

GRAND JEU DE BAKHITA - DE 1H À 1H30

Avec ce grand jeu, les enfants pourront retrouver les différentes étapes de la vie de Bakhita.

7 postes de jeux possibles, chacun tenu par un adulte.

Répartir les enfants pour constituer une équipe par poste : 7 équipes max nommées chacune d'après les lettres du prénom B – A – K – H – I – T + J (de Joséphine, son prénom de baptême).

Chaque équipe a un chef d'équipe (qui peut être le plus jeune, pour changer) et reçoit un tableau d'ordre de passage (en fin de document). Chaque équipe doit attendre la fin du tour pour changer de poste.

Les adultes se répartissent les postes de 1 à 6. Vous pouvez les rendre plus visibles en affichant les numéros écrits ou imprimés en grand sur une feuille A4. Donner à chaque adulte le descriptif imprimé de son poste.

Les adultes veilleront à bien expliquer à chaque équipe le contexte du jeu et son lien avec la vie de Bakhita.

Un gardien du temps signalera la fin de chaque tour (quelques minutes par tour à adapter en fonction du nombre d'enfants). Si certains postes-jeux finissent plus tôt, l'adulte concerné peut improviser un mini cache-cache, un loup, des chants, des devinettes pour faire patienter l'équipe. L'important est que chaque équipe change de poste en même temps, au signal.

Si vous souhaitez attribuer des points, les noter sur les tableaux d'ordre de passages, en valorisant l'esprit d'équipe autant que ses performances.

POSTE 1 : Bakhita a 6 ans, elle est enfant dans son village

Bakhita rend visite à ses amis qui l'attendent dans les différentes cases/maisons du village.

Faire un jeu du facteur en changeant « le facteur n'est pas passé » par « Bakhita n'est pas passée ».

Règles du jeu, pour rappel :

Les enfants s'installent en cercle et s'assoient par terre. L'adulte désigne une « Bakhita » qui se lève et sort du cercle. Tous les autres joueurs ferment les yeux et chantonnent « Bakhita n'est pas passée, elle ne repassera pas. Lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi, dimanche ! » Pendant ce temps la Bakhita tourne autour des enfants avec le mouchoir en main, et doit le déposer derrière un de ces camarades.

À la fin de la chanson / comptine tous les enfants regardent derrière eux pour savoir si la Bakhita est passée, si elle n'est pas passé il faut réitérer la chansonnette. Si elle est passée, l'enfant qui a reçu le mouchoir doit courir après la Bakhita (autour du cercle) pour l'attraper avant que celle-ci ne s'assoie à sa place. S'il l'attrape, la Bakhita s'assoit au centre du cercle, elle sera chandelle. Elle y restera jusqu'à ce que quelqu'un la remplace. Le coureur prend ensuite la place de la Bakhita et ainsi de suite...

Matériel : un tissu ou mouchoir

POSTE 2 : Bakhita a 9 ans, elle est esclave, il faut essayer de la libérer.

Un membre de l'équipe (chacun son tour) se retourne et ferme les yeux.

Les autres font une ronde et se tiennent par la main. Ils représentent la chaîne qui emprisonne Bakhita. Ils doivent ensuite « s'emmêler » le plus possible sans jamais lâcher les mains (passer l'un dessus, l'un dessous, une jambe par-dessus, se retourner, se mettre à genoux, etc.). Le but est de faire comme un gros nœud humain, toujours sans se lâcher les mains. Le joueur isolé peut ensuite revenir pour démêler son équipe, sans détacher les mains. Une fois le cercle rétabli, il peut ouvrir la chaîne et « libérer » symboliquement Bakhita. Un autre joueur va s'isoler et on recommence.

Matériel : aucun

POSTE 3 : Bakhita a 17 ans, elle est nounou.

