

Français



## ***Jeu biblique des Aventuriers***

**Un jeu de groupe divertissant sur  
les connaissances bibliques pour les Aventuriers**

*Jeu Biblique des Aventuriers : Un jeu de groupe divertissant sur les connaissances bibliques pour les Aventuriers*

Créé par le département des ministères de la jeunesse et des jeunes adultes de la Division nord-américaine

Conception : Claudia C. Pech Moguel

Mise en page : Christal Tarasenko, Claudia C. Pech Moguel

Traduction : Magdala Deluy

Rédaction : Gwladys Frominville et Elizabeth Jeanniton

Logo du *Adventurer Bible Games* conçu par Zemleduch Creative Agency

Disponible auprès de :

AdventSource

5120 Prescott Avenue

Lincoln, Nebraska 68506

[www.adventsource.org](http://www.adventsource.org)

402.486.8800

© 2022 Corporation de la Division nord-américaine des Adventistes du Septième Jour

Tous droits réservés. Cet ouvrage peut être utilisé et reproduit sans autorisation dans les imprimés de l'église locale. Cependant, il est interdit de l'utiliser ou de le reproduire dans d'autres livres ou publications sans l'autorisation préalable du détenteur des droits d'auteur. La réimpression du contenu dans son intégralité pour une distribution gratuite ou la revente est strictement interdite.

Imprimé aux États-Unis d'Amérique

ISBN# 978-1-62909-989-7

# Table des matieres

Introduction .....	4
Traductions.....	4
Couverture des Écritures.....	5
Questions.....	4
Exigences pour les groupes.....	5
Préparation.....	7
Le personnel & son rôle.....	8
Le Programme.....	8
Déroulement de l'évènement.....	10
Disqualification.....	15
Notation.....	15
Formes de reconnaissance.....	16

## Introduction

Le Jeu Biblique des Aventuriers est un défi de groupe basé sur les connaissances bibliques qui met à l'épreuve les connaissances des groupes sur des sections des Écritures. Chaque année, une nouvelle portion des Écritures est sélectionnée et les Aventuriers pleins d'enthousiasme, leurs parents / tuteurs s'engagent à étudier ces passages de la Parole de Dieu.

Après des mois d'étude, les Aventuriers ainsi que les parents / tuteurs se réunissent avec d'autres groupes de leur région pour tester leurs connaissances grâce à une série de 50 questions tirées des passages de la Bible qu'ils ont étudiés.

S'ils répondent correctement à un pourcentage assez élevé des questions, ils passent à l'événement de niveau suivant qui se tient 4-5 semaines plus tard.

Chaque groupe est évalué par rapport à un même barème, et tous ceux qui obtiennent le pourcentage désigné avancent à l'étape suivante. Tous les groupes peuvent avancer en s'appuyant uniquement sur leurs efforts.

## Traductions

- Anglais : NKJV New King James Version
- Espagnol : Reina Valera 1995 (RVR1995)
- Français : Version Louis Segond (LSG)

**NOTE:** *Il s'agit des mêmes versions utilisées pour l'Expérience Biblique des Explorateurs.*

## Couverture des Écritures

Le comité du Défi Biblique des Aventuriers suivra un plan de rotation. Premièrement, les sélections de la Bible alterneront entre l'Ancien et le Nouveau Testament. Deuxièmement, elles mettront l'accent sur les principales histoires bibliques et versets à mémoriser de la section. Troisièmement, le plan des contenus suivra une rotation de 6 ans. Les sélections bibliques ne refléteront pas celles sélectionnées pour l'Expérience Biblique des Explorateurs.

Exemple de Rotation:

- Année 1 – Genèse 1-25
- Année 2 – Matthieu
- Année 3 – Genèse 26-50 & Ruth
- Année 4 – Luc
- Année 5 – Exode 1-20
- Année 6 – Acte des Apôtres

## Questions

Les questions sont indépendantes ; elles ne sont donc pas reliées les unes aux autres. Toutes les questions seront à choix multiples ou exigeront des réponses vraies / fausses. Les questions incluront toujours la référence biblique. Toutes les questions seront développées à partir de la Bible New King James Version (anglais), la Bible Reina Valera 1995 (RVR1995) (espagnol) et de la Bible Louis Second (français).

