

Sommaire des thématiques

Chapitre	Objectifs	Texte biblique	Jeu découvert dans le déroulement de la séance... et emporté à la maison	Chant chanté en séance et présent dans le livret	Page
Chap. 1 La transmission, ou l'invitation à dire tous nos "pourquoi" ?	- Permettre à chacun d'exprimer ses questions. - Témoigner de l'importance autant pour les adultes que pour les enfants de chercher à répondre, ensemble, aux questions des enfants. - Présenter aux enfants les fêtes chrétiennes.	Exode 13	Jeu de Memory. Sur une carte avec un dessin, une question. Exemple : Pourquoi une étoile en haut du sapin de Noël. Sur l'autre carte de la paire : le même dessin et la réponse. Jeu de 12x 2 cartes.	J'ai besoin de ta confiance. Arc en Ciel n° 613 ou Alléluia 47-21	8
Chap. 2 La Bible, c'est du solide.	Découvrir avec les enfants que Jésus, quand il a un problème à régler, se souvient de textes bibliques. Témoigner de l'importance des récits bibliques pour nous aider encore aujourd'hui.	Matthieu 4, 1-11.	Jeu de cubes, pour "construire", comme on construit sa vie avec la Bible. C'est aussi un puzzle : deux faces des cubes permettent de reconstituer des puzzles.	Cherchez d'abord le Royaume de Dieu. Arc en Ciel n° 181 ou Alléluia 14-09	10
Chap. 3 Préparer Noël, l'Avent	- Aider les enfants à comprendre ce qui se fête à Noël. - Fabriquer avec les enfants un outil qui permettra de continuer à avoir un temps "spirituel" à la maison, jusqu'à Noël.	Un récit à partir des évangiles de Luc et Matthieu, pour présenter les éléments racontés à Noël.	Calendrier de l'Avent. Les décors sont collés en séance. Les enfants rajouteront chaque jour un personnage. 20 cartes sont à rajouter, elles constituent aussi un jeu des "familles" qui peut être utilisé en famille toute l'année.	Aube nouvelle. Arc en ciel n° 301 ou Alléluia 31-14	12
Chap. 4 Rendre service, aider	- Aider les enfants, avec une histoire de la vie de Jésus, à mieux comprendre ce que veut dire aider. - Découvrir l'importance donnée par Jésus à la relation avec, à la rencontre. - Témoigner de notre compréhension de la prière.	Marc 9, 14-29.	Puzzles en trois morceaux. Chaque puzzle montre une situation d'aide possible, ce que peut vouloir dire rencontrer l'autre, et l'aide possible. Il y a en tout 6 puzzles de trois pièces. Un puzzle incomplet sert aussi à l'animation de la séance.	La route est courte. Arc en Ciel n° 743.	15
Chap. 5 Dieu accueille chacun	- Témoigner de l'accueil que Dieu fait à chacun, gratuitement. - Réaliser qu'être accueilli par Dieu, cela veut dire que je ne n'ai pas besoin d'être en conflit avec les autres, seulement au milieu d'eux.	Jean 8, 1-11	Jeu d'observation. Il s'agit de repérer sur une planche de paysage les silhouettes des personnages de l'histoire. Chacun repart avec deux planches de paysage et un jeu de silhouettes.	C'est vrai, tel que je suis. Arc en Ciel n° 742 ou Alléluia 52-08	18
Chap. 6 Moi je ne tape pas !	- Découvrir la proposition de Jésus : n'être ni celui qui donne des coups, ni celui qui les subit passivement. - Reconnaître les situations de "violences" vécues par les enfants.	Matthieu 5, 38-48	Jeu de Mikado. Sur les piques : des situations de violences rencontrées par les enfants ; des propositions de Jésus ; des inscriptions "moi". 12 piques par enfant.	Jésus mon frère, un jour tu m'as rencontré. Arc en Ciel n° 737.	21
Chap. 7 Des chrétiens dans le monde entier	Découvrir qu'il y a des Chrétiens un peu partout dans le monde. Témoigner de l'invitation que nous fait Jésus de partager notre foi.	Matthieu 28, 16-20.	Un jeu de l'oie du tour du monde des Chrétiens. Il raconte qu'aujourd'hui encore, les Chrétiens cherchent à obéir à cette demande de Jésus en Matthieu 28.	De tous les pays. Arc en ciel n° 701.	24