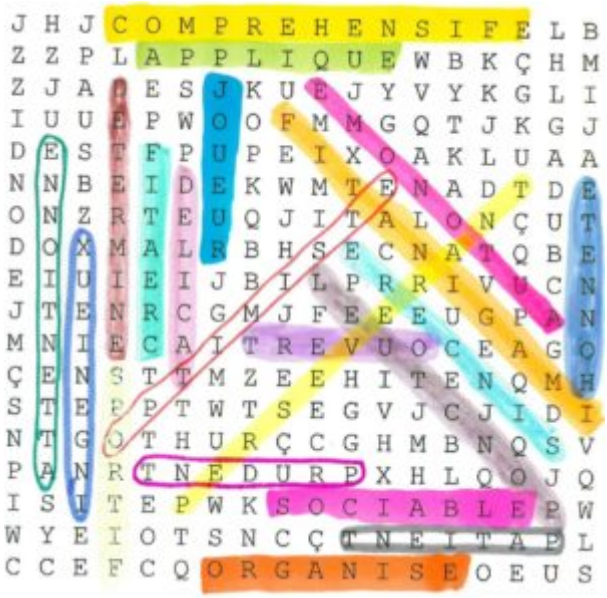
# Mots mêlés – les qualités




*Voici une nouvelle proposition de grille de mots mêlés de la pasteure 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 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

---

# Jouer ensemble à Noël : le jeu du

# cadeau

*Jouer ensemble à Noël, une idée pour créer du lien, rire, faire retomber la pression ou même la tension qui s'invitent parfois inopinément à la fête, partager des souvenirs, inclure ceux pour qui Noël est une fête chrétienne ou non, mêler les petits et les grands, accueillir des invités qu'on connait peu, et donner du sens à la fête.*

Sur la suggestion de Théophile, 15 ans, voici une proposition d'animation familiale ou amicale autour de Noël.

*Pour vivre ce jeu, chacun préparera par avance un cadeau, soit acheté, soit réalisé maison, soit sous forme de « bon pour… » Si c'est un cadeau acheté, on prendra soin de fixer une somme indicative pour que tout le monde soit à l'aise. Enfin, le cadeau sera emballé de telle sorte qu'on ne puisse pas deviner de quoi il s'agit, plusieurs couches d'emballage sont bienvenues, boites, tissus, papier.*
*Pour pimenter le jeu et stimuler la créativité, on peut annoncer un thème avec lequel tous les cadeaux devront avoir un lien : une couleur (« Rouge »), une sensation (« Douceur »), une région (« Alsace forever »), une tradition familiale (« Chocolat »), une lettre (« C »).*
*Les cadeaux seront placés sous le sapin, on gardera le plus grand secret sur ce qu'ils contiennent, rien ne filtrera avant de jouer.*

## Les règles du jeu

S'installer en cercle, sur des chaises, fauteuils, canapés. L'idéal est de pouvoir se déplacer, mais ce n'est pas nécessaire.
On peut prévoir un plateau sur lequel lancer le dé, pour faciliter son lancer et sa circulation.
On se passe le dé, on le lance, et, en fonction du résultat, voici ce qui se passe :

## 6

Choisir un cadeau sous le sapin

ou échanger son cadeau avec celui de la personne de son choix, en lui disant un mot doux ou une bénédiction.
« Cher, chère…, tu es si… pour moi »… « Je te souhaite… »

### 5

Déballer une seule couche de son cadeau. Le palper, le secouer, et tenter de deviner ce qui se cache dedans.

### 4

Chanter une strophe de chant de Noël ou une comptine ou un slam (si on arrive à placer les mots « Du vieux tronc d'Isaïe », on a gagné le droit de relancer le dé). Le chant ou la comptine sont à usage unique, les participants suivants se creuseront la cervelle pour trouver une autre idée.

### 3

Raconter un souvenir joyeux, ou drôle, ou étonnant, vécu autour de la fête de Noël, en quelques mots.

### 2

Ouf, tranquille pour cette fois ! on passe le dé à son voisin.