Le comité du Jeu Biblique des Aventuriers coordonnera la traduction de toutes les questions en français et en espagnol. Toutes les questions seront en harmonie avec les croyances de l'Église Adventiste du Septième Jour.

Les questions pour les deux niveaux du Jeu Biblique des Aventuriers seront remises par le coordinateur du DBA de la DNA aux personnes appropriées dans chaque fédération participante. Toutes les questions sont préparées par le Comité du Jeu Biblique des Aventuriers nommé par le Département de la jeunesse de la DNA. La personne appropriée dans chaque fédération participante distribuera les questions aux responsables désignés des événements à temps pour qu'ils se préparent pour chaque niveau de jeu. Les questions ne doivent en aucun cas être distribuées aux participants du club local. Ces questions NE PEUVENT PAS être modifiées de manière significative par la fédération ou les dirigeants locaux afin que le niveau de difficulté reste cohérent dans toute la division.

## Exigences pour les groupes

Les groupes sont composés de quatre à six (4-6) Aventuriers et de leurs parents / tuteurs, tous faisant parti d'un même club. Tous faisant parti d'un même club. Plusieurs groupes peuvent provenir du même club, à condition que chacun comprenne au moins quatre (4) Aventuriers avec leurs parents / tuteurs. Exception : si un club n'a que 7 Aventuriers participants, le groupe peut se diviser en un groupe de 4 et un groupe de 3.

### ***Tous les Participants du Jeu Biblique***

Les groupes doivent être aussi complets que possible. Par exemple, un club ne serait pas autorisé à avoir trois groupes de quatre (4) participants, mais il pourrait avoir deux groupes de six (6) participants provenant du même club.

Chaque groupe est composé comme suit :

- 4 à 6 Aventuriers inscrits et actif dans un même club. Cette activité est recommandée pour les Aventuriers en 3e et 4e année (Constructeurs et Mains Utiles). Si les Aventuriers qui sont en première ou deuxième année veulent participer, cette exception doit être autorisée par le responsable de la fédération AVANT la tenue des jeux. Un (1) Aventurier sera sélectionné par le groupe pour exercer la fonction de scribe.

### Pour de plus grandes fédérations

Vous pouvez SOIT trouver un grand local pour accommoder votre journée de jeu au niveau de la fédération, SOIT diviser vos secteurs en sous-secteurs de cinq à dix églises et organiser plusieurs événements plus petits à la place. Ceux qui se qualifieront lors de ces plus petits événements pourront alors participer au Jeu au niveau de la fédération. L'objectif est d'avoir deux niveaux de jeu et de rendre les déplacements faciles pour les clubs et les familles.

- 4 à 6 parents / tuteurs des Aventuriers qui participent. Il doit y avoir 1 parent / tuteur pour chaque Aventurier participant. Un (1) parent / tuteur sera sélectionné par le groupe pour exercer la fonction de scribe.
- Il peut y avoir au plus deux (2) Aventuriers et deux (2) parents / tuteurs servant comme remplaçants.
- Un entraîneur qui ne joue pas
- 1 pointeur par groupe (cela peut être l'entraîneur s'il n'y a qu'un groupe).

### **Parents/Tuteurs Participants**

Un parent ou un adulte important dans la vie de l'Aventurier faisant partie du groupe doit aussi participer. Son rôle est d'étudier avec l'Aventurier pour se préparer aux jeux au niveau du secteur et de la fédération. Pendant le jeu, les parents / tuteurs participants sont assis dans un cercle voisin. Le groupe partage un pointeur entre les 2 cercles. Toutes les cinquièmes questions du jeu seront adressées aux parents / tuteurs. Ce seront des questions plus difficiles, mais elles seront toujours à choix multiples ou de type vrai ou faux.

### **Les Cartes « Aide-moi »**

Au début du jeu, chaque Aventurier recevra une carte « Aide-moi ». Cette carte peut être remise au cercle parent / tuteur à n'importe quel moment du jeu. Il incombe alors au cercle parent / tuteur de répondre à la question en cours. Une fois utilisée, la carte « Aide-moi » sera remise au pointeur avec la feuille de réponse pour cette question et ne pourra plus être utilisée.

