

# Grand jeu « Le Rosaire »

Proposé par Béatrice Kasperski province Normandie

But du jeu : découvrir les mystères du rosaire en équipe. Un livret du Rosaire correspondant a été fait en atelier la veille par chaque enfant et lui sera remis à l'issue du jeu. Il est possible de faire le livret pendant le grand jeu suivant le temps disponible.

Il n'y a pas d'équipe gagnante mais le but est de découvrir le Rosaire et que chaque enfant, petit ou grand, puisse participer au jeu à travers les questions et les épreuves sportives (une à choisir par série de mystères).

4 lieux représentent les 4 mystères du rosaire. Chaque équipe doit se rendre sur chacun des 4 lieux dans l'ordre indiqué sur son passeport. Un animateur par lieu.

Chaque animateur a sa pancarte, les dessins correspondants à ses mystères et les questions du mystère. Il a aussi une épreuve sportive et le matériel correspondant.

A chaque lieu, l'animateur, à l'aide d'un bâton ou d'un ruban, donne la parole à chaque enfant successivement au fur et à mesure des questions. L'enfant peut se concerter avec ses équipiers.

L'animateur montre l'image du mystère que les enfants doivent deviner. Ensuite, l'animateur pose les questions correspondantes et éventuellement peut aider les enfants à trouver la réponse.

L'épreuve sportive pourra être faite après les 5 mystères.

A la fin de chaque série d'épreuves, l'animateur colle une gommette sur le passeport.

Les enfants sont répartis en 4 équipes. Chaque équipe choisit un nom d'apparition mariale. Elle écrit les noms des coéquipiers et souligne le nom du chef d'équipe.

Avant de lancer le jeu, réciter un « Je vous salue Marie ».

Chaque équipe reste environ 20 minutes à chaque poste.

Il y a 4+1 animateurs.

L'animateur supplémentaire peut commencer un poste s'il y a trop d'attente.

Question supplémentaire : interroger l'équipe sur comment réciter le chapelet (cf le passeport) et coller une gommette à côté quand c'est fait.

On peut aussi réciter un JVSM entre 2.

## Matériel

Photocopies des questions, des passeports, des images des mystères.

4 crayons papier pour les enfants.

Gommettes

4 bâtons ou rubans

Liste des épreuves sportives : distribuer une épreuve à chaque animateur.

## Mystères douloureux

### 1 - L'agonie de Jésus (Mt 26, 37-39)

Quel est le nom du jardin où est Jésus ?

Que fait Jésus dans ce jardin ?

Est-il seul dans ce jardin ?

Quel est le message que Jésus dit à ses apôtres ?

## 2 – Jésus est flagellé

Qui a livré Jésus aux soldats ?

Il avait proposé à la foule de libérer Jésus ou ...

## 3 – Jésus est couronné d'épines

Pourquoi met-on une couronne d'épines à Jésus ?

Que disent les gens pour se moquer de Jésus ?

Pourquoi Jésus est condamné à mort ?

## 4 – Jésus porte la croix

Où Jésus doit-il mener sa croix ? que veut dire ce nom ?

Qui va aider Jésus à porter sa croix ?

Quelles sont les personnes que Jésus rencontre pendant le trajet ?

## 5 - Jésus est crucifié

Jésus dit : « j'ai soif ». Que lui donne à boire le soldat ?

Qui est au pied de la croix ?

Que dit Jésus à Marie sa mère ?

## Mystères glorieux

### 1 – Jésus est ressuscité

Quels sont les 1ers témoins de la résurrection de Jésus ?

Qui viendra après ?

Quand fête-t-on la résurrection de Jésus ?

Chanter ensemble un « alleluia » !

### 2 – Jésus monte au ciel (Lc 24, 50-53)

Comment appelle-t-on cette fête ?

Quand la fête-t-on ? = combien de jours après Pâques ?

Que dit Jésus à ses apôtres avant de monter au ciel ?

### 3- -la Pentecôte

Que s'est-il passé le jour de la Pentecôte ?

