

PLAN D'UNE SEANCE TYPE

Ce plan est proposé à titre indicatif, il est prévu pour une séance d'après-midi de 3 bonnes heures, de 14h à 17h par exemple.

1. ACCUEIL DES ENFANTS AU LOCAL

Les enfants sont inscrits sur un registre au fur et à mesure qu'ils arrivent. On inscrit la présence et la cotisation. Cette responsabilité peut être confiée à un P.F.. Pour la cotisation, elle peut être hebdomadaire, mensuelle ou trimestrielle selon les besoins locaux.

En attendant que toute la troupe soit arrivée, on peut prévoir de mettre à la disposition de ceux qui sont déjà là :

Une activité "technique" qui peut s'interrompre facilement au moment du cérémonial, De la documentation fiches techniques, livres d'orientation, nature, aventure, ... ou plus simplement un moment de conversation à consacrer à chaque enfant pour prendre la température de la semaine qui vient de s'écouler par exemple. L'enfant a besoin que l'on s'intéresse à lui personnellement.

2. LE CÉRÉMONIAL

Voir ci-dessus

3. LE CULTE

On peut le placer à ce moment. Il faut qu'il soit bref et précédé par un ou deux chants si possible.

On peut choisir un thème à suivre sur plusieurs semaines, tel que les classeurs de la Ligue pour la Lecture de la Bible "Étapes" correspondant bien à l'âge des P.F.C.. Faut-il dire que la préparation de ce moment de culte doit être faite avec le plus grand soin, de préférence une semaine à l'avance ? C'est ainsi que le sujet pourra être bien maîtrisé et présenté avec force, conviction, aisance et brièveté.

Exiger des enfants un respect absolu du moment de prière (comme du cérémonial d'ailleurs). Le reste du temps, les enfants ont besoin de remuer !

Si vous avez décidé de sortir, et ceci peut-être plus particulièrement en hiver où les journées sont plus courtes, le culte peut être reporté à plus tard. Il faut profiter des heures de jour et l'on peut rentrer au local pour un bon goûter bien chaud suivi du culte avant le cérémonial de fin de séance.

D'autres idées pour ces cultes vous sont données plus haut.

4. LES ACTIVITÉS -

Jeux, grands jeux, sorties, activités techniques,

Normalement, elles devraient commencer une demi-heure après le début de la séance. Là aussi, tout doit être prêt et programmé pour une utilisation maximale du temps de séance, sans laisser les enfants par des temps morts. Il faut soutenir le rythme jusqu'au bout !

5. LE GOUTER

Le meilleur goûter est celui qu'ils préparent eux-mêmes, mais le pain et le chocolat ont toujours du succès !

6. LE RASSEMBLEMENT POUR LE CÉRÉMONIAL

A répéter avant la dispersion.

Pensez toujours à leur rappeler le programme pour la semaine suivante, même si vous leur avez donné un beau programme mensuel ou trimestriel écrit.

PLAN DE DEMARRAGE (OU DE REDEMARRAGE) D'UNE TROUPE P.F.C.

Basé sur l'histoire de la conquête de Canaan avec Josué.

Plan prévu pour quatre séances d'après-midi de 14 à 17 heures et pour une sortie de journée (10 à 17 ou 18 heures).

Matériel utilisé : classeur "Étapes bibliques n°2", cahier Josué (leçons 12 à 16). Une leçon par séance.

Les jeux proposés sont en rapport avec la leçon du jour.

L'idéal est de tout prévoir pour le plein-air ; mais chaque séance doit aussi être préparée comme s'il allait pleuvoir à verse !

PREMIERE SÉANCE : " Les clefs du succès "

14h00 à 14h25 Bienvenue ; introduction : ce que sont les P.F.C. et explication du cérémonial ; on apprend le chant " Porteurs de Flambeau "

14h25 à 14h30 Cérémonial proprement dit

14h30 à 14h50 Culte (pages 3/4 du cahier Josué)

* remise à chacun du message codé et du code : déchiffrage : 5 mn

* Introduction à l'histoire biblique : les projets de la troupe qui débute : demander à chaque enfant son avis, faire une liste au tableau : 5 mn

* histoire proprement dite : le projet de Josué, les trois clefs du succès. Prière. (10 mn)

14h55 à 16h00 Jeux

Exemples de jeux : gymkhana (parcours d'obstacles divers représentant les différentes épreuves du peuple dans le désert)
Moïse passe le bâton à Josué : jeux de relais.
A vous de trouver d'autres idées !

