

GRAND JEU PERE PLANCHAT

But du jeu : découvrir des épisodes de la vie du Père Henri Planchat en s'amusant.

Règle du jeu : Jeu à 8 postes. Répartir les enfants en plusieurs équipes. Le maître du jeu fera tourner les équipes de poste en poste au son d'un sifflet ou autre au bout d'un temps déterminé en avance. A chaque poste, les enfants vont découvrir une caractéristique de la vie du Père Planchat, et faire un jeu se rapportant au thème. (Les postes n'étant pas chronologiques, les équipes peuvent tourner dans n'importe quel ordre, et on peut ne pas choisir tous les postes.)

A la fin du jeu, annoncer que le Père Planchat est décédé à Paris le 26 mai 1871 lors de l'insurrection de la Commune. Il a été reconnu comme martyr de la foi chrétienne par le Pape François en 2021. Il a été béatifié le 22 avril 2023.

Vous trouverez ci-dessous la liste des 8 postes de jeu, avec l'introduction, le jeu et le matériel requis. Pour certains postes, la règle du jeu ou les fiches se trouvent en fin de document.

Poste 1- Les lieux de vie d'Henri Planchat

Marie-Mathieu-Henri Planchat naît en 1823 à la Roche-sur-Yon. Le métier de juge de son père va amener la famille à déménager à Chartres, à Lille, et jusqu'en Algérie. Henri quittera sa famille pour étudier à Paris, au Collège Stanislas, puis au Collège de Vaugirard. Il effectuera son apostolat essentiellement à Paris, dans différents quartiers et villages jouxtant Paris, avec une parenthèse à Arras et Amiens dans un orphelinat. Entre temps, il aura fait un long voyage en Italie pour se ressourcer. Il meurt à Paris le 26 mai 1871, victime de l'insurrection sanglante des Parisiens.

Jeu : mots mêlés

Matériel : des photocopies de la fiche des mots mêlés (ci-dessous), crayons de papier et gommes

Poste 2- L'exemple par le geste

Le Père Planchat, sitôt ordonné, rejoint la première communauté des Frères de Saint Vincent de Paul. Il est pleinement en accord avec l'idéal du fondateur de cette nouvelle communauté : « Former Jésus-Christ en nous et attirer le monde à Lui par nos œuvres. » Il se dévoue corps et âme au service de la jeunesse et des familles ouvrières. Il distribue de la nourriture, des vêtements, des médicaments, de l'argent... tout ce qu'il a pu mendier dans les familles bourgeoises. Il passe des heures dans les visites à domicile. Bref, il est Jésus qui va à la rencontre des plus miséreux.

Jeu : mime d'une visite à domicile. Les enfants sont assis en file indienne, le regard droit devant eux. Le dernier enfant se retourne, se met debout et regarde en silence le mime que l'adulte va lui montrer. Puis l'enfant se retourne et va faire face au 2^e enfant qui va se lever et se retourner pour regarder le premier enfant qui, à son tour, va lui mimer ce qu'il a retenu. Et ainsi de suite, si possible en silence.

Exemple de mime : toc, toc, toc, serre la main, s'essuie les pieds, avance, prend une chaise pour s'asseoir en face du malade, discute, bénit, donne un chapelet imaginaire...

Matériel : aucun

Poste 3- Les écrits spirituels du Père Planchat

Le Père Henri Planchat a pris le temps de noter ses pensées spirituelles. Il a beaucoup écrit dans des carnets, quand il était séminariste, quand il était en voyage, et à la fin quand il était en captivité. Beaucoup de ces phrases sonnent comme des slogans qui nous stimulent encore aujourd'hui pour avancer dans notre vie de chrétien.

Jeu : pour chaque phrase, retrouver les mots éparpillés et les remettre dans l'ordre pour former une phrase pleine de sens.



"Les choses de Dieu se font d'elles-mêmes et la vraie sagesse consiste à suivre pas à pas la Providence."

"Veiller à ce que rien, ni dans mes paroles, ni dans mes pensées, ne blesse la charité."

