

Table des matières

Introduction	3
i - Aspects théoriques	4
ii - 20 idées concrètes (dans l'ordre biblique)	7
1. Deutéronome 6.4-7	Jeu de mains : un commandement 7
2. Ésaïe 9.5	Dessin d'un roi 8
3. Psaume 4.9	Gestes avec la couverture 9
4. Psaume 4.9	Gestes le soir dans son lit 11
5. Psaume 18.37	Jeu du mouchoir 12
6. Psaume 91.1-5	Dessin de l'abri 13
7. Psaume 100.4	Jeu de la marelle 14
8. Psaume 119.11	Bricolage d'un thaumatrope 15
9. Psaume 121	Dessin du secours 18
10. Psaume 139.1-2	Gestes du cœur 19
11. Matthieu 6.33	Jeu de l'épervier 20
12. Jean 3.16	Rythme éternel 21
13. Jean 10.14	Jeu de mains du bon berger 22
14. Actes 20.35	Jeu du cadeau 23
15. Romains 8.15	Jeu de ficelle : le prisonnier 24
16. 1 Corinthiens 13.13	Jeu de ficelle : un cœur 25
17. Philippiens 4.13	Jeu de l'élastique 26
18. 1 Thessaloniens 5.16-18	Jeu de mains 27
19. 1 Jean 1.9	Bricolage d'un livre sans fin 28
20. Apocalypse 3.20	Pliage d'une maison 29
iii - Ce qui est encore possible avec un verset	31
1. Des images	31
2. Vis-à-vis	32
3. Saute-moutons (une idée pour le Psaume 23)	32
4. Remettre dans l'ordre	32
5. Mètre	32
6. T-shirt (idéal pour un camp)	32
IV - Répéter les versets déjà appris	33
1. Chant	33
2. Match	33
3. Une guirlande	33
4. Bingo	34
5. Memory	34
6. Jeu de dés	35
7. Jeu de dés mobile	35
8. Morpion	35
9. Cocotte en papier	35
V - En résumé : 5 conseils pour bien mémoriser la Bible	36
VI - En route !	37
Table des matières	38
Autres titres de la collection	39
Autres titres de l'auteur	40