16h00 à 16h20 Goûter. Comme c'est la première séance, on peut prévoir un goûter spécial (pop-corn, glaces, etc...)

16h20 à 16h45 Commencement de la préparation du panneau "Étape préliminaire" :
- prévoir un grand panneau de carton fort, feutres, stylos, papiers de couleur, colle.
Pour aujourd'hui : copier le chant "Porteur de Flambeau" sur une feuille de papier couleur et le coller sur le panneau (prévoir d'abord la place qu'occupera chaque rubrique de l'étape préliminaire sur le panneau).
Définition du Porteur de Flambeau.

16h45 à 16h 55 Révision du chant "Porteur de Flambeau"

16h55 à 17h00 Cérémonial final et au revoir ! A la semaine prochaine.

(Avant le départ des enfants, leur donner si possible le programme pour les 4 autres rencontres basées sur la vie de Josué)

DEUXIEME SÉANCE : "les pierres du souvenir" (traversée du Jourdain)

14h00 à 14h15 Bienvenue. Explication du salut

14h15 à 14h20 Cérémonial + chant "Porteur de Flambeau"

14h20 à 14h30 On apprend un autre chant : "Oh ! laissons briller la lumière autour de nous !"

14h30 à 14h45 Culte (pages 9/10 du cahier). Ne pas faire le jeu des 12 cailloux qui va être utilisé dans le grand jeu

14h45 à 15h00 Explication du grand jeu "la traversée du Jourdain"

15h00 à 16h30 Grand jeu

Cahier des charges :
- durée 1h30
- terrain : de préférence, forêt éclaircie, plateau, campagne, ou parc en ville
- nombre de joueurs illimité, 8 minimum, 2 animateurs au moins - pas besoin d'expérience technique - deux équipes : Israélites et Moabites
- âge : P.F.C. ou P.F.A.
- deux camps

matériel : - 2 couleurs de foulards (unies), 1 pour chaque enfant
- 12 pierres (à défaut, 12 petites boîtes ou petits cartons)
- un bon morceau de ficelle
- stylos
- papier (de deux couleurs, 1 couleur par

équipe)

- matériel habituel de sortie (gourdes, pharmacie, etc.....)

- Tenue des enfants : vêtements peu sa lissants

Règle du jeu :

1) Phase passive : les 2 équipes formées se séparent de manière à ne pas s'entendre l'une l'autre. Pendant une heure environ, les 2 équipes, Israël et Moab, constituent douze messages chacune (préparés en français à l'avance par l'animateur). Messages d'une seule phrase, en code (l'animateur et les enfants doivent en chercher plusieurs). Tous les enfants participent à la rédaction des messages. Pour Israël : douze promesses de Dieu ; pour Moab : douze menaces contre Israël.

Pendant cette heure, 1 ou 2 Israélites s'occupent de préparer "le Jourdain" (un rectangle d'environ 50m sur 10m, distances indicatives), délimité par de la ficelle de couleur, bien visible.

Si on a un nombre d'enfants impair, il faut mettre un enfant de plus chez les Israélites.

Les Israélites fixent leurs douze messages sur les 12 pierres ou cartons au moyen de la ficelle ou de scotch. Ils les déposent dans le Jourdain, en forme d'autel.

2) Phase active : environ 30 mn

But des Moabites : détruire l'autel d'Israël

But des Israélites : conserver au mieux leur autel

Pour ce faire, il faut s'affronter un à un et prendre le foulard de son adversaire en premier, foulard mis auparavant en guise de queue dépassant de 15 à 20cm.

Pour pouvoir s'emparer d'une pierre, les Moabites doivent prendre trois foulards à Israël. Quand ils ont pris la pierre, ils rendent les foulards à leurs propriétaires ; ils amènent la pierre à un ou deux de leurs coéquipiers chargés de déchiffrer le message ; ils enlèvent le message fixé à la pierre, et fixent un de leurs messages à la place.

Pour récupérer la pierre prise, les Israélites doivent prendre cinq foulards aux Moabites. Dès qu'ils ont la pierre, ils rendent les foulards pris, amènent la pierre à leurs coéquipiers chargés de déchiffrer le message ennemi ; ceux-ci détachent le message pour le déchiffrer : la pierre ne pourra plus être prise ; elle va constituer un des douze morceaux du monument qui sera dressé. Si les Israélites réussissent à former ce monument avant le coup de sifflet final, ils auront gagné le jeu (les points marqués par chaque équipe correspondent au nombre de messages déchiffrés).