Où se trouvent alors les apôtres ?

Sont-ils seuls ?

Que deviennent les apôtres après la Pentecôte ?

### 4 – l'Assomption de Marie

Quand fête-t-on l'Assomption de Marie ?

Que veut dire « assomption de Marie » ?

Marie est-elle morte ?

### 5 – le couronnement de Marie

Sous quels noms peut-on invoquer Marie ?

Chanter le refrain de « couronnée d'étoiles »

## Mystères joyeux

### 1 – L'annonciation

Quand fête-t-on l'Annonciation ?

Où habitait Marie ?

Comment s'appelle l'ange qui vient voir Marie ?

Que vient annoncer l'ange à Marie ?

Que répond Marie ?

### 2 – la visitation

A qui Marie va rendre visite ?

Pourquoi Marie fait-elle cette visite ?

Quel est le nom du cantique chanté par Marie ce jour-là ? dire ou chanter le début de ce cantique.

### 3 – la naissance de Jésus

Quand fête-t-on la naissance de Jésus ?

Dans quelle ville est-il né ? pourquoi ?

Qu'ont chanté les anges dans le ciel ? chantez-le.

Qui a entendu ce chant en premier ?

### 4 – la présentation de Jésus au temple.

Quel jour de l'année est célébrée cette fête ?

Pourquoi appelle-t-on cette fête la chandeleur ?

Comment s'appelle le vieil homme qui a accueilli Jésus devant le temple ?

*Le 2 février, quarante jours après Noël, l'Église célèbre la fête de la Présentation du Seigneur. L'évangéliste Luc nous rapporte la belle prière du vieillard Syméon tenant Jésus entre ses bras : "Mes yeux ont vu ton salut, que tu as préparé à la face de tous les peuples : lumière pour éclairer les nations païennes, et gloire d'Israël ton peuple" (Luc 2, 30-32).*

*A cause de ces paroles, où Jésus est reconnu comme Lumière, cette fête s'appelle aussi la Chandeleur. Chandeleur vient précisément de candela - la chandelle - reprise dans l'expression Festa candelarum, fête des chandelles. (Fête des "chandelles", de la lumière). Aujourd'hui, on bénit les cierges pour rappeler que Jésus est lumière du monde.*

### 5 – Jésus est retrouvé dans le Temple

Quel âge a Jésus lorsqu'il fait le pèlerinage avec ses parents ?

Dans quelle ville les parents de Jésus font-ils le pèlerinage ?

Durant combien de jours Joseph et Marie ont-ils cherché Jésus ?

Que Jésus leur a-t-il répondu quand ils l'ont retrouvé ?

## Mystères lumineux

### 1- Le baptême de Jésus (Mt 3,13-17)

Qui baptise Jésus ? comment s'appelle sa maman ?

Où Jésus est-il baptisé ?

Qu'a-t-on vu au-dessus de Jésus ? qui était-ce ?

Qu'a-t-on entendu ? qui parlait ?

## 2 – le miracle de Cana

A quelle occasion Jésus fait-il son 1<sup>er</sup> miracle ?

Que dit Marie aux serviteurs ?

Quel est le miracle de Jésus ?

## 3 – l'annonce du Royaume de Dieu (Mc 1, 14-18)

Quels sont les 1ers disciples de Jésus ?

Que leur dit Jésus ?

Pourquoi Jésus a-t-il besoin de ces 2 hommes ?

## 4 – la transfiguration (Lc 9,28-35)

Qui Jésus emmène-t-il sur la montagne ?

Comment Jésus leur apparaît-il ?

Qui sont les 2 hommes de chaque côté de Jésus ?

Que dit la voix venant du ciel ?

## 5 – l'Eucharistie

Quand Jésus a-t-il institué l'Eucharistie ?

Quelles sont les paroles de Jésus lors de son dernier repas ?

Quand peux-tu les entendre ?

## Epreuves sportives

### Au feu

*N joueurs et n-1 foulards*

Quand la maison brûle, il faut très vite en trouver une autre.

