

## 3.9 Comment peut-on faire une revue des leçons anciennes d'effet ?

Il est très important de faire une revue des leçons anciennes. Quelques fois les enseignements « enregistre » si on a l'écouter beaucoup des fois. Faire une revue des leçons anciennes et les versets de mémoire peuvent aider les enfants à rappeler ce qu'ils ont appris de « long terme » et l'enregistrer dans les têtes de conscience. Il est vraiment de grande importance.

Bien sûr, si on raconte les histoires anciennes plusieurs fois et faire une revue des versets de la Bible plusieurs fois, il n'y en a aucun temps enseigner la leçon nouvelle ou le verset de mémoire. Notre temps pour la revue est court.

Il n'est pas aussi très intéressant, écouter la même chose de la même façon de nouveau. Les enfants plus jeunes l'aimèrent, mais les enfants plus âgés deviendront ennuis de ça et à bientôt ils s'arrêteront d'aller à catéchisme. Ils pourraient prendre l'idée qu'on n'a aucune chose nouvelle ou d'intérêt les enseigner.

Les deux principes supérieurs pour une revue bien sont : 1. Il ne dure pas trop longtemps, et 2. On doit employer une variété des jeux pour la revue pour qu'on soit sûr que les enfants ne deviennent ennui d'elle.

La revue n'est pas seulement à rappeler la leçon de la semaine dernière, mais rappeler et mettre en ordre chronologique ou logique l'enseignement des beaucoup des leçons qui font une série de l'étude. Un jeu de revue peut être fait pendant seulement 3 minutes par semaine. Si les leçons suivent un ordre chronologique ou logique, le professeur doit prendre deux minutes par semaine rappeler en bref les pointes principes de la leçon de la semaine dernière. Cependant, il peut aussi diriger les enfants d'un jeu biblique qui peut faire une revue des idées des leçons diverses.

### VOICI DES EXEMPLES DES JEUX POUR LA REVUE DE LA BIBLE :

- **Qui suis-je ?** Voici un jeu pour les enfants qui savent lire. Il va bien avec les leçons d'un livre en particulier de la Bible. On a besoin de papier et un crayon, ou un tableau - noir et de la craie, et une chaise. Un enfant s'est assis dans la chaise en face des autres. On écrit à lettres grandes sur le papier ou tableau le nom d'une personne d'une leçon qu'on a fait une étude. L'enfant dans la chaise ne doit pas voir le nom, mais les autres doivent le voir. L'enfant dans la chaise demande aux autres des questions qu'on peut faire la réponse de « oui » ou « non ». Soyez sûr que les enfants font la réponse bien. Exemple : Le papier dit « Mary », donc voici le nom que l'enfant essaie de deviner. Il peut demander, « Est-ce que je suis un homme ? » Les enfants font la réponse « non ». Donc l'enfant connaît que le caractère est une femme. Il peut demander en suite, « Est-ce que j'ai donné naissance à Jésus ? » Les enfants doivent faire la réponse, « oui ». Puis l'enfant connaît suffisant à deviner. « Est-ce que je suis Mary? » il demande. Sa conjecture a raison, donc il choisit un autre enfant s'asseoir dans la chaise et il écrit un autre nom pour un enfant à deviner.
- **Que fais-je ?** On peut jouer ce jeu avec ceux qui savent lire et ceux qui ne savent pas lire. On peut l'employer bien des études de livres bibliques ou les études biographique des vies de caractères bibliques. Parlez à un enfant en avance, en lui disant un événement d'importance d'une leçon qu'on a fait récemment. Les autres enfants ne doivent pas savoir l'événement. Puis cet enfant essaie mimer l'événement ou l'exposer des gestes sans disant un mot ou faisant un bruit. Les autres étudiants devinent l'événement qu'il démontre jusqu'à ils ont raison. Exemple: Si on a fait une étude du livre d'Exodus, on pourrait dire à un enfant, « Vous êtes Pharaon et vous refusez permettre les gens

## 3.9 Comment peut-on faire une revue des leçons anciennes d'effet ?

d'Israël sortir en liberté. » L'enfant essaie mimer Pharaon en refusant les gens aller. Les autres enfants se crient les conjectures jusqu'à quelqu'un devint correctement.