### 1

Tous les joueurs et joueuses donnent en même temps leur cadeau à leur voisin ou voisine de droite, en criant « Joyeux Noël » !

*Le temps de jeu est variable selon le nombre de personnes qui jouent et l'ambiance générée. On l'arrête quand on veut. Prévoir cependant un temps de troc final.*

*Pour donner du sens à ce moment de jeu, on peut échanger sur la manière dont on l'a vécu. Puis on peut s'offrir encore quelques cadeaux pour tous.*

## Le cadeau de quelques instants de silence

## Le cadeau de la prière

Merci, Seigneur, pour la joie d'être ensemble

Merci pour ce que nous aimons vivre et partager à Noël :
Nous aimons…
Nous accueillir les uns les autres
Cuisiner, jouer de la musique, chanter
Rêver, emballer des cadeaux, raconter des histoires de Noël
Décorer le sapin et la maison aux couleurs de la fête
Merci parce que cette fête
Nous parle de toi
Et de ta tendresse pour tout être humain
De la joie que tu glisses dans nos vies,
Par-dessus toutes les déceptions ou les tristesses que nous pouvons traverser
Merci parce qu'à Noël, tu offres le cadeau de ton amour !

## Le cadeau d'une Bonne Nouvelle pour tous

**Luc 2/1-14**
*En ce temps-là parut un édit de César Auguste, ordonnant un recensement de toute la terre. Ce premier recensement eut lieu pendant que Quirinius était gouverneur de Syrie. Tous allaient se faire inscrire, chacun dans sa ville. Joseph aussi monta de la Galilée, de la ville de Nazareth, pour se rendre en Judée, dans la ville de David, appelée Bethléem, parce qu'il était de la maison et de la famille de David, afin de se faire inscrire avec Marie, sa fiancée, qui était enceinte. Pendant qu'ils étaient là, le temps où Marie devait accoucher arriva, et elle enfanta son fils premier-né. Elle l 'emmaillota, et le coucha dans une mangeoire, parce qu'il n'y avait pas de place pour eux dans l'hôtellerie. Il y avait, dans cette même contrée, des bergers qui passaient dans les champs les veilles de la nuit pour garder leurs troupeaux. Et voici, un ange du Seigneur leur apparut, et la gloire du Seigneur resplendit autour d'eux. Ils furent saisis d'une grande frayeur. Mais l'ange leur dit : Ne craignez point ; car je vous annonce une bonne nouvelle, qui sera pour tout le peuple le sujet d'une grande joie : c'est qu'aujourd'hui, dans la ville de David, il vous est né un Sauveur, qui est le Christ, le Seigneur. Et voici à quel signe vous le reconnaîtrez : vous trouverez un enfant emmailloté et couché dans une mangeoire. Et soudain il se joignit à l'ange une multitude de l'armée céleste, louant Dieu et disant : Gloire à Dieu dans les lieux très hauts, Et paix sur la terre parmi les hommes qu'il agrée !*

## Le cadeau de chanter ensemble

Apprendre un chant sur Point KT « Jour de joie » composé par Daniel Priss et facile à apprendre tous ensemble.
Ou chanter un chant traditionnel

1. O nuit bienveillante, O nuit rassurante,
   Douce nuit du premier Noël !
   Jésus, ô mystère, Naît sur cette terre ;
   Chantons, chantons à l'Éternel !

2. O nuit bienveillante, O nuit rassurante,
   Douce nuit du premier Noël !
   Jésus nous délivre, Jésus nous fait vivre ;
   Chantons, chantons à l'Éternel !

3. O nuit bienveillante, O nuit rassurante,
   Douce nuit du premier Noël !
   Qu'au saint Roi des anges Montent nos louanges ;
   Chantons, chantons à l'Éternel !