Tirer au sort un pauvre sans maison.

Les autres joueurs choisissent chacun un petit recoin, un muret, une branche basse etc.. qui sera leur maison.

Marquer cet endroit d'un foulard.

Lorsque le pauvre sans maison crie « au feu », tous les joueurs doivent changer de maison tandis que le joueur du centre s'arrange pour trouver un toit.

Le joueur qui reste sans maison se met au centre et s'écrie bientôt : « au feu ! ».

### Les chaises musicales

*N joueurs et n-1 chaises*

On chante et on tourne autour des chaises.

Quand l'animateur siffle ou crie un signal convenu, chacun doit s'asseoir sur une chaise. Celui qui n'a pas de chaise est éliminé. Et on enlève une chaise.

Le gagnant est celui qui parvient au bout du jeu.

### Les lézards

*1 pince à linge par joueur + un morceau de ficelle ou corde.*

Il faut arracher la queue des autres lézards tout en gardant la sienne

A l'aide de la pince à linge, attacher une ficelle au bas du dos de chaque joueur. Cette queue de lézard doit trainer d'env 20 cm sur le sol.

Au signal du départ, tous les lézards essaient de se marcher sur la queue.

Le lézard qui a perdu sa queue est éliminé, le dernier à l'avoir gardé est le gagnant.

### Les balles brûlantes

*1 paire de chaussettes par joueur roulée en boule.*

Il faut se débarrasser des balles qui brûlent en les renvoyant à l'adversaire.

Délimiter le terrain en 2 camps.

Diviser les enfants en 2 équipes.

Ils s'envoient les balles en les gardant le moins longtemps possible dans leur camp. L'équipe gagnante est celle qui a le moins de balles dans son camp quand l'animateur siffle la fin (env 3 minutes).

### Les crochets

Pour renverser son adversaire, on doit se tenir sur une jambe. Gare aux chutes !

Choisir un terrain ni trop dur ni trop accidenté.

2 joueurs se tenant sur une seule jambe, les mains derrière le dos, doivent se renverser en se bousculant uniquement avec la jambe libre.

On peut faire des  $\frac{1}{4}$  de finale, des  $\frac{1}{2}$  finales et la grande finale !

### La course verticale

*2 objets de forme similaire (gobelets vides)*

C'est une épreuve d'équilibre.

Partager les enfants en 2 équipes et jouer sous forme de relais.

Parcourir une dizaine de m avec le gobelet posé verticalement en équilibre sur la main tendue.

### La course des dos ronds.

Déterminer une ligne de départ et une ligne d'arrivée.

Les joueurs pliés en 2, essaient d'avancer le plus vite possible en se tenant les chevilles.

### La course dansée.

Peut se faire sous forme de relais.

Les poings posés sur les hanches, accroupis, les joueurs doivent se dandiner jusqu'au but en faisant un tour sur eux-mêmes tous les 6 pas.

Si un joueur tombe, il doit retourner au départ.

### La course des enchainés.

Ligne de départ et ligne d'arrivée éloignées e 4 à 6 m.

En se tenant 2 par 2 face à face, les joueurs se prennent mutuellement la jambe droite et la jambe gauche. Ainsi « enchainés », ils se placent sur la ligne de départ.

Au signal, tous les enchainés se déplacent par petits bonds pour rejoindre le plus vite possible la ligne d'arrivée.

Interdiction de se lâcher la jambe : sinon, élimination.

### L'anneau mouvant

*Craie*

*Corde*

On doit pousser ses adversaires dans un cercle tout en évitant d'y pénétrer soi-même.

A la craie ou avec un bâton, tracer un cercle de 1 m de diamètre sur le sol.

Nouer les extrémités de la corde. Les joueurs la tiennent à 2 mains en formant un cercle autour du précédent.

Au signal du départ, chacun se met à tirer sur la corde pour amener ses adversaires vers le rond central.

Le joueur qui pénètre dans ce rond est éliminé.

Le dernier joueur présent gagne ce jeu épuisant !

