



Scannez-moi !

memohim

MODES DE JEU

**Plongez dans les récits bibliques qui prennent
vie à travers ces modes de jeu.**

memohim



Mode de Jeu :
SOLO



Jouez, méditez, grandissez !

Challenge au choix 7 | 14 | 21 Jours

Les joueurs tirent une carte d'histoire biblique et méditent sur son message correspondant.

En liant l'histoire à leur vie, ils examinent trois questions clés pour une réflexion approfondie.

1

Qu'est-ce que le Saint-Esprit m'enseigne à travers cette histoire ?

2

À quelle situation de ma vie cela me fait penser ?

3

Quelle leçon puis-je en tirer pour mon quotidien ?



Prenez le temps d'écrire vos réponses et réflexions dans un carnet.

memohim



**Mode de Jeu :
HolyMatch**



Jouez, trouvez les paires, et gagnez la partie !

Paires de couleurs ou d'histoires

Disposez-les face cachée sur la table pour former une grille.

Retrouver le plus grand nombre de paires correspondantes de couleurs ou d'histoires bibliques en retournant deux cartes à la fois.

Le joueur avec le plus grand nombre de paires à la fin remporte la partie.



memohim



**Mode de Jeu :
ChronoPuzzle**



Jouez, reconstituez, et gagnez la partie !

Chrono au choix 40s | 1min | 1.30min

Classer les cartes d'histoire dans l'ordre chronologique biblique correct.

Le joueur avec la séquence la plus exacte gagne.

Utilisez une Bible pour vérifier l'ordre des événements.



memohim



**Mode de Jeu :
Mimes Bibliques**



Mimez, devinez, gagnez la partie !

Chrono au choix 40s | 1min | 1.30min

Le but est de faire deviner des histoires bibliques en mimant, en se basant sur les descriptions textuelles des cartes. Le temps est limité.

Si l'équipe du mime ne parvient pas à deviner au bout du temps, l'équipe adverse peut proposer des réponses.

Chaque bonne réponse rapporte un point.



memohim



**Mode de Jeu :
Pictionary**



Dessinez, devinez, gagnez la partie !

Chrono au choix 40s | 1min | 1.30min

Le but est de faire deviner des histoires bibliques en dessinant, en se basant sur les descriptions textuelles des cartes. Le temps est limité.

Si l'équipe du mime ne parvient pas à deviner au bout du temps, l'équipe adverse peut proposer des réponses.

Chaque bonne réponse rapporte un point.



memohim



**Mode de Jeu :
Mystère Biblique**



Résous l'enquête et gagne la partie !

Ni oui ni non, une question par tour.

Un joueur (l'énigme) choisit une carte avec une description textuelle d'une histoire biblique sans la montrer aux autres.

Les autres joueurs (les enquêteurs) posent une question par tour pour deviner l'histoire, auxquelles l'énigme ne peut répondre ni 'oui' ni 'non'.

L'enquêteur gagne un point s'il devine correctement.



memohim



**Mode de Jeu :
Reverse**

Père castor raconte nous une histoire à l'envers !

Chrono au choix 40s | 1min | 1.30min

Le conteur choisit une carte d'histoire textuelle et commence à raconter l'histoire à l'envers. Les auditeurs doivent deviner l'histoire en un temps limité.

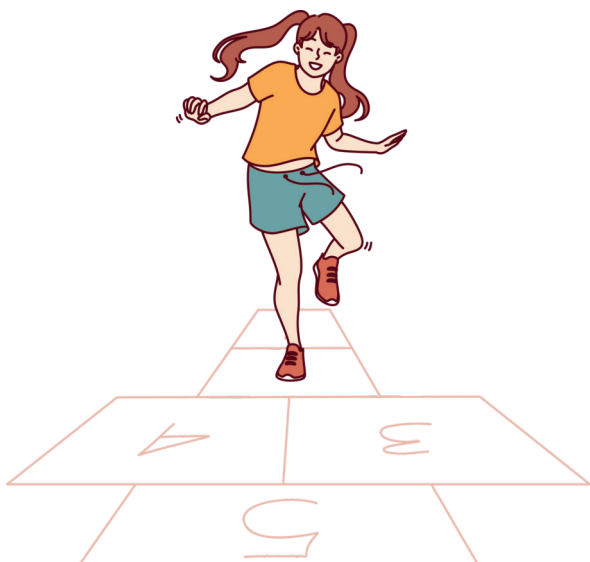
L'auditeur gagne un point s'il devine correctement.



memohim



Mode de Jeu :
la marelle biblique



Jouez et traversez l'histoire en un bond !

5 questions, un ruban adhésif et un chrono

A partir des cartes, créez des questions à cinq niveaux de difficulté croissante. Tracez une marelle à cinq cases avec du ruban adhésif sur le sol et attribuez une case à chaque niveau.

Pour chaque bonne réponse, le joueur avance d'une case.

Mettez un chronomètre pour chaque joueur et celui qui atteint la 5ème case le plus rapidement remporte la partie.



memohim



Mode de Jeu : Buzzer



Jouez, Buzzlez, gagnez la partie !