Les cartes « Aide-moi » ne peuvent être données que dans les 5 premières secondes du temps alloué pour répondre à la question : 15 secondes sont allouées pour la période de discussion pour chaque question.

### **Le Scribe du groupe**

Pendant le jeu, le scribe du groupe a le devoir d'écrire la réponse sur la carte-réponse appropriée.

Ceci est le rôle d'un Aventurier et d'un parent / tuteur par groupe. Ceux-ci sont assis le plus près du pointeur.

### **Entraîneur / Pointeur**

Un membre du personnel du club, un pasteur ou un parent dévoué peut agir en tant qu'entraîneur du groupe. Son rôle est d'assister, de coordonner et de motiver le groupe. L'entraîneur ne doit pas prendre la place des parents / tuteurs dans l'étude de la Bible. D'autres adultes sont les bienvenus pour assister à l'entraînement, mais il devrait y avoir un entraîneur officiel par club chargé de coordonner les efforts du club pour le Jeu Biblique des Aventuriers. Une autre fonction des entraîneurs peut être de servir de pointeur pendant les jeux.

### **Prérequis pour l'uniforme**

Les Aventuriers, les entraîneurs et les autres membres du club doivent porter l'uniforme complet pour pouvoir participer aux jeux de chaque niveau. Les membres du groupe parent / tuteur et les autres participants qui ne sont pas des membres actifs d'un club Aventurier local doivent porter une tenue professionnelle / religieuse lorsqu'ils participent aux jeux.

## **Consentement du Comité d'Église**

Comme pour toutes les activités du club des Aventuriers, le comité de l'église ou un organisme nommé par le comité doit voter pour approuver la participation et la reconnaissance des dates spécifiques des événements afin qu'elles soient incluses dans le calendrier de l'église locale.

## **Préparation**

### **Prendre la décision de participer**

Une fois que l'année de votre club des Aventuriers commence, encouragez la participation et la promotion des jeux. C'est une excellente occasion pour que les enfants et leurs familles se passionnent pour la Bible.

On encourage le personnel du club à utiliser les textes des Écritures choisis comme axes thématiques pour les réunions de culte, les événements de sensibilisation, et les autres activités, car cela aidera à renforcer le contenu.

Chaque groupe doit s'inscrire auprès de sa fédération pour participer au Jeu Biblique des Aventuriers.

### **S'entraîner à répondre aux questions**

À l'automne, impliquez les familles en leur demandant de partager les unes avec les autres les questions avec lesquelles elles se sont entraînées à la maison. Les questions doivent être indépendantes ; elles ne sont donc pas liées les unes aux autres. Le Jeu Biblique des Aventuriers n'utilisera que des réponses à choix multiples ou de type vrai ou faux.

### **Lecture et Mémorisation**

Chaque membre du groupe doit lire le texte intégral plusieurs fois avec sa famille.

Beaucoup trouvent utile de diviser le texte en plusieurs blocs et de faire en sorte que les participants se concentrent sur des sections plus petites afin d'avoir deux spécialistes pour chaque tiers du matériel. Assurez-vous cependant que chacun traite également l'intégralité du matériel.

Demandez l'aide des départements de l'école du sabbat pour jouer à des jeux et organiser des activités qui traiteront les textes bibliques assignés.

### **Évènements pour s'entraîner**

Offrez aux Aventuriers plusieurs occasions de s'entraîner avec des groupes composés de membres d'église avant le jeu au niveau du secteur.

### **Sélection des groupes**

À un moment donné avant la date limite d'inscription, l'entraîneur, en collaboration avec le personnel du club et les Aventuriers intéressés, devra établir le groupe ou les groupes spécifiques qui participeront. Les membres du groupe ne peuvent pas changer après le jeu au niveau du secteur.

### **Rendez l'évènement amusant**

Tandis que vous guiderez vos Aventuriers dans le cadre du Jeu biblique des Aventuriers, vous ferez en sorte que cet événement demeure amusant et agréable. L'étude des Écritures est un sujet sérieux, mais si vous devenez autoritaire et irascible en cours de route, vous neutraliserez une bonne partie de la bénédiction liée à cet événement.