Matériel : 2 phrases proposées, les photocopier et couper les mots en groupe de mots (en fin de document)

Poste 4- La prière avec tous et pour tous

Le Père Planchat va soigner les malades, assister les mourants, prier avec eux et pour eux. Il en profite pour réunir toute la famille et leur parler de Jésus et de son amour pour chacun. Très touchées par les paroles du Père, des familles entières se convertissent, et reviennent à l'église. Il a même créé des groupes de « Premières communions des retardataires » !

Jeu : mettre les enfants en file indienne : avec les mains jointes, passer un chapelet d'enfant à enfant, sans le faire tomber et sans écarter les mains (si c'est trop facile, faire la même chose les yeux bandés)

Matériel : un chapelet sans valeur, éventuellement des foulards pour bander les yeux

Poste 5- Les visites à domicile

Pendant les 8 années que le Père Planchat a passées au patronage Sainte-Anne, il va visiter les familles du quartier chaque soir. Il est toujours accompagné de plusieurs gars du « patro » qui ont ainsi le loisir de voir la charité du Père à l'œuvre. Il y passe des heures et revient toujours très tard. Pour ses visites, le Père Planchat s'éloigne toujours plus et découvre de nouvelles familles dans une grande misère.

Jeu : aller le plus loin possible en créant une chaîne la plus longue possible, avec tout ce que vous pouvez trouver autour de vous et sur vous (même les lacets, les pulls...). Il faut les attacher entre eux et que cela tienne ! Mesurer la chaîne (et comparer les scores des équipes à la fin).

Matériel : aucun

Poste 6- Les patronages

Au patronage Notre-Dame de Grâce de Grenelle, au patronage Sainte-Anne du quartier de Charonne, à l'orphelinat d'Arras, le Père Planchat est formidable avec les jeunes. Il sait les écouter, les comprendre et deviner ce qui se passe dans leur tête. Il sait leur parler, se mettre à leur portée et comment les prendre pour les mener au bien. Il sait aussi que son but n'est pas uniquement de les amuser ou de les surveiller, mais d'en faire des hommes, des chrétiens, des apôtres ! Il y a un temps pour tout, et quand il s'agit de jouer, le Père n'est pas le dernier à se défouler !

Jeu : saute-mouton (règle du jeu en fin de document)

C'est un jeu pour lequel on peut réunir 2 équipes. La première équipe à avoir permis à tous ses membres de sauter gagne...

Matériel : aucun

Poste 7- La distribution d'objets pieux

Le Père Planchat ne sort pas de chez lui sans avoir rempli ses poches de petits objets à distribuer : des médailles, des chapelets, des scapulaires, des petits livres... Un jour, au cours d'une de ses tournées, en passant devant une blanchisserie, il entend les moqueries des ouvrières au sujet de sa soutane usée, de ses chaussures trouées... Sans se démonter, il entre dans l'atelier, et distribue à chacune des médailles, des images et des chapelets, le tout accompagné de bonnes paroles... et il s'en va en les laissant bouche-bée. A peine s'est-il éloigné qu'il est rejoint par la patronne qui lui dit les larmes aux yeux : « Monsieur l'abbé, voilà 5 francs que nous vous prions d'accepter pour une messe à notre intention. » Elles avaient été gagnées par sa douceur et sa charité !

Jeu : passe à dix (règle du jeu en fin de document). Soit on divise l'équipe en 2, soit on peut jouer avec 2 équipes.

Matériel : un ballon

Poste 8- La dernière communion en prison

Après son arrestation, l'abbé Planchat est incarcéré pendant 39 jours à la prison de Mazas (dans le 12^e arrondissement de Paris). Ils sont 25 hommes de Dieu, chacun dans une cellule étroite. Ils ne peuvent recevoir aucune nouvelle de l'extérieur ni même communiquer entre eux. Aucun d'eux n'a la consolation de célébrer la messe, pas même le dimanche. Le Père se résigne de devoir rester enfermé. Il écrit un grand nombre de lettres dans lesquelles il ne se lamente pas sur son sort, mais plutôt sur le sort de ceux qu'il ne peut plus secourir.

