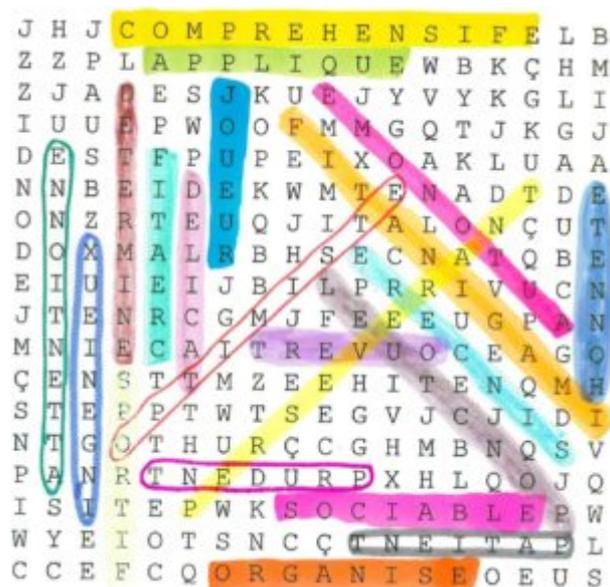


Mots mêlés - les qualités



Voici une nouvelle proposition de grille de mots mêlés de la pasteur Agathe Douay (UEPAL). Pour les adolescents.

Cette fois, le thème est celui des qualités.

Défi : trouver tous les mots de la liste cachés dans la grille. Les mots peuvent être lus de gauche à droite (et inversement), de haut en bas (et inversement) et même en diagonale !

Feuille de grilles à télécharger : Deux grilles Mot mêlés Qualités

Télécharger ici la feuille : des réponses

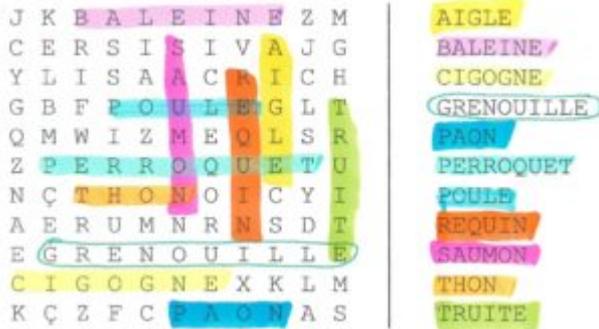
Voir la grille de mots mêlés sur le thème des animaux de la création

Voir l'article pour créer soi-même les mots mêlés

Crédit : Agathe Douay (UEPAL) Point KT

Mots mêlés des animaux de la

création



Voici un jeu de mots mêlés créé par la pasteur Agathe Douay, autour du thème des animaux de la création. Le principe : il s'agit de retrouver les mots de la colonne de droite, cachés dans la grille. Les mots ici sont écrits de gauche à droite et verticalement.

- Télécharger ici les mots mêlés de la création - 2 grilles
- Télécharger ici la grille avec les réponses mots mêlés de la création avec réponse

Les grilles peuvent être fabriquées avec l'aide d'un logiciel en cliquant sur ce lien. Il est alors facile de rendre les choses plus compliquées, car il est possible de choisir la taille de la grille, le nombre de mots à retrouver, mais aussi leur présentation présentés de droite vers la gauche, ou dans les diagonales, par exemple. Il n'est pas nécessaire de télécharger le logiciel de création de mots mêlés.

Crédits : Agathe Douay (UEPAL) - Point KT.

La mission - animations du cinquantième du Défap



Pour célébrer son cinquantenaire (septembre 2021), le Défap service missionnaire a sorti plusieurs animations autour de la mission et de son histoire.

- **Un escape game** (jeu de rôle où une équipe doit résoudre une énigme avec des indices trouvés petit à petit dans un temps donné), disponible en téléchargement en version « jeu de société » : Ce jeu est un jeu coopératif pour des groupes de 1 à 4 joueurs, destiné aux personnes de 12 ans et plus. Il faut compter environ 1h30 pour y jouer.

- **Une proposition pour réfléchir, un témoignage, une animation et une célébration à partir de différents verbes** (chaque mois de l'année 2021 un nouveau dossier est disponible) : <https://www.defap.fr/les-verbes-de-la-mission/>
Les verbes proposés sont : Envoyer - Accueillir - Rencontrer - Enseigner - Écouter - Traduire - Partager - S'entraider - Soigner - Communier. De quoi animer un parcours catéchétique ou intergénérationnel !

Crédit Marlies Voorwinden, (EPUdF) Point KT

Jeu des vocations : Et toi, qu'en

dis-tu?



Jeu : Et toi ? Qu'en dis-tu ?

L'Union des Eglises Protestantes d'Alsace et de Lorraine propose un jeu de cartes destiné à toutes les tranches d'âges et pour tous publics ! Avec un titre accrocheur : « Et toi ? Qu'en dis-tu », ce jeu de la vocation se propose de décroiser la foi et de l'incarner dans les diverses réalités de la vie humaine. Le design est plutôt moderne et branché. Les cartes sont réparties en quatre catégories :

- Célébrer
- Témoigner
- Servir
- Vivre ensemble

Chacune possède un titre, un verset biblique, la thématique, le personnage, un « cas » à discuter et quatre pistes possibles !