## Le personnel & son rôle

### **Coordinateur du Jeu Biblique des Aventuriers**

Le responsable du Jeu Biblique des Aventuriers à chaque niveau est le coordinateur du Jeu Biblique des Aventuriers.

Au niveau de la fédération, il s'agirait normalement du coordinateur du Jeu biblique des Aventuriers de la fédération, du directeur des Aventuriers de la fédération, ou de son représentant.

Les responsabilités du coordinateur du Jeu Biblique des Aventuriers sont :

- Trouver le personnel nécessaire en temps opportun
- Trouver le lieu de la tenue des jeux
- Organiser le lieu de la tenue des jeux

Par exemple, le coordinateur du Jeu Biblique des Aventuriers de la fédération nommera le meneur de jeu (Quiz master), le traducteur, le secrétaire, et les pointeurs pour l'événement au niveau de la fédération.

### **Le Meneur de Jeu/Traducteur**

Le meneur de jeu lit les questions, en alternant l'ordre si plusieurs langues sont utilisées. Il / Elle peut également agir comme hôte et animateur pour l'événement. Les questions doivent être lues deux fois si une seule langue est utilisée. Si plus d'une langue est utilisée, les questions seront lues une fois dans chaque langue.

Le rôle du traducteur est de lire les questions dans la ou les langues secondaires. Le traducteur peut être la même personne que le meneur de jeu si cette personne est complètement bilingue.

Le meneur de jeu et / ou le traducteur peut être le directeur de la Jeunesse, le directeur du club des Aventuriers de la fédération, un pasteur, un coordinateur ou même le directeur du club local des Aventuriers.

### **Le secrétaire**

Le secrétaire, à l'aide d'un chronomètre ou d'une autre technologie, gère la période de discussion de 15 secondes pendant laquelle le groupe détermine la réponse à inscrire. Le temps commence après la lecture de la question dans toutes les langues par les meneurs de jeu.

Après les 5 premières secondes, le secrétaire sonne une cloche ou fait résonner un autre son pour rappeler aux Aventuriers qu'ils doivent décider d'utiliser ou non une carte « Aide-moi ».

Le secrétaire signalera aussi la fin de la période de réponse, suffisamment fort pour que tous les groupes puissent l'entendre.

Le secrétaire reçoit de chaque pointeur les cartes de score complétées et, avec l'aide de l'équipe du Jeu Biblique des Aventuriers, il compile le classement final des groupes.

Le secrétaire est le représentant de la fédération à chaque niveau. Il ou elle doit être un adulte sans affiliation spécifique à un club.

Les coordinateurs de la fédération superviseront tous les niveaux de secteur ainsi que celui de la fédération.



### **Pointeur**

Chaque groupe a besoin d'un pointeur adulte. Le pointeur peut être généralement l'entraîneur d'un autre groupe. Une fois que chaque réponse est affichée, le pointeur vérifie si le groupe a répondu correctement. Le pointeur note le score obtenu par ce groupe sur la carte des points cumulés. Le pointeur identifie également les questions auxquelles on a répondu en utilisant les cartes « Aide-moi ».

À l'entracte et à la fin de la manche, il vérifiera deux fois le total cumulé pour ne pas se tromper. Il est également du devoir du pointeur de surveiller les communications inappropriées entre les membres du club des Aventuriers et leurs parents / tuteurs ou toute personne du public.

### **Questions spécifiques sur la notation**

Toutes les questions du Jeu Biblique des Aventuriers seront à choix multiple ou de type vrai ou faux. Le groupe doit rayer toutes réponses qui ne doivent pas être prises en considération.

## **Le Programme**

### **Inscription**

Dans le délai prescrit, les clubs doivent s'inscrire auprès du coordinateur local de la fédération afin qu'une planification appropriée puisse avoir lieu.

### **Formulaires Supplémentaires**

La déclaration d'intégrité et le formulaire de consentement médical du Jeu Biblique des Aventuriers devront être remplis au niveau du secteur par les parents/tuteurs. Tous les formulaires sont disponibles en ligne sur [adventurer-club.org](http://adventurer-club.org) et / ou sur le site Web de la fédération locale.