Il a finalement la consolation de recevoir la visite de son frère et de sa mère. Tous ont compris que leur fin approchait. Quelques jours avant leur exécution, les prêtres ont l'immense surprise de pouvoir communier ! Grâce à l'ingéniosité de braves femmes qui ont caché des hosties consacrées bien protégées au fond de petits pots de confiture qu'elles ont eu le droit de leur apporter avec des petits pains !

Jeu : les yeux bandés, les enfants, à tour de rôle, doivent chercher des pots en verres, puis les ouvrir au plus vite pour trouver le « trésor », des hosties cachées dans l'un d'eux

Autre idée, on peut prévoir un kim goût avec différentes confitures.

Matériel : des pots en verre avec couvercle, des ronds blancs, des foulards



Annexes

W	Z	M	L	I	L	L	E	N	U	U
O	R	A	N	M	E	T	Z	B	N	Y
A	R	R	A	S	V	R	O	M	E	S
C	H	A	R	O	N	N	E	A	R	S
A	S	A	I	N	T	E	A	N	N	E
N	A	P	L	E	S	P	A	R	I	S
Z	C	H	A	R	T	R	E	S	E	R
P	S	T	A	N	I	S	L	A	S	K
X	V	A	U	G	I	R	A	R	D	E
M	I	L	A	N	A	M	I	E	N	S
W	O	G	R	E	N	E	L	L	E	X

Trouver les noms des 16 villes où Henri Planchat a vécu ou est passé en voyage.

AMIENS
ARRAS
ARS
CHARONNE
CHARTRES
GRENELLE
LILLE
METZ
MILAN
NAPLES
ORAN
PARIS
ROME
SAINTE ANNE
STANISLAS
VAUGIRARD

W	Z	M	L	I	L	L	E	N	U	U
O	R	A	N	M	E	T	Z	B	N	Y
A	R	R	A	S	V	R	O	M	E	S
C	H	A	R	O	N	N	E	A	R	S
A	S	A	I	N	T	E	A	N	N	E
N	A	P	L	E	S	P	A	R	I	S
Z	C	H	A	R	T	R	E	S	E	R
P	S	T	A	N	I	S	L	A	S	K
X	V	A	U	G	I	R	A	R	D	E
M	I	L	A	N	A	M	I	E	N	S
W	O	G	R	E	N	E	L	L	E	X

Poste 1

Trouver les noms des 16 villes où Henri Planchat a vécu ou est passé en voyage.

AMIENS
ARRAS
ARS
CHARONNE
CHARTRES
GRENELLE
LILLE
METZ
MILAN
NAPLES
ORAN
PARIS
ROME
SAINTE ANNE
STANISLAS
VAUGIRARD

**"Les choses de Dieu se font
d'elles-mêmes et la vraie sagesse
consiste
à suivre pas à pas la Providence."**

**"Veiller à ce que rien, ni dans
mes paroles, ni dans mes pensées,
ne blesse la charité."**

Poste 6- Règle du jeu de saute-mouton

Les joueurs se penchent en avant, tête baissée et les mains fermement sur les cuisses. Ils forment un rang avec suffisamment d'espace entre eux pour pouvoir sauter avec de l'élán. Le dernier du rang commence à sauter.

Il faut courir, s'appuyer sur le dos du « mouton » et passer par-dessus lui en écartant les jambes, ainsi de suite jusqu'à arriver à l'avant du rang. Il faut alors que le sauteur se penche pour que le joueur suivant ait la possibilité d'effectuer le même nombre de saut.

Le jeu se termine quand chaque joueur a sauté sa manche.

Poste 8- Règle du jeu de la passe à dix

Les joueurs sont divisés en 2 équipes, et entrent sur le terrain délimité par des plots. Le but du jeu sera que les joueurs d'une équipe se fassent 10 passes consécutives.

Si la balle tombe, qu'elle est rattrapée en dehors du terrain ou qu'elle est interceptée par un joueur adverse, c'est à l'autre équipe d'essayer de faire 10 passes.

A noter qu'il est possible de taper la balle se situant dans les mains de l'adversaire, tant qu'il n'y a pas de contact physique, et qu'un joueur ayant la balle n'a pas le droit de se déplacer.

Le jeu se termine lorsque l'une des deux équipes a réussi à faire les 10 passes.