GRAND JEU SAINT JEAN-MARIE VIANNEY

But du jeu : aller à la rencontre du saint Curé d'Ars en s'amusant.

Déroulement du jeu : jeu à poste qui nécessite de mettre les enfants en équipes, et de placer un animateur pour chacun des 10 postes. Plus un adulte pour animer le jeu et faire tourner les équipes. 2 possibilités : soit les équipes tournent toutes en même temps, et font les jeux en un temps imparti (10-15 mn), soit on les laisse tourner à leur rythme. On peut aussi organiser le jeu avec 5 adultes, qui tiennent les postes de jeu de 1 à 5, puis après une pause, redémarrer avec les jeux de 6 à 10.

Poste 1 : L'enfance de Jean-Marie
Jean-Marie est un enfant gai, vif, boute-en-train. Il se met en colère facilement, mais il apprend à contrôler son caractère ! Dès l'âge de 3 ans, il accompagne sa maman à la messe tous les matins. Un jour, une dispute éclate avec sa petite sœur Marguerite, qui veut lui prendre son chapelet. Il finit par céder parce que sa Maman le lui demande. Mais il est tellement triste que pour le consoler, elle lui offre une petite statue de la Vierge Marie. Il ne s'en sépare plus, il dort même avec !

Jeu : Fabriquer un chapelet : préparer un jeu d'adresse avec des cibles (cerceaux, seaux, bassines…) et selon leur emplacement, leur attribuer des points : 1, 2 ou 3. Les enfants lancent une balle à tour de rôle dans l'un des récipients et obtiennent des points qui leur permettront de gagner des perles. Avec les perles gagnées, l'équipe pourra fabriquer (rapidement) un chapelet.
Matériel : 53 perles pour les JVSM, 6 perles pour les NP, 1 croix pour le Credo, et de la ficelle fine
3 balles de tennis, des récipients divers

Poste 2 : Jean-Marie et les études pour devenir prêtre
Jean-Marie a le désir de devenir prêtre… mais pour cela il faut faire des études ! Avant 17 ans, il n'a que rarement été à l'école. Il sait juste lire et écrire, alors il va lui falloir étudier beaucoup plus que les autres. Et surtout le latin, car les cours sont dispensés en latin. Il a beau travailler dur, un jour un professeur lui déclare qu'il est d'une nullité décourageante ! Mais grâce à l'insistance de l'abbé Balley, on reconnaîtra sa grande piété et il sera finalement ordonné prêtre à l'âge de 29 ans.

Jeu : Du latin partout ! Remplir le tableau avec la signification des mots latin que nous utilisons dans le langage courant actuel. On peut donner les mots et explications comme récompense après des questions simples de maths, de français...
Matériel : le tableau vide photocopié et les mots et explications (voir les annexes en fin de document)

Poste 3 : Jean-Marie devient déserteur
A l'automne 1809, Jean-Marie doit interrompre brutalement ses études, car il doit partir se battre comme soldat dans l'armée de Napoléon. On raconte alors qu'avant de partir, il rentre dans une église pour confier cette nouvelle vie qui lui déplaît au Seigneur. Il en aurait oublié l'heure et aurait perdu la trace de son régiment. Incapable de les rattraper, il n'aurait eu que le choix de se cacher. Pendant 14 mois, il reste dans un village sous le nom de Jérôme Vincent. Il rend service, et il devient même maître d'école !

Jeu : Cache-cache. Pour commencer une partie de cache-cache, il faut désigner le chercheur. Ce dernier se mettra dans un lieu défini au préalable et comptera jusqu'à 30 en fermant les yeux, et cela, à voix haute. Pendant ce temps, les autres joueurs auront 30 secondes pour aller se cacher tout en restant

discrets et silencieux afin de ne pas se faire repérer. Quand le décompte du chercheur est fini, le chercheur doit dire « Prêt pas prêt, j'arrive ! », puis doit partir à la recherche de ses copains. Le premier joueur qu'il trouve sera le prochain chercheur et ce sera aussi lui le perdant de la partie.
Matériel : aucun

Poste 4 : L'abbé Vianney arrive à Ars
Trois ans après son ordination, l'abbé Vianney arrive dans le petit village d'Ars. Il n'y a que 230 habitants, peu de monde à la messe et une petite église en mauvais état. Mais qu'à cela ne tienne, il commence par prier, et petit à petit les choses changent. Et très vite son église déborde de paroissiens pour la messe du dimanche.