**REMARQUE:** *La déclaration d'intégrité comprend une promesse selon laquelle aucun enregistrement (manuel ou numérique) des questions pendant le jeu ne sera effectué par une personne présente, que ce soit dans les groupes ou dans le public.*

### **Distribution des Questions**

Les clubs des secteurs participants recevront une copie des questions à temps pour l'événement de leur secteur. Chaque niveau aura une nouvelle série de questions sélectionnées par la direction de la Fédération à partir de la banque de questions fournie par le comité de la DNA du Jeu Biblique des Aventuriers.

### **Dates pour les Évènements**

Secteur : date définie par la direction de la fédération.

Fédération : date définie par la direction de la fédération.

## Niveaux

Le jeu n'a pas plus de 2 niveaux : secteur, fédération.

Après avoir participé au défi local, tous les groupes occupant une première place se classent au niveau de la fédération. Il y a un classement lors de ces événements pour limiter le nombre de voyages de chaque groupe participant.

### Niveau du secteur

Les événements au niveau du secteur rassemblent des groupes issus d'une partie de la fédération. De toute évidence, vous voulez au moins deux groupes et plus de préférence pour un événement de secteur. Idéalement, un événement de secteur comprendrait 2 à 10 groupes, mais il est possible d'en avoir plus.

La fédération se met en relation avec le coordinateur local du Jeu Biblique des Aventuriers du secteur pour gérer les événements au niveau du secteur en fonction du nombre et de la localisation des groupes inscrits pour participer.

Le coordinateur local du Jeu Biblique des Aventuriers du secteur prépare les lieux pour l'événement du secteur.

### Groupe unique dans un secteur

Dans certains cas, il ne peut n'y avoir qu'un seul groupe participant dans un secteur d'une fédération. Si tel est le cas, alors plusieurs secteurs seront combinés afin qu'il y ait au moins deux groupes dans l'événement du secteur.

### Niveau de la fédération

Tous les groupes ayant obtenu la première place (90 % +) sont éligibles à participer à l'événement au niveau de la fédération.

Un établissement suffisamment grand, telle qu'une grande église, une école confessionnelle ou un collège, pourrait être choisi pour accueillir les groupes de premier rang qui participeraient à ce niveau. Les groupes ayant obtenu la première place dans le secteur n'ont pas besoin de s'inscrire à l'événement au niveau de la fédération, mais ils doivent confirmer leur participation.

Le coordinateur du Jeu Biblique des Aventuriers de la fédération trouve un lieu pour les événements au niveau de la fédération.

## Déroulement de l'Évènement

Cette section présente les besoins organisationnels et les tâches des coordinateurs à tous les niveaux du Jeu Biblique des Aventuriers.

**Pour les grandes fédérations**  
(Cela inclura des fédérations ayant de grands territoires OU de nombreux groupes participants).

*Si vous avez du mal à trouver un établissement suffisamment grand pour accueillir votre journée de jeu au niveau de la fédération, vous pouvez envisager de diviser davantage votre fédération en sous-secteurs de 5 à 10 églises pour le jeu au niveau du secteur, et ensuite d'utiliser vos secteurs en tant que groupes pour le jeu au niveau de la fédération.*

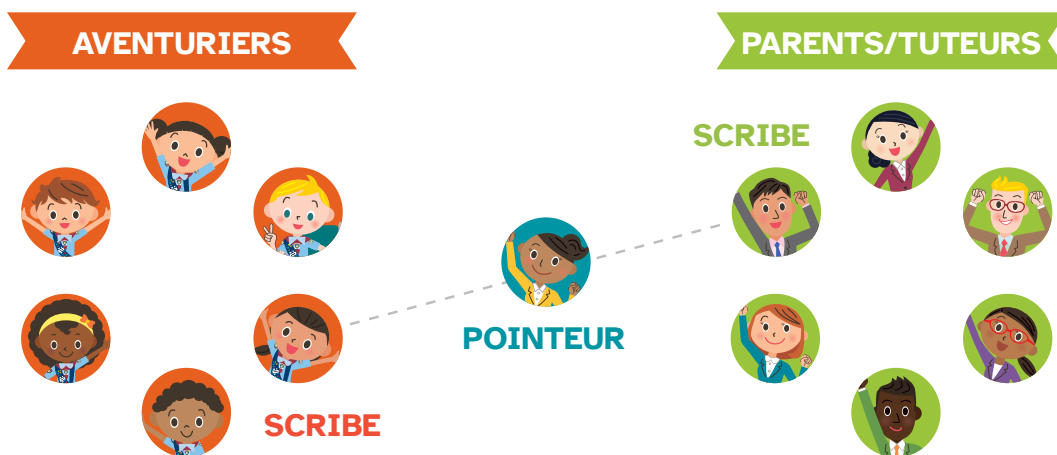
*Si vous avez des difficultés à cause des distances que les clubs de votre territoire doivent parcourir, vous pouvez envisager de subdiviser votre fédération en secteurs plus petits avec au moins 2 églises participantes pour chaque niveau de secteur, et en secteurs plus grands avec 5 à 10 églises pour les jeux au niveau de la fédération. L'objectif est d'avoir deux niveaux de jeu et de faire en sorte que les distances de déplacement soient faciles à parcourir pour les clubs et les familles.*

