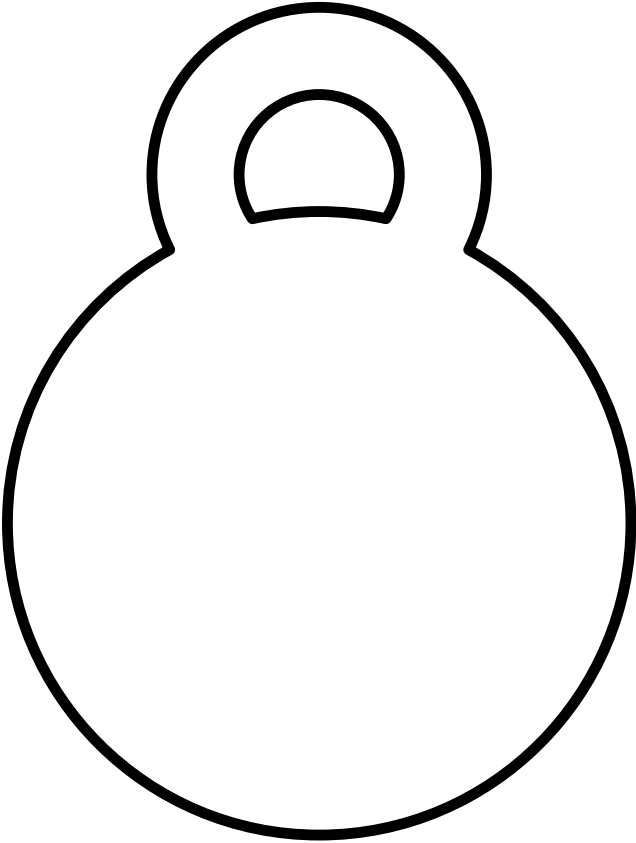


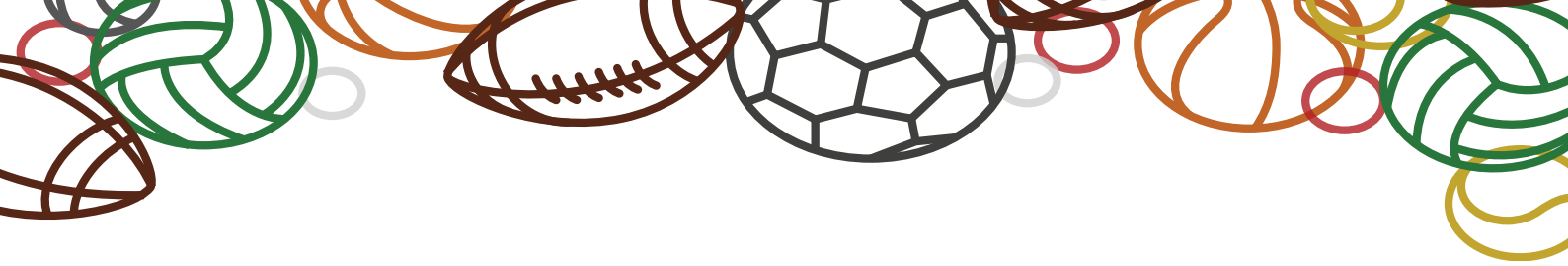
◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ :

- Modèle
- Ciseaux
- Crayons de couleur ou stylos
- Ruban

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ :

1. Découpez les médailles vierges
2. Concevez et coloriez la médaille
3. Attachez le ruban.





Présence

Feuilles

Encouragez vos enfants à assister à chaque séance grâce à ces feuilles de présence.

Sélectionnez une page de 5 jours ou 8 séances et imprimez-en une pour chaque enfant.

Collez le badge correspondant à la session à laquelle ils participent.

Assurez-vous de récompenser les enfants pour leur bonne assiduité.



Nom

--

--

--

--

--

--

--

--

--



Nom

--

--

--

--

--

--



Insignes de présence





Suppléments



Étiquettes de nom

Si vous divisez les enfants en équipes, donnez à chaque enfant d'une équipe le même personnage animal.

