

Et si on créait nos jeux de société ...

Supplément à la 21^{ème} épître aux catéchètes enfance et adolescence.

SOMMAIRE

- un outil pour créer du lien avec les familles, pour aider à l'appropriation.
Isabelle Bousquet
p.1

- Le 2M : Miracles-mé-mory. Isabelle Bousquet
p. 2

- Les jeux de familles.
Christiane Balguerie p.3

-Les jeux de l'oie. Judith Toulis et Sylvie Rigal.
p. 4

- Pour trouver d'autres jeux.
p. 4.

Il y a les photocopies laissées aux participants.

Il y a les photos prises pendant les séances et affichées ou distribuées.

Il y a les affichages réalisés pendant les séances.

...

Et il y a les catéchètes qui rêvent de voir les parents feuilleter les documents laissés, commenter les photos prises, lire les panneaux d'affichage.

Et il y a les "est-ce que cela marche?"

Parions sur l'envie de l'enfant ou de l'adolescent d'inviter sa famille participer aux découvertes, aux questionnements et au vécu de l'école biblique du catéchisme !

C'est possible !

Parions aussi sur les vertus pédagogiques d'une réalisation demandant une synthèse des apprentissages, des découvertes. En relisant, triant, organisant tout ce qui aura été discuté, chacun prendra le temps nécessaire à l'appropriation.

Il est un outil tout simple pour cela : fabriquer avec les enfants, sur le principe d'un jeu de société connu (jeu des 7 familles, mémory, monopoly, go-getter, jeu de l'oie, ...) un jeu qui dira ce que chacun veut retenir du module sur les paraboles, sur la confiance, ou tout autre sujet. Bien sur cela va prendre du temps.

Temps de préparation pour les catéchètes : bien posséder la règle du jeu, imaginer le support, préparer le matériel, faire un essai.

Temps de réalisation en séance : se mettre d'accord sur le contenu, réaliser le jeu en grand, s'en faire chacun un pour jouer à la maison !

Nous parions que ce temps n'est pas du temps perdu : c'est le temps nécessaire pour que chaque participant affirme ses convictions, sa compréhension de la vie avec d'autres et avec Dieu ; suite aux rencontres sur un sujet, aux lectures bibliques ou aux questionnements éthiques.

Isabelle Bousquet.

Le M² : Miracles-Mémory

Nous connaissons tous le principe du jeu de Memory : les cartes sont associées deux par deux. Elles sont toutes sur la table face cachée. Il faut réussir à refaire des paires.

Sur ce principe, et après une ou plusieurs séances sur des récits de miracles trouvés dans la Bible, fabriquez votre M², ou Miracles-mémory.

Pendant le temps de découverte des récits de miracles, posez systématiquement la question: à votre avis, pourquoi a-t-on raconté cette histoire ? Pour quoi a-t-on gardé cette histoire ?

Faites la collection de ces "à quoi sert, que dit un récit de miracle?"

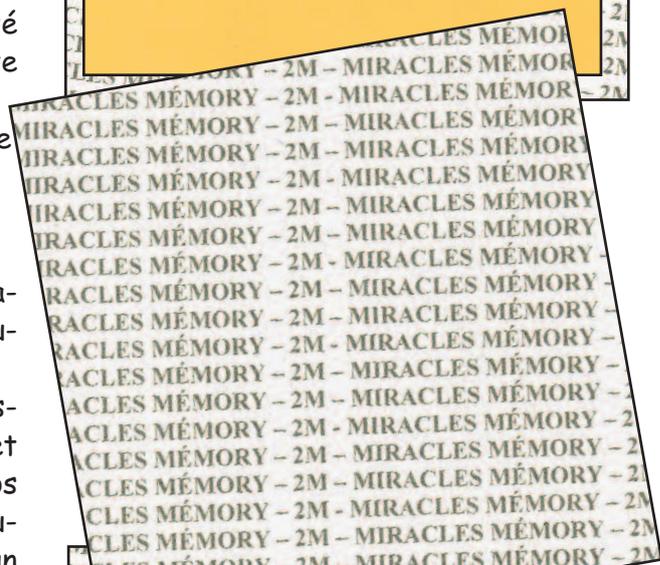
Pour réaliser le jeu il faut :

- deux cartes par récit de miracles lu. Chacune de ces cartes aura le même fond de couleur.
- Pour une paire de cartes : sur l'une, un dessin ou titre qui rappelle la miracle raconté, et la référence biblique. Sur l'autre, l'une de vos découvertes qui répond à la question toujours posée du "pour-quoi" d'un tel récit, d'un tel langage.

Vous pouvez constituer les paires avec tout le groupe, puis confier la réalisation à des sous-groupes.

Pour faire le dos des cartes, qui doivent tous être identiques, collez un papier blanc avec le titre du jeu, ou le nom de votre école biblique, ...

Si vous réalisez le jeu en grand et autant de petits jeux qu'il y a de participants, chacun pourra en emporter un pour jouer avec sa famille.



Les jeux de 7 FAMILLES

Que mettre en place pour nous assurer que les jeunes remettent bien en ordre chacune des informations reçues quand un thème riche en découvertes est terminé?

Pour trier et ranger des concepts nouvellement acquis, le jeu de famille est un outil ludique et bien adapté à cette situation.

Prenons un exemple: le protestantisme travaillé dans ses différents aspects sur plusieurs séances.