Avec « Et toi ? Qu'en dis-tu ? » tu pourras te glisser tour à tour dans la peau d'un-e pasteur-e- ; animateur-trice jeunesse ; bénévole ; sacristain-e- ; conseiller-ère presbytéral-e- ; jeune ; chef de chœur etc... Tu seras appelé-e-, de manière ludique, à prendre une décision, défendre une conviction, te laisser interpeller, proposer une solution et rire du comique de situation !



Voir le verso de ces cartes (« Pasteur-e ») 4 cartes verso

Et peut-être même cela te donnera-t-il l'envie de... devenir pasteur-e- ?

« Et toi ? Qu'en dis-tu ? » est un jeu adapté à de nombreuses situations pour un Week-end de jeunes, le catéchisme, une journée d'Eglise, une réunion de la communauté, une formation, le partage biblique... Dans la diversité de toutes ces situations, tout « régionalisme » a été évité, de manière à pouvoir être joué par toutes les communautés chrétiennes. Une proposition de parcours thématique permet d'approfondir une question spécifique. En prime, 6 manières sont proposées pour utiliser les règles du jeu et stimuler encore plus ton imagination ! Alors à toi de jouer ! Et surtout rassures-toi ! « Toute ressemblance avec des situations existantes ou des personnages existants serait purement fortuite » !

Jeu en vente à 10 € + frais de port. Renseignements à l'accueil de l'UEPAL : accueil@uepal.fr

Crédit : Frédéric Gangloff (UEPAL), Point KT

Jouer pour grandir



Parmi les créations qui ont surgit pendant l'année 2020 et les fruits des confinements, j'ai créé un projet qui me tenait à cœur depuis longtemps : Testament d6, le jeu de rôle biblique. Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ? C'est avant tout un jeu coopératif dont la seule victoire

réside en ce que tous les joueurs aient pu s'amuser et tisser ensemble une histoire mémorable.

Comme son nom l'indique, Testament d6 se joue avec des dés à six faces. Les joueurs utilisent leurs jets de dé pour déterminer le succès ou l'échec de leur attaque, ou si leur personnage arrive à escalader une falaise, ou réaliser toute autre tâche périlleuse.

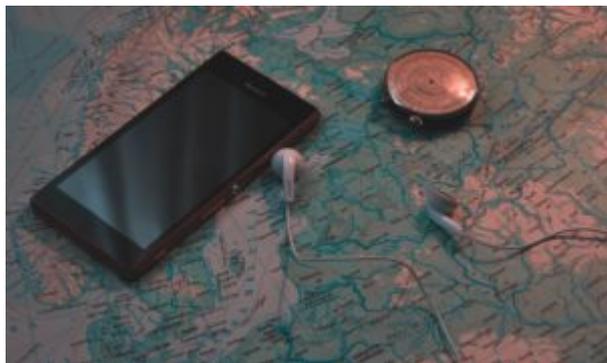
Tout au long de l'aventure, les joueurs vont progresser ensemble et coopérer en faisant face à des situations périlleuses, des tractations houleuses ou des combats intenses ! Des obstacles, des monstres, mais aussi des alliés dans une histoire racontée par un narrateur, le «maître de jeu», celui qui a préparé la partie.

Quoi de mieux alors que de se dérouiller les méninges en allant faire une escapade dans la Jérusalem du temps des premiers rois d'Israël ? Ou peut-être s'embarquer sur les traces des apôtres, à la découverte des premières communautés chrétiennes ? Quoi qu'il en soit, l'aventure est là, elle frappe à ta porte. Bon, assez parlé ! On y va ?

Télécharger ici le (gros) fichier : Testament d6 1.2

Crédits : Sylvain Corbaz, (EERV), Point KT

Le KT dont tu es le HÉROS !



La paroisse réformée de Môtier-Vully (Suisse) a mis en ligne une proposition de catéchèse interactive (à faire seul ou en petits groupes), pour des ados : le voyage musical.

Il s'agit de suivre les propositions à l'écran, d'écouter des musiques et de choisir sa réponse parmi trois ou quatre réponses proposées, pour faire avancer le voyage... On peut y jouer une seule fois, mais aussi reprendre le même lien et donner d'autres réponses, pour voyager autrement.

Pour aller sur le site : [Catechisme_le voyage musical](#).

Bon voyage !

Crédit : Marlies Voorwinden (EPUdF) - Point KT

Memory sur le baptême



Que ce soit en famille, à la maison, en préparation du baptême ou lors d'une séance d'école biblique, ce memory permet sous forme de jeu d'aborder plusieurs enjeux du baptême et d'y réfléchir avec les enfants.

Les cartes du memory se trouvent ici [Baptême memory](#)

Pour préparer le jeu :

1. Le plus simple est d'imprimer les deux pages du document sur deux feuilles un peu épaisses, ce qui empêche de voir à travers.
2. Puis de découper les différentes cartes.