## Équipement & Matériel Nécessaire

Les coordinateurs planifiant chaque évènement devront équiper leur local du matériel suivant

- Un grand écran de projection
- Un projecteur LCD et un cordon d'alimentation
- Un ordinateur avec Microsoft PowerPoint et un cordon d'alimentation
- Une présentation PowerPoint des questions et réponses de niveau approprié
- Un support de projecteur.
- Une table pour l'ordinateur
- Câbles pour connecter l'ordinateur au projecteur et au système audio si nécessaire
- Une table et des microphones pour le maître de jeu, le ou les traducteurs et le secrétaire.
- Trois chaises ou plus, une pour le meneur de jeu, une pour le secrétaire et une pour chaque traducteur.
- Un chronomètre ou une autre méthode pour que le secrétaire ait une connaissance précise du temps.
- 2 séries de 50 feuilles de papier pré-numéroté ou de papier cartonné pour chaque groupe (Les scribes encercleront leurs réponses. Vous aurez besoin d'une pour les Aventuriers et d'une pour les parents/ tuteurs)
- 2 marqueurs et un petit porte-bloc pour les scribes de chaque groupe
- Une carte de score, un stylo et un porte-bloc pour le pointeur de chaque groupe
- Table d'inscription avec des chaises
- Drapeaux et bannières
- Signes pour désigner les sièges attribués à chaque club
- Affecter des pointeurs aux groupes à l'avance
- Espace séparé pour les spectateurs. Souvent, cela fonctionne mieux si c'est dans un espace séparé avec la vidéo et le son.
- Groupe de louange (suggestion)

### Exemple de disposition pour chaque équipe



## **Exemple d'horaire**

### *Déroulement, Jeu et Détails*

Les temps indiqués sont approximatifs. N'oubliez pas que plus il y aura de groupes participants, plus il faudra de temps.

### *Préparation de l'événement par le personnel de l'événement - 13h 00*

- Arrivez sur le site suffisamment tôt pour que l'installation soit terminée avant l'arrivée des groupes.
- Assurez-vous que le bâtiment est ouvert, que les lumières sont allumées, que la température est réglée et que les toilettes sont accessibles.
- Configurez l'équipement.
- Préparez les tables et les chaises pour le maître de jeu, le traducteur et le secrétaire.
- Disposez des sièges pour les groupes participants. Jusqu'à 12 membres plus un pointeur.
- Configurez la vidéo et le son pour les observateurs s'ils sont dans un lieu séparé.

### **Repas**

Les repas pour chaque groupe sont la responsabilité du club local. Parfois, l'église, le club, ou l'école qui reçoit, organisera un repas fraternel après l'événement.

### *Préparation de l'Événement pour les Groupes – Le Temps Varie Selon la Distance*

- Les groupes et les pointeurs porteront l'uniforme complet des Aventuriers ainsi que les entraîneurs. Pour les parents / tuteurs ils devront porter des vêtements d'affaires / d'église.
- Les groupes et les pointeurs arrivent sur le site à l'heure.

### *Séance d'information pour le personnel – 14h 00*

- Le coordinateur du Jeu Biblique des Aventuriers (il peut également s'agir du coordinateur du secteur) rencontre le personnel de l'événement pour examiner les politiques et répondre aux questions, puis il prie avec eux.

