

Aventure Biblique

*Un jeu d'équipe sur les connaissances bibliques,
amusant pour les Aventuriers*

DRAFT

Aventure Biblique

Table des matières

Introduction.....	4
Traductions.....	4
Couverture de l'Écriture.....	4
Questions	4
Exigences pour les Équipes	5
Participants du Jeu Biblique	5
Parents/Gardiens Participants.....	5
Les Cartes "Aide-Moi".....	5
Le Scribe.....	5
Entraîneur / Pointeur.....	5
Prérequis pour l'Uniforme	6
Préparation	6
Décision à Participer.....	6
Pratique des Questions	6
Lecture et Mémorisation	6
Le Personnel & Leur Rôle.....	6
Coordinateur de l'Aventure Biblique	6
Le Meneur de Jeu/Traducteur	7
Le Chronométrateur.....	7
Pointeur.....	7
Problème avec le Jugement.....	7
Le Programme.....	8
Enregistrement	8
Formulaires Supplémentaires.....	8
Distribution des Questions.....	8
Dates pour les Évènements.....	8
Niveaux.....	8
Niveau de la Zone.....	8
Niveau de la Fédération.....	9
Déroulement de l'Évènement.....	9
Équipement & Matériel Nécessaire	9
Exemple de l'Horaire	10
Déroulement, Jeu et Détails	10
Préparation de l'Évènement pour les Équipes – Le Temps Varie Selon la Distance.....	10
Rencontre du Staff - 2:00 PM	10

Enregistrement des Équipes - 2:15 PM.....	10
Bienvenue - 2:30 PM.....	10
Ouverture - 2:35 PM.....	11
Instructions - 2:45 PM.....	11
Questions Partie 1 - 2:50 PM.....	11
Intermission - 3:40 PM.....	12
Questions Partie 2 - 3:45 PM.....	12
Dévotion (Optionnel) - 4:30 PM.....	12
Présentation des Récompenses - 4:45 PM.....	12
Prière de Fermeture - 5:00 PM.....	12
Disqualification.....	12
Disqualification par points et expulsion par équipe.....	12
Pointage.....	12
Classement.....	12
Formes de reconnaissance.....	13
Certificats.....	13
Médailles/Boutons.....	13
Notes Additionnelles.....	13
Repas.....	13
Rendez cela Amusant.....	13

Introduction

L'Aventure Biblique est un jeu d'équipe basé sur la connaissance de la Bible qui met à l'épreuve la connaissance des groupes sur une section de l'Écriture. Chaque année, un nouveau bloc d'Écriture est assigné et les Aventuriers, leurs parents / gardiens s'engagent à étudier ces passages de la Parole de Dieu. Après des mois d'études, les Aventuriers ainsi que les parents / gardiens se réunissent avec d'autres groupes dans leur région pour tester leurs connaissances par rapport à une série de 50 questions tirées des Écritures qu'ils ont couvertes.

S'ils répondent correctement à un pourcentage suffisamment élevé de questions, ils passent à un événement de niveau supérieur qui aura lieu 4-5 semaines plus tard.

Chaque groupe est testé par rapport à un même barème, et tous ceux qui obtiennent le pourcentage désigné avance à l'étape suivante. Toutefois, quelques équipes ou tous peuvent avancer, basé uniquement sur leurs efforts.

Traductions

- Anglais: NIV New International Version
- Espagnol: NVI Nueva Version Internacional
- Français: Louis Second 21

NOTE: Nous recommandons l'utilisation de la NIV plutôt que de la NKJV, car il est plus facile pour les Aventuriers de comprendre et pour les Aventuriers plus âgés de lire.

Couverture de l'Écriture

Le Comité de l'Aventure Biblique suivra le livre, les livres ou les sections de livres de la Bible utilisés par l'Expérience Biblique des Explorateurs (EBE). Nous allons nous concentrer sur l'histoire et les parties de verset à mémoriser connus des livres désignés.

Questions

Les questions sont singulières; elles ne sont donc pas reliées à une autre question. 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 Nouvelle Version Internationale (anglais), la Bible de Nueva Version Internacional (espagnol) et de la Bible Louis Second (français).