### La bombe

*Ballon, foulard*

Il s'agit d'être assez rapide pour éviter de tenir le ballon au moment où la bombe explose.

Tirer au sort un joueur. Il s'assoit en tailleur les yeux bandés par un foulard.

Les autres joueurs debout forment un cercle autour de lui .

Au signal du départ, les voisins se passent le ballon le plus vite possible pendant que le joueur au centre compte en silence jusqu'à 20. De temps en temps, il peut crier « demi-tour » ; les joueurs doivent aussitôt se passer le ballon en sens inverse.

Quand il en est au chiffre 15, il prévient « gare à l'explosion ». à 20, il crie « bang ».

Celui qui tient le ballon à ce moment-là est hors jeu. Celui qui laisse tomber le ballon également.

### Lapins-chasseurs

*Balle, craie*

Les chasseurs essaient de toucher les lapins avec une balle. Interdiction de viser la tête.

Tracer sur le sol un grand cercle. Les 2/3 des joueurs sont les chasseurs, placés autour du cercle. Les lapins sont à l'intérieur.

Les chasseurs essaient, tour à tour, de tirer sur les lapins qui esquivent la balle en courant en tous sens. Il leur est interdit de sortir du cercle, de même que les chasseurs ne doivent pas y pénétrer, sous peine d'élimination.

Un lapin touché devient un chasseur et rejoint l'équipe extérieure.

Le jeu cesse quand il ne reste plus qu'un lapin.

### Consignes pour le carnet du Rosaire

#### Matériel

Par enfant : 1 feuille myst. Joyeux, 1 feuille myst. Lumineux, 1 feuille myst. Dououreux, 1 feuille myst. Glorieux. + 1 attache parisienne

Qq feuilles blanches en plus : 1 pour 2 enfants.

Pour 5 enfants, 1 feuille A4 rouge, 1 feuille jaune, 1 feuille bleue

Ciseaux

Crayons de couleur

Perforatrice



- Découper les photocopies des mystères en bandes verticales. **Laisser le haut et le bas** pour pouvoir attacher les feuilles ensemble. Il y a une feuille par série de mystères. A la fin, chaque enfant aura 20 petites feuilles.
- Découper dans chaque feuille de couleur et blanche 5 bandes verticales (par enfant : 2 blanches + une rouge + une bleue + une jaune)
- Perforer les petites feuilles par paquets de 5 au milieu de la bande supérieure.

- Assembler avec l'attache parisienne
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 bande blanche</li> <li>- 1 bande bleue</li> <li>- 5 mystères joyeux (dans l'ordre)</li> <li>- 1 bande jaune</li> <li>- 5 mystères lumineux</li> <li>- 1 bande rouge</li> <li>- 5 mystères douloureux</li> <li>- 1 bande blanche</li> <li>- 5 mystères glorieux</li> </ul>

X

Ecrire sur la 1<sup>ère</sup> page « Mon rosaire » et le prénom

Sur la bande bleue « Mystères joyeux »

Sur la bande jaune « Mystères lumineux »

Sur la bande rouge « Mystères douloureux »

Sur la bande blanche « Mystères glorieux »

Les enfants peuvent décorer les feuilles intercalaires et colorier les dessins.

