**JEUX EN SECTION**

Source : [www.biblegamescentral.com](http://www.biblegamescentral.com)

**Attrape le ballon et dis le !**



**Comment jouer ?**

Les joueurs se placent en cercle.

Donnez le ballon au plus jeune joueur.

Le joueur qui tient le ballon crie le premier livre de la Bible (Genèse) avant de le lancer à un autre joueur. Ce joueur doit attraper le ballon et crier le livre suivant (Exode) avant de le lancer à un autre joueur…

Quelques règles générales :  
1. Ne parlez pas à moins que vous n'ayez le ballon.  
2. Si le joueur qui tient le ballon ne peut pas nommer le livre suivant dans les 10 secondes, recommencez avec "Genèse". (Pour les jeunes joueurs, vous pouvez simplement fournir la réponse et continuer.)  
3. Si la balle tombe, recommencez avec "Genèse".  
4. Pas de va-et-vient entre 2 joueurs.  
5. Chaque joueur doit avoir au moins 3 tours (d'attraper la balle et de nommer le prochain livre), sauf si vous jouez avec plus de 20 joueurs.

**Variantes**

1. Si vous utilisez une balle rebondissante, vous pouvez la laisser rebondir une fois entre les joueurs.  
2. Au lieu de rester debout en cercle, vous pouvez vous asseoir. Faites rouler la balle au lieu de la lancer.  
3. Divisez-vous en équipes ; temps à quelle vitesse chaque équipe peut nommer les 66 livres de la Bible. L'équipe la plus rapide gagne.

Qui suis-je ?



**Comment jouer ?**

L'objectif du jeu est d'identifier votre propre personnage biblique en ne posant que des questions pour lesquelles on peut répondre par oui ou par non.

**Pour les petits groupes**  
Demandez à tout le monde de s'asseoir en cercle.

Expliquez que vous allez donner à chacun un « Qui suis-je ? » carte, mais ils ne sont pas autorisés à regarder leurs propres cartes. C'est le personnage biblique qui leur a été attribué.

Distribuez le « Qui suis-je ? cartes, face vers le bas.  
Tout le monde doit mettre la carte sur son front de manière à ce que tout le monde (sauf lui-même) puisse voir ses cartes.  
Prévoyez des bandeaux ou du ruban adhésif pour maintenir les cartes en place.  
(Vous pouvez également écrire les caractères bibliques sur des Post-it)

Un joueur commence par poser au groupe une question oui ou non.  
Par exemple, « Suis-je un homme ? » ou "Suis-je un personnage de l'Ancien Testament ?" ou "Est-ce que je suis apparu dans le livre de la Genèse ?"  
Le groupe répond et le tour passe au joueur suivant.

Le jeu se termine lorsque chacun peut identifier son personnage biblique.

Vous pouvez jouer autant de tours que vous le souhaitez.

Si vous n’avez pas de carte, écrivez le nom des personnages sur bout de papier.

**Vous le voyez, maintenant vous ne le voyez pas !**



Placez une variété d'objets sur une table pour que tout le monde puisse les regarder. Couvrez ensuite la table avec un morceau de tissu, demandez au joueur de se retourner et retirez rapidement un élément. Les joueurs doivent essayer d'identifier l'objet qui a "disparu". Vous pouvez utiliser ce jeu pour introduire une leçon sur l'ascension de Jésus.

Comment jouer ?

Organisez chaque tour en plaçant une variété d'objets sur la table.

Pour chaque tour, accordez aux joueurs 30 secondes pour regarder les objets.  
(Vous pouvez faire varier ce timing en fonction de l'âge/de la capacité des joueurs.)

Après le temps imparti, demandez à 2 aides de tenir une serviette ou un drap pour bloquer la vue des joueurs lorsque vous retirez 1 objet ou carte de la table.  
Retirez la serviette ou le drap.  
Le joueur doit crier l'objet qui a "disparu".  
Révélez l'objet "disparu".

Jouez autant de tours que vous le souhaitez.

Pour rendre le jeu progressivement stimulant et passionnant, envisagez de commencer avec moins d'objets.  
Augmentez le nombre d'objets et réduisez le temps accordé aux joueurs à chaque tour.

**Où en êtes-vous ?**

Les équipes doivent rapidement s'aligner selon des critères précis donnés. Par exemple par ordre de pointure, avec la plus petite pointure devant et la plus grande pointure derrière. Un grand jeu pour aider les joueurs à se connaître.



Comment jouer ?

Diviser en équipes de nombres égaux.  
(Si vous avez moins de 8 joueurs, vous pouvez également jouer ensemble en équipe.)

Pour chaque tour, chaque équipe court pour s'aligner selon les critères donnés pour ce tour.

Fixez une limite de temps appropriée pour chaque tour, en fonction de l'âge des joueurs et du nombre de joueurs dans chaque équipe.

Jouez autant de tours que vous le souhaitez.

**Voici quelques suggestions de critères pour chaque tour :**

* Pointures de chaussures de la plus petite à la plus grande
* Du plus petit au plus grand
* Du plus jeune au plus vieux
* Ordre numérique du jour de naissance indépendamment de l'année ou du mois (c'est-à-dire ceux nés le 1er du mois à ceux nés le 31 du mois)
* Ordre alphabétique des prénoms des joueurs
* Ordre alphabétique des noms de famille des joueurs

**Attribuez**  
des points aux équipes qui s'alignent dans le bon ordre, les équipes les plus rapides obtenant plus de points.  
Par exemple : si vous avez 4 équipes qui jouent, attribuez 40, 30, 20 et 10 points (selon la vitesse) aux équipes qui forment correctement leurs lignes selon les critères donnés. Aucun point n'est attribué aux équipes incapables de former correctement leurs lignes dans le temps imparti.

L'équipe avec le score le plus élevé à la fin de la partie gagne.