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

Une banque de questions 150 pour les deux niveaux de l'Aventure Biblique sera distribuée par le coordinateur de Division Nord-Américaine (DNA) de l'Aventure Biblique aux personnes appropriées à chaque Fédération participante. Toutes les questions sont préparées par le Comité de l'Aventure Biblique nommé par le Département de la Jeunesse de la DNA. La personne responsable de chaque Fédération participante sélectionnera 50 questions de la banque de questions pour chaque niveau du jeu (Zone et Fédération) et distribuera les questions à utiliser à la (aux) personne(s) responsable(s) à temps pour qu'elles se préparent pour chaque niveau du jeu. La banque de questions et / ou les questions choisies ne doivent pas être distribuées aux participants du club local à aucun moment. Ces questions NE PEUVENT PAS être modifiées de manière significative par les dirigeants de la Fédération ou les responsables locaux, de sorte que le niveau de difficulté reste constant dans l'ensemble de la division.

Exigences pour les Équipes

Les équipes sont composés de quatre à six (4-6) Aventuriers et de leurs parents / gardiens. Tous faisant parti d'un même club.

Plusieurs équipes peuvent provenir du même club, à condition que chaque équipe ait au moins quatre (4) Aventuriers avec leurs parents / gardiens dans chaque équipe. Exception, si un club n'a que 7 Aventuriers comme participants, le groupe peut se diviser en une équipe de 4 et une équipe de 3.

POUR DE GRANDES FÉDÉRATIONS: Vous pouvez soit trouver un grand local pour accommoder votre journée de jeu au niveau de la Fédération, soit diviser la Fédération en Secteur. Les secteurs de la Fédération peuvent être divisées en sous-secteurs de 5 à 10 églises pour le jeu au niveau de la Zone, puis utiliser vos secteurs comme groupe pour le jeu de niveau de la Fédération. L'objectif est d'avoir deux niveaux de jeu et de rendre la distance de déplacement facile pour les clubs et les familles.

Participants du Jeu Biblique

Les équipes doivent être aussi complètes que possible. Par exemple, un club ne serait pas autorisé à avoir trois équipes de quatre (4) participants, mais il pourrait avoir deux équipes de six (6) participants provenant du même club. Chaque équipe est composé comme suit :

- 4 à 6 Aventuriers inscrits et actif dans un même club. Cette activité est recommandée pour les Aventuriers en 3^e et 4^e 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 l'équipe en tant que Scribe.
- 4 à 6 parents / gardiens des Aventuriers qui participent. Il doit y avoir 1 parent / gardien pour chaque Aventurier participant. Un (1) parent / gardien sera sélectionné par l'équipe comme scribe.
- Il peut y avoir au plus deux (2) Aventuriers et deux (2) parents / gardiens servant comme remplaçant.
- Un entraîneur qui ne joue pas
- 1 pointeur par équipe (cela peut être l'entraîneur s'il n'y a qu'une équipe).

Parents/Gardiens Participants

Un parent ou un adulte important dans la vie de l'Aventurier qui fait partie de l'équipe doit aussi participer. Leur rôle est d'étudier avec l'Aventurier en préparation pour les jeux au niveau de la Zone puis de la Fédération. Pendant le jeu, les parents / gardiens participants sont assis dans un cercle voisin. L'équipe partage un pointeur entre les 2 cercles. Toutes les cinquièmes questions du jeu seront adressées au parent / gardien. Ce seront des questions plus difficiles mais ce seront toujours des choix multiples ou des réponses vraies / fausses.

Les Cartes "Aide-Moi"

Au début du jeu, chaque Aventurier recevra une carte « Aide-moi ». Cette carte peut être remise au cercle parent / gardien à n'importe quel moment du jeu. Il incombe alors au cercle parent / gardien 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.

REMARQUE : 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

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 / gardien par équipe. Ceux-ci sont assis le plus près du pointeur.

Entraîneur / Pointeur

Un membre du personnel du club, un pasteur ou un parent bénévole 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 / gardiens 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 Aventure Biblique. 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 de niveaux. Les membres de l'équipe parent / gardien 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 organe nommé par le conseil d'administration doit voter l'approbation de la participation et la reconnaissance des dates spécifiques de l'événement pour inclusion dans le calendrier de l'église locale.

Préparation

Décision à 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 nos enfants et leurs familles d'être enthousiasmés par la Bible.

Le personnel du club est encouragé à utiliser les Écritures choisies comme centre thématique pour les réunions de cultes, les événements de sensibilisation et les autres activités, car cela aidera à renforcer le contenu. Chaque groupe doit enregistrer son désir de participer à l'Aventure Biblique à leur Fédération.