On peut déchiffrer plusieurs messages en même temps, si le nombre suffisant de foulards pris est respecté.

Tous les combats ont lieu dans le Jourdain

Fin du jeu : fixer une heure de fin de jeu - ou, si Israël récupère toutes ses pierres avant la fin choisie, dès qu'ils ont déchiffré le douzième message de menace - ou, lorsque Moab a pris les douze pierres et déchiffré les douze promesses.

Avertir les deux équipes avant le début du jeu à telle heure, le Jourdain inondera à nouveau son lit !

Compte des points : pour Moab : nombre de pierres capturées et de messages déchiffrés correctement ; pour Israël, nombre de pierres récupérées ou encore dans le lit du Jourdain et nombre de messages déchiffrés .

- | | |
|---------------|--|
| 16h30 à 16h50 | Goûter |
| 16h50 à 17h00 | Révision de la devise et du salut. Cérémonial final.
A la semaine prochaine ! |

TROISIEME SÉANCE : "les deux espions"

- | | |
|---------------|--|
| 14h00 à 14h10 | Arrivée ; cérémonial + chant "Porteurs de Flambeau" |
| 14h10 à 14h20 | Les drapeaux (français et salutiste). Explication des couleurs |
| 14h20 à 14h25 | Jeu du contre-espionnage (page 15 du cahier Josué) |
| 14h25 à 14h40 | Culte (pages 14/15) |
| 14h40 à 15h15 | Panneau de l'étape préliminaire on poursuit sa conférence. |
| 15h20 à 16h10 | Jeux à choisir d'après l'histoire des jeux de cache-cache sont indiqués. |

Exemples :

la sardine : (un espion se cache dans la nature, dans un périmètre délimité à l'avance) chacun doit le retrouver et le rejoindre discrètement sans se faire voir des autres.

Chasse à l'espion : une sentinelle se place au milieu d'un terrain de préférence un peu boisé, près d'un ballon. Tous les autres sont des espions. Ils se cachent pendant que la sentinelle compte jusqu'à 50. La sentinelle cherche ensuite à voir les espions. Dès qu'elle en a vu un, elle le nomme et celui-ci doit venir près du ballon. Les autres espions peuvent venir délivrer l'espion pris en venant shooter dans le ballon sans se faire voir de la sentinelle (qui se déplace pour essayer de voir d'autres espions). Si plusieurs espions sont pris, ils se donnent la main ; ils sont alors tous délivrés si un autre espion a shooté dans le ballon sans être deviné (variante du jeu de "la gamelle" ou de "karoum").

16h15 à 16h40 Goûter

16h45 à 16h55 Chant

16h55 à 17h00 Cérémonial final. Demander aux enfants, avant la dispersion de réfléchir à des noms d'équipes, pour la prochaine fois.

QUATRIEME SÉANCE (séance prévue pour l'intérieur, mais on peut sortir si l'on veut pour les jeux au moins)

Préparer une pâte à crêpes pour un goûter spécial, avant la séance. 14h00 à

14h10 Arrivée, cérémonial + chant P.F.

14h10 à 14h25 Jeu des adresses (étape préliminaire)
Chaque enfant reçoit deux papiers, un blanc, un de couleur. Sur le blanc, il inscrit son nom et prénom. Sur l'autre, il écrit son adresse.

On plie les papiers. On les met dans deux boîtes différentes. A tour de rôle, chaque enfant vient tirer un papier blanc, lit le nom et donne le papier à l'enfant concerné. Celui-ci vient le fixer au tableau (colonne de gauche) avec un peu de "patafix".

Ou bien : l'enfant désigné peut tirer, s'il le préfère, un papier de couleur. Dans ce cas, il le fixe lui-même sur le tableau (colonne de droite).

Bien sûr, il faut qu'à la fin du jeu, chaque nom soit en face de la bonne adresse.

