SOUMIS PAR
Irmgard

ON
24/05/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Diffuser la lumière de Dieu dans le monde entier



Un jeu de plein air tranquille pour tous – Thème :

Diffuser la lumière de Dieu dans le monde

Cet article est tiré du magazine « Forum ».

Jeu en plein air

Les activités en plein air revêtent de nombreuses facettes. L'animation pour les enfants ne se déroule pas seulement « en plein air » au sens missionnaire du terme, mais aussi d'une manière très concrète. L'été est la saison idéale pour les jeux en plein air. Ce jeu combine les deux aspects. L'idée s'inspire de Philippiens 2, 15 : « Soyez des enfants de Dieu irréprochables au milieu d'une génération perverse et corrompue, parmi laquelle vous brillez comme des étoiles dans le monde. » C'est une excellente illustration pour un moment de méditation. La méditation peut s'articuler autour d'un passage sur la « lumière ». Mais le jeu fonctionne tout aussi bien avec des thèmes tels que « être un modèle », « confesser Jésus » ou « marcher avec Dieu ».

Concept du jeu

Le but est de transporter autant de bougies chauffe-plat que possible depuis un point central vers sa propre ville. Le gagnant est le premier joueur à avoir un certain nombre de bougies dans sa ville. Ce nombre est annoncé à l'avance par l'animateur du jeu. Une équipe se compose d'au moins quatre porteurs de bougies et d'un chasseur de bougies. Les porteurs de bougies ont une carte jaune, et les chasseurs une carte noire. Chaque équipe dispose d'une ville. Les villes sont réparties à égale distance autour du centre.

Les porteurs de lumière…

La mission des porteurs de flambeaux consiste à transporter un « Liechtli » du centre vers leur propre ville. Vous pouvez également récupérer une flamme dans n'importe quelle autre ville. La procédure est la même partout : le porteur de lumière présente sa carte jaune et reçoit en échange une flamme allumée. Si la flamme s'éteint, elle doit être rallumée au centre. Les porteurs de lumière ne doivent pas se nuire les uns aux autres, par exemple en soufflant les bougies ou en se poursuivant.

…et les Chasseurs de lumière

Alors que la mission principale des Porteurs de lumière est très pacifique, les Chasseurs de lumière apportent du piquant au jeu. Ils peuvent arrêter les porteurs adverses d'une simple poignée de main. Mais attention ! Tous les porteurs dont la bougie est allumée, ainsi que ceux qui se trouvent dans une ville ou au centre, sont protégés. Le porteur capturé doit remettre sa carte jaune et, le cas échéant, sa bougie éteinte. Il est ensuite emmené en captivité, dans la ville du chasseur. Sans sa carte, il ne peut pas recevoir une nouvelle lumière.

Libérer les prisonniers

Les Chasseurs de lumière peuvent désormais utiliser la carte qu'ils ont acquise pour libérer leurs propres Porteurs de lumière retenus captifs dans d'autres villes. Une fois libérés, ces Porteurs de lumière peuvent immédiatement emporter avec eux une bougie allumée hors de la ville (s'il y en a de disponibles).

Un chasseur peut soit remettre directement au centre les bougies éteintes qu'il a collectées, soit les remettre à un porteur de lumière qui n'en possède pas, lequel pourra alors faire rallumer la flamme au centre.

Gameplay

Le nombre cible de bougies doit correspondre à une fois et demie, voire deux fois, la taille de l'équipe. Ainsi, aucune équipe ne peut ramener toutes les bougies dès le premier essai.

Exemple : quatre équipesde sept joueurs chacune doivent atteindre le nombre cible de 10 à 12 bougies dans leur ville. Cependant, seules 35 à 40 bougies environ sont réparties au centre. Cela signifie qu'aucune équipe ne peut récupérer les 12 bougies au centre. Dès le début, tout le monde doit donc être prêt à « voler » des bougies, ce qui peut considérablement prolonger la partie.

Fin

Lorsque la première équipe a allumé ses 10 bougies, le coup de sifflet retentit. Si la partie a été très courte, un nouveau tour peut suivre. Il faudra peut-être modifier les règles, réorganiser les groupes, ou bien l'animateur pourra donner des conseils stratégiques.

Lorsque des équipes de force égale s'affrontent, le jeu peut durer assez longtemps dès le début. Dans ce cas, il faut soit réduire le nombre de bougies à allumer, soit interrompre le jeu après un certain

temps.

Conseils

Pour les enfants, les bougies chauffe-plat doivent être placées dans des coupelles basses. Même une légère brise peut rendre très difficile la tâche de transporter les bougies. De plus, les coupelles en aluminium des bougies chauffe-plat deviennent très chaudes.

Lors d'activités avec des enfants, il convient également de désigner dans chaque ville un responsable chargé d'assumer plusieurs fonctions de surveillance :

- Est-ce que seules des bougies allumées sont transportées ?
- Les « porteurs de lumière » qui restent immobiles montrent-ils leur carte jaune ?
- Protéger les captifs
- Prévenez les animateurs dès que le nombre cible est atteint

Si un petit feu brûle également dans chaque ville, la captivité devient plus supportable. L'animateur peut aussi chanter des chansons avec ces enfants, tout comme Paul et Silas l'ont fait autrefois en prison…

Le jeu se déroule dans le calme. En raison du transport des bougies, les joueurs doivent marcher lentement. L'excitation ne monte que lorsque des personnes sans bougie se déplacent et que les chasseurs font leur apparition.

Faits

Objectif :allumer10 bougies dans votre ville.

Nombre de joueurs :20 personnes ou plus, réparties en 4 groupes.

Heure : crépuscule/nuit

Lieu : une forêtou une zone à visibilité réduite ; environ 200 x 200 m sans zones dangereuses (le cas échéant, les délimiter immédiatement).

Remarque spéciale :
Seuls les animateurs du jeu disposent de lampes de poche.
La prudence est de mise en forêt par temps sec !

Matériel nécessaire
En fonction du nombre de joueurs :

- 50 bougies chauffe-plat avec coupelles en aluminium
- 50 pots de yaourt
- 1 torche par équipe (ou un petit feu)
- Des cartons jaunes et noirs (en fonction du nombre de joueurs)

Pour l'animateur :

- Briquet
- 500 m de ruban de signalisation
- Lampes de poche
- Sifflet

Préparation

- Reconnaissance du terrain
- Découpez les cartes
- Délimitez les zones dangereuses (et informez les joueurs)
- Délimitez les villes
- Allumez des torches ou faites un feu (cela peut être fait avec les enfants)
- Délimitez le centre
- Allumez de petites bougies et placez-les dans des tasses
- Préparer les consignes du jeu (par exemple, les dessiner sur un tableau à feuilles mobiles)

Une conclusion paisible

L'atmosphère paisible du jeu en fait le moment idéal pour une conclusion propice à la réflexion. Pourquoi ne pas lire un passage de la Bible à la fin ? Rentrer tranquillement à pied avec des torches ? Chanter quelques chants autour du feu ? Cette soirée restera un souvenir inoubliable pour tout le groupe.

Une lumière pour le monde

Light for the World_YW

Références



- **Contenu et image : Forum Kind** , n° 2/02, pages 25-26. © Copyright www.forum-kind.ch
- **Auteur :**Giancarlo Voellmy

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Jeux en plein air

Vieux
Aucune donnée disponible.

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

Bible
Sujet :

Durée
Aucune donnée disponible.

Matériau
Presque sans effort

Téléchargement du fichier
Téléchargement de fichiers disponible

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/diffuser-la-lumiere-de-dieu-dans-le-monde-entier