Pratique des Questions

À l'automne de l'année, faites participer vos familles aux questions qu'elles ont échangées à la maison. Les questions doivent être indépendantes; elles ne sont donc pas reliées à une autre question. L'Aventure Biblique n'utilisera que des réponses à choix multiples ou vraies / fausses. Les questions doivent toujours inclure la référence biblique.

Lecture et Mémorisation

Chaque membre de l'équipe doit lire le texte intégral plusieurs fois avec ses familles.

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, de sorte que vous ayez deux spécialistes sur chaque tiers du matériel, mais assurez-vous que chacun les couvre également.

Demandez l'aide des départements de l'école du sabbat pour jouer à des jeux et organisez des activités qui couvriront les écritures assignées.

Évènements de Pratique

Offrez aux Aventuriers plusieurs occasions de s'entraîner avec des groupes composés de membres d'église avant le jeu de défi de la Zone.

Sélection des équipes

À un moment donné avant la date limite d'inscription, l'entraîneur, en consultation avec le personnel du club et les Aventuriers intéressés, devra établir une équipe ou des équipes spécifiques qui participeront. Les membres de l'équipe ne peuvent pas changer après le jeu au niveau de la Zone.

Le Personnel & Leur Rôle

Coordinateur de l'Aventure Biblique

Le responsable de l'Aventure Biblique à chaque niveau est le coordinateur Aventure Biblique.

Au niveau de la Fédération, ce serait normalement le coordonnateur de la Fédération pour l'Aventure Biblique, le directeur des Aventuriers de la Fédération ou son représentant.

Les responsabilités du coordinateur Aventure Biblique sont:

- Superviser l'organisation d'au moins un niveau du programme, de l'inscription à la fin.
- organiser le personnel nécessaire en temps opportun
- organiser le lieu de la tenue des jeux

REMARQUE: le coordinateur de la Fédération supervisera tous les niveaux ainsi que le niveau de la Fédération.

Le personnel est nommé par le coordinateur de l'Aventure Biblique pour le niveau auquel il travaillera. Par exemple, le coordonnateur de la Fédération de l'Aventure Biblique nommerait le meneur de jeu (Quizz master), le traducteur, le chronométrateur et les pointeurs pour l'événement de niveau 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.

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 peuvent être le directeur de la Jeunesse, le directeur des Aventuriers de la Fédération, un pasteur, un coordinateur ou même un directeur local des Aventuriers.

Le Chronométrateur

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

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

Le chronométrateur signalera la fin de la période de réponse, suffisamment fort pour que toutes les équipes puissent l'entendre.

Le chronométrateur reçoit les cartes de score complétées de chaque pointeur et, avec l'aide de l'équipe Aventure Biblique, compile le classement final du groupe.

Le chronométrateur est choisi par la Fédération à chaque niveau. Ils doivent être des adultes sans affiliation spécifique à un club.

Pointeur

Chaque équipe 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 identifie si le groupe a répondu correctement. Le pointeur enregistre le score de réponse de ce groupe sur la feuille de score cumulée. Le pointeur identifie également les questions auxquelles vous avez répondu en utilisant les cartes « Aide-moi ».

À l'entracte et à la fin du jeu, ils vérifieront le total cumulé pour la précision. Il est également du devoir du pointeur de surveiller les communications inappropriées entre les membres du cercle des Aventuriers et leur cercle de parents / gardien ou toute personne de l'audience.

Problème avec le Jugement

Toutes les questions de l'Aventure Biblique seront à choix multiple ou vrai / faux. Le groupe doit rayer toutes réponses qu'il ne veut pas accepter.

Le Programme

Enregistrement

À la date limite fixée par la Fédération, le club doit inscrire le coordonnateur de la Fédération locale afin qu'une planification appropriée puisse avoir lieu.

Formulaires Supplémentaires

La déclaration d'intégrité et le formulaire de consentement médical d'Aventure Biblique devront être remplis au niveau de la Zone. Tous les formulaires sont disponibles en ligne sur 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 des questions pendant le jeu ne sera effectué par une personne présente, que ce soit dans les équipes ou dans l'audience (manuelle ou numérique).

Distribution des Questions

Les Zones participantes recevront une copie des questions à temps pour leur événement de zone. 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 NAD de l'Aventure Biblique.

