

Roadbook

GRAND JEU

Remyville (78)



A imprimer par vos Soins en amont du FRAT

Roadbook du **SAMEDI**

**CONSERVEZ BIEN CE ROADBOOK, IL EST UTILE POUR LE SAMEDI ET POUR LE
DIMANCHE !!!**

SAMEDI DE 15H45 A 18H30

Déroulé :

Vous allez jouer avec votre équipe de carrefour (8 jeunes pour 1 animateur). Vous êtes garant du bon déroulement de celui-ci.

***NB : L'important durant le Grand jeu est que les jeunes s'amuse !
Si les règles ne sont pas respectées à la lettre cela n'est pas grave.***

Vous êtes également le maître du temps. Vous pouvez si vous le souhaitez, et si les jeunes le veulent, désigner un maître du temps parmi les jeunes, il vous aidera à ne pas dépasser le timing.

Une fois que vous avez trouvé un emplacement suffisamment grand et non accidenté, vous pouvez commencer à jouer.

- Chaque jeu est une introduction au temps de témoignage qui suit.
- Il est important de respecter l'ordre et l'alternance jeu/témoignage.
- Des phrases de transition vous sont proposées pour faciliter le passage de l'un à l'autre.

Jeu 1	Le Casting	20 minutes
Témoignage 1	Brise-Glace	10 minutes
Jeu 2	L'entraînement du cascadeur	20 minutes
Témoignage 2	Faisons plus connaissance	20 minutes
Jeu 3	Trouve la Rime	10 minutes
Jeu 3 bis	Blind Test	20 minutes
Témoignage 3	Animateur et Catho V2.019!!	10 minutes
Jeu 4	Joue l'émotion	20 minutes
Témoignage 4	EngaGénial	15 minutes
Jeu final	1 ^{ère} scène	20 minutes

A la fin du temps de jeu, si le timing le permet, les jeunes peuvent compléter les pages en lien dans leur livret (page 32-33-34).

Les questions à donner aux jeunes pour chaque temps de témoignage se trouvent en annexe. Donnez leur les feuilles une par une pour qu'ils ne les perdent pas pendant qu'ils jouent.

Imaginaire du Grand Jeu

Les jeunes vont suivre une formation au rôle d'acteur. Par différentes activités ils vont pouvoir se préparer à réaliser n'importe quel rôle !

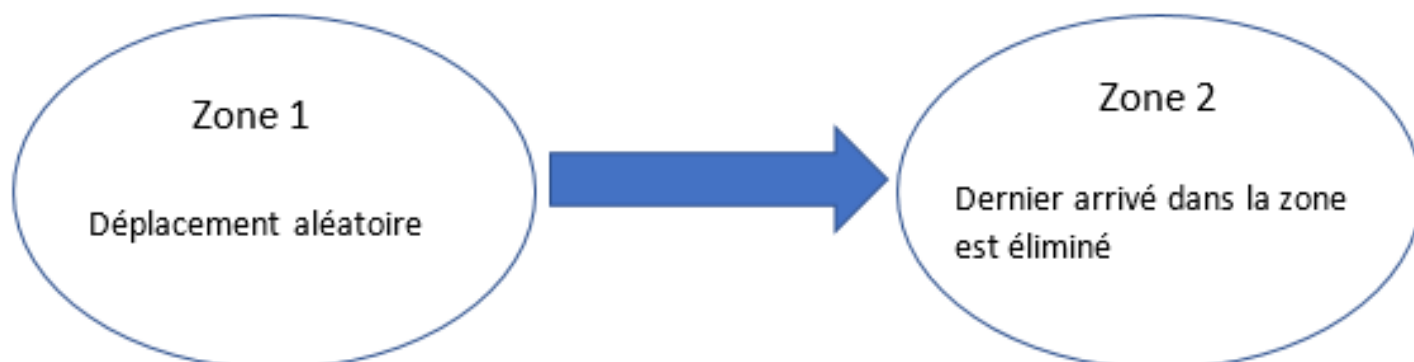
Speech de lancement du Grand Jeu à la fin du Carrefour à présenter vous-même :

« Nous avançons dans la réalisation de notre projet!

Il faut maintenant que chacun d'entre vous soit prêt dans l'éventualité de la réalisation d'un film. Il vous faut donner votre maximum afin de vous préparer à tenir n'importe quel rôle et montrer individuellement vos capacités. Vous aurez, en parallèle, la chance de me découvrir différemment à travers des séries de questions variées ».

Fiche Jeu	<h1>Jeu 1 : Le casting</h1>
--------------	-----------------------------

Durée?	20 minutes
Qui participe?	une équipe
Matériel à prévoir?	Des vêtements ou sacs pour délimiter les zones
Déroulement	<p><u>Introduction (à dire aux jeunes) :</u></p> <p>Présentez-vous au casting où des profils particuliers sont recherchés pour jouer ensemble. Vous serez peut-être surpris de voir que vous n'êtes pas le seul à répondre aux critères.</p> <p>Participez à la sélection dans la zone 1. Si vous répondez au critère énoncé, précipitez-vous en zone 2 avant les autres.</p> <p><u>Fil rouge :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - les jeunes sont dans une zone. Ils se présentent pour un casting et doivent donc s'échauffer tant le corps que la voix. ils sont donc en mouvement et chantent une chanson de leur choix ou réalise une action à la demande de l'animateur (ex : siffloter, marcher au ralenti, à reculons, etc.) - l'animateur annonce « audition pour ceux qui... » suivit d'un élément de la liste de caractéristiques fourni (voir ci-dessous) - les jeunes qui correspondent à la caractéristique doivent rejoindre au plus vite la deuxième zone installée un peu plus loin (voir schéma) - le dernier jeune à rejoindre la zone est éliminé - Les jeunes qui sont éliminés peuvent devenir « assistants de l'animateur pour énoncer les caractéristiques, l'animateur peut alors jouer avec les jeunes - les jeunes rejoignent la première zone et la partie reprend - on poursuit ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul jeune.



