

Les MIRACLES de Jésus

Sais tu que Jésus a accompli en tout **34 miracles** dans le Nouveau Testament. Pour notre jeu, nous avons choisi 7 miracles , les connais tu vraiment ?

1/ RELIE la REFERENCE Biblique avec son TITRE (aide toi de ta bible)

Jean 2.1	MULTIPLICATION DES PAINS
Luc 5.1-11	GUERISON DES 10 LEPREUX
Luc 9.10-17	GUERISON D'1 SOURD MUET
Matthieu 4-18-22	GUERISON D'1 AVEUGLE
Marc 2, 1-12	GUERISON D'1 PARALYTIQUE
Marc 7, 31-37	LES NOCES DE CANA
Marc 10.46-52	LA PECHE MIRACULEUSE

2/ Lis chaque passage et réponds aux questions ?

- 1- **Jésus guérit 10 lépreux** : Qu'est ce qu'un Samaritain ? Pourquoi il n'y a qu'1 seul lépreux qui a remercié Jésus, penses tu que c'est facile de remercier ?
- 2- **Multiplication des pains** : A ton avis, pourquoi Jésus veut que ses disciples distribuent du pain à la foule ? Quelle est le lien avec leur future mission de berger?
- 3- **Jésus guérit un sourd et muet** : T'arrives tu de faire la sourde oreille ou de taire ce que tu as envies de crier ? Pourquoi Jésus nous demande de nous OUVRIR ?
- 4- **Noce de Cana** : Jésus dit à Marie que son heure n'est pas venu, que signifie donc le banquet des noces et le vin de l'allégresse ?
- 5- **Jésus guérit un aveugle** : L'aveugle reconnaît en Jésus le descendant de David, et sa foi l'a guérit. En quoi la foi aide t'elle à guérir ?
- 6- la **pêche miraculeuse** : pourquoi les apôtres hésitent à faire ce que Jésus leur demande
- 7- **Guérison d'un paralysé** : A ton avis, qu'est ce qui peut nous paralysé et briser notre relation avec Dieu ? Penses tu que Jésus guérit le corps et le cœur aussi ?

Miracle : Les noces de Cana

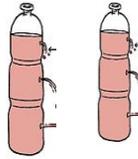
Jean 2.1

« La bouteille percée »

MATERIEL :



2 seaux



2 Bouteilles ou verres percés



2 Bols transparent



du colorant

DEROULEMENT:

2 équipes s'affrontent en même temps :

- À tour de rôle, chaque enfant doit remplir une bouteille trouée, dans un seau d'eau nommée « jarre »
- Il doit tout en courant, il doit veiller à faire tomber le moins d'eau.
- En remplissant le bol transparent (qui contient 2 gouttes de colorant) leur liquide se colore : c'est la transformation de l'eau en vin !
- L'équipe qui a le plus d'eau gagne les points

Durée 15 minutes

REGLES :

- ✓ Au départ, les enfants de chaque équipes doivent partir en même temps
- ✓ L'enfant suivant doit récupérer la bouteille, la remplir et repartir sans aucune aide de son équipe

Points :

20 points pour le gagnant et
10 points pour l'autre équipe

Miracle – la pêche miraculeuse

Luc 5-1-11

« La pêche glissante »

MATERIEL :



2 paniers



Une grande bâche



du savon vaisselle



des poissons

REGLES :



DEROULEMENT:

2 équipes s'affrontent en même temps :

- À tour de rôle, chaque enfant doit récupérer un poisson placé au milieu d'une bâche glissante et mouillée
- Il ne peut prendre qu'un poisson à la fois et le déposer dans le panier de son équipe.
- Les points sont comptabilisés à la fin.

REGLES :

Durée 15 minutes

- ✓ 1 poisson à la fois
- ✓ 1 enfant par équipe à la fois
- ✓ l'enfant suivant part seulement quand le poisson a été déposé dans le panier !

Points :

5 points par poisson pêché

Miracle – La Guérison De 10 LEPREUX

Luc 17.11-19

« La pomme suspendue »

MATERIEL :



1 pomme
(par équipe)



2 cordes
Pour suspendre
la pomme



1 arbre

DEROULEMENT:

2 équipes s'affrontent en même temps :

- Les mains dans le dos, à tour de rôle, l'enfant doit croquer dans la pomme qui est suspendue à la branche.

REGLES :

- ✓ *Durée 15 minutes* L'enfant ne peut s'aider de ses mains pour croquer dans la pomme. (sinon des pénalités seront attribuées)
- ✓ Celui-ci peut être remplacé par un autre joueur mais ils ne peuvent croquer en même temps.
- ✓ Attention la pomme en revenant peut cogner au visage, il est préférable que celui-ci ne la pousse pas avec sa tête.

Points :

1 point par bouchée
10 points pour toute la pomme



Miracle : La multiplication des pains

Petits jeux en plein air

Marc 8.1-26

« Salade de fruits »

MATERIEL : Par équipe



2 grands bols
en plastique



5 couteaux
arrondis



2 économes



5 fruits



Sucre en
poudre



1 cuillère

DEROULEMENT:

Avec 2 pains et 5 poissons, Jésus nourrit 5000 hommes !

Nos équipes auront 5 fruits et 2 ingrédients pour faire une salade et devront nourrir leur équipe. S'ils réussissent à tout manger (sans gaspiller) leur point seront multipliés !

