SOUMIS PAR
Severin _F

ON
05/02/2026

★ ★ ★ ★ ★
100% / 1 Stimme

Moïse comme jeu de l'échelle/jeu de la vie combo



L'histoire de Moïse, de sa naissance à sa vocation. Un programme d'expérience emballé dans un jeu d'échelle de type 'jeu de la vie' avec un twist cool. Adaptable à différentes tailles d'équipes et de participants.

Idée du jeu

Le but du jeu est de permettre aux participants de revivre la vie de Moïse.

Il y a une longue série de cases, toutes recouvertes de post-its. Les différentes étapes de la vie de Moïse y sont réparties du début à la fin, de la naissance à Pharaon (oui, Pharaon, c'est là que réside le twist de la chose).

Sous la plupart des post-its, il y a un espace vide. Lorsque les participants atterrissent sur une telle case, ils doivent faire un poste en fonction du chiffre qu'ils viennent de lancer pour accéder à la case. (S'ils ont lancé un chiffre bas, la tâche a tendance à être plus facile que pour les chiffres élevés) [Exemples d'exercices dans la section Postes]

Sous certains post-its, il y a cependant des cases spéciales qui jouent le rôle d'échelles du 'jeu de l'échelle', mais qui sont écrites dans le style du 'jeu de la vie', par exemple : "le panier dans lequel se trouve le bébé Moïse est un peu emporté par le courant, 2 cases en arrière". Ces événements sont inventés de toutes pièces (= pas forcément fidèles à la Bible), mais adaptés au style de la tranche d'âge de Moïse dans laquelle il se trouve.

Si un groupe franchit une étape de vie avec son Moïse, il doit s'y arrêter, même s'il aurait pu atterrir 3 ans plus tard (mécanisme d'arrêt du Jeu de la vie), et doit ensuite se rendre à un endroit précis où il rencontre un responsable déguisé qui lui explique théâtralement l'étape de vie en cours. [voir la section sur les étapes de la vie]

Twist : A un moment donné de l'étape de vie où Moïse a grandi, il y a 6 cases spéciales successives qui indiquent que Moïse a tué un Egyptien, qu'il doit s'enfuir et qu'il se réfugie donc sur une autre case.

Ce plateau de jeu de la fuite est construit de la même manière que le premier (beaucoup de cases avec différentes étapes de vie), mais il est placé à un autre endroit où les groupes respectifs ne sont informés que lorsqu'ils doivent 'fuir'. Il commence par l'étape de vie de la fuite et se termine par l'étape de la vocation de Moïse.

Cependant, la mécanique de jeu change également sur ce terrain. Au lieu d'être les uns contre les autres, tous les groupes qui y atterrissent sont ensemble. En d'autres termes, il n'y a plus qu'un seul personnage qui est conduit par chaque groupe, mais les participants sont toujours dans leur groupe d'origine. [plus de détails sous construction du terrain de jeu]

Préparation

Matériel

Matériel minimum à prévoir :

2Flipcharts ou autre type de terrain de jeu

Beaucoup de post-its

Pions

Dé

Déguisements

Matériel de poste (peut très bien être adapté)

Clous, marteau, rondin de bois

Termes fantômes

Kappla, double mètre

3 bâches de rejet

Balle, craie

Nice to have

Talkies-walkies

Construction du terrain de jeu

YoungstarsWiki.org

YoungstarsWiki.org



Images des terrains de jeu sous cette section

Terrain de jeu 1

Il y a une longue série de cases qui sont toutes recouvertes de post-its. Entre elles, du début à la fin, se trouvent les différentes étapes de la vie de Moïse, de la naissance à Pharaon (oui, Pharaon, c'est là que réside le twist de la chose). Ces étapes de la vie sont un peu mises en évidence et ne sont pas couvertes

Sous la plupart des post-its, il y a une case vide. Lorsque les participants atterrissent sur une telle case, ils doivent faire un poste selon le chiffre qu'ils viennent de lancer pour arriver sur la case. (S'ils ont lancé un chiffre bas, la tâche a tendance à être plus facile que pour les chiffres élevés) [Exemples d'exercices dans la section Postes]

Sous certains post-its, il y a cependant des cases spéciales qui reprennent la fonction des échelles du 'jeu de l'échelle', mais qui sont écrites dans le style du 'jeu de la vie', par exemple : "le panier dans lequel se trouve le bébé Moïse est un peu emporté par le courant, 2 cases en arrière". Ces événements sont inventés de toutes pièces (= pas forcément fidèles à la Bible), mais adaptés au style de l'âge de Moïse dans lequel il se trouve. (Nous avons dû écrire les actions des cases spéciales au dos des post-its, car on pouvait reconnaître les cases à travers les post-its)

Twist !!! A un moment de la vie de Moïse, il y a 6 cases spéciales successives sur lesquelles il est écrit que Moïse tue un Egyptien, qu'il doit s'enfuir et qu'il se réfugie donc sur une autre case du jeu.