	<p>Liste des mots:</p> <p>Cette liste n'est pas exhaustive, libre à l'animateur (ou à ses assistants) de définir d'autres caractéristiques</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ont un prénom avec deux voyelles ➤ ont fait une instastory ou un snap vendredi avant de partir ➤ qui ont vu le dernier Avengers ➤ qui vont à la messe au moins deux fois par mois ➤ qui jouent d'un instrument de musique ➤ ont été baptisé bébé ➤ qui ont été baptisé enfant ou ado ➤ qui ont rêvé d'être une Gossip girl ➤ qui ont rêvé d'être Iron Man ➤ qui ont regardé Game of Thrones ➤ qui ont des lunettes ➤ qui viennent pour la première fois au Frat ➤ qui iront au FRAT de Lourdes l'année prochaine
But / Conclusion	Vous serez peut-être surpris de voir que vous n'êtes pas seul à remplir certaines caractéristiques.
Attention	Veiller à ce que tous les jeunes participent.

Durée ?	10 minutes
Qui participe ?	une équipe
Matériel à prévoir ?	feuille « Questions Témoin 1 »
Déroulement	<p><u>Transition (à dire aux jeunes) :</u> Félicitations ! Vous êtes sélectionnés ! Faisons maintenant plus ample connaissance.</p> <p><u>Déroulement :</u> Ce premier temps a pour but de « briser la glace » entre les jeunes et l'animateur de façon ludique et imaginative avec l'aide du portrait chinois. La feuille « Questions Témoin » représente le « bâton témoin ». Elle passe de main en main dès qu'une question est posée.</p> <p>À tour de rôle les Jeunes et l'animateur se posent une des questions suivantes. En détaillant leur réponse</p> <p><u>Les questions :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Si tu étais un objet, tu serais - Si tu étais une couleur, tu serais - Si tu étais un animal, tu serais - Si tu étais un plat, tu serais - Si tu étais un pays, tu serais <p><u>Exemple :</u> Un jeune a la feuille et la donne à son animateur en lui disant « Si tu étais un plat, tu serais... ». L'animateur récupère la feuille et répond : « Si j'étais un plat, je serais un trompe l'œil, car je n'aime pas montrer ma vraie nature pour me protéger ». Puis l'animateur pose la même question à un jeune en lui donnant la feuille. Le jeune répond, puis pose une nouvelle question à l'animateur. Et ainsi de suite pour les 5 questions</p> <p><u>Fin du témoignage :</u> Une fois que les jeunes et l'animateur auront répondu aux questions ou lorsque le temps imparti est écoulé (10minutes)</p>
But / Conclusion	Briser la glace et installer un climat de confiance avant de rentrer dans des séquences de témoignages plus intenses par la suite.
Attention	Attention au timing. Si c'est trop long il n'y a que l'animateur qui répond aux questions.

Annexe du Témoignage 1 : Brise-glace

Les Questions

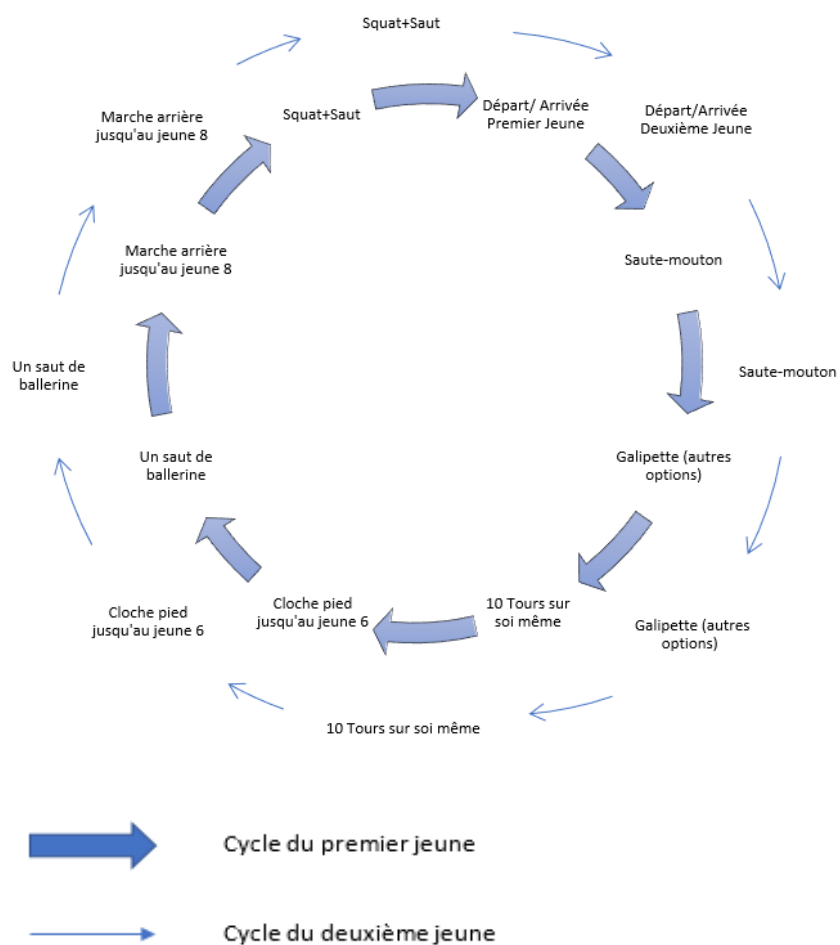
Les questions à poser:

1. Si tu étais un objet, tu serais ... ?
2. Si tu étais une couleur, tu serais ... ?
3. Si tu étais un animal, tu serais ... ?
4. Si tu étais un plat, tu serais ... ?
5. Si tu étais un pays, tu serais ... ?