## Le cadeau d'une bénédiction reçue et partagée

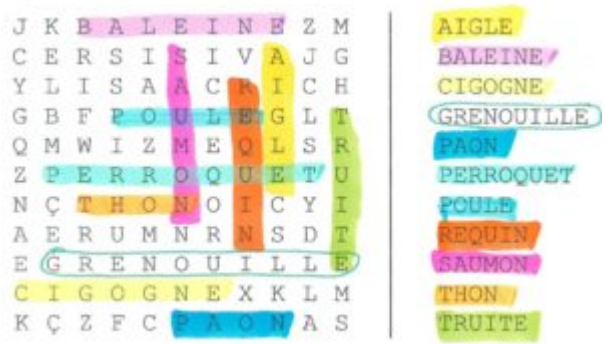
On peut se dire une bénédiction personnelle,
Ou quelqu'un adressera cette bénédiction à tous
**« Que le Dieu tout puissant en amour nous bénisse et nous garde,
qu'il fasse rayonner sur nous son visage, et nous donne sa joie, sa paix ! »**

Crédits : Marianne RENAUD, Dynamique Jeunesse de l'UEPAL, Point KT, crédit photo Tendancemode.net

---

# Mots mêlés des animaux de la

# création




*Voici un jeu de mots mêlés créé par la pasteure 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 (exemple de site). 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

---

# Jeu des vocations : 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 décloisonner 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 »

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, six 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 surgi 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.

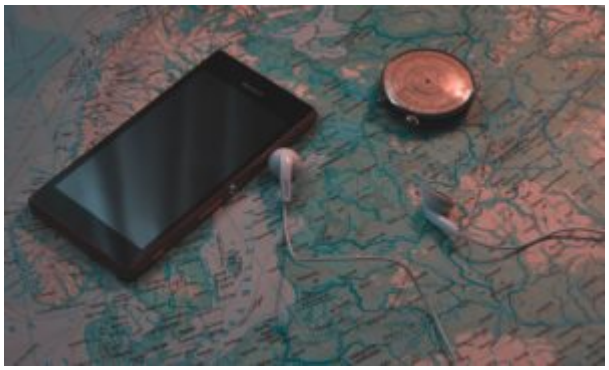
Quoi de mieux alors que de se dérouiller les méninges en allant faire une escapade dans la Jérusalem du temps des premiers rois d'Israël ? Ou peut-être s'embarquer sur les traces des apôtres à la découverte des premières communautés chrétiennes ? Quoi qu'il en soit, l'aventure est là, elle frappe à ta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

Télécharger les cartes du 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 toutes 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 crées 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 l'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 (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
- 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 »)
- Colorier les cases

- Remplacer les textes et imaginer de nouvelles épreuves
- Découper, coller… et jouer en équipes.

**Les règles du jeu**

**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 : « Saison de la création«
- Découvrir le livret de ressources… pour aller plus loin (en lien avec l'exposition)

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

---

# Le choix

*Cette animation/prédication sur le thème du choix, vise à nous faire réfléchir à ce qui motive nos choix.*

**Conditions de réalisation de l'animation sur le choix**

**<u>Aménagement du lieu</u>**

Placer soit une table assez longue, soit 7 chaises côte à côte qui serviront de support aux objets devant les personnes qui suivent l'animation.

**<u>Objets à présenter</u>**

1. Plaque de chocolat :

- Une vraie plaque de chocolat
- et une fausse (représentation en plâtre ou autre) : copie de l'autre mais en toc !

2. Dans deux petits flacons ou bocaux transparents :

- l'un : verser du sucre vanillé : bonne odeur qui met en appétit
- l'autre : récolter de la cendre de cigarette : odeur repoussante

3. Deux représentations de tableaux de style très différents. Documents joints en annexe du doc principal

- Reproduction d'un Monet : pour un goût artistique traditionnel
- Reproduction d'un Picasso : avec des formes distordues pour un goût

artistique bien autre

4. Dans deux petits flacons ou bocaux transparents :

- Des noisettes (ou noix) décortiquées et prêtes à être mangées : sans sucre
- Un bonbon ou un chocolat emballé : bien sucré et dangereux pour un diabétique

5. Deux photographies de villes très différentes. Documents joints en annexe du doc principal

- Un village de montagne : image attrayante
- Un bidonville : ne donne pas envie d'y habiter mais peut-être d'y travailler…