- **Revue en chantant** Composez une chanson (mots et music) qui démontre les idées principes ou les événements d'une série des leçons. Chantent-elles toutes les semaines, en ajoutant un peu chaque fois tandis que les leçons se passent. Ajoutez les gestes ou mouvements rythmiques pour plus d'intérêt. Il peut être d'effet de tous les âges.
- **XXOO** Voici un jeu compétitif. Il est effectif avec les enfants âgés, ou avec les enfants qui vont à l'école où tous les enfants ont le même niveau éducatif. Dessinez deux lignes horizontal et deux lignes vertical comme le symbole # à papier, à tableau – noir, ou dans le sable. Divisez les enfants à deux équipes. Laissez les enfants choisir les noms d'importance, comme « Enfants de France » ou « Soldats de Jésus ». Une équipe emploie le signe X, et l'autre le signe O. L'objet du jeu est faire trois X's ou trois O's à rang, il soit ou d'en haut à basse, ou de gauche à droit, ou diagonal. L'équipe en face essaie les bloquer afin qu'ils ne placent pas trois de leurs signes à un rang. Préparez les questions à propos de la leçon(s) qu'on fera la revue. Demandez à une équipe de la première question. S'ils font une bien réponse, Ils mettent leur signe dans une boîte qu'ils veulent, n'importe laquelle. S'ils font une mal réponse ils ne peuvent pas placer un signe à ce tour. La première équipe à placer trois signes à rang, est le gagnant.
- **Mémoires d'une personne** Dites le nom d'une personne qui la classe a fait une étude. Si une image vous est disponible, démontre-t-elle. Si non, laissez un enfant enjoliver et prétendre être cette personne. Laissez les enfants raconter assez choses que possible à propos de cette personne. On donne un point par fait qu'ils ont raconté. Rendez compte de leurs points, et la semaine prochaine ils doivent battre leur total.
- **Mémoires d'un voyage** Cette activité peut employer d'effet pour une série des leçons qui comprirent d'une personne ou groupe de gens en bougeant de lieu à lieu, par exemple, pour leçons d'Exodus, la Vie de Jésus, ou les Voyages de Paul. Dessinez une grande carte à la terre et laissez les enfants se promènent, en suivant le(s) voyage(s) de(s) caractère(s) de lieu à lieu.
- **Dites à un voisin** Un enfant prétend être un caractère d'une histoire qu'on a fait une étude. Sil fait possible il enjolive, mais il ne fait pas nécessaire. Demandez aux autres enfants s'ils pourraient dire une chose à ce caractère seulement une chose, qu'est-ce qu'ils lui disent ? Choisissez cinq enfants s'approcher et dire leur message au caractère. Ils pourraient serrer le doigt s'ils veulent. (Exemple: Un enfant prétend être les Ananas d'Actes chapitre 5. Les enfants s'approchent et pourraient dire les choses comme : Ananas, pourquoi mentez-vous ? Connaissez-vous Dieu n'aime pas le mensonge ? Si vous n'avez pas menti, Dieu ne vous aurait pas tué. » Etc.
- **Gestes** Racontez encore une fois le plan en base d'une histoire ou groupe des histoires que vous avez appris. De chaque point, dirigez les enfants d'une geste démontrer ce qu'ils disent. Il peut d'effet aux tous les âges, même les enfants jeunes.
- **Quelle lettre ?** Les enfants ont besoin être assez bien lecteurs et bien en orthographe à jouer ce jeu. On le recommande de rang cinq et en plus haut. Pensez d'une phrase courte (1 à 5 mots) qui est d'importance à une ou plus des leçons qu'on a apprises. A papier ou tableau, écrivez une ligne courte pour chaque lettre. Laissez les espaces plus grands entre les mots. Les enfants devinent les lettres qui pourraient être dans la phrase. S'ils devinent une lettre y compris, écrivez la lettre sur les lignes. Quand on a rempli des lettres les enfants essaient de deviner la phrase.

## 3.9 Comment peut-on faire une revue des leçons anciennes d'effet ?

- **Qu'est-ce que c'est ?** Dites à un des étudiants qu'un objet qui a d'importance à une ou plus des leçons, sans permettant les autres l'écouter. L'enfant ne peut pas dire le nom de l'objet, mais il se démarre à le décrire et dire comment on l'employait. Les autres se crient les conjectures jusqu'ils ont raison. Exemple: Si l'objet était la manne que Dieu a donné aux enfants d'Israël manger dans le pays de désert, l'enfant peut dire quelque chose comme : « Il était blanc. Il était à la terre. Il a goûté comme le miel. Les gens la ramassent tous les matins. » etc.
- **Dites nous** Un enfant se démarre à dessiner quelque chose d'une leçon. Tandis qu'il dessine, les autres enfants essaient de deviner qu'est-ce qu'il soit.

Toutes les semaines le professeur doit choisir seulement un de ces jeux ou activités pour une revue de leçon. Il ne fait pas nécessaire faire une revue de tout, toutes les semaines. Il suffit rappeler encore quelques choses qu'on a déjà exposé. Si les enfants ont un jeu favori, on pourrait le jouer souvent, ou les permettre choisir de temps en temps les jeux divers. Il faut, cependant, soutenir une variété globale des jeux et les types des jeux qu'on emploie.