Fiche Jeu	Jeu 2 : L'entraînement du cascadeur
--------------	--

Durée ?	20 minutes
Qui participe ?	une équipe
Matériel à prévoir ?	Des sacs ou vêtements pour délimiter les positions des cascades à réaliser
Déroulement	<p><u>Transition (à dire aux jeunes) :</u> Maintenant que la glace est brisée, passons aux travaux pratiques. Les temps sont durs pour les petites sociétés de production. Pas de doublures disponibles, les acteurs doivent faire leurs propres cascades, alors mieux vaut s'entraîner dès maintenant !</p> <p><u>Fil rouge :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les jeunes sont positionnés en large cercle, espacés de 2m les uns les autres. - Chaque jeune représente un obstacle/une cascade à réaliser parmi les suivantes : (les obstacles peuvent être adaptés en fonction de la météo, en particulier la galipette) - <i>jeune 1 : Premier à faire le parcours</i> - <i>jeune 2 : Saute-mouton</i> - <i>jeune 3 : Galipette</i> - <i>jeune 4 : 10 tours sur soi même</i> - <i>jeune 5 : Cloche pied jusqu'au jeune 6</i> - <i>jeune 6 : Saut de ballerine</i> - <i>jeune 7 : Marche arrière jusqu'au jeune 8</i> - <i>jeune 8 : Squat + saut</i> - si votre équipe comporte plus de 8 jeunes vous pouvez mettre plusieurs jeunes au saute-mouton <p>Le jeune 1 débute le parcours avec la cascade saute-mouton et enchaîne chaque cascade lorsqu'il arrive à la fin il prend place pour remplacer le jeune 2 il est suivi par le jeune 2 qui débute par la galipette le jeune 2 fini donc par le saute-mouton les jeunes se suivent jusqu'à ce que l'ensemble des jeunes aient réalisé le parcours entier.</p> <p>L'animateur est juge de la qualité artistique de la cascade et peut demander à ce qu'elle soit refaite si nécessaire.</p> <p>Chacun des jeunes doit réaliser un parcours complet avec soin et rapidité.</p> <p>Pour augmenter le challenge ou la dynamique : il est possible de chronométrer le parcours ou d'annoncer une inversion du sens du parcours.</p>

Une fois le jeu compris par les jeunes, l'animateur peut y prendre part



But / Conclusion	Permet de créer une dynamique de groupe et de se dépenser.
Attention	Il faut veiller à la sécurité des jeunes, prévoyez un lieu non accidenté et assez d'espace pour permettre aux jeunes de réaliser les cascades.

Fiche Témoignage	Témoignage 2 : Faisons plus connaissance
---------------------	---

Durée ?	20 minutes
Qui participe ?	une équipe
Matériel à prévoir ?	feuille « Questions Témoin 2 »
Déroulement	<p>Transition (à dire aux jeunes) : Bravo quel parcours ! Nous formons une véritable équipe ! Continuons à faire connaissance en répondant à des questions plus personnelles.</p> <p>Déroulement : Même déroulement que pour le témoignage 1. À tour de rôle les jeunes et l'animateur se posent des questions en détaillant leur réponse. La feuille des questions à donner aux jeunes correspond à l'annexe 2 Témoin 2 La question en gras est obligatoire, si vous manquez de temps n'hésitez pas à sauter des questions. De plus, inviter d'avantage chaque jeune à répondre à la question en gras.</p> <p><u>Les questions :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Si tu avais un super pouvoir ? - Quel est ton métier préféré ? - Quel smiley te représente le mieux ? - Que ferais-tu si tu avais 1 million d'euros ? - Où aimerais-tu voyager ? - Quel est ton film/ta série préféré ? - Quel est ton style de musique préféré ? - Si tu pouvais vivre à une autre époque, laquelle serait-ce ? - Quelle qualité est mise en avant par tes amis ? <p>Fin du témoignage : Une fois que les jeunes et l'animateur auront répondu aux questions ou lorsque le temps imparti est écoulé (20minutes)</p>
But / Conclusion	Approfondir la connaissance mutuelle et le partage au sein de l'équipe
Attention	Attention au timing. Si c'est trop long il n'y a que l'animateur qui répond aux questions.

Annexe du Témoignage 2 :

Faisons plus connaissance

Les Questions

Les questions à poser :

1. Si tu avais un super pouvoir lequel serait-ce ?
2. Quel est ton métier préféré ?
3. Quel smiley te représente le mieux ?
4. Que ferais-tu si tu avais 1 million d'euros ?
5. Où aimerais-tu voyager ?
6. Quel est ton film/ta série préféré ?
7. Quel est ton style de musique préféré ?
8. Si tu pouvais vivre à une autre époque laquelle serait-ce ?
- 9. Quelle qualité est mise en avant par tes amis ?**

Durée ?	10 minutes
Qui participe ?	une équipe
Matériel à prévoir ?	Aucun
Déroulement	<p>Transition (à dire aux jeunes) :</p> <p>Nous nous connaissons maintenant mieux. De nouveaux défis d'acteur nous attendent. Une fois accompli, je vous en dévoilerai un peu plus sur moi et sur mes inspirations du quotidien.</p> <p>Les plus grands acteurs du cinéma se reconnaissent à leurs répliques d'anthologie ! Pour cela, il faut avoir du vocabulaire. Saurez-vous retrouver un maximum de mots ?</p> <p>Fil rouge :</p> <ul style="list-style-type: none">- les jeunes sont en cercle.- chacun leur tour, ils vont devoir trouver un mot qui commence par le son « saint » (exemple : scintillant, symbole, simple...)- il n'est pas autorisé de dire un mot qui a déjà été dit- si un jeune n'a pas de mot il sort du cercle, il est éliminé pour ce tour- la partie continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul jeune qui sera alors le gagnant.- une deuxième manche peut être réalisée avec des mots finissant par le son « ude » (exemple : béatitude)
But / Conclusion	Permet de créer une coopération ludique autour du thème du cinéma.
Attention	L'animateur veille à ce que les jeunes gardent un vocabulaire approprié. Il est important de respecter le timing des jeux.