6. Objets symboliques

- Un chocolat (style barre Mars, Twix ou autre) : quelque chose de consommable immédiatement
- Une perle (ou une bille) : représente une certaine valeur mais sorte de promesse pour le futur

7. Deux symboles clairement identifiables. Documents joints en annexe du doc principal

- Une tête de mort : indiquant un danger immédiat
- Un panneau de circulation, neutre, mais clairement identifiable : flèche à gauche

8. Un seul objet : dans une main fermée (pas besoin de chaise sauf pour se rappeler éventuellement)

Une pièce de monnaie (à dissimuler dans un poing fermé)

Prévoir aussi 8 papiers, un gros feutre et du papier collant.

**<u>Déroulement</u>**

Courte introduction sur ce qui motive nos choix.

Présenter le duo d'objets les uns après les autres. Les faire circuler si nécessaire pour bien voir. Les déposer à nouveau sur la chaise de façon très visible.

Questionner l’assemblée :

- Que choisissez-vous ? (aucune mauvaise réponse même contradictoire)
- Pourquoi ce choix ? Sur la base de quoi ?
- Essayer de caractériser ce type de choix par un adjectif et le noter sur une feuille à scotcher sur le dossier de la chaise pour en garder une trace. Essayer d’éviter les doublons en orientant les gens si nécessaire. Voir les titres donnés à chacune des 8 situations.
- Conclure par une reprise succincte des éléments évoqués + contextualisation (voir texte en italique de chaque situation dans le doc principal)

——————————-

**Explication du point 6 :**

Lors d’une séance de catéchisme sur le choix d’Esaü au retour de la chasse
– entre son droit d’aînesse (bénédiction dont il ignore le contenu mais qui est une promesse pour l’avenir -> symbolisé par une perle à échanger en fin de rencontre
– et un plat de lentille de Jacob (consommation immédiate, satisfaction d’un besoin présent et impérieux ou simplement une envie -> représenté par un chocolat

J’ai mis les enfants par deux. Dans chaque « couple » l’un reçoit un chocolat, l’autre une perle (ou bille). L’un reçoit un cadeau immédiat, l’autre un trésor qui est promesse pour l’avenir. Leur demander de discuter entre eux pour savoir s’ils échangent leurs trésors et si oui, pourquoi. Puis refaire l’exercice en permutant les objets entre les 2 enfants. Après chaque exercice, demander aux enfants leur motivation à changer ou non. Comparer après chacune des 2 postures.

Finalement, échanger la perle contre un chocolat identique !

——————————-

**Explication du point 8 :**

Quand j’étais petite, mon cousin avait l’habitude, en fin de rencontre, de me tendre ses deux poings fermés. Il y avait toujours un billet, une pièce ou un petit cadeau dans l’une de ses mains. Il me demandait de choisir une de ses mains. Mais pour que je sache laquelle choisir, après un petit moment, il soulevait

brièvement mais nettement, le poing qui contenait la surprise ! Choix orienté ?

——————————————-

Après avoir fait vivre les 8 situations, lire le texte biblique. Deux versions sont proposées dans le document principal. Demander aux participants de repérer auxquels des types de choix qu'on vient de définir, le peuple d'Israël et donc nous aussi, on est soumis dans ce texte.
Lire une première fois le texte d'un trait. Puis relire le texte en s'arrêtant aux endroits suggérés par le découpage du texte du document principal. Poser la question sur le type de choix présent.
Des propositions de types de choix sont notées en rouge dans le document principal.

En conclure que Dieu joue un peu avec nous comme au point 8. Par amour, Il nous laisse le choix. Mais Il sait ce qui est le meilleur… Il nous suggère fortement de choisir les bénédictions et la vie.

Message proposé par Hélène Denebourg, diacre dans la paroisse de Villeneuve – Haut-Lac, en Suisse

Animation (Word)

Conditions de réalisation Animation sur choix Dt 30 (Word)

Image par Rama Krishna Karumanchi

Crédit : Nicole Rochat