Dates pour les Évènements

Zone: définie par la direction de la Fédération

Fédération: définie par la direction de la Fédération

Niveaux

Le jeu n'a pas plus de 2 niveaux: Zone, Fédération.

Après avoir participé au défi local, tous les groupes occupant une première place se classent au niveau de la Fédération. Ces événements sont placés pour limiter le montant du voyage pour chaque groupe participant.

POUR LES GRANDES FÉDÉRATIONS: Cela inclura des Fédérations avec de grands territoires OU avec de nombreuses équipes participantes.

Si vous avez du mal à trouver une installation suffisamment grande pour accueillir votre journée de jeu au niveau de la Fédération, vous pouvez envisager de diviser vos zones de Fédération en sous-zones de 5 à 10 églises pour le jeu de niveau Zone et ensuite utiliser vos zones comme groupe pour le jeu de niveau Fédération. Si vous avez des difficultés à cause des distances nécessaires pour rassembler tout le territoire de la Fédération, vous pouvez envisager de subdiviser votre Fédération en zones plus petites avec au moins 2 églises participantes pour les zones et plus grandes avec 5 à 10 églises pour les parties de niveau Fédération. L'objectif est d'avoir deux niveaux de jeu et de garder les distances de déplacement faciles pour les clubs et les familles.

Niveau de la Zone

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

La Fédération est coordonnée avec le coordonnateur local d'Aventure Biblique, le déroulement des événements au niveau de la région en fonction du nombre et de l'emplacement des groupes inscrits pour participer.

Le coordonnateur régional Aventure Biblique local organise le lieu de l'événement au niveau de la zone.

Groupe unique dans une zone

Dans certains cas, il ne peut y avoir qu'un seul groupe participant d'une zone dans une Fédération. Si tel est le cas, alors plusieurs zones seront combinées, il y a donc au moins deux groupes dans l'événement de zone.

Niveau de la Fédération

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

Une installation suffisamment grande, telle qu'une grande église, une école paroissiale ou une académie, serait choisie pour accueillir le nombre de groupes de premier rang qui participeraient à ce niveau. Les groupes de la première place de la région n'ont pas besoin de s'inscrire à l'événement au niveau de la Fédération, mais ils doivent confirmer qu'ils participeront.

Le coordonnateur de la Fédération Aventure Biblique organise un événement pour les événements de niveau Fédération.

Déroulement de l'Évènement

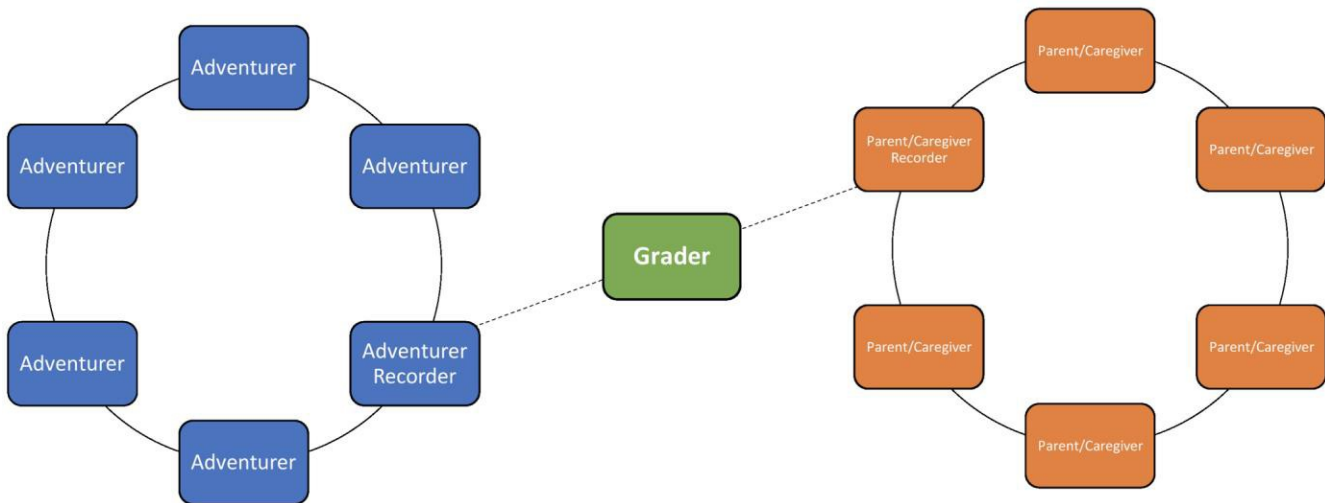
Cette section présente les besoins organisationnels et les tâches des coordinateurs à tous les niveaux de l'Aventure Biblique.