3. Si le papier n'est pas assez épais, vous pouvez coller les cartes sur du carton, en faisant attention que le dos des cartes soit identique pour toutes les cartes.

Pour jouer au memory :

1. Vous mettez toutes les cartes sur la table, face cachée.
2. Le premier joueur retourne deux cartes. Si l'image et le texte correspondent il peut garder les deux cartes, sinon il les retourne sans les changer de place.
3. Les joueurs suivants essaient chacun.e leur tour de trouver des paires, jusqu'au moment où tous les paires ont été trouvées.
4. Dans la mesure où il n'y a pas beaucoup de cartes, il est conseillé de ne pas appliquer la règle habituelle du memory à savoir qu'un joueur qui a trouvé une paire peut rejouer.

Variantes

- Pour les jeunes joueurs, il est possible de jouer uniquement avec les images, en imprimant deux fois la première page. Vous pouvez alors oralement expliquer les images et leur lien avec le baptême.
- Pour augmenter le nombre de cartes, il est possible d'imprimer deux fois les deux feuilles et de trouver des paires non pas « image/texte » mais « image/image » ou « texte/texte ».

BON JEU !

Crédit : Marlies VOORWINDEN, EPUdF -Point KT

Cartes Comitys : Jeu des qualités



Un jeu de 86 cartes et une règle de jeux de 20 pages créés par Maëlle Challan Belval et illustrées pas Nicolas Gervais. Le jeu a pour vocation d'être un outil pédagogique utilisant une approche ludique. Les objectifs énoncés : consolider son Estime de soi, déployer son registre lexical sur les qualités, parler de soi avec finesse et précision, se projeter dans l'avenir, encouragé par ses qualités et enfin coopérer et nourrir son sentiment d'appartenance au groupe.

Un outil pour aider les enfants (dès 6 ans) les adolescents (et les adultes) à s'exprimer !

Découvrir le jeu et des repères d'animation ici ([site de Comitys](#))

Crédits : Laurence Gangloff - Point KT

Jeu de l'oie autour de la création



Voici un jeu de l'oie imaginé par Marjorie Moreau et Sarah Foxx pour jouer avec des jeunes adolescents sur le thème de la création ou de l'éco-théologie. Ce jeu de l'oie est proposé par la Médiathèque protestante de Strasbourg dans le cadre d'une exposition « Saison de la Création ». Ce jeu peut être mis en place sans avoir vu l'exposition.

Pour jouer, plusieurs possibilités

Option 1 : télécharger le plateau de jeu, l'assembler et jouer !

- télécharger le plateau de jeu et l'assembler ici : [Jeu de l'oie V2 colorisé](#)
- rassembler des pions et un dé
- former les équipes ... et jouer en suivant les règles ci-dessous.

Option 2 : construire le plateau de jeu et imaginer les épreuves avant de jouer !

- télécharger la proposition initiale (la planche 10 propose une version « plein air »): [Jeu de l'oie Version 2](#)
- colorier les cases,
- remplacer les textes et imaginer de nouvelles épreuves
- découper, coller ... et jouer en équipes.

Les règles du jeu : Règles

Idées de fabrication de pions (à partir de graines de haricots blancs) - voir la photo ci-dessous

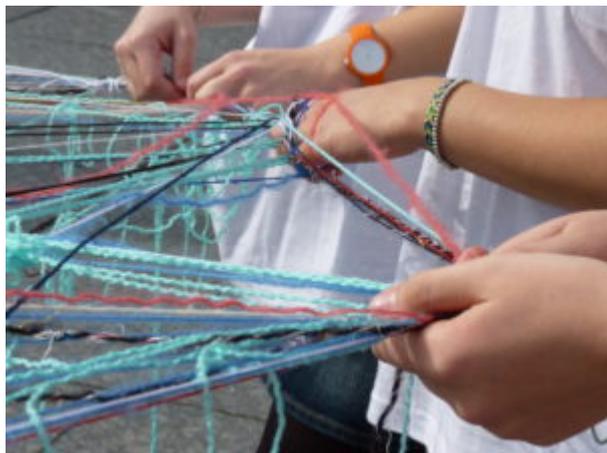


Le jeu peut être joué au catéchisme, dans le cadre des festivités autour de la création :

- découvrir toutes les initiatives ici » Saison de la création«
- découvrir le livret de ressources ... pour aller plus loin (en lien avec l'exposition) Exposition Saison de la Création - Ressources pour aller plus loin

Crédit : Marjorie Moreau et Sarah Fox (UEPAL) - Point KT

Jeu de la pelote pour faire connaissance



Matériel : une pelote de laine

Le groupe d'enfants s'assied en cercle, par terre ou sur des chaises. On lance la pelote à un membre du groupe en le regardant dans les yeux et en lui disant : je vais faire équipe avec toi, (dire le prénom). Chacun lance la pelote à chacun, de manière à ce que tous soient finalement reliés par le fil de laine. L'animateur participe.

Il s'agit d'une première expérience de « tissage » de relations.

Le but est de rendre chacun conscient qu'il va cheminer avec d'autres individualités, toutes reliées entre elles pour former un groupe.

Crédit : Catherine Ulrich (UEPAL) - Point KT