Durée ?	20 minutes										
Qui participe ?	une équipe										
Matériel à prévoir ?	Des sacs ou vêtements pour délimiter les positions de ligne										
Déroulement	<p>Transition (à dire aux jeunes) :</p> <p>Vous avez une très belle répartition ! Mais un bon acteur doit connaître ses classiques et savoir les partager ! Pour cela, rien de tel que de fredonner les plus grands airs du cinéma...ou du FRAT !</p> <p>Fil rouge :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ce jeu est inspiré du téléphone arabe. - Les jeunes sont positionnés en ligne, espacés de 3 à 4m entre chaque position. - le premier jeune reçoit de l'animateur le titre d'un film (parmi la liste proposée ou autre) ou nom d'une chanson (présente dans le livret Frat ou autre). Si le jeune ne connaît pas l'air l'animateur peut proposer un autre titre - Il doit alors courir vers le premier jeune après lui, il lui fredonne l'air dans l'oreille. - Puis le jeune 2 va voir le jeune 3 et ainsi de suite jusqu'au dernier. Ce dernier doit alors deviner le titre en question. A chaque titre les jeunes changent d'ordre. <p>Liste de titres : (non exhaustive, libre à vous de proposer d'autres titres, surtout si les jeunes ne connaissent pas ceux-ci)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">Star Wars</td> <td style="text-align: center;">Pirates des Caraïbes</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Harry Potter</td> <td style="text-align: center;">James Bond</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Avengers</td> <td style="text-align: center;">La Casa de Papel</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Aladin</td> <td style="text-align: center;">Le roi lion</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Shrek</td> <td style="text-align: center;">La reine des neiges</td> </tr> </table> <p>Chacun des jeunes passent par l'ensemble des positions (de celui qui fredonne en premier au devin final) et doit s'appliquer au fredonnement pour faire gagner les autres.</p>	Star Wars	Pirates des Caraïbes	Harry Potter	James Bond	Avengers	La Casa de Papel	Aladin	Le roi lion	Shrek	La reine des neiges
Star Wars	Pirates des Caraïbes										
Harry Potter	James Bond										
Avengers	La Casa de Papel										
Aladin	Le roi lion										
Shrek	La reine des neiges										
But / Conclusion	Permet de créer une dynamique de groupe et d'apprendre à faire confiance.										
Attention	<p>Il est possible de s'écarter des choix de titre proposés et laisser le premier acteur de la chaîne choisir son titre à deviner (ex : celui de sa chanson/film/série préféré).</p> <p>Il est important de respecter le timing des jeux.</p> <p>Les jeunes ne doivent pas dire le nom de la chanson ou le titre.</p>										

Fiche
Témoignage

Témoignage 3 : Animateur et Catho V2.019 !!!

Durée ?	10 minutes
Qui participe ?	une équipe
Matériel à prévoir ?	Feuille « Questions Témoin 3 »
Déroulement	<p>Transition (à lire aux jeunes) : Un beau film peut-être une source d'inspiration dans la vie. Dans mon quotidien, j'ai aussi des inspirations en rapport avec ma Foi.</p> <p>Déroulement : L'animateur transmet la feuille « Question Témoin 3 » aux jeunes et ils se la font tourner. <u>Dans un 1^{er} temps il n'y a que l'animateur qui répond à toutes les questions</u>, puis en fonction du temps il peut poser les mêmes questions aux jeunes. Pour les questions 2 et 3 l'animateur peut prendre dans les réponses ci-dessous ou il peut donner ses propres réponses. Pour la question 1 il prend parmi les propositions.</p> <p>Les questions :</p> <p>1) La béatitude qui me guide le plus (« Les béatitudes » de Joseph Folliet)...: (l'animateur peut toutes les lire aux jeunes)</p> <ul style="list-style-type: none">- Bienheureux ceux qui savent rire d'eux-mêmes : Ils n'ont pas fini de s'amuser.- Bienheureux ceux qui savent distinguer une montagne d'une taupinière : il leur sera épargné bien des tracasseries.- Bienheureux ceux qui sont capables de se reposer et de dormir sans chercher d'excuses : ils deviendront sages.- Bienheureux ceux qui savent se taire et écouter : ils en apprendront des choses nouvelles.- Bienheureux ceux qui sont assez intelligents pour ne pas se prendre au sérieux : ils seront appréciés de leur entourage.- Heureux êtes-vous si vous savez regarder sérieusement les petites choses et paisiblement les choses sérieuses : vous irez loin dans la vie.

- Heureux êtes-vous si vous savez admirer un sourire et oublier une grimace : votre route sera ensoleillée.
- Heureux êtes-vous si vous êtes capables de toujours interpréter avec bienveillance les attitudes d'autrui même si les apparences sont contraires : vous passerez pour des naïfs, mais la charité est à ce prix.
- Bienheureux ceux qui pensent avant d'agir et qui prient avant de penser : ils éviteront bien des bêtises.
- Heureux êtes-vous si vous savez vous taire et sourire même lorsque on vous coupe la parole, lorsque on vous contredit ou qu'on vous marche sur les pieds : l'Évangile commence à pénétrer votre cœur.
- Bienheureux surtout vous qui savez reconnaître le Seigneur en tous ceux que vous rencontrez : vous avez trouvé la vraie lumière, vous avez trouvé la véritable sagesse.