# Le Rosaire

Nom de l'équipe 1

--

Mystères joyeux

--

Mystères lumineux

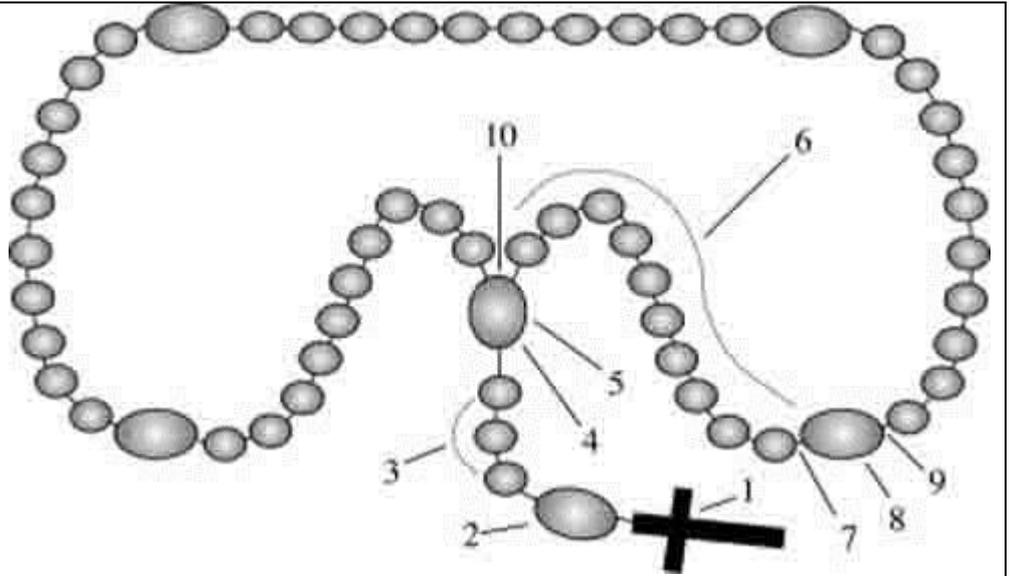
--

Mystères douloureux

--

Mystères glorieux

--



Dans l'équipe, il y a


# Le Rosaire

Nom de l'équipe 2

--

Mystères lumineux

--

Mystères douloureux

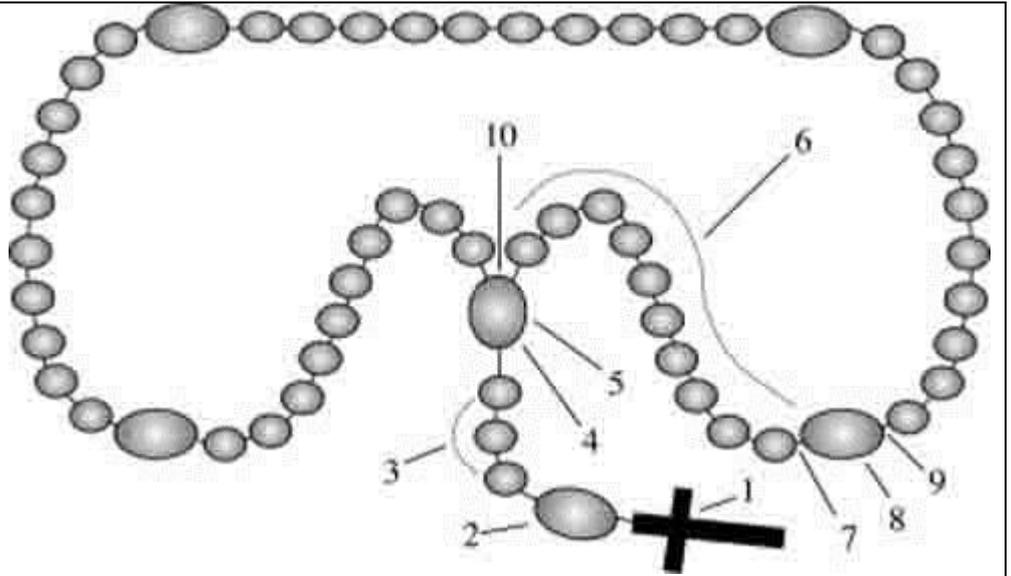
--

Mystères glorieux

--

Mystères joyeux

--



Dans l'équipe, il y a


# Le Rosaire

Nom de l'équipe 3

--

Mystères douloureux

