

GRAND JEU BIENHEUREUSE JEANNE-MARIE MAILLÉ

Ce grand jeu permettra aux enfants de bien intégrer la vie de la Bse Jeanne-Marie par des jeux autour des moments clés de sa vie.

On pourra répartir les enfants en équipes selon leur nombre.

Poste 1 : Naissance

Jeanne-Marie est née dans un château du moyen âge, parmi une riche famille de nobles.

Matériel : une boîte de Kapla ou de jeux de construction en bois.

Jeu : faire en équipe une construction en Kapla du plus beau château possible.

Pour prolonger le jeu, on peut demander ensuite aux enfants de faire une pyramide humaine de la même forme que leur château.

Poste 2 : Le sauvetage de Robert, l'ami de Jeanne-Marie

Matériel : un skate bord (ou une couverture pliée pour permettre à l'enfant de glisser), une longue corde ou une sangle

Jeu : les uns après les autres, les enfants vont jouer les rôles de Robert et Jeanne-Marie et rejouer la scène du sauvetage. L'enfant qui joue Robert se met à plat ventre sur le skate. L'enfant qui joue JM se place plusieurs mètres plus loin à genoux, fait un signe de croix et lance la corde à Robert, qui doit l'attraper. Puis tire la corde pour « sauver » le garçon. Si le lancer de corde est difficile, on peut la disposer à côté de l'enfant qui joue Robert et qui doit l'attraper. Une fois sauvé, les deux enfants crient Alléluia !

Poste 3 : L'apparition de la sainte Vierge

Matériel :

- Impression de l'image de la Sainte Vierge en A3, page 5 (à plastifier éventuellement)
- Les différents éléments imprimés et découpés en A3 page 4
- Scotch, Patafix.
- Bandeau pour cacher les yeux.

Afficher la Vierge sur le mur avec de la Patafix. Disposer au sol les éléments avec un bout de Patafix au dos.

Jeu : L'enfant a les yeux bandés et doit positionner correctement les différents éléments avec l'aide de son équipe qui peuvent le guider de la voix. Chacun joue à son tour.

Poste 4 : La vie du Couple Jeanne-Marie et Robert.

Jeanne-Marie et Robert ont vécu comme frère et sœur. Ils étaient très riches et passaient leur temps à prier, à nourrir et soigner les pauvres.

Matériel : des vêtements chaud et grands, une assiette, un verre et des couverts en plastique (ou qui ne risquent rien), quelques éléments de nourriture

Jeu : faire un relais. Un joueur de l'équipe (ou l'adulte responsable du jeu) jopue le rôle du pauvre. Tous les éléments sont placés à plusieurs dizaines de mètres du « pauvre », à côté du reste de l'équipe. Au top départ, le premier joueur saisi un des éléments, cours jusqu'au pauvre pour le vêtir ou lui dresser son couvert, et reviens vers son équipe pour taper dans la main du prochain qui prends un nouvel élément et se met à courir à son tour.

Poste 5 : Jeanne-Marie vit comme hermite dans la forêt.

Des gens viennent la visiter, mais comme elle vit seule, très loin des autres habitations, ils ont du mal à trouver leur chemin à travers les bois !

Matériel : de quoi faire un parcours d'obstacle (plots, cordes, cerceaux...chaises...)

Jeu : les enfants doivent trouver leur chemin et éviter tous les obstacles pour arriver jusqu'à JM.

Poste 6 : Une fois âgée, Jeanne-Marie retourne à Tours. Beaucoup de gens viendront la voir pour lui demander conseil.

Une phrase résume bien sa vie. Il va falloir la trouver.

Matériel : des feuilles de papier et des feutres fins ou stylos.

Jeu : 4 enfants miment chacun une partie de la phrase (chacun fait comme il le souhaite : en faisant la forme de la lettre allongé ou debout avec son corps, ou avec ses doigts, ou en faisant le geste d'écriture « en l'air »...). L'adulte chuchote à l'oreille de l'enfant le mot à faire deviner.

Phrase à deviner par l'équipe :

TOUTE - À DIEU - QUOIQU'IL - ARRIVE

(Toute à Dieu quoiqu'il arrive)

L'équipe alors écrit de sa plus belle écriture la phrase sur une feuille.

Poste 7 : Jeanne-Marie est désormais bienheureuse !

Cela veut dire que l'Eglise est sûre qu'elle est au paradis !

Matériel : un message codé à imprimer (1 par équipe) en page 5

Jeu : en équipe, les enfants décodent le jeu. Si les enfants sont nombreux, on peut multiplier les feuilles et faire un concours de rapidité.

Poste 2 : jeu de Marie à recomposer les yeux bandés
Imprimer en A3, puis découper les éléments à "coller"

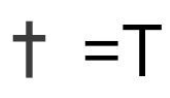
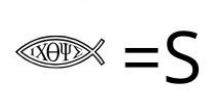
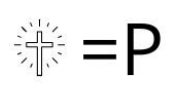
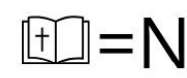
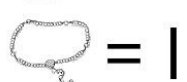
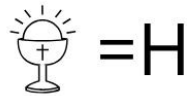
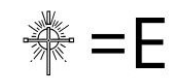
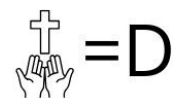
Modèle :





POSTE 7 : message codé, imprimer un exemplaire par équipe en A4

Code :



Texte à décoder :