Jeu : Les chaises musicales. Installer des chaises en rond, une de moins que le nombre d'enfants présents (ou bien des cartons, des foulards…) On chante des chants chrétiens et on tourne autour des chaises. Quand l'animateur siffle ou crie un signal convenu, chacun doit s'assoir 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.
Matériel : des chaises, ou des cartons, une playlist

Poste 5 : Le Curé d'Ars s'occupe des orphelins
A cette époque, beaucoup de parents pauvres abandonnent leurs petites filles. Alors l'abbé Jean-Marie décide de fonder un orphelinat qu'il appelle La Providence. Il veut que les fillettes soient instruites pour avoir un bon métier plus tard. L'orphelinat est pauvre et la situation parfois difficile. Mais l'ambiance y est toujours joyeuse. Un jour, alors qu'il manque un lit pour coucher une enfant, le curé d'Ars dit à Catherine, une jeune femme généreuse qui l'aide à tenir la maison : « Il ne reste plus de lit ? Mais il y a encore le vôtre ! »

Jeu : Les balles brûlantes. Il faut se débarrasser des balles qui brûlent en les renvoyant à l'adversaire. Diviser l'équipe en 2 petites équipes. Délimiter le terrain en deux grands camps. Les enfants doivent se débarrasser de leurs balles (elles brûlent !) le plus vite possible en les envoyant dans le camp adverse. L'équipe gagnante est celle qui a le moins de balles dans son camp quand l'animateur siffle la fin (environ 3 minutes). Toute balle lancée en dehors du camp adverse doit retourner d'où elle vient ! Revanche possible !
Matériel : soit des balles de tennis, soit 1 paire de chaussettes par joueur roulée en boule

Poste 6 : Un pasteur des âmes
Tout ce qu'il fait, Jean-Marie le confie dans la prière. Il présente au Seigneur toutes ces âmes dont il a la charge. Aussi les villageois voient-ils leur curé entrer dans l'église dès 4 heures du matin pour démarrer sa journée en priant. Là, il prie longtemps, à genoux sur les dalles froides, devant le Saint-Sacrement. Puis il célèbre la messe. Et entre ses visites paroissiales, il revient fréquemment dans l'église pour prier… jusqu'au soir où il récite encore le chapelet avant de passer du temps devant le Saint-Sacrement.

Pause au coin prière : Installer dans un endroit calme une belle image du saint Curé d'Ars. Mettre à disposition des petits papiers sur lesquels les enfants pourront écrire les prénoms de ceux pour lesquels ils veulent prier. Ils terminent en lisant ensemble une prière.
Matériel : photocopies de la prière (en fin de document)

Poste 7 : Des miracles à Ars !
Il se passe plein de belles choses à Ars tant que l'abbé Vianney y est curé ! Un paysan dira de lui : « Ce n'est pas étonnant qu'il fasse des miracles. C'est un serviteur de Dieu, et Dieu obéit à ses serviteurs. » Jean-Marie n'admettra jamais que c'est par lui que Dieu fait des miracles, il dira que c'est grâce à sainte

Philomène, qu'il aime beaucoup ! De nombreux corps et des cœurs guérissent. Plusieurs fois à l'orphelinat, alors qu'il n'y a plus de farine le matin, quand vient le midi, la femme qui vient pour faire à manger constate que la grange regorge de farine…

Jeu : Jeu de kim. Etaler devant les enfants une quinzaine de petits objets. Laisser une minute aux enfants pour les mémoriser, puis les enfants ferment les yeux, l'adulte retire un objet, et les enfants doivent deviner lequel a été caché. On peut corser l'affaire en mettant les objets dans un sac en tissu opaque, et les enfants, en touchant ce qu'il y a dans le sac, doivent dire quel objet n'y est plus.
Matériel : quinze petits objets et un sac en tissu opaque

Poste 8 : Le Curé d'Ars confesse
Peu à peu, les habitants d'Ars changent. On ne vole plus au marché, comme on le faisait auparavant, on ne dit plus du mal de son prochain. Et surtout on vient se confesser. L'abbé passe des heures et des heures à donner l'absolution aux centaines de personnes qui se pressent devant le confessionnal. Il console, il apporte la paix à chacun, il lit même dans les âmes les péchés que l'on n'ose pas avouer. Pour expliquer comme le péché est mauvais, il utilise cette image : « L'âme dans le péché, c'est comme une bête pourrie qu'on traine par forte chaleur d'été. »

