

GRAND JEU LA MISERICORDE

But du jeu : chaque équipe doit être la plus miséricordieuse possible, et finir avec la corde la plus longue.

Déroulé du jeu : Former des équipes non mixtes. Privilégier un nombre pair (à voir en fonction du nombre d'enfants) équipes de filles et de garçons

Les équipes vont tourner de jeu en jeu, et être à chaque fois confrontées à une 2^e équipe. Chaque épreuve dure environ 8/10 minutes.

A 6 /8 minutes : au son d'une cloche ou d'un autre instrument, on arrête le jeu et on prend le temps de s'évaluer.

A 8/10 minutes, au son suivant, on passe au jeu suivant, toujours avec la fiche d'évaluation de l'équipe. 6 épreuves, soit 6 postes = 6 adultes. 6 épreuves pendant lesquelles il faudra être l'équipe la plus joyeuse, la plus fair-play et la plus fraternelle.

Que gagnent-ils ? Des ficelles de longueur différente en fonction de leur attitude : chaque équipe s'évaluera à la fin de chaque jeu. En fonction de ce qui a été décidé :

- Avons-nous été joyeux ?
 - Si bof, ils gagnent une ficelle de 20 cm
 - Si c'est « peut mieux faire », ils gagnent une ficelle de 30 cm
 - Si c'est satisfaisant, ils gagnent une ficelle de 40 cm
- Avons-nous été fair-play ?
 - Mêmes réponses qu'au dessus...
- Avons-nous été fraternels ?
 - idem

A la fin : chaque équipe accroche les bouts de laine les uns aux autres.

L'équipe gagnante est celle qui aura le fil le plus long !

Epreuve 1 : jeu des ténèbres et des lumières

Disposer d'un côté le dessin d'un nuage qui représente les ténèbres et de l'autre côté le dessin d'un soleil qui représente la lumière.

Placer les équipes à distance.

Placer chacun son tour en un minimum de temps le mot pioché et le mettre soit sur le nuage, soit sur le soleil. L'enfant doit se rendre devant le dessin soit en courant, soit à cloche pieds, soit à 4 pattes.

Liste des mots : mal, péché, bonté, violence, partage, écoute, Dieu, mauvais, service, amour, égoïsme, haine, pardon, Jésus, tricherie, bienveillance, miséricorde, amour, justice, etc...

Matériel : un nuage et un soleil (à la fin du document), les mots de la liste en 2 exemplaires

Epreuve 2 : 2 jeux

1/ Attacher les foulards aux mains de chaque membre de son équipe le plus vite possible pour former une chaîne.

2/ S'attacher les pieds avec les foulards, former une ligne et faire un petit parcours tous ensemble.

Matériel : 8 foulards par équipe

Epreuve 3 : Les balles brûlantes

Le but du jeu est d'avoir dans son camp moins de balles que l'équipe adverse.

Délimiter le terrain en 2 camps.

Les enfants 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). Donc au signal de fin, on arrête de lancer.

Dispositif :

- 2 équipes de 6-7 joueurs.
- Terrain 20 x 30 m ou 10 x 15 m (espace clos de préférence dans l'herbe à diviser en 2 : un territoire par équipe.
- Une balle par enfant
- Durée : 2 manches de 3 minutes

A la fin, on compte le nombre de balles qui sont dans chaque territoire.

Matériel : une vingtaine de balles légères type Ikéa, de quoi marquer au sol les 2 camps

Epreuve 4 : Le hand'pomme

Préparation : Un terrain (taille modulable en fonction du nombre de participants).

De chaque côté du terrain, placez une chaise. Placez un gardien de chaque équipe sur une des chaises. Le but du jeu est d'envoyer le ballon dans les mains de son gardien qui n'a pas le droit de décoller les pieds de sa chaise.

Chaque équipe peut se faire des passes mais dès qu'un joueur a le ballon il doit s'arrêter de marcher. Dès qu'un gardien attrape un ballon, on comptabilise "une pomme" pour l'équipe (d'où le nom du jeu) et on donne le ballon à l'équipe adverse qui repartira de la chaise où la pomme a été gagnée. A la fin de la partie on comptabilise l'équipe qui a le plus de pommes, pour connaître l'équipe gagnante.

Matériel : 2 chaises, 1 ballon et de quoi marquer les limites du terrain

Epreuve 5 : Mimes

Mime sur les qualités de la charité (1 Co 13, 4-7)

Mime à 2 : un de chaque équipe doit faire deviner à l'autre une des phrases ci-dessous. (les mots entre parenthèses sont censés aidés, car les phrases sont difficiles !)

La 1ère équipe qui a trouvé a un point :

1. La charité prend patience (patience)
2. La charité rend service (service)
3. La charité ne jalouse pas (gratitude)
4. La charité ne se vante pas, ne se gonfle pas d'orgueil (humilité)
5. La charité ne fait rien d'inconvenant (bienséance)
6. La charité ne cherche pas son intérêt (désintérêt)
7. La charité ne s'empporte pas (calme)
8. La charité n'entretient pas de rancune (être bon)
9. La charité ne se réjouit pas de ce qui est injuste, mais elle trouve sa joie dans la vérité (juste)
10. La charité excuse tout (bienveillance)
11. La charité fait confiance en tout (confiance)
12. La charité espère tout (espérance)
13. La charité supporte tout (endurance)

Matériel : les 13 phrases photocopiées et découpées, pour le tirage au sort

Epreuve 6 : Pardon et Charité

Il y a 2 équipes, l'équipe Pardon et l'équipe Charité.

Le jeu consiste en une prise de foulard. Chaque équipe a un mot « fétiche » :

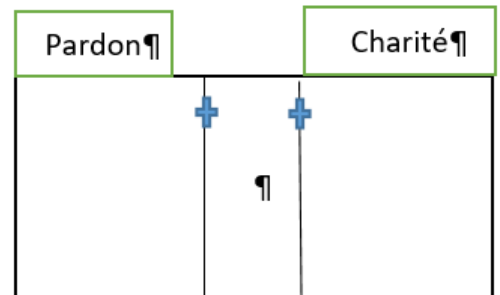
- Les disciples de Jean : PARDON
- Les disciples de Paul : CHARITE

Chaque pardon a en face de lui une charité. Mais ils sont retournés dos à dos (1m de distance.)

Un adulte invente une histoire en employant de temps en de temps ces mots « pardon » et « charité ».

Quand l'équipe Pardon entend son mot fétiche, les enfants doivent chacun attraper les membres de l'équipe Charité en face d'eux. Ils peuvent l'attraper tant qu'elle est dans le terrain délimité.

On compte les points.



Matériel : 16 foulards, de quoi délimiter un terrain de jeu

Epreuve 1 : Modèle de nuage à utiliser (à agrandir)



Mal péché bonté violence partage écoute
 Dieu mauvais service amour égoïsme
 haine pardon Jésus tricherie bienveillance
 miséricorde amour justice



Epreuve 5 :

1/La charité prend patience (patience)

2/La charité rend service (service)

3/La charité ne jalouse pas (gratitude)

4/La charité ne se vante pas, ne se gonfle pas d'orgueil (humilité)

5/La charité ne fait rien d'inconvenant (bienséance)

6/La charité ne cherche pas son intérêt (désintérêt)

7/La charité ne s'emporte pas (calme)

8/La charité n'entretient pas de rancune (être bon)

9/La charité ne se réjouit pas de ce qui est injuste, mais elle trouve sa joie dans la vérité (juste)

10/La charité excuse tout (bienveillance)

11/La charité fait confiance en tout (confiance)

12/La charité espère tout (espérance)

13/La charité supporte tout (endurance)