L'équipe va devoir habiller l'un des enfants qui jouera le rôle de Mimmina, la petite fille dont s'est occupée Bakhita. « Mimmina » est allongée par terre ou assise, l'équipe lui enfle le plus d'habits possibles en certain laps de temps. Le tas d'habits est mis à une certaine distance de Mimmina, les enfants ne pouvant aller les chercher qu'un à la fois, dès que le vêtement précédent est enfilé.

Matériel : un tas d'habits et d'accessoires ne craignant rien (une 15aine de pièces minimum), taille un peu grande si possible (penser à des gants, chaussettes, bonnets, écharpes, sac, ceinture, lunettes, chaussures, etc...). Plus ça fera bibendum, plus ce sera drôle.

POSTE 4 : Bakhita a 19 ans, elle se prépare au baptême.

Bakhita doit apprendre son catéchisme pour se préparer au baptême. Comme elle a beaucoup de mal à lire, les enfants vont l'aider avec des dessins ou des mimes.

Chacun son tour, les enfants piochent un mot qu'ils doivent faire deviner à leur équipe en le dessinant ou le mimant, selon ce qu'il préfère. Attention à ne pas parler !

Matériel : feuilles vierges, si possible tenues verticales par l'adulte pour faciliter le dessin, feutre, étiquettes, boîte ou sachet avec mots à piocher (à imprimer en fin de document).

POSTE 5 : Bakhita a 26 ans, elle fait sa prise d'habits de religieuse.

Les enfants, chacun leur tour, les yeux bandés et après avoir tourné sur eux-mêmes, doivent aller positionner la coiffe de Bakhita et son médaillon au bon endroit.

Matériel : Portrait de Bakhita imprimé en A3, Coiffe de religieuse et médaillon imprimés et découpés, bandeau pour cacher les yeux, pâte à fixe.

POSTE 6 : Bakhita a 30 ans, elle est cuisinière de son couvent.

Les enfants vont aider Bakhita à aller chercher tout ce dont elle a besoin pour préparer le dîner.

Faire une course relais en demandant aux enfants d'aller chercher l'un après l'autre un outil ou un ingrédient, disposés à quelques dizaines de mètres.

Matériel : liste des éléments à demander aux enfants, éléments imprimés ou « en vrai », c'est encore mieux (casserole, cuiller, pomme de terre, poireaux, sel, chocolat, etc...). (éléments à imprimer en fin de doc). Prévoir environ deux éléments par enfants pour que chacun coure deux fois.

POSTE 7 : Bakhita a 50 ans, elle est portière.

Bakhita est fatiguée, alors elle devient portière et s'occupe d'accueillir les visiteurs du couvent.

Un enfant est assis, les yeux bandés. Les enfants de son équipe s'approchent et se laisse toucher le visage. Si l'enfant est reconnu, il peut « entrer dans le couvent », sinon il retourne faire la queue pour retenter d'être reconnu.