2) Le personnage de la Bible qui m'inspire le plus dans mon quotidien :

- Marie la sœur de Lazare ou Marie-Madeleine -> Sagesse (contemplation)
- Les disciples d'Emmaüs -> Intelligence (comprendre de l'intérieur/ philosophie)
- Jean-Baptiste -> Connaissance (ouverture au monde)
- Saint Paul -> Force (persévérant)
- Nicodème -> Le conseil (discernement)
- Abraham -> Piété (confiance)
- Moïse -> Crainte de Dieu (humilité et émerveillement)

3) Le saint ou le personnage célèbre catho dont je me sens proche, ou qui me parle le plus :

- ENVIRONNEMENT

- St François d'Assise (La figure du saint italien évoque un art de vivre et une manière d'être chrétien. Le pape Grégoire IX l'a canonisé en 1228. Amoureux de la nature, Jean Paul II l'a fait patron de l'écologie en 1979. Il inspire aussi les non-violents.). Il reconnaît la proximité avec la nature/ amis des animaux.
- Pape François

- SANTÉ

- Bernadette Soubirou (Née en 1844, décédée en 1879, ce n'est pas parce qu'elle a eu des apparitions que Bernadette Soubirou est sainte, mais par sa vie chrétienne, humble et obéissante, attentive aux autres et en particulier aux malades.)
- Jérôme Lejeune

	<p>- <u>SPORT</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Bienheureux Pier Giorgio Frassati</u> (étudiant, alpiniste et membre du tiers ordre dominicain. Engagé dans le monde, a donné sa vie pour les plus pauvres. Il est donné comme modèle à tous les jeunes aux journées mondiales de la jeunesse à Cracovie.) • <u>Olivier Giroux</u> <p>- <u>ART</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Bienheureux Fra Angélico</u> (Peintre et dominicain, il lie intimement son art à sa vie religieuse) • <u>Vianney</u> <p>- <u>SOCIETE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Saint Ignace de Loyola</u> (prêtre et théologien fondateur de la Compagnie de Jésus. Il fut un remarquable directeur de conscience. La spiritualité ignacienne est l'une des principales sources d'introspection religieuse et de discernement vocationnel dans le catholicisme). • <u>Saint François de Sales</u> (prêtre catholique savoyard. Homme d'écriture, il laissa une œuvre importante qui témoigne de sa vision de la vie. Depuis 1923, l'Église catholique le considère comme le saint patron des journalistes et des écrivains en raison de son recours à l'imprimerie. Ses publications comptent parmi les tout premiers journaux catholiques au monde.) • <u>Frédéric Ozanam</u> <p>- <u>SOLIDARITE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Saint Vincent de Paul</u> (prêtre, figure du renouveau spirituel et apostolique du XVIIe siècle français, prêtre, fondateur de congrégations qui œuvra tout au long de sa vie pour soulager la misère matérielle et morale) • <u>Abbé Pierre</u> • <u>Mère Theresa</u> <p>4) Selon toi, quelle action du quotidien t'aiderait dans ton chemin vers la Sainteté ?</p> <p>Fin du témoignage : Lorsque l'animateur à répondu aux questions ou lorsque le temps imparti est écoulé (10 minutes)</p>
But / Conclusion	Délivrer un témoignage de vie chrétienne simple et proche des jeunes
Attention	Au timing ! Si le temps le permet, poser les questions 1 ou 4 aux jeunes.

Annexe du Témoignage 3 : Animateur et Catho V2019 !!!

Les Questions

- 1- Les questions à poser : Quelle béatitude te guide le plus dans ton quotidien en tant qu'animateur au Frat mais aussi dans ta vie de tous les jours (« *Les béatitudes* » de Joseph Folliet) ? Et pourquoi ? (l'animateur peut toutes les lire aux jeunes)**
1. Bienheureux ceux qui savent rire d'eux-mêmes : Ils n'ont pas fini de s'amuser.
 2. Bienheureux ceux qui savent distinguer une montagne d'une taupinière : il leur sera épargné bien des tracas.
 3. Bienheureux ceux qui sont capables de se reposer et de dormir sans chercher d'excuses : ils deviendront sages.
 4. Bienheureux ceux qui savent se taire et écouter : ils en apprendront des choses nouvelles.
 5. Bienheureux ceux qui sont assez intelligents pour ne pas se prendre au sérieux : ils seront appréciés de leur entourage.
 6. Heureux êtes-vous si vous savez regarder sérieusement les petites choses et paisiblement les choses sérieuses : vous irez loin dans la vie.
 7. Heureux êtes-vous si vous savez admirer un sourire et oublier une grimace : votre route sera ensoleillée.
 8. Heureux êtes-vous si vous êtes capables de toujours interpréter avec bienveillance les attitudes d'autrui même si les apparences sont contraires : vous passerez pour des naïfs, mais la charité est à ce prix.
 9. Bienheureux ceux qui pensent avant d'agir et qui prient avant de penser : ils éviteront bien des bêtises.
 10. Heureux êtes-vous si vous savez vous taire et sourire même lorsque on vous coupe la parole, lorsque on vous contredit ou qu'on vous marche sur les pieds : l'Évangile commence à pénétrer votre cœur.
 11. Bienheureux surtout vous qui savez reconnaître le Seigneur en tous ceux que vous rencontrez : vous avez trouvé la vraie lumière, vous avez trouvé la véritable sagesse.
- 2- Quel est le personnage de la Bible qui t'inspire le plus dans ton quotidien ? Pourquoi ?**
- 3- Quel est le saint ou le personnage célèbre catho dont tu te sens proche, ou qui te parle le plus ? Pourquoi ?**
- 4- Selon toi, quelle action du quotidien t'aiderait dans ton chemin vers la Sainteté ?**