### *Accueil des Groupes - 14h 15*

- Au fur et à mesure que les groupes se présentent, on leur attribue un cercle de chaises.
- Ils sont présentés au pointeur.
- Les cartes de réponse, les stylos et les porte-blocs sont donnés aux pointeurs.
- Tous les membres du groupe et les pointeurs remettent tous les appareils électroniques, les Bibles et les notes en leur possession au personnel du club ou aux parents spectateurs.

### *Bienvenue - 14 h 30*

- Le coordinateur du Jeu Biblique des Aventuriers accueille le groupe et présente le personnel et les groupes participants.

### *Ouverture - 14 h 35*

- Prière
- Serment d'allégeance
- Promesse et Loi
- Chant des Aventuriers
- Service de louanges (Optionnel) - 14 h 40

### *Instructions - 14 h 45*

- Le coordinateur du Jeu Biblique des Aventuriers / Meneur de jeu passe en revue les règles du jeu listées sous la Partie 1 du Quiz.

#### ○ RÈGLES DE JEU À RÉVISER :

- **Aucun enregistrement de questions sous quelque forme que ce soit (manuelle ou numérique) n'est autorisé.** Quiconque sera surpris en train d'enregistrer les questions sera invité à quitter la zone de jeu.
- **Réviser les règles** du jeu en expliquant que chaque question sera lue par le (s) meneur (s) du jeu, puis que le groupe disposera de 5 secondes pour décider d'utiliser une carte « Aide-moi » et de 10 secondes supplémentaires pour discuter de la réponse à la question. Incluez le fait que CHAQUE 5e question est pour le cercle des parents / tuteurs.
- **Motifs de disqualification et d'expulsion** dont des comportements mauvais ou distrayants de la part des membres de l'un ou l'autre des cercles ou tout type d'enregistrement des questions.

**REMARQUE:** *Les appareils électroniques de tous types doivent être retirés de la zone de jeu pendant le jeu.*

- **Il s'agit d'un événement chrétien**, nous attendons donc de tout le monde, des groupes comme du public, qu'ils maintiennent le décorum chrétien à tout moment.
- Les règles doivent être projetées à l'écran pendant que le de jeu du Jeu Biblique des Aventuriers les passe en revue.

### *Questions Partie 1 - 14 h 50*

- La moitié des questions seront posées lors de la première partie.
- La première question est projetée à l'écran dans toutes les langues appropriées. Le meneur de jeu lit la question.
- Lorsque le meneur de jeu finit de lire la question, le secrétaire lance le chronomètre et le laisse défiler 15 secondes. Pendant ce temps, le groupe discute pour déterminer la réponse et indique au scribe quoi encercler.

- À la 5ème seconde, une sonnerie retentira pour rappeler aux cercles des Aventuriers que le temps est venu de décider d'utiliser leur carte « Aide-moi ». À la 15ème seconde, le secrétaire dira « Fin du temps », et le scribe du groupe devra immédiatement rendre la réponse à cette question sur le papier pré-numéroté.
- Les réponses peuvent être encerclées avant la fin du temps.
- Après une pause appropriée d'environ 3 secondes, la diapositive changera et le meneur de jeu lira la réponse en respectant l'ordre des langues utilisées pour la question.
- À ce moment, les pointeurs détermineront si le groupe a correctement répondu à la question. Ils ajouteront un (1) pour chaque réponse correcte ou zéro (0) pour chaque réponse incorrecte. Ils continueront à enregistrer les scores jusqu'à ce que toutes les questions soient terminées
- Chaque 5ème question sera identifiée comme une question parent / tuteur. Ces questions suivent le même ordre que ci-dessus. La différence est que c'est le cercle des parents / tuteurs qui répond.
- Si les Aventuriers ont du mal avec une question, ils peuvent utiliser l'une de leurs cartes « Aide-moi ».
- Le pointeur des Aventuriers remet simplement la carte au scribe du cercle des parents / tuteurs, ce qui indique que le cercle des parents / tuteurs doit répondre à la question en cours. NOTE : Cela fonctionnera mieux si le cercle parent / tuteur répond activement à chaque question afin de tenir sa feuille de réponse prête lorsque les Aventuriers demanderont de l'aide en remettant une carte « Aide-moi ».
- REMARQUE: Il ne doit y avoir AUCUNE COMMUNICATION entre les deux cercles du groupe, à l'exception du passage des cartes « Aide-moi » d'un scribe au pointeur et du pointeur à l'autre scribe.

