# Le secret de la forêt sauvage (programme de l'après-midi de l'APE 2)

L'idée de cet après-midi de l'APE est de poursuivre l'histoire du secret du bois sauvage, en vivant des aventures avec Ruth et Philippe et en faisant le lien avec le fait que Jésus veut retrouver toutes les brebis perdues.

Introduction (la fuite de Ruth et la présentation du pasteur). Dans l'APE de cet après-midi, nous commençons par un sketch de préface dans lequel Philippe raconte ce qui s'est passé jusqu'à présent avec sa sœur Ruth.

Jeu

Jeu de recherche d'oiseaux. Préparez différents oiseaux sur du carton pour les sélectionner ou les peindre (au choix). Vous les cachez à l'endroit où vous vous trouvez et, dans un certain temps, les enfants doivent retrouver les cartons contenant les oiseaux.

La maison

La dernière fois, nous avons donné des devoirs aux enfants. C'est maintenant le moment de leur donner l'occasion de présenter ce qu'ils ont préparé.

Histoire

Racontez la suite de l'histoire de Ruth et Philippe.

Jouer à Où est le mouton 1,2,3

Les enfants se mettent en rang et, devant eux, il y a un chef qui tient un mouton en peluche. L'animateur tourne le dos aux enfants et se fait dire "Où est le mouton 1, 2, 3", puis se retourne vers les enfants. Pendant ce temps, les enfants essaient d'atteindre le meneur, mais lorsque celui-ci se retourne, les enfants ne bougent pas, et si le meneur les voit bouger, les enfants qui ont été vus doivent retourner à la ligne de départ. Le but du jeu est que les enfants atteignent le meneur, ramassent le mouton et retournent à la ligne de départ. Si le meneur découvre l'identité du mouton après que les enfants l'ont pris, le jeu est terminé. Vous pouvez faire plusieurs jeux.

Éloges et partage

Poursuivez avec la louange et le partage. Le partage porte sur le message clé "Jésus veut retrouver toutes les brebis perdues" et sur le passage choisi, Luc 15:1-7

Une friandise

La friandise peut être de votre choix.

Verset à apprendre

Le verset à apprendre est Matthieu 18:14. Il peut être fait de manière créative. Par exemple, il peut être découpé comme un puzzle et les enfants doivent le remettre dans l'ordre.

Jouer à cache-cache

Vous pouvez choisir un volontaire parmi les enfants pour chercher les autres. Une petite tour de trois bâtons doit être pétrie. Tout le monde se cache et la personne qui cherche commence à chercher les autres. Si l'un des enfants est trouvé, il peut être secouru par un autre enfant en lui demandant de faire tomber la tour de bâtons. De cette façon, celui qui est trouvé peut se cacher à nouveau. La personne qui cherche doit reconstruire la tour de bâtons et ce n'est qu'ensuite qu'elle peut recommencer à chercher. Le jeu continue aussi longtemps que vous le décidez.

Conclusion

Devoir pour la prochaine fois. Les enfants doivent enregistrer un son avec leur téléphone. Ils l'écouteront lors de la prochaine assemblée et les autres devront deviner de quel son il s'agit.