Fiche Jeu	<h1>Jeu 4 : Joue l'émotion</h1>
--------------	---------------------------------

Durée ?	20 minutes
Qui participe ?	une équipe
Matériel à prévoir ?	Liste des émotions et des phrases fournis en annexe
Déroulement	<p>Transition (à dire aux jeunes) : Alors ? Tout cela vous inspire pour développer votre jeu d'acteur ? Puisez dans vos inspirations pour renforcer votre jeu d'acteur et transmettre l'émotion !</p> <p>Fil rouge :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'animateur donne à un jeune une phrase difficile à dire ou une réplique de film et une émotion (Cf. liste en annexe). - Le jeune doit alors dire la phrase en jouant l'émotion donnée - Les autres jeunes doivent deviner de quelle émotion il s'agit. - une phrase peut être utilisée plusieurs fois avec des émotions différentes et inversement. <p>Chaque jeune passe chacun son tour.</p> <p>Fin du jeu : Une fois que chaque jeune est passé il est possible de refaire des passages pour les jeunes qui le souhaitent.</p>
But / Conclusion	Renforcer l'aisance orale des jeunes
Attention	Les jeunes ne doivent pas se sentir jugés lors de leur passage. Une émotion peut être plus facile à jouer avec certaines phrases qu'avec d'autre. A l'inverse certaines phrases peuvent être plus facile à prononcer avec certaines émotions qu'avec d'autres.

Annexe du Jeu 4 : Joue l'émotion

Les Phrases

*Les phrases peuvent être découpées afin des les donner aux jeunes.
Une même phrase peu être utilisée plusieurs fois, il n'y a pas d'ordre à respecter.*

La vie c'est comme une boîte de chocolats, on ne sait jamais sur quoi on va tomber	C'est à moi que tu parles	Tu vois, le monde se divise en deux catégories: ceux qui ont un pistolet chargé et ceux qui creusent. Toi tu creuses
Je m'appelle Bond, James Bond	Quand on l'attaque, l'empire contre-attaque !	Houston on a un problème
C'est cela ouiiii!	Les chaussettes de l'archiduchesse sont elles sèches ou archi sèches ?	Luke je suis ton père
Que la Force soit avec toi.	Monsignor, c'est l'or... Il est l'or, l'or de se réveiller... Monsignor, il est huit or !	Six cent six internautes cherchent le site de ce cher Serge et de ses six saucisses sèches
La chemise du chimiste sèche	Un chasseur sachant chasser sans son chien est un bon chasseur	Seize jacinthes sèchent dans seize sachets sales

Annexe Jeu 4 : Joue l'émotion :

Les Emotions

*Les émotions peuvent être découpées afin de les donner aux jeunes.
Une même émotion peut être utilisée plusieurs fois, il n'y a pas d'ordre à respecter.*

Douleur	Joie	Colère
Peur	Surprise	Tristesse

Durée ?	15 minutes
Qui participe ?	une équipe
Matériel à prévoir ?	Feuille « Questions Témoin 4 »
Déroulement	<p>Transition (à dire aux jeunes) : Quel engagement ! De vrais acteurs accomplis ! Comme un acteur donne tout pour son personnage, je me donne aussi dans l’Eglise pour ma Foi.</p> <p>Déroulement : À tour de rôle les Jeunes posent une des questions suivantes à l’animateur. Ne pas hésiter à interagir avec les jeunes sur la question en gras.</p> <p>Les questions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quel est le plus beau moment de ta vie, en lien avec ta foi, que tu pourrais nous partager ? (un moment fort de ta vie ou quelque chose a changé, un jour ou tu as senti, compris la présence de Dieu) - Pourquoi es-tu animateur au FRAT ? - As-tu d’autres engagements à côté ? - Où souhaiterais tu t’engager et pourquoi ? <p>Fin du témoignage : A la fin du témoignage de l’animateur ou lorsque le temps imparti est écoulé (15 minutes)</p>
But / Conclusion	<p>L’animateur témoigne devant les jeunes de son engagement dans l’église et de sa foi. L’objectif c’est de donner envie aux jeunes de s’engager dans l’église et de vivre pleinement leur foi.</p> <p>L’animateur invite les jeunes à remplir leur livret lorsqu’ils auront un petit temps calme.</p>
Attention	Au timing ! S’il reste du temps l’animateur peut demander aux jeunes s’ils sont engagés quelque part ou de raconter un des plus beaux moments de leur vie en lien avec leur foi.

Annexe du Témoignage 4 : EngaGénial

Les Questions

Les questions à poser:

1. **Quel est le plus beau moment de ta vie, en lien avec ta foi, que tu pourrais nous partager ?** (un moment fort de ta vie ou quelque chose a changé, un jour ou tu as senti, compris la présence de Dieu)
2. Pourquoi es-tu animateur au FRAT ?
3. As-tu d'autres engagements à coté ?
4. Où souhaiterais tu t'engager et pourquoi ?