Terrain de jeu 2

Le plateau de jeu 2 se compose également d'une longue série de cases, avec des cases spéciales et des étapes de vie, à la différence que les cases ne doivent plus nécessairement être recouvertes de post-its, mais qu'il est judicieux de couvrir les étapes de vie afin de maintenir le suspense.

Il est important de faire un chemin relativement long et parsemé de cases spéciales négatives entre le début de cette zone de jeu et la prochaine étape de vie, afin que les autres groupes puissent rattraper leur retard.

Ne pas oublier que le personnage se déplacera désormais autant de fois plus vite que vous avez de groupes et que les distances doivent donc être plus longues pour avoir la même consommation de temps et ne pas devoir sauter de tranche de vie en tranche de vie.

Exemples de sections de vie

Cela peut être réduit ou étendu en fonction des ressources de gestion disponibles, car il faut un petit théâtre pour chaque étape de vie. Les exemples que nous avons donnés ici ont été résolus avec un responsable qui changeait simplement de costume, était dans la maison et était prévenu par radio de l'arrivée de chaque groupe et de la période de vie qu'il devait représenter.

Terrains de jeu





Déroulement du jeu (= explication)

Les participants sont répartis en groupes

De préférence, un moniteur par groupe.

Le terrain de jeu 1 est placé au centre, tout le monde peut le voir.

L'animateur explique qu'aujourd'hui, nous allons apprendre à mieux connaître Moïse et que le but est d'arriver le premier en haut.

On peut avancer en lançant le dé, 1=1 case...

Lorsque le groupe arrive sur la bonne case, on retire brièvement le post-it, on regarde s'il s'agit d'une case spéciale ou non, puis on remet le post-it dessus.

Si un groupe atterrit sur une case spéciale, il doit effectuer cette action et peut éventuellement faire une tâche spéciale, mais peut sinon relancer le dé.

Si un groupe atterrit sur une case vide, il doit faire le poste correspondant au numéro qu'il vient de lancer. Après avoir réussi le poste, il peut relancer les dés

Si un groupe arrive sur/traverse une case de section de vie, il doit s'arrêter sur cette case (même s'il l'a traversée) et aller voir une séquence de théâtre

Phase 2

-->n'est expliquée aux enfants que lorsqu'ils ont dû s'enfuir

Il n'y a plus qu'un seul pion

Les groupes se déplacent toujours individuellement, en gagnant des dés, les règles actuelles ne changent pas

Lorsque la phase de vie est franchie, tous les groupes qui ont déjà pris la fuite regardent ensemble la phase de théâtre.

-s'il y a des groupes qui arrivent plus tard sur le plateau de jeu 2, ils vivent simplement plusieurs étapes de théâtre l'une après l'autre avant de pouvoir continuer à jouer.

Poste

En fonction du chiffre obtenu par les groupes (lorsqu'ils arrivent sur une case vide), ils doivent effectuer un poste différent.

Le principe de base est qu'il y a une tâche plus rapide à accomplir pour les nombres faibles que pour les nombres élevés, afin de rendre les coups de malchance plus supportables et de permettre à tous les groupes d'arriver à un moment similaire sur la case de jeu 2.

Ces postes peuvent également être modifiés au cours de la partie afin d'apporter plus de variété au jeu.

Exemples de postes que nous avons utilisés :

1 Mime

L'animateur chuchote un mot à un participant du groupe qui doit le mimer jusqu'à ce que le groupe le devine

2 Lancer la balle dans un sens et dans l'autre

Se passer la balle dix fois de suite, sans qu'elle tombe, sur une distance donnée

3 Enfoncer un clou

Enfoncer un clou dans de la boue de bois, les participants ont chacun un coup et passent le marteau, le suivant frappe une fois, passe le marteau... jusqu'à ce que la tête du clou soit enfoncée.

4 Tour de la tour du chapeau

Le groupe doit construire une tour d'un mètre de haut

5 Tuyau de bâche

Tout le groupe doit ramper une fois dans un tuyau de bâche

6 sport

chaque membre du groupe doit faire 5 sauts de cheval, puis courir autour du bâtiment et faire 2 pompes

Fin

Une fois arrivé à destination, faire une pièce de théâtre finale et éventuellement se recueillir brièvement.

Le groupe de jeunes de Klingenberg vous souhaite beaucoup de plaisir

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Expérience
Famille
Moïse
Jeu
Aventure

Vieux
8 à 12 ans
13 à 16 ans

Nombre de participants
1–20
20–30
30 – 100

Bible
Histoire
Personne

Durée
1 à 2 h

Terrain / environnement
Ville
forêt
prairie

Matériau
Beaucoup de travail

Téléchargement du fichier
Pas de téléchargement de fichiers

KI Generierter Inhalt
Contenu
Categories
Tags
Vieux
Nombre de participants
Bible
Durée
Terrain / environnement
Matériau

Participants
Severin _F

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/moise-comme-jeu-de-lechellejeu-de-la-vie-combo