14h25 à 14h45 On apprend la déclaration et le chant "Fort, loyal et bon"

- 14h45 à 15h00 Culte : l'histoire du péché d'Akan. Cette histoire va permettre de développer les notions de force, de loyauté et de bonté. Il faut s'assurer que les enfants comprennent bien ces choses avant de faire leur déclaration.
- 15h00 à 15h30 Choix des noms d'équipes et des cris.
Ébauche du fanion (sur papier). Il faut des feutres, des crayons, gommes, etc...)
Le fanion lui-même (tissu) sera confectionné plus tard, lors d'une autre séance. Mais il est important que les enfants le conçoivent eux mêmes.
- 15h30 à 16h15 Jeux (toujours en rapport avec l'histoire biblique)

Par exemple :

l'objet caché (un enfant sort ; on choisit un objet ; l'enfant revient ; on doit le guider à l'applaudimètre pour qu'il sache s'il est loin ou s'il "brûle" et qu'il trouve l'objet désigné).

où est le voleur ? (jeu de l'anneau dans une ficelle fermée en rond). Un enfant sort ; les autres tiennent la ficelle et font circuler l'anneau de main en main en le glissant sur la ficelle ; l'enfant qui est sorti revient, se place au milieu et doit trouver où est l'anneau après avoir dit "stop" quand il veut.

jeu des vêtements : prendre deux sacs à dos, contenant chacun un pantalon, une chemise, un pull, une paire de chaussettes, un bonnet, des chaussures, tout cela suffisamment grand pour que tous les enfants puissent l'enfiler.

Les enfants jouent deux par deux : un signal est donné, ils partent d'un bout de la pièce, sac au dos et le posent à l'autre bout. Ils s'habillent (dans l'ordre normal et en mettant tout à l'endroit !), puis reviennent tout habillés vers leur équipe, se déshabillent, remettent tout dans le sac (de préférence à l'endroit pour l'équipier suivant), tapent dans la main de celui-ci qui repart et fait de même.

L'équipe qui finit première a gagné.

jeu d'argent : prévoir des pièces de monnaie de valeurs diverses.

Mettre les enfants en file, côte à côte, main dans le dos. Passer une pièce au premier enfant. Il la touche (sans la regarder, bien sûr) puis, lorsqu'il croit savoir quelle est sa valeur, il la passe au suivant, qui fait de même jusqu'au dernier de la file.

Pendant ce temps, le meneur du jeu fait circuler les autres pièces une à une. Chaque joueur doit chercher à connaître au

toucher la valeur de chaque pièce et additionner ces valeurs. A la fin, chaque joueur dit (à l'oreille) au meneur du jeu la somme trouvée. Celui qui s'approche le plus de la somme réelle a gagné.
(Ce jeu peut servir à compter l'argent de la tirelire des P.F.si ceux-ci ne sont pas très réguliers dans leurs cotisations !!!)

16h20 à 16h45 Préparation des crêpes, goûter, et vaisselle, bien entendu !

16h50 à 17h00 Cérémonial. Fin de séance. Consignes pour la sortie de la semaine suivante.

CINQUIEME SÉANCE SORTIE DE JOURNÉE

Horaires proposés : 10h30 à 17H (ou 18 heures en été). Mais, bien sûr, l'horaire de départ dépend de l'endroit où vous désirez vous rendre et du moyen de transport ! En tout cas, prévoir un endroit accessible, soit à pied, soit par un moyen de transport à votre choix, avec arrivée sur les lieux du grand jeu de l'après-midi au minimum à 12h.

10h30 à 12h00 Marche ou transport

12h00 à 12h45 Arrivée et pique-nique

12h45 à 12h50 Rangement

12h50 à 13h00 Cérémonial

13h00 à 13h20 Révision de tous les points de l'étape préliminaire.

13h20 à 13h35 Culte : "servir l'Éternel" (Josué 24) (p. 29 à 31 du cahier Josué)
Ce culte correspond parfaitement à l'idéal P.F.C. ! La construction de la maison, ainsi que le testament de Josué (24.15) sont à garder pour le grand jeu.

13h35 à 13h50 Explication du grand jeu et constitution des équipes

13h55 à 16h30 Grand jeu Le testament de Josué

Cahier des charges :

- Durée : 1 heure 35
- Terrain : forêt, plateau, campagne...
- Nombre de joueurs : illimité, répartis en deux équipes (donc, deux animateurs minimum)
- Age : pour P.F.C. ou P.F.A.

- Matériel :- Laine ou coton pour tracer la piste (ou piste nature si l'on préfère)
 - Carnets P.F.C. et carnets de chants
 - Une grande carte d'Israël au temps des 12 tribus
 - Un "puzzle" fait d'une reproduction de cette carte dont on aura découpé la part (ou les parts) de chaque tribu.
 - 2 feuilles de papier blanc ou crème assez fort pour confectionner des parchemins
 - Feutres ou allumettes (pour brûler les bords du parchemin)
 - Deux trousse de secours avec matériel de désinfection et bandes Velpeau
 - Photocopies de la maison de Josué pour chaque équipe, ciseaux, colle
 - Gourdes pleines, goûter, récompenses (friandises!)