Pour construire avec les jeunes un jeu de familles,

la **1^{ère} étape** est de chercher tous ensemble quelles pourraient être le nom des familles.

Puis, **2^{ème} étape**, à deux ou trois jeunes, (voir même seul) il faut chercher ce que l'on peut mettre dans chaque famille.

Exemple : pour le protestantisme les jeunes ont trouvé et choisi la famille « les grandes personnalités protestantes » comme John Bost et à côté nous avons inscrit ce qu'il a fait, fondateur des Asiles John Bost. Si vous regardez la carte vous verrez les autres noms, ce n'est peut être pas ce que vous auriez choisi pour mettre dans cette famille, mais l'important est que ces noms évoquent quelque chose pour les jeunes qui le construisent.

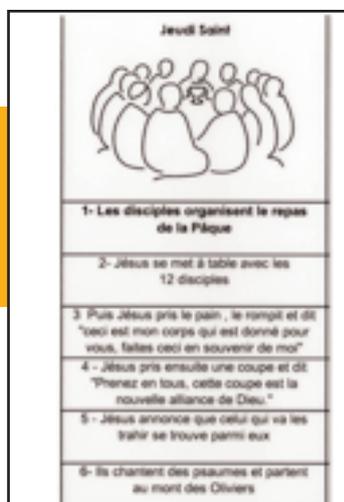
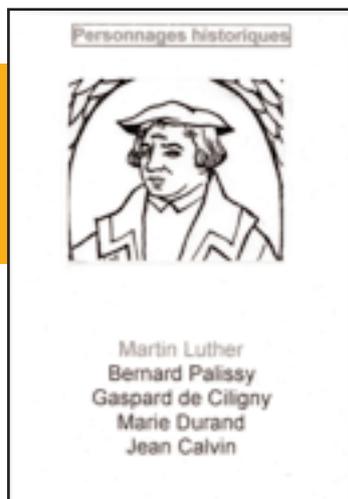
Autre exemple vous pouvez aussi fabriquer des cartes « Passion-résurrection » ou les « grands refus » « les différentes Églises protestantes », les « personnages historiques » etc...

Peu importe le nombre de familles, et le nombre de cartes dans chaque famille, le jeu est tout aussi efficace. Dans l'exemple cité il n'y a que 5 cartes par famille.

3^{ème} étape, quand ce travail de réorganisation est fait, c'est aux catéchètes de fabriquer les cartes sur ordinateur en insérant une petite illustration. Les feuilles sont tirées sur un papier un peu épais 160g puis découpées.

4^{ème} étape, à la séance suivante, ou plus tard pour réactiver les connaissances, jouer ... et c'est toujours un très grand plaisir pour chacun de voir la réalisation terminée et de pouvoir y jouer. Les jeunes peuvent ensuite l'emprunter pour jouer en famille.

Christiane Balguerie.



Les 7 familles de la semaine sainte :

- Jeudi Saint
- Gethsémané
- les disciples au moment de la passion
- le jugement de Jésus
- la crucifixion
- les 7 paroles du Christ en croix
- Dimanche de Pâques.

21^{ème} épître - supplément -

Le JEU DE L'OIE

Pour jouer avec les histoires de l'ancien testament, il existe un jeu « tout prêt » aux éditions Seuil jeunesse :

« le jeu de l'oie de la Bible ». Le plateau de jeu est vendu accompagné d'un livre où sont rapportées 49 histoires de l'ancien testament. Chaque histoire tient sur une page et renvoie à une case du jeu (même illustration sur le plateau et dans le livre).



Ce jeu peut permettre de faire le point avec les enfants à la fin d'un parcours sur (tout ou partie de) l'ancien testament. Cela leur permettra, tout en s'amusant, d'ancrer un peu plus en eux les histoires qu'ils ont découvertes et ce qu'ils ont fait à cette occasion avec leur groupe...

Mais ce jeu peut être aussi un support pour découvrir, parcourir l'ancien testament tout au long d'une année : par exemple en instaurant un temps « culturel » dans chaque séance qui pourrait être accès sur des personnages de l'AT. Au début de l'année le plateau de jeu est donné aux enfants en noir et blanc, et au fur et à mesure qu'ils rencontrent des personnages ils colorent les cases correspondantes; sans oublier une « fiche mémoire » donnée à la fin de chaque histoire, ce qui permettra à chaque enfant de constituer l'équivalent du livre qui va avec le plateau de jeu !

A partir de ce jeu qui existe, on peut tout imaginer, agrandir le plateau de jeu pour être plus nombreux à jouer autour, faire dessiner les illustrations aux enfants (dans ce cas présenter un plateau de jeu vierge d'illustration); inventer un jeu de l'oie à partir du programme vécu pendant l'année, ou bien sur le nouveau testament....

Si vous n'êtes pas très doué(e) pour inventer des jeux, celui-ci est une bonne porte d'entrée, très facile d'accès ! N'hésitez plus : jouez !!

Besoin d'un conseil ? d'une aide pour adapter ce jeu ?...appelez-nous
Judith Toulis : 05 61 68 36 88
Sylvie Rigal : 05 61 09 19 09



Plus de jeux :
Editions Sycomore
<http://sycomore.bw.catho.be/>
1000 bornes bibliques
aux éditions Dujardin.
Des jeux sur Calvin sur :
pointkt.org