

GRAND JEU SUR L'ESPRIT SAINT

La flottille des amis de Dieu est au port de ???, elle se prépare à prendre le large afin d'aller sur la petite île où se trouve le phare de la Mission.

Les 4 bateaux de la flottille vogueront à l'aide de 4 voiles, poussées par le vent de l'Esprit-Saint ; et il est nécessaire que tout soit prêt pour cette grande aventure.

Dans chaque bateau, il y a un équipage composé du capitaine de bateau, du second et de matelots. (rôle de chacun cf. cartes prévues pour cela)

Le capitaine du port, avec sa tenue de marin, va demander à chaque équipage de passer par 4 balises afin de vérifier que tout est bien prêt pour partir en haute mer.

Il y aura donc une épreuve à faire au passage de chacune des balises.

Mais, sur le parcours dans le port, avant d'atteindre les balises, le capitaine du port vérifiera les connaissances de navigation, c'est-à-dire sur l'Esprit-Saint.

Quand la balise sera validée, l'équipage hissera une voile sachant que le nom des voiles correspondant aux balises est : Esprit-Saint **en nous**, Esprit-Saint et **prière**, Esprit-Saint et **Église**, Esprit-Saint et **Mission**.

Sur ce parcours de balise en balise, **le doute** peut arriver : il y aura donc une épreuve permettant de retrouver la foi et la confiance avec des épreuves sportives ou autres.

Le déplacement de balise en balise se fait grâce au nombre que l'équipage obtient en jetant un dé.

Le dé est jeté devant le capitaine du port.

- Si l'équipage tombe sur **le 2, le 4, ou le 6**, il gagne un élément (fruit de l'Esprit-Saint) nécessaire pour hisser sa voile : il y en a 4 pour une balise. Le capitaine du port donne une « pastille » (gommette de couleur) Dès que l'équipage a ses 4 pastilles d'une même balise, il va pouvoir passer l'épreuve correspondant à cette balise. Elle va alors à la balise pour passer l'épreuve.

- Si l'équipage tombe sur le **1 ou le 3**, c'est qu'il est dans le **doute** : il va passer une épreuve sportive.

- Si l'équipage tombe sur le **5**, il passe son tour.

Lorsqu'une équipe a validé ses 4 balises et rapporté ses 4 grands-voiles, elle est prête pour son grand départ en mission vers le phare de la mission.

Le jeu est terminé lorsque la flotte est prête à partir. On se partage un goûter ou un apéritif avant que le capitaine du port donne le feu vert pour le départ.

Matériel :

- ▶ Déguisement du capitaine du port
- ▶ Un dé + un plateau de jeu pour lancer le dé : la capitainerie du port
- ▶ 4 cartes balise Esprit-Saint **en nous**, 4 cartes balise Esprit-Saint **et Église**, 4 cartes balise Esprit-Saint **et prière**, 4 cartes balise Esprit-Saint **et mission**
- ▶ 4 dessins du bateau
- ▶ 4 voiles **prière**, 4 voiles **Eglise**, 4 voiles **mission**, 4 voiles **en nous**.
Si on ne veut pas faire ces voiles, il suffit que l'équipage écrive le nom de sa voile sur son dessin et la colorie. Prévoir des crayons de couleur ou feutres.
- ▶ Pastilles autocollantes de couleurs pour mettre sur les cartes balises
- ▶ 4 stylos

- ▶ 4 fiches « les membres de l'équipage »
- ▶ Cartes des symboles de l'Esprit-Saint pour l'épreuve Esprit et prière
- ▶ Matériel pour le jeu des dons du Saint-Esprit (cibles,...)
- ▶ 4 photocopies du texte à trous pour l'épreuve Esprit et Église
- ▶ 4 photocopies des mots cachés pour l'épreuve Esprit en nous
- ▶ Matériel sportif pour l'épreuve doute (selon vos choix...)

6 (ou 5) animateurs :

- Le capitaine du port (animateur du jeu)
- 4 animateurs pour les épreuves des balises (on peut mettre le même animateur pour Esprit et Église et Esprit en nous)
- 1 animateur pour les épreuves du doute

Epreuves :

▶ Les balises

- Esprit-Saint **en nous** : mots cachés.

Fournir la feuille et le stylo

- Esprit-Saint et **prière** : mime des symboles de l'Esprit Saint

Un membre de l'équipage tire une carte symbole et doit le mimer aux autres qui doivent le reconnaître

- Esprit-Saint et **Église** : texte à trous

Fournir la feuille et le stylo

- Esprit-Saint et **mission** : jeu des dons du Saint Esprit.

Préparer les cibles, boules et sarbacanes.

On peut aussi utiliser une cible circulaire avec flèches ou balles à scratch en la divisant circulairement en 7, chaque tranche correspondant à un don de l'Esprit. Il faut que l'équipage ait atteint avec la balle à scratch ou la flèche chacune des 7 tranches.

Une fois l'épreuve validée, le capitaine du bateau reçoit la voile de sa balise (mission, prière, en nous, Église). Si on n'a pas ces voiles, ils écrivent le nom de la voile sur le dessin et ils la colorient.

▶ Le Doute

Différentes épreuves sportives ou Kim goût ou autre...

Parcours à cloche pied, sur échasses, brouette, sac de course en sac, saut à la corde...

Déroulement :

- Constituer 4 équipages. Donner à chaque équipage le dessin de son bateau et ses 4 cartes balises. Chacun reçoit son rôle dans l'équipage (cf. fiche « les membres de l'équipage »).
- Chaque équipage lance le dé à tour de rôle devant le capitaine du port.

Il est préférable de prévoir un ordre de passage pour les balises, en numérotant les cartes balises des équipages de sorte qu'ils se succèdent pour chaque épreuve.

A la fin du jeu, en attendant les autres équipes l'animateur peut prendre le temps de vérifier par quelques questions ce que les enfants ont retenu de l'Esprit Saint.