--

Mystères glorieux

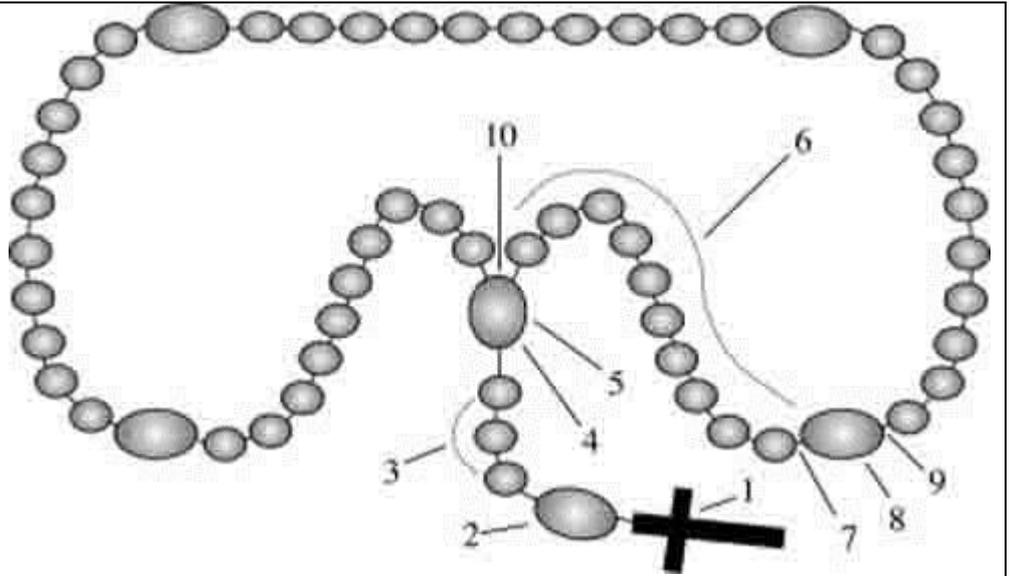
--

Mystères joyeux

--

Mystères lumineux

--



Dans l'équipe, il y a


# Le Rosaire

Nom de l'équipe 4

--

Mystères glorieux

--

Mystères joyeux

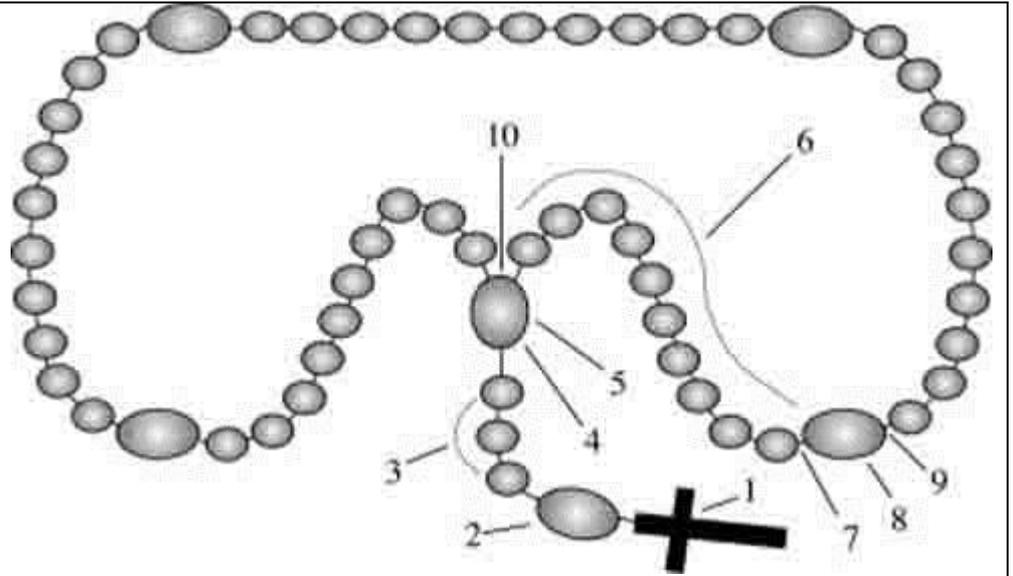
--

Mystères lumineux

--

Mystères douloureux

--



Dans l'équipe, il y a


# Mystères Joyeux

*Mystères*

*Lumineux*

*Mystères*

*Douloureux*

*Mystères*

*Glorieux*