Nom:



Nom:



Nom:



Nom:



Nom:



Nom:



YOUR CHURCH NAME

SPORTS CLUB

VBS FOR CHILDREN AGE 5 -11

GAMES | BIBLE TALKS | CRAFTS

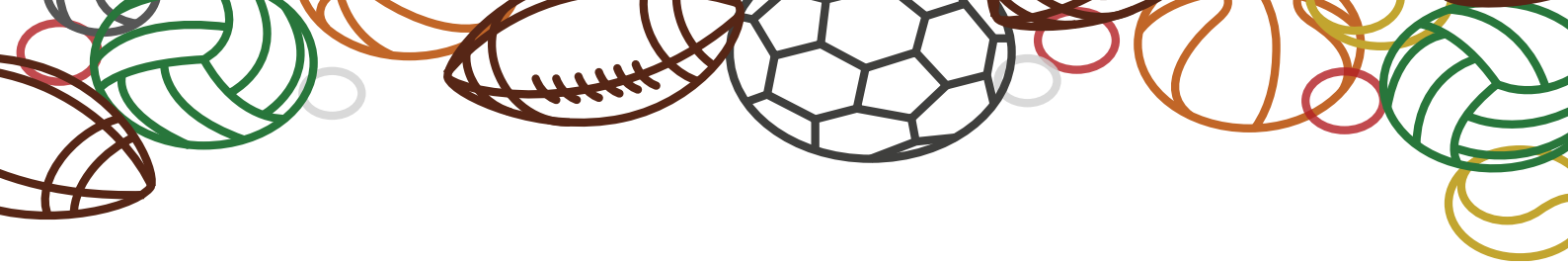


10AM - 1PM | 10.8.2019 - 10.8.2019
YOUR LOCATION, YOU TOWN

FOR MORE INFORMATION CALL 508-671-8647

OR EMAIL:

Si vous souhaitez utiliser le design pour votre
Dépliants et affiche. Veuillez m'envoyer un e-mail à
jon@truesdaykids.com et je me ferai un plaisir de mettre à jour le
conception à utiliser.



Personnages

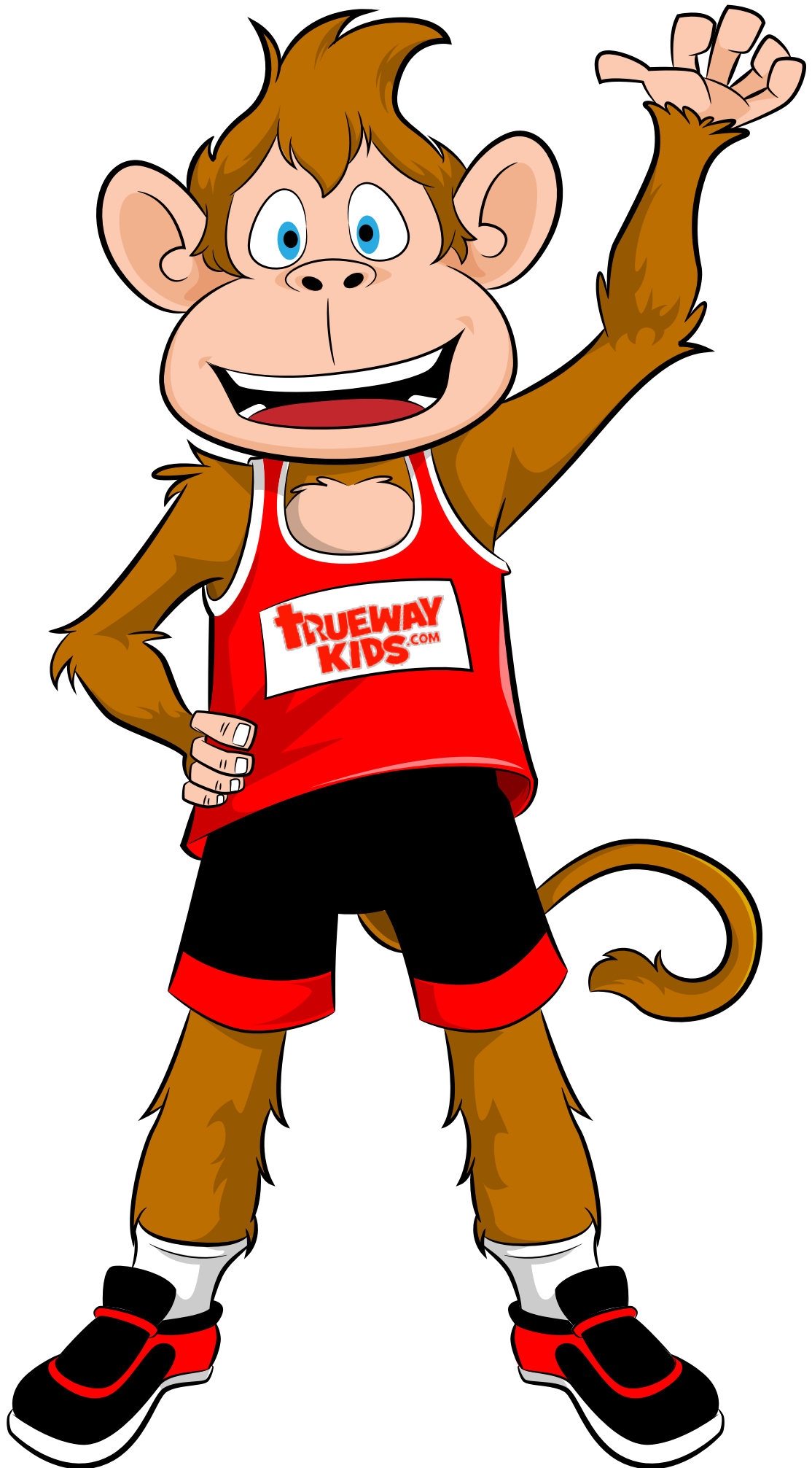
Également disponible en format vectoriel pour être imprimable à n'importe quelle taille.