Équipement & Matériel Nécessaire

Chaque site hébergeant le jeu de l'Aventure Biblique devra disposer de certains équipements et fournitures à portée de main.

- un grand écran de projection
- un projecteur LCD et un cordon d'alimentation
- Un ordinateur chargé 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 commis.
- Trois chaises ou plus, une pour le meneur de jeu, une pour le chronométreur et une pour chaque traducteur.
- Un chronomètre ou une autre méthode pour garder une trace précise des secondes de temps pour le greffier
- 2 séries de 50 feuilles de papier ou de papier pré-numéroté par équipe sur lesquelles l'équipe
- Les scribes encerclent leurs réponses (1 pour les Aventuriers et 1 pour les parents / gardiens)
- 2 marqueurs par équipe pour les enregistreurs et un petit presse-papiers pour chacun
- Une carte de score, un stylo et un presse-papier pour le classeur de chaque équipe
- table d'enregistrement avec des chaises
- drapeaux et bannières
- Signes pour chaque club pour attribuer des sièges
- Affecter des classeurs à des groupes à l'avance
- Espace séparé pour les observateurs. Souvent, cela fonctionne mieux si c'est dans un espace séparé avec la vidéo et le son.
- Équipe de louange (suggérée)

Disposition de Chaque Équipe



Exemple de l'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 - 13h00

Arrivez sur le site suffisamment avant l'heure de commencement 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.

Configurez les tables et les chaises pour le maître de jeu, le traducteur et le chronométrateur.

Mettez en place des sièges pour les équipes participantes. Jusqu'à 12 membres plus un pointeur.

Configurez la vidéo et le son pour les observateurs si ils sont dans un lieu séparé.

Préparation de l'Évènement pour les Équipes – Le Temps Varie Selon la Distance

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

Rencontre du Staff - 2:00 PM

- Le coordonnateur de l'Aventure Biblique (il peut également s'agir du coordonnateur de Zone) rencontre le personnel de l'événement pour examiner les politiques et répondre aux questions et prie avec eux.

Enregistrement des Équipes - 2:15 PM

- Au fur et à mesure que les équipes se présentent, on leur attribue un cercle de chaises.

Ils sont présentés au pointeur.

Les cartes de réponse, les stylos et les presse-papiers sont donnés aux pointeurs.

Tous les membres de l'équipe et les pointeurs retournent tous les appareils électroniques, les Bibles et les notes en leur possession au personnel du club ou aux parents observateurs.

Bienvenue - 2:30 PM

- Le coordonnateur de l'Aventure Biblique accueille le groupe et présente le personnel et les groupes

participants.

Ouverture - 2:35 PM

- Prière
- Serment d'allégeance
- Promesse et Loi
- Chant des Aventuriers
- Chant de Service (Optionnel) - 2:40 PM

Instructions - 2:45 PM

- Le coordinateur de l'Aventure Biblique / Meneur de jeu passe en revue les règles du jeu listées.

Partie 1.

❖ RÈGLES DE JEU À RÉVISER:

- Aucun enregistrement de questions sous quelque forme que ce soit (manuel ou numérique) n'est autorisé. Quiconque trouvera un enregistrement sera invité à quitter la zone de jeu.
- Revoyez comment le jeu se joue en expliquant que chaque question sera lue par le (s) meneur (s) du jeu, puis l'équipe disposera de 5 secondes pour décider d'utiliser une carte « Aide-moi » et 10 secondes supplémentaires pour discuter de la réponse pour la question. Incluez le fait que CHAQUE 5^e question est pour le cercle des parents / gardiens.
- Les motifs de disqualification et d'expulsion qui comprennent des choix de comportement médiocres ou distrayants de la part des membres de l'un ou l'autre des cercles ou l'apparition de tout type d'enregistrement de 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 équipes comme du public, qu'ils maintiennent le décorum chrétien à tout moment.

Les règles doivent être projetées à l'écran pendant que le coordinateur / le meneur de jeu de l'Aventure Biblique les dicte.