2 équipes commencent en même temps :

- Toute l'équipe doit participer, en coupant, épluchant, et mélangeant
- Dès qu'un fruit est coupé en cube, on doit le placer dans un petit bol, courir et le verser dans le grand bol qui se trouve près de l'animateur.
- Un fois que le grand bol contient les 5 fruits,
- Il faut mélanger et rajouter 2 cuillères de sucre qui se trouve près des fruits
- Puis il faut que toute l'équipe la mange pour obtenir le bonus !

REGLES :

Durée 15 minutes

- ✓ Au départ, les enfants de chaque équipes doivent partir en même temps
- ✓ chaque enfant ne peut couper qu'un seul fruit
- ✓ on doit couper le fruits en petits cubes
- ✓ on ne peut verser qu'une cuillère à la fois
- ✓ attention la table doit être propre
- ✓ et le matériel rangé !

Points :

5 points par fruit découpé et versé

ou 30 points pour une salade réussie et une table propre et matériel nettoyé

Le dou

Miracle : La guérison d'UN AVEUGLE

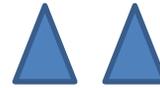
Marc 10.46-52

« parcours les yeux bandés »

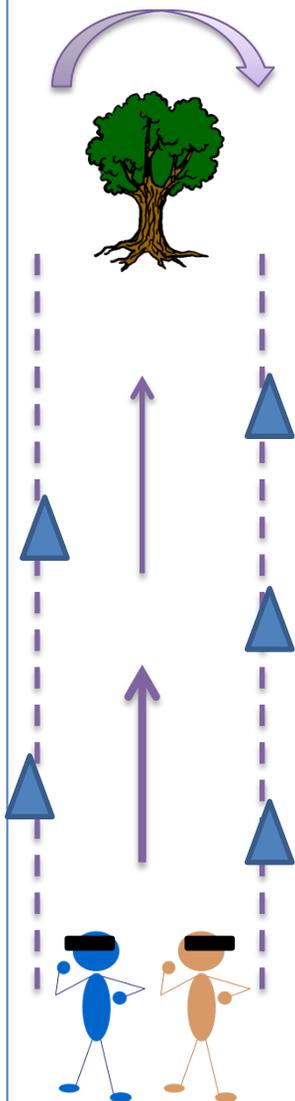
MATERIEL :



2 bandes de tissu
foncé (noir de
préférence)



Des plots pour
délimiter la zone



DEROULEMENT:

Avant de commencer, montrer aux 2 participants le parcours. Ensuite leur bander les yeux.

2 équipes commencent en même temps :

- ❑ Les joueurs avec les yeux bandés, partent en même temps, doivent se déplacer au son de la voix de ses partenaires, et contourner l'arbre puis revenir au point de départ sans toucher l'adversaire.

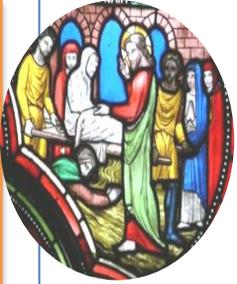
REGLES :

- ✓ Les 2 joueurs n'ont pas le droit de se toucher, se tenir, ni se pousser et ils doivent rester dans la zone délimitée.
- ✓ Les autres membres de l'équipe, doivent guider le joueur ne pas empêcher l'autre joueur de se déplacer.
- ✓ Si une personne touche un joueur, des points de pénalités seront retirés à l'équipe avantaagé.

Points :
5 points par trajet
complet

Miracle – La guérison d'UN PARALYTIQUE

Marc 2, 1-12



« Course de Sac »

MATERIEL :



2 sacs à patate
(+ 2 de réserve)



1 plot



DEROULEMENT:

Avec

2 équipes commencent en même temps :

Les 2 pieds dans le sac, à tour de rôle, chaque joueur doit procéder à une course de relais et se déplacer le plus rapidement sur le parcours prévu et contournant le plot et en revenant et donnant le sac au joueur suivant.

La 1^e équipe où tous les participants sont passés, a gagné.

REGLES :

- ✓ Il est interdit de pousser ou faire tomber l'autre adversaire
- ✓ Si un sac se déchire, l'équipe doit revenir au point de départ et en prendre un autre
- ✓ Chaque joueur doit aller jusqu'au plot et revenir par le même chemin.

Points :

20 points pour la 1^e équipe
et 10 points pour la 2^e



Miracle - La guérison d'UN SOURD-MUET

« MIME ou DESSIN »

Marc 7, 31-37

MATERIEL :



Crayons papier et feuilles



Étiquette de mots



panier

DEROULEMENT:

2 équipes commencent en même temps :
L'animateur montre à 1 personne de chaque équipe un mot
Les 2 joueurs doivent choisir entre le dessin ou le mime
Au top départ, les 2 joueurs doivent faire deviner le mot à son équipe mais il ne peut parler car il est muet
L'équipe ayant trouvé le mot, remporte les points.

Pour le mot suivant, on change de joueurs.

REGLES :

- ✓ Les joueurs n'ont pas le droit de montrer le mot à un membre de son équipe, sinon ils reçoivent une pénalité et les points sont attribués à l'autre équipe
- ✓ Les joueurs n'ont pas le droit de parler ou de chanter, ni murmurer sinon les points sont attribués à l'équipe adverse
- ✓ Prévoir un sablier pour limiter le temps à 5 minutes

Points :
5 points par mot