**FAIRE UNE REVUE DES VERSETS A MEMOIRE DE LA BIBLE**

Il est d'importance faire une revue des leçons biblique, mais aussi les versets à mémoire de la Bible. Toutes les semaines le professeur doit faire une revue en bref le verset qu'on a exposé la semaine dernière, et puis enseigner un nouveau. D'habitude on pense dire le verset de mémoire deux fois qui aide le fixer aux têtes des enfants. (Au contraire à verset de mémoire nouveau, qu'on doit répéter vers six fois ou peut être en plus). Si le verset deviendrait une chanson, il fait beaucoup plus facile de faire une revue. Après la semaine deuxième, on pense des versets qui ont été exposé comme entrer dans une « librairie » des versets connus. On pense de la librairie comme divisée en groupes de versets qui sont pareil aux unités qu'on a enseignées. En plus de la répétition à deux fois de verset de la semaine dernière, chaque semaine le professeur pourrait choisir un jeu à faire une revue d'un ou deux versets qu'on a déjà enseignés dans cette unité d'étude. Le jeu doit une durée de deux ou trois minutes.

**Voici quelques exemples des jeux pour la revue des versets de mémoire:**

- **Tennis** Le professeur tient ses mains ensemble, et deux enfants, qui restent debout l'un en face de l'autre, les poussent en arrière et en avance comme un ballon de tennis. Le professeur nommé un verset qu'ils ont appris et indique à sa tête un des enfants. Cet enfant doit dire le premier mot du verset, en poussant les mains du professeur vers l'autre enfant. Il dit le mot prochain, en poussant les mains du professeur en arrière, et on continue comme ça jusqu'à le verset est fini ou jusqu'à un enfant manque un mot. Si un enfant manque un mot, les autres enfants le corrigent et il doit s'asseoir. L'enfant qui reste, il choisit un autre prendre un tour et donc achever le verset.
- **Le professeur oubliant** En ce jeu, le professeur, se démarre à raconter le verset, mais au milieu du verset il prétend l'oublier. L'enfant doit lui « aider », en le rappelant des mots qu'il a « oubliés ».
- **Mettre en debout et parler** Le professeur indique un verset de revue et un enfant démarrer le jeu. Il doit mettre en debout et parler le premier mot du verset. L'enfant à son droit doit parler le mot prochain, et donc à la fin du verset.
- **Qu'est-ce que l'adresse?** Après les enfants ont appris plusieurs des versets de la Bible, écrivez l'adresse ou référence de chaque verset aux grandes lettres sur un tableau ou papier. Préparez aussi chaque verset écrit sur une petite carte sans référence. Choisissez un enfant qui lit bien. Il mélange les

## 3.9 Comment peut-on faire une revue des leçons anciennes d'effet ?

cartes et puis démarre à lire un des versets sans disant la référence. Les autres enfants se crient la référence au verset.

- **Programme exposer les accomplissements** Les enfants aiment exposer ce qu'ils ont appris. Ils travaillèrent dur si l'église réalisera un programme, peut être deux fois par an, auquel ils peuvent exposer leurs accomplissements. Pendant le programme, tous les enfants ensemble racontent un verset à l'unisson avec les gestes appropriés. Ils chantent un autre verset. Deux ou trois enfants récitent un verset individuellement. Enfin, ils démontrent un jeu en employant les versets de la Bible. Ils doivent employer un verset divers pour chaque partie du programme. Bien sûr ils peuvent penser des idées nouvelles. Ceux-ci sont seulement les suggestions à aider les églises se démarrer.
- **Mélange pour le tableau de feutre** Ecrivez chaque mot d'un verset à papier et fait un dos de flanelle, pilou ou morceaux de feutre. Mélangez les mots sur un tableau de feutre et appelez deux étudiants à se travailler les mettre en ordre. Les autres étudiants s'agissent comme les juges. Si vous avez deux tableaux de feutre, deux équipes pourraient courir un contre l'autre. Si non, vous pouvez ajouter l'intérêt pour les étudiants plus âgés font la course à voir comment si vite qu'ils le font, et essayer de battre leur propre temps mieux.
- **Mélanger et correspondre** un autre tableau de feutre jeu de revue y compris écrire la première phrase d'un verset à une carte et la référence à une autre. Mélangez eux sur le tableau de feutre et faites les enfants correspondent la référence à phrase. Puis demandez des volontiers réaliser le verset en total oralement.

## FAISONS UNE REVUE

Qu'est-ce que les deux principes qu'on doit rappeler à l'égard de revue?

1..... 2.

Qu'est-ce que la mode mieux qu'on fait une revue des versets de la Bible?

.....

Qu'est-ce qu'un autre mode effective?

.....

## METTONS EN FORCE

Des idées de la revue de la leçon qu'on vous a expliquée, laquelle voudriez-vous essayer au premier ?

Qui jeu de revue des versets de mémoire voudriez-vous essayer au premier ?

Alors essayez de penser d'un autre jeu ou activité de revue. On peut inventer un, ou employer un que vous avez vu.

Donnez lui un nom et l'expliquez ici:

Pendant les trois semaines prochaines ou pour les trois fois prochaines qu'on enseigne, essayez trois jeux de revue. Enregistrez ici lesquels vous avez essayés, et si les enfants les aiment. Ecrivez des notes qui pourraient vous aider s'agir de meilleur la prochaine fois.