Questions Partie 1 - 2:50 PM

- La moitié des questions seront posées lors de la première partie.

La première question est projetée à l'écran dans toutes les langues appropriées. Les meneurs de jeu lisent les questions.

Lorsque les meneurs de jeu finissent de lire la question, le chronométreur commence le chronomètre et l'exécute pendant 15 secondes. Pendant ce temps, le groupe discute et détermine la réponse et indique au scribe du groupe quoi encercler.

À la 5^e secondes, une sonnerie retentira pour rappeler aux cercles des Aventuriers que le temps est venu de décider d'utiliser leur carte « Aide-moi ». À 15 secondes, le chronométreur dit "Temps", et le scribe du groupe doit, sans hésitation, retourner la réponse sur le papier pré-numéroté pour cette question.

Les réponses peuvent être encerclées avant l'appel du temps.

Après une pause appropriée d'environ 3 secondes, la diapositive changera et le meneur de jeu lira la réponse dans le même ordre de langue que ce fut le cas lors de lecture des questions.

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 une réponse incorrecte. Ils continuent à enregistrer les scores jusqu'à ce que toutes les questions soient terminées.

Chaque 5^e question sera identifiée comme une question parent / gardien. Ces questions suivent le même ordre que ci-dessus. La différence est que c'est le cercle des parents / gardien qui répond.

Si les Aventuriers sont aux prises 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 / gardiens, ce qui indique que le cercle des parents / gardiens doit répondre à la question en cours. NOTE: Cela fonctionnera mieux si le cercle parent / gardien répond activement à chaque question afin qu'ils soient préparés avec leur carte de réponse lorsque les Aventuriers demandent de l'aide en remettant une carte « Aide-moi ».

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

Intermission - 3:40 PM

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

Questions Partie 2 - 3:45 PM

- 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 cumule le total de la seconde moitié et le total final.

Le pointeur remet ensuite la carte de pointage au commis/secrétaire.

Dévotion (Optionnel) - 4:30 PM

- Une dévotion de 10 minutes basée sur la section des Écritures couverte.

Cela donne également aux coordinateurs de l'Aventure Biblique le temps de finaliser les prix.

Présentation des Récompenses - 4:45 PM

- Le coordinateur d'Aventure Biblique ou le directeur de Fédération des Aventuriers présentera les récompenses ou les certificats obtenus lors du challenge. Chaque équipe 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, les points exacts ne sont pas donnés en privé aux entraîneurs ni indiqués 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 l'Aventure Biblique! Les scores spécifiques ne sont jamais annoncés ni publiés.

Chaque groupe reçoit un certificat de participation.

Chaque participant reçoit une épingle.

Prière de Fermeture - 5:00 PM

Disqualification

Disqualification par points et expulsion par équipe

Tous les points gagnés pendant le jeu, tout en étant encadrés, commentés ou poussés par un membre du public via un canal ou une méthode seront révoqués.

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

NOTE SPÉCIALE: Les parents / gardiens participants ne peuvent pas encourager ou discuter avec les Aventuriers de leur équipe pendant le jeu. Cela apportera également les directives ci-dessus pour la disqualification de points.

Pointage

Classement

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

Les classements sont établis par "classement sur le tableau".

Les classements sont les suivants:

Le meilleur score à la fin du jeu devient 100% pour cet emplacement.

Un score de 90% ou plus donne à l'équipe la première place.

Un score de 80-89% donne à l'équipe une deuxième place.

Un score de 79% ou moins donne à l'équipe une troisième place.

Formes de reconnaissance

Certificats

Chaque équipe participante 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 de l'Aventure Biblique pour le niveau auquel ils participent et le directeur de la Fédération.

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

Médailles/Boutons

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

NOTE: NOUS CROYONS QUE CELA DOIT ÊTRE UNE CONCEPTION DE NIP DE NIVEAU NAD.

CONCEPT DE PIN D'ÉCHANTILLON



Notes Additionnelles

Repas

Les repas pour chaque groupe sont à la charge du club local. Parfois, l'église hôte, le club ou l'école organisatrice organisera un repas après l'événement.

Rendez cela Amusant

En menant vos Aventuriers dans l'aventure biblique, assurez-vous de le garder amusant et amusant. L'étude des Écritures est une affaire sérieuse, mais si vous devenez envahissant et que vous ne vous sentez pas bien dans le processus, vous nierez une grande partie de la bénédiction de l'événement.