**NOTE:** *Cela fonctionnera mieux si le cercle parent / tuteur répond activement à chaque question afin de tenir sa feuille de réponse prête lorsque les Aventuriers demanderont de l'aide en remettant une carte « Aide-moi ».*

**REMARQUE:** *Il ne doit y avoir AUCUNE COMMUNICATION entre les deux cercles du groupe, à l'exception du passage des cartes « Aide-moi » d'un scribe au pointeur et du pointeur à l'autre scribe.*

#### *Intermission - 15 h 40*

- 10 minutes
- Pendant ce temps, le pointeur vérifie les totaux en cours.

#### *Questions Partie 2 - 15 h 45*

- La seconde moitié des questions est posée.
- Le jeu se déroule de la manière décrite dans la partie 1 du questionnaire.

- En fin de partie, le pointeur écrit le total de la deuxième mi-temps sur le tableau de bord et le total pour les deux mi-temps.
- Le pointeur vérifie de nouveau le total de la seconde mi-temps et le total final.
- Le pointeur amène ensuite la carte de points au secrétaire.

### *Méditation (Optionnel) - 16 h 30*

- Une méditation de 10 minutes basée sur la section des Écritures couverte.
- Cela donne également aux coordinateurs du Jeu Biblique des Aventuriers le temps de préparer les récompenses.

### *Présentation des Récompenses - 16 h 45*

- Le coordinateur du Jeu Biblique des Aventuriers ou le directeur du ministère du Club des Aventuriers de la fédération présentera les récompenses ou les certificats obtenus lors du défi. Chaque groupe reçoit un prix ou un certificat, car tous sont gagnants pour l'étude de la Parole de Dieu.
- Afin de réduire l'esprit de compétition, le nombre de points exacts n'est pas donné en privé aux entraîneurs ni indiqué publiquement pendant le programme. Seuls les classements sont annoncés.
- Les classements sont annoncés en appelant les clubs par ordre alphabétique et en indiquant leur classement. C'est le Jeu Biblique des Aventuriers ! Les scores spécifiques ne sont jamais annoncés ni publiés.
- Chaque groupe reçoit un certificat de participation.
- Chaque participant reçoit une épinglette.

### *Prière de Fermeture - 17 h 00*

## Disqualification

### **Retrait de points et expulsion d'un groupe**

Tous les points gagnés pendant le jeu suite à l'encadrement, aux commentaires, et aux encouragements d'un membre du public via n'importe quel canal ou méthode seront révoqués.

Une récidive au cours de la même journée de jeu entraînera l'expulsion du groupe et l'empêchera de participer à des niveaux plus élevés cette année-là.

Les parents / tuteurs participants ne peuvent pas encadrer ou faire des commentaires aux Aventuriers de leur groupe pendant le jeu. Cela entraînera également une mise en application des directives ci-dessus au sujet du retrait de points.

## Notation

### **Classement**

50 questions seront posées à chaque niveau de jeu. Les points sont attribués pour des réponses correctes.

Les classements sont établis suivant la courbe des scores obtenus.

Les classements sont les suivants :

- Le meilleur score à la fin du jeu devient 100 % pour cet évènement.
- Un score de 90 % ou plus donne au groupe la première place.
- Un score de 80-89 % donne au groupe une deuxième place.
- Un score de 79 % ou moins donne au groupe une troisième place.

## Formes de Reconnaissance

### **Certificats**

Chaque groupe participant reçoit un certificat indiquant le niveau de jeu et son classement (premier, deuxième ou troisième) dans le défi.

Chaque certificat est signé par le coordinateur du Jeu Biblique des Aventuriers pour le niveau auquel ils participent et par le directeur de la fédération.

Les certificats seront fournis par le département de Jeunesse ou celui des Aventuriers de la fédération.

### **Épinglettes de participation**

Chaque Aventurier et parent/tuteur participant recevra une épinglette indiquant l'année et le niveau de participation.