Chrono au choix 40s | 1min | 1.30min

Le modérateur mélange les cartes et pioche une carte illustrée à la fois. Il la brandit aux deux équipes pour une durée limitée.

Une fois le temps écoulé, chaque équipe se concerte pour trouver l'histoire biblique qui y correspond et envoie un représentant pour la dire. Ils doivent trouver le personnage biblique principal qui correspond à la carte.

Lorsqu'ils sont prêts, le premier représentant qui appuie sur son buzzer (Apps disponibles sur téléphone) et donne la bonne réponse gagne la manche.





**Mode de Jeu :
WhispBible**



Jouez, chuchotez, gagnez !

L'histoire finale sera-t-elle la bonne ?

Les joueurs forment un cercle ou un rang. Le premier joueur tire une carte illustrée. Sans montrer l'image, il chuchote le titre de l'histoire biblique au joueur suivant qui doit à son tour ajouter une phrase clé en chuchotant à l'oreille du joueur d'à côté.

Enfin, le dernier joueur doit raconter l'histoire biblique en utilisant les informations qu'il a reçues.

Si l'histoire correspond à celle de la carte, le dernier joueur gagne un point.



memohim



**Mode de Jeu : Défis de
charade**



**Mon premier est une carte illustrée, mon
deuxième est une charade.**

Mon tout est une histoire biblique

Chaque équipe crée des charades basées sur chaque illustration (4 charades au total) de sa carte piochée.

Les équipes interchangent leurs charades notées sur papier. Les équipes travaillent sur les charades reçues pour tenter d'identifier l'histoire biblique finale correspondante.

La première équipe à trouver son histoire gagne la partie.

memohim



**Mode de Jeu : Carte
pour un champion**

Choisissez un champion et gagnez la partie !

Chrono au choix 40s | 1min | 1.30min

Le modérateur mélange les cartes et pioche une carte illustrée à la fois. Il la brandit aux deux équipes pour une durée limitée.

Une fois le temps écoulé, chaque équipe envoie un champion (sans se concerter pour trouver la réponse) pour retrouver le livre biblique qui correspond à la carte.

Puis, le modérateur lance le coup d'envoi, et le premier champion à dire la bonne réponse remporte la manche.



memohim



**Mode de Jeu :
Évangélisation**



Jouez, évangélisez et gagnez des âmes !

En équipe, faites des nations des disciples

Organisez des équipes et trouvez un lieu public approprié pour jouer. Chaque équipe disposant de son jeu de cartes devra faire deviner aux passants l'histoire illustrée sur la carte.

Une réponse juste correspond à un point. L'équipe avec le plus de points remporte le jeu.

Pour les passants qui participent, vous pouvez prévoir des bonbons en guise de récompense.





**Mode de Jeu
: Testimony**



Piochez et témoignez !

De l'histoire biblique à votre histoire

Sélectionnez le nombre approprié de cartes en fonction du nombre de participants. Chaque joueur en choisit une, basé sur ce qui résonne en lui.

Ils partagent ensuite pourquoi cette carte est significative pour eux, en lien avec leur vie et leur foi.

Terminez par une prière de remerciement pour les témoignages partagés.



memohim



**Mode de Jeu : Kids
night routine**



Lisez, Challengez et dodo !

L'histoire du soir ? A vos bibles.

Votre petit bout choisit une carte et vous plongez dans l'histoire biblique qui s'y cache. Une fois la lecture terminée, place aux questions sur les personnages, les événements, et les leçons morales.

On réfléchit ensemble aux manières de mettre ces leçons en pratique, à l'école ou en famille au travers de défis (jouer avec un camarade qui est tout le temps seul, faire le petit déjeuner pour sa sœur, prier pour un ami...)



PASSAGES BIBLIQUES

Ancien Testament

- **L'histoire d'Adam et Ève - Genèse 2-3**
- **L'histoire de l'Arche de Noé - Genèse 6-9**
- **L'histoire de la Tour de Babel - Genèse 11:1-9**
- **L'histoire de Joseph - Genèse 37-50**
- **L'histoire du Buisson Ardent - Exode 3**
- **L'histoire de la Mer Rouge - Exode 14**
- **L'histoire du Mur de Jéricho - Josué 6**
- **L'histoire de Ruth - Livre de Ruth**
- **L'histoire de David et Goliath - 1 Samuel 17**
- **L'histoire de Jonas et le Poisson Géant - Livre de Jonas**
- **L'histoire de la Reine Esther - Livre d'Esther**
- **L'histoire de Daniel dans la fosse aux lions - Daniel 6**
- **Elisée et les enfants moqueurs : 2 Rois 2:23-25**

Nouveau Testament

- **L'histoire de Jésus qui marche sur l'eau - Matthieu 14:22-33**
- **L'histoire de Jésus qui calme la tempête - Matthieu 8:23-27**
- **L'histoire de la Syro-Phénicienne - Matthieu 15:21-28**
- **L'histoire de la Multiplication des Pains et des Poissons -
Matthieu 14:13-21**
- **L'histoire de la Sainte Cène - Matthieu 26:26-29**
- **L'histoire de la mort de Lazare - Jean 11**
- **L'histoire du Bon Berger - Luc 15:3-7**
- **L'histoire de la Pentecôte - Actes 2:1-13**