Fiche Jeu	<h1>Jeu 5: Première scène</h1>
--------------	--------------------------------

Durée ?	20 minutes
Qui participe ?	une équipe
Matériel à prévoir ?	Liste des amorces de situations proposées en annexe
Déroulement	<p>Transition (à dire aux jeunes) : Maintenant que vous avez prouvé vos compétences d'acteur, il est temps de jouer ensemble ! Donnez tout avec engagement, inspiration, répartie, et SURTOUT...plaisir d'être ensemble !</p> <p>Fil rouge :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'animateur annonce le prénom d'un jeune et lui donne une situation (Cf. annexe). - Après avoir annoncé haut et fort la situation le jeune nomme les autres jeunes qui vont l'accompagner pour jouer la scène selon le nombre de personnage invoqué dans la situation (exemple : "dans une forêt se baladent trois ours" il faut trois personnes). - Ils ont maximum 30 secondes pour mettre en place la scène et commencer à la jouer tout en improvisant. - Durant la scène jouée, chaque jeune qui est spectateur a le droit à n'importe quel moment de crier « FRAT ». Les jeunes sur scène doivent alors s'immobiliser. La personne ayant crié FRAT doit taper sur l'épaule d'un autre jeune et lui indique quel personnage il doit remplacer. - Une fois le changement de personnage fait, la scène continue. - Quand il estime que l'improvisation a duré assez longtemps, l'animateur annonce la fin de cette scène. - Il désigne alors un nouveau jeune et lui donne une nouvelle situation. <p>Fin du jeu : Le jeu prend fin lorsque la musique retentit dans le parc ou si les jeunes n'arrivent plus à avancer dans leur improvisation.</p>
Conclusion	Les jeunes ont développé des capacités individuelles durant l'ensemble des jeux. Avec ce final ils ont mis leurs talents personnels au service du jeu de groupe.
Attention	Il ne faut pas crier FRAT toutes les deux secondes afin que la scène puisse se développer un peu. L'animateur doit être attentif à limiter la scène dans le temps (ex : 2mn) pour varier les situations (à apprécier aussi en fonction du dynamisme des jeunes dans l'improvisation). Veiller à ce que tous les jeunes participent.

Annexe du Jeu 5 : Première scène

Les Situations

Une famille ours (papa ours, maman ours et bébé ours) se baladent en forêt et tombent nez à nez avec un chasseur armé d'un fusil... (4 jeunes)

Vous présentez une émission culinaire à un invité et proposez une recette originale... (2 jeunes)

Vous arrivez en cours : la classe est vide, pas de professeur, pas de camarade, juste le directeur / la directrice... (2 jeunes)

Un père et son fils / sa fille ne s'entendent pas sur le choix d'un DVD pour la soirée... (2 jeunes)

Vous partez faire une randonnée à la montagne avec deux amis et durant la marche l'un d'eux se blesse... (3 jeunes)

Vous êtes dans le TGV entre Lyon et Paris et vous tombez sur votre star préférée... (2jeunes)

Roadbook du **DIMANCHE**

DIMANCHE DE 15H30 A 17H00

Déroulé :

Vous allez jouer avec votre équipe de carrefour (8 jeunes pour 1 animateur). Vous êtes garant du bon déroulé de celui-ci.

Vous êtes également le maître du temps. Vous pouvez si vous le souhaitez et si les jeunes le veulent désigner un maître du temps parmi les jeunes qui vous aidera à ne pas dépasser le timing. Mis à part le premier jeu « Court métrage », les jeux n'ont pas d'ordre précis. De plus il est probable que vous n'avez pas le temps de faire l'ensemble des jeux, cela n'a pas d'importance.

Dans un premier temps, il vous faudra trouver une deuxième équipe afin de jouer avec elle. Si cette deuxième équipe n'est pas du même village que vous, cela n'a pas d'importance, il faudra simplement veiller à ce que chaque animateur fasse vivre l'imaginaire de son village à son groupe de jeune.

Une fois que vous avez trouvé un emplacement suffisamment grand et non accidenté, vous pouvez commencer à jouer.

Objectif du dimanche :

La veille chaque jeune a développé ses talents personnels. Il est maintenant temps de prendre conscience que l'esprit d'équipe est primordial pour mener à bien une action. Pour cela, chacun est indispensable.

Imaginaire du Grand Jeu :

Un personnage a disparu, pour le retrouver il faut que les jeunes récoltent une valeur d'échange. Dans un premier temps les jeunes doivent montrer leur capacité à travailler en équipe et avec rapidité. Puis ils s'affronteront pour récolter la valeur d'échange.

Signification des musiques diffuser durant l'après midi :

Musique 1 : fin du carrefour dans cinq minutes et donc début du Grand jeu imminent (15h25) les jeunes n'ont pas d'information sur le sens de cette musique

Musique 2 : fin du carrefour début du jeu « Court Métrage » (15h30)

Musique 3 : fin du jeu « Court métrage » (16h00)

Musique 4 : fin du Grand jeu (17H00)

Fiche Jeu	<h1>Court métrage</h1>
--------------	------------------------

Durée ?	30 minutes
Qui participe ?	Deux équipes ou plus pour un maximum de quatre équipes
Matériel à prévoir ?	Les bracelets qui seront distribués à la fin du carrefour 2 afin d'identifier les différentes équipes.
Déroulement	<p><u>Contexte :</u> Afin de démontrer leur qualité d'enquêteurs et leur rapidité, les jeunes doivent attraper leurs proies mais sans se faire attraper par leur prédateurs.</p> <p><u>Fil rouge :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Durant cette phase de jeu les équipes de carrefours sont mélangées. Les joueurs se regroupent par couleur de bracelet. <p>Chaque nouveau petit groupe ainsi constitué représente :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les producteurs: vert • Les réalisateurs: bleu • Les caméramans: rouge • Les acteurs: violet <ul style="list-style-type: none"> - Les producteurs doivent attraper les réalisateurs - Les réalisateurs doivent attraper les caméramans - Les caméramans doivent attraper les acteurs - Les acteurs doivent attraper les producteurs - Avant de commencer chaque équipe définit un camp de base - Lorsque le jeune est dans son camp, il est en sécurité. - Si un jeune est touché, il est alors éliminé. - Si une équipe entière est éliminée, vous pouvez recommencer une partie. <p><u>Fin du jeu :</u> Le jeu se termine lorsque la musique retentit dans le parc.</p>
Conclusion	La stratégie et l'esprit d'équipe
Attention	Il est important de respecter le timing du jeu

Lancement de l'imaginaire du Grand jeu

Attention, la phrase de lancement est personnalisée par village, elle correspond à l'imaginaire de votre village, il est donc important de faire le lancement en équipe de carrefour (jeunes d'un même village)

Pour cette deuxième phase de jeu, les deux équipes de carrefour se reforment et vont s'affronter.