Jeu : Deux phrases à découvrir (avec 2 codes différents)
« Le Bon Dieu est la joie de ceux qui l'aiment. » Le code pour cette phrase est : des mots inutiles ont été intercalés entre chacun des mots du message. Il faut donc supprimer un mot sur 2.
« Le Bon Dieu est bien bon, il a soin de ses pauvres. » Le code pour cette phrase : un parasite s'est glissé entre toutes les lettres du message (toujours la même lettre, qui apparaît un peu trop souvent !). Les lettres ont ensuite été regroupées par 4.
Matériel : photocopie des énigmes, crayons de papier et gomme

Poste 9 : Rien n'est trop beau pour célébrer la messe !
Quand l'abbé Vianney arriva à Ars, l'église était dans un piteux état. Pour lui, la beauté de l'église exprime d'abord la grandeur de Dieu et appelle au respect ceux qui y pénètrent. Il donc commence par changer l'autel, puis il renouvelle les vêtements et objets liturgiques. Il achète ce qu'il y a de plus beau. Puis il s'attaque au bâtiment, en lui ajoutant un nouveau clocher. Il agrandit la chapelle de la Vierge Marie, il ajoute deux chapelles, l'une dédiée à saint Jean-Baptiste et l'autre à sainte Philomène. Il trouvait toujours à embellir, à agrandir, à arranger. Il appelait ces travaux « faire le ménage du Bon Dieu ».

Jeu : Créer de beaux objets liturgiques. Avec de la pâte à modeler ou de la pâte à sel, créer une patène, un calice, des burettes, un ostensoir…
Variante : un puzzle à reconstituer
Matériel : pâte à modeler (ou pâte à sel) ou image pour un puzzle (en fin de document)

Poste 10 : Patron de tous les curés de l'univers
Les journées entières passées au confessionnal, pratiquement sans rien manger, et le manque de sommeil épuisent le saint Curé d'Ars à tel point qu'il tombe malade. Au prêtre venu lui apporter l'eucharistie, il murmure : « Que le Bon Dieu est bon, quand on ne peut plus aller le voir, c'est lui qui vient. » Il meurt le 4 août 1859 à l'âge de 73 ans. Le Pape Pie XI le canonise en 1925 et le déclare « patron de tous les curés de l'univers en 1929.

Jeu : L'anneau mouvant. 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 cercle marqué au sol.

Au signal du départ, chacun se met à tirer sur la corde pour amener les autres vers le rond central. Le joueur qui pénètre dans ce rond est éliminé. Le dernier joueur présent gagne.
Matériel : craie, corde

Annexes

Poste 2
Mots et significations à découper :

Agenda	Vient du verbe « agere » (« agir, faire ») et signifie « les choses à faire »
Aquarium	Dérivé de « aqua », « l'eau »
Biceps	Signifie « deux têtes » car ce muscle comporte deux parties
Cumulus	Signifie « amas », parfait pour ce nuage en forme de mouton
Intérim	Signifie « pendant ce temps », est aujourd'hui utilisé pour dire « mis à disposition pour une courte durée »
Lavabo	Vient du verbe « lavare » et signifie « je laverai »
Maximum	C'est la chose la plus grande
Prospectus	Veut dire « vue d'ensemble »
Quiproquo	Vient de « quid pro quo », qui veut dire « quelque chose pour quelque chose »
Vidéo	Veut tout simplement dire « je vois »
Grosso modo	Signifie d'une manière grossière », sans entrer dans le détail
Vice versa	Signifie « l'ordre étant tourné » ou « réciproquement »

Nom	Signification

Poste 6

Saint Jean-Marie Vianney,
montrez-moi le « chemin du Ciel »,
le chemin de la vie avec Dieu.
Donnez-moi le bonheur d'aimer Jésus et de le faire aimer.
Apprenez-moi à aimer toujours plus le sacrement de l'Eucharistie et celui du pardon.
C'est là que je vais rencontrer Jésus et recevoir son amour.
Faites-moi découvrir que l'Evangile est un guide pour aimer et servir les autres avec joie, surtout les plus pauvres.
Vous êtes un modèle pour tous les prêtres,
je viens vous prier pour eux,
surtout pour ceux que je connais.
Saint Curé d'Ars,
faites grandir en moi le désir d'être un saint.
Amen.

Poste 8

ALLEZ LE LION BON CHATEAU DIEU MAMAN EST CIEL LA VOITURE JOIE EXERCICE DE SALUT CEUX FLEURS QUI VOYAGES L'AIMENT.

Code : les mots jouent à saute-mouton

LEMB OMND IEMM UMES TBMI EMNB ON,MI LAMSO MIND MESM ESPM AUMV MRME MS.

Code : 4 à 4, est-ce trop ?

Poste 9