

GRAND JEU SUR LES VERTUS

Règle du jeu

- Ce jeu est conçu pour n'importe quel nombre d'enfants.
- 13 jeux sont disponibles : en choisir entre 6 et 9 selon le temps disponible. Prévoir au minimum autant de jeux que d'équipes.
- Les adultes sont aux postes. Les équipes d'enfants tournent seules si possible dans le même ordre pour éviter les « trous » et files d'attente... Un maître du temps signalera la fin du temps imparti et le roulement des équipes. (à vous de voir selon le temps prévu pour le grand jeu)
- Chaque adulte aura de quoi mesurer le temps (trotteuse ou chrono sur téléphone), une feuille de décompte des points, un stylo. **Il prendra soin d'accueillir l'équipe, de noter son nom et de bien rappeler à chaque fois la vertu mise en œuvre dans le jeu.**
- Mettre les enfants par équipes de 6/8, si possible un nombre pair.
- Nom d'équipes possibles : L'audace, La bienveillance, Le courage, La persévérance, L'humilité, L'amitié, La Fraternité, La maîtrise de soi, ...
- On peut donner « une feuille de route » à chaque équipe en fonction du nombre, sur laquelle seront marqués les points obtenus. Pour chaque jeu, l'équipe se coupe en deux : les 1/2 équipes se feront face, on note le meilleur temps.
- Pour le barème de points : à la fin, en fonction des temps notés ou observations des équipes, chaque responsable de stand attribuera : 4 points pour l'équipe gagnante, 2 points pour la deuxième (par exemple, pour le jeu n°1 on évaluera la prudence), 2 points pour l'esprit de camaraderie, 2 points pour le respect des règles. On peut aussi retirer des points si le mauvais esprit règne, si les enfants trichent...
- Récompense : un grand paquet de bonbon pour l'équipe gagnante qu'elle pourra... distribuer à tout le monde ! ;)

Présentation du jeu aux enfants :

Est-ce que vous voulez devenir les champions ? Des champions de sainteté ?

Oui ?

Alors bienvenue à cette grande séance d'entraînement ! Vous allez bien muscler chacune de vos vertus pour devenir des combattant pour Jésus !

Vous êtes prêts ?

- constitution des équipes, attribution des noms (possibilité de leur distribuer **des brassards de couleur** pour les distinguer)
- explication des règles du jeu

1- La tour- Vertu : la prudence

Avec des lumignons vides ou des Kappla, construire la tour la plus haute.

Chaque équipe a le même nombre de Kappla. On compte la hauteur de la tour.

Matériel : des lumignons vides ou des Kappla, un mètre

2- Parcours d'obstacles- Vertu : la prudence

Parcours à effectuer le plus vite et le plus prudemment possible avec des obstacles et des objets à ne pas faire tomber. Si un objet tombe, retour au point de départ (autorisé maximum trois fois).

Matériel : planches, boîtes à chaussures vides, chaises...

3- Le petit trou- Vertu : la prudence

Chaque équipe a un grand tissu avec un trou fait dans le tissu (trou de la taille d'une balle de ping-pong). Tendre le tissu pour réussir à faire tomber la balle dans le trou le plus vite possible.

Chaque enfant se place à un coin du tissu et on commence quand la balle est au centre de chaque tissu. On a le droit de ramasser la balle si elle tombe par terre et la remettre au centre du tissu.

La 1ère équipe qui réussit gagne 2 points. Les 2 autres points sont pour la revanche.

Matériel : 2 vieux tissus avec un petit trou, 2 balles de ping-pong

4- Le jeu de Mikado- Vertu : la tempérance

Retirer une à une les baguettes sans faire bouger les autres. Ce peut être un enfant parmi les plus grands qui fait l'arbitre.

Matériel : un jeu de Mikado

5- Le jeu des souffleurs- Vertu : la tempérance

But : adapter son souffle pour réussir l'épreuve !

Sur une table remplie de mouchoirs en papier, les joueurs doivent en soufflant retourner les mouchoirs sur lesquels sont écrites des vertus. Pas le droit d'utiliser les mains. Si les mouchoirs tombent par terre, l'adulte les remet au centre de la table.

Matériel : des mouchoirs en papier jetables très légers (bas de gamme !), un crayon

6- Les barbichettes- Vertu : la tempérance

Jeu de « je te tiens par la barbichette ». Chacun peut faire 3 parties contre des adversaires différents.

Points : 1 point pour celui qui a gagné. On comptabilise les points ensuite.

Matériel : aucun

7- Le jeu des mouches- Vertu : la prudence

Les joueurs forment un cercle et se tiennent debout, les mains fermées. Le meneur se tient au centre. Il lance la balle à l'un des joueurs. Celui-ci doit l'attraper, lui relancer, et refermer ses mains. Il a alors gagné une mouche supplémentaire. Parfois, le meneur fait des feintes et il commence son geste mais il retient la balle. Le joueur qui a alors ouvert ses mains a perdu toutes ses mouches.

Chaque joueur a, au début de la partie, un capital de 10 mouches.

Matériel : une balle ou un ballon

8- Jeu des paires- Vertu : la justice

But : Rapidité pour rendre la justice.

Une équipe a le jeu de cartes jaune, l'autre le jeu de cartes orange.

On distribue aux enfants et aux adultes toutes les cartes (cartes représentant le nom des vertus et un symbole). Retrouver dans son équipe les paires le plus vite possible et les poser sur une table

La 1ère équipe qui a retrouvé toutes les paires a gagné !

Matériel : jeu de carte à photocopier en 2 exemplaires (à la fin de ce document) et à découper

9- Le béret-foulard- Vertu : la force

But du jeu : récupérer le plus possible de foulards de l'équipe adverse. Les enfants se mettent 2 par 2 et au signal, ils doivent prendre le foulard de leur adversaire sans se faire toucher. L'adulte compte les points. La première équipe arrivée à 10 est gagnante.

Matériel : quelques foulards

10- Le jeu des clous- Vertus : la prudence et la force

Relais pour planter des clous dans une planche sur laquelle est dessiné un cœur.

Chaque joueur doit planter son clou dans une planche de bois située à l'autre bout du terrain. Le défi est aussi de respecter le dessin du cœur.

Matériel : deux planches de bois, des clous et 2 marteaux

11- Avion qui vole- Vertu : la prudence

Fabriquer un avion en origami et le faire voler jusque dans une cible.

Matériel : des feuilles de brouillon, une cible (un cerceau par exemple)

12- Passe à dix- Vertu : la prudence et la force

Chaque enfant met un maillot / un foulard de la couleur de son équipe.

Ils doivent, sur un terrain délimité se faire des passes les uns aux autres avec un ballon. On compte le nombre de passes. A 10, on a 2 points. Si 10, c'est trop difficile, on peut descendre à 6 ou 7.

Si l'équipe adverse interpelle le ballon ou réussit à le faire tomber, on repart à zéro.

Matériel : un ballon, des foulards ou maillots pour distinguer les 2 équipes

13- Tir à la corde- Vertu : la force

Le classique ! Mais attention à ne pas se faire mal.

On peut faire deux tours.

2 points par jeu gagné.

Matériel : une grosse corde, un foulard ou bande de tissu pour marquer le milieu de la corde, deux bouts de bois pour marquer les limites des équipes.

La prudence



La tempérance



La force



La justice



La foi



L'espérance



La charité