Matériel : un bandeau

Équipe B

Poste	Points	Commentaire
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		

Équipe A

Poste	Points	Commentaire
2		
3		
4		
5		
6		
7		
1		

Équipe K

Poste	Points	Commentaire
3		
4		
5		
6		
7		
1		
2		

Équipe H

Poste	Points	Commentaire
4		
5		
6		
7		
1		
2		
3		

Équipe I

Poste	Points	Commentaire
5		
6		
7		
1		
2		
3		
4		

Équipe T

Poste	Points	Commentaire
6		
7		
1		
2		
3		
4		
5		

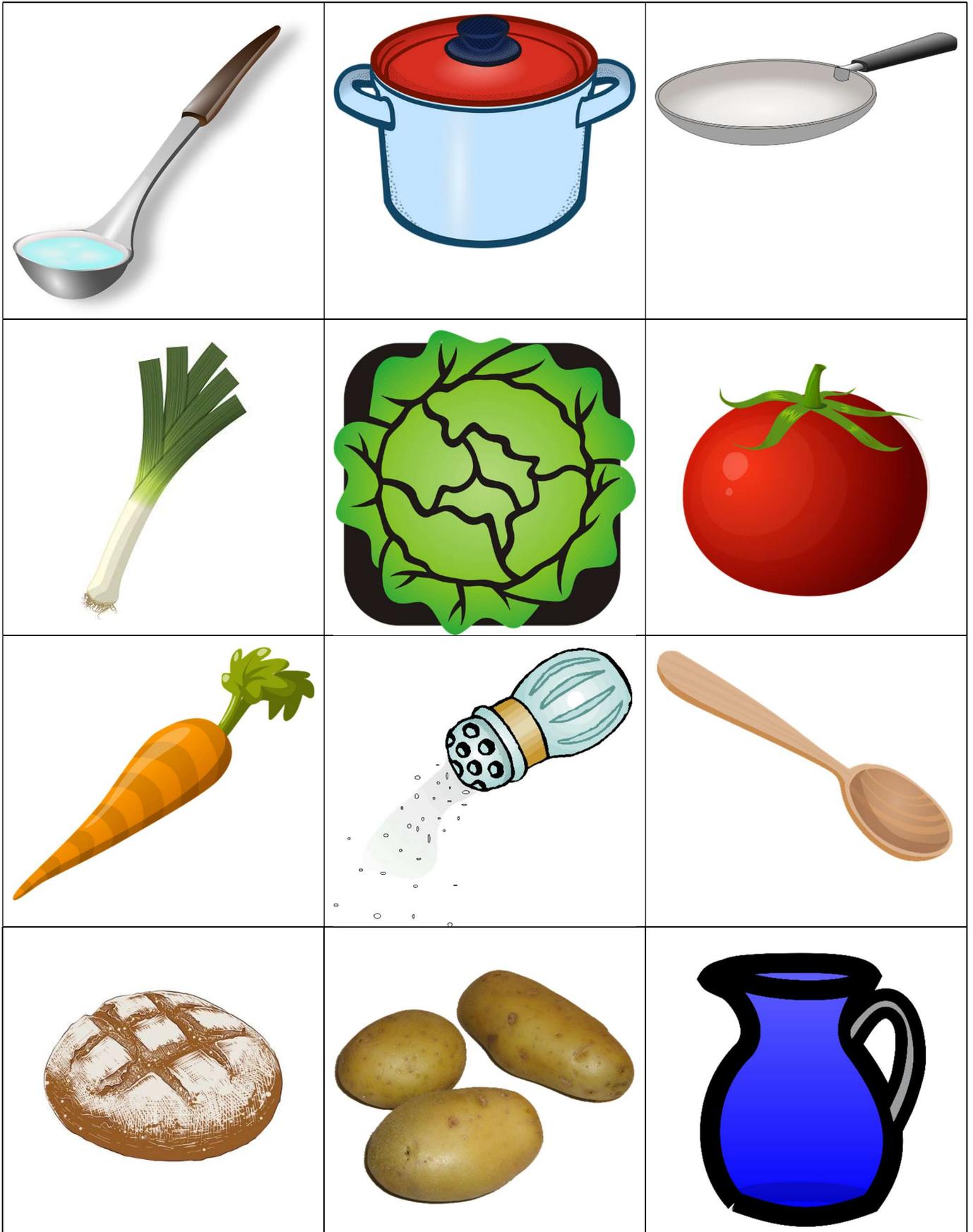
Équipe J

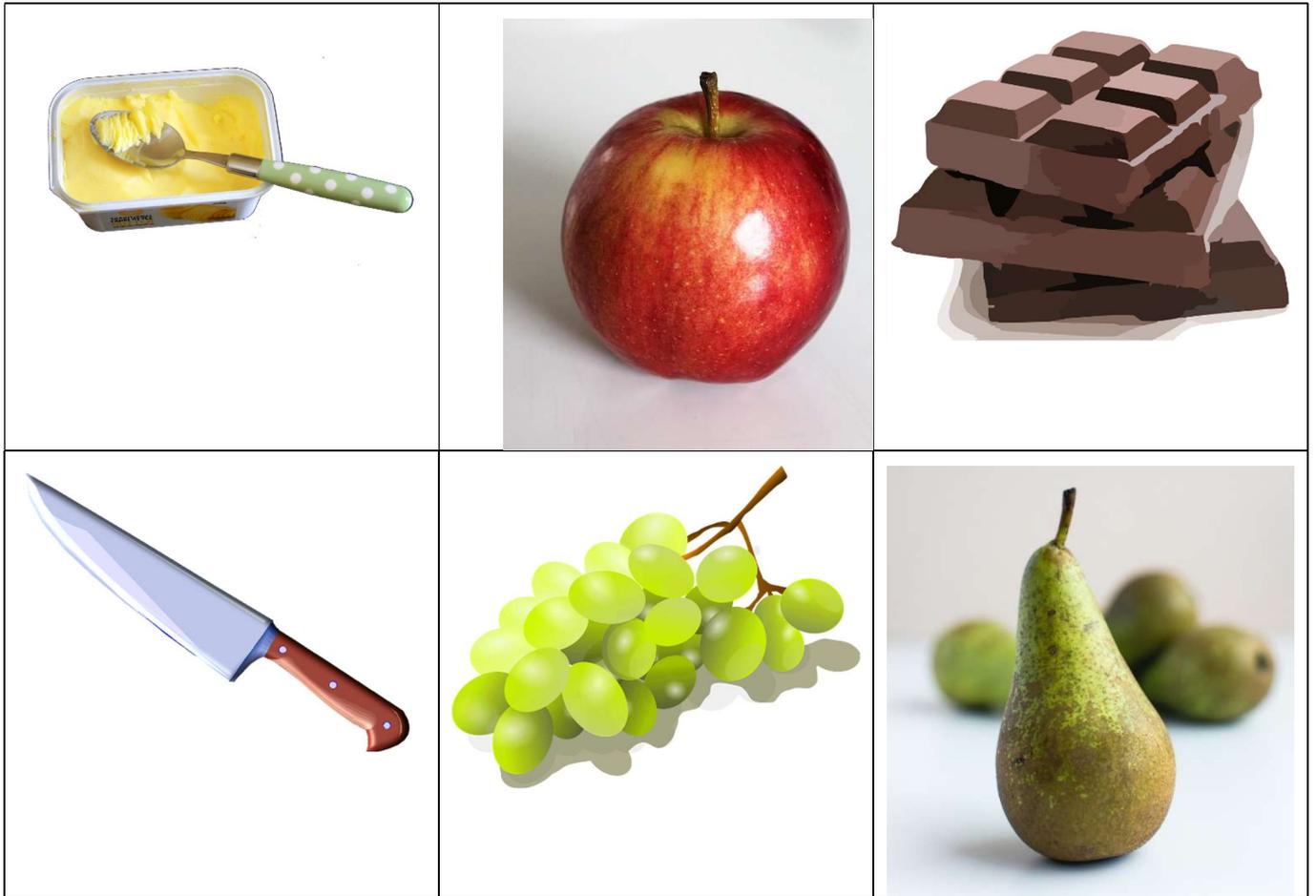
Poste	Points	Commentaire
7		
1		
2		
3		
4		
5		
6		

POSTE 4 – MOTS A FAIRE DEVINER

MESSE	CIERGE	BIBLE	MIRACLE
JESUS	EAU	PRIERE	ESPRIT-SAINT
CHANT	COMMUNION	EGLISE	PÉCHÉ
RELIGIEUSE	CROIX	CŒUR	AMOUR

POSTE 6 – ELEMENTS DE LA CUISINE





Liste des éléments :

Couteau

Raisin

Pomme

Poire

Chocolat

Beurre

Tomate

Carotte

Poireaux

Marmitte/Casserole

Poêle

Pomme de terre

Cuiller en bois

Louche

Sel

Salade,

Pain

Eau

POSTE 5 : JEU DE LA PRISE D'HABITS

(Cette page et la suivante à imprimer en A3)