Règles du jeu

1) Première phase

La tribu de Josué (équipe 1) va tracer la piste. Josué et sa famille, après avoir terminé la conquête de Canaan, se sont retirés dans leur portion de pays. Pour les retrouver (équipe 2), il va falloir suivre les traces qu'ils ont laissées.

L'équipe 1 trace donc la piste et prépare quatre épreuves à quatre endroits différents : à ces 4 endroits, l'équipe 1 prépare un message (codé) dont l'animateur aura préparé le texte en clair .

- 1er message : Vous voici à Jéricho. Pour faire tomber les murs de la ville, il faut chanter sans se tromper deux chants que vous avez appris aux P.F.

- 2ème message : Vous voici à Aï. Ici, le peuple d'Israël a été battu. Il y a eu beaucoup de blessés. Vous allez donc désinfecter une plaie et faire un (ou plusieurs) bandages.

- 3ème message : Vous voici près de Gabaon, là où vous vous êtes fait "avoir" par des gens plus rusés que vous. Ils sont venus à dos d'âne. En vous groupant par trois, vous allez parcourir une distance de mètres ; deux d'entre vous font l'âne, le troisième grimpe sur son dos.

- 4ème message (à l'endroit où la première équipe attendra la deuxième) :

Ce message demandera à l'équipe 2 de reconstituer la carte du partage (avec uniquement les éléments du puzzle) et de donner le nom des 12 tribus d'Israël.

Les lignes ci-dessus sont uniquement un canevas pour le texte de ces 4 messages. A vous de les rédiger de façon assez concise (pas trop de phrases en code pour ne pas décourager les enfants, ni ceux qui préparent les messages, ni ceux qui devront les déchiffrer).

Le peuple d'Israël (équipe 2) partira une demi-heure à trois-quarts d'heure après l'équipe 1, l'animateur doit donc prévoir de quoi les occuper pendant ce temps.

Elle suit la piste et déchiffre les messages, faisant ce qui est demandé à chaque étape : l'animateur qui les accompagne note (sur 20) le travail accompli. 10 points par message déchiffré, 10 points pour le chant, 10 points pour les soins, 10 points pour le parcours à dos d'âne, 10 points pour le puzzle (temps maximum à ne pas dépasser pour celui-ci).

2) Deuxième phase :

L'équipe 1 aura, pendant son attente près du 4ème message, délimité un emplacement qui représentera la propriété de Josué. Sur cet emplacement, elle va cacher un 5ème message codé avec le texte de Josué 24.15 : "Ma famille et moi, nous servirons l'Éternel". Quand l'équipe 2 arrive, elle va aussi préparer un message codé (ou bien, elle l'aura préparé à l'étape précédente) sur lequel sera inscrit la devise des P.F. "Ardent à servir DIEU et le prochain" et le cacher sur l'emplacement délimité (l'équipe 1 devra être tenue éloignée pendant ce temps). Chaque équipe doit trouver le message qui lui est destiné, le décoder, puis confectionner un parchemin "d'époque" sur lequel elle écrira son texte le plus joliment possible.

Chaque équipe aura reçu également (au départ du jeu) les photocopies (sur carton souple ou semi-rigide) de la maison à monter. La confection de la maison et du parchemin sera notée selon le soin qui va être apporté.

Remarque : L'équipe 1 (contrôlée par son animateur) fera elle-même les épreuves qu'elle propose à l'équipe 2 pour savoir si elles sont réalisables ! (à l'endroit même où elle dépose les messages correspondants)

Autre remarque : Si on veut un jeu plus animé, et si l'on a le temps, on peut terminer par une prise de foulard entre l'équipe de la famille de Josué (fidèle à Dieu) et l'équipe des Israélites (qui se

tournent vers les idoles). Une seule vie par enfant. On compte le nombre de vie gagnées par l'équipe 1 et l'équipe 2 à la fin du temps décidé (ou la différence de nombre de foulards)

16h30

Fin du grand jeu ; remise des récompenses .

Cérémonial. Retour.

(Si on rentre pour 18h, on peut soit allonger le grand jeu, soit faire le retour à pied