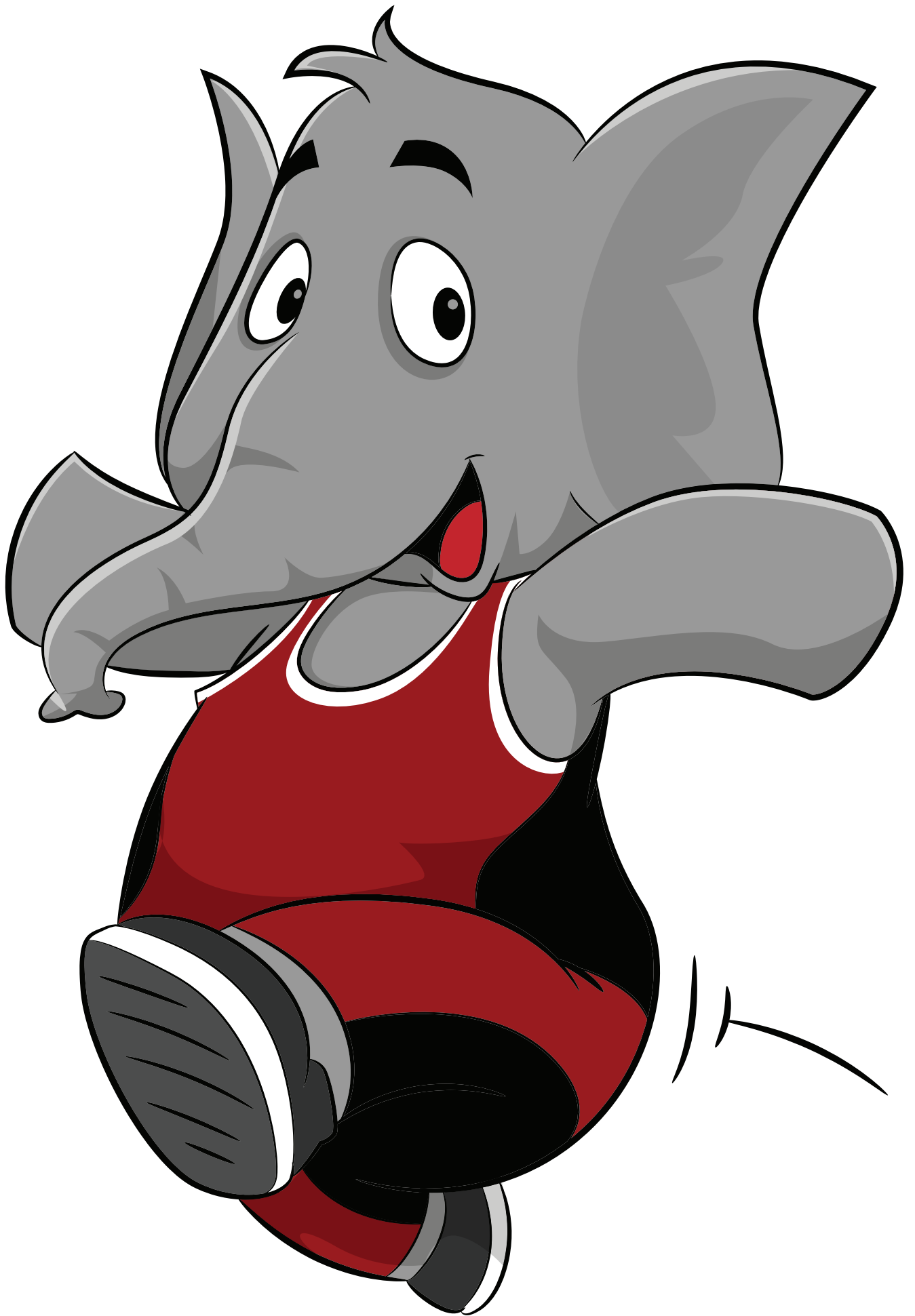














Ceci est la première
ébauche et sera mis à jour,
bientôt avec plus
ressources.

Veillez envoyer votre
Commentaires à
info@truewaykids.com