Speech de lancement de l'imaginaire à lire aux jeunes de votre équipe

Je suis celui que vous cherchez tous et je détiens totems et Nounours. Si un maximum de Kanawakd'or vous rapporterez, ce que vous cherchez vous trouverez et la fête vous pourrez célébrer»

Vous pouvez alors expliquer aux jeunes que pour gagner cette valeur d'échange il leur suffit d'affronter une autre équipe. Grâce à leur esprit d'équipe les gagnants pourront remporter la valeur d'échange.

Déroulé

A chaque jeu, il vous faudra remettre des « valeurs d'échange ». Vous trouverez ci-après une feuilles avec ces bons. Vous pouvez ainsi les détacher pour les remettre aux jeunes. L'équipe gagnante remporte 2 bons, l'équipe perdante remporte 1 bon.

Pour information, les jeux qui suivent sont proposés dans un ordre permettant une alternance entre jeu sportif et jeu de réflexion. Il vous est possible de modifier cet ordre.

Lorsque la musique de fin se met en route, vous pourrez conclure le jeu avec la phrase suivante

“Vous avez récolté vos Kanawakd'or déposez les avec vos lettres à Dieu dans les boites aux lettres sur le lieu de votre témoignage, nous verrons plus tard si vous avez atteint votre objectif.”

De plus pour rappel, si vous n'avez pas fait l'ensemble des jeux, cela n'a pas d'incidence pour la suite.

Valeur d'échange

A donner aux jeunes a la fin de chaque jeu, 1 pour l'équipe perdante, 2 pour l'équipe gagnante

<i>Kanawakd'or</i>	<i>Kanawakd'or</i>	<i>Kanawakd'or</i>
<i>Kanawakd'or</i>	<i>Kanawakd'or</i>	<i>Kanawakd'or</i>
<i>Kanawakd'or</i>	<i>Kanawakd'or</i>	<i>Kanawakd'or</i>
<i>Kanawakd'or</i>	<i>Kanawakd'or</i>	<i>Kanawakd'or</i>
<i>Kanawakd'or</i>	<i>Kanawakd'or</i>	<i>Kanawakd'or</i>

Durée ?	15 minutes								
Qui participe ?	Deux équipes								
Matériel à prévoir ?	La liste des mots en annexes								
Déroulement	<p><u>Ce jeu est inspiré du Time's Up</u></p> <p><u>Manche 1 :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - l'animateur dit à l'oreille du jeune A un mot de la liste ci-dessous. Le jeune A doit alors faire deviner aux jeunes de son équipe le mot. Pour ce faire, il n'a le droit de dire qu'un seul mot. Il est interdit d'utiliser un mot de même racine. - Une fois le mot énoncé par le joueur A, l'ensemble de l'équipe essaie de deviner le bon mot. L'équipe peut dire autant de mot qu'elle le souhaite. - Une fois le mot deviné, un autre joueur prend la place du joueur A. - Si les jeunes ne trouvent vraiment pas, l'animateur peut autoriser le jeune A à dire un deuxième mot. - Il n'est pas nécessaire de faire la liste complète de mot, l'animateur est maître du temps. <p><u>Manche 2 :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour cette manche on reprend les mots trouvés lors de la manche 1 mais dans un ordre différent. - l'animateur donne à nouveau à l'oreille un mot à un jeune. Celui-ci commence à mimer l'action. - Les jeunes de son équipe qui trouvent l'action le rejoignent et se mettent à mimer également l'action. - Attention, ils n'ont pas le droit de reproduire le même geste. - Lorsque la totalité de l'équipe a rejoint le mime, l'animateur s'assure que les jeunes ont bien trouvé la bonne action. <p>L'équipe gagnante est l'équipe à avoir trouvé le plus de mots dans le temps imparti. Elle gagne alors deux « <u>bons de valeur</u> », l'autre équipe en gagne un.</p> <p><u>Liste des mots :</u></p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>Acteur</td> <td>Film</td> </tr> <tr> <td>Cinéma</td> <td>Camera</td> </tr> <tr> <td>FRAT</td> <td>Ami</td> </tr> <tr> <td>Eglise</td> <td>Prier</td> </tr> </table>	Acteur	Film	Cinéma	Camera	FRAT	Ami	Eglise	Prier
Acteur	Film								
Cinéma	Camera								
FRAT	Ami								
Eglise	Prier								
Conclusion :	Faire prendre conscience aux jeunes que en travaillant en groupe on trouve plus de solution.								
Attention	L'ensemble des jeunes doit jouer, si tous ne sont pas passés en tant que joueur A dans la manche 1 les faire passer en priorité dans la manche 2								

Fiche Jeu	<h1>La panne de courant</h1>
--------------	------------------------------

Durée ?	15 minutes
Qui participe ?	Deux équipes
Matériel à prévoir ?	1 carte de navigation par équipe (à imprimer en amont) Des vêtements qui vont servir de balises
Déroulement	<p>Contexte :</p> <p>En ce début d'enquête, il faut développer les sens des jeunes et également s'assurer de leur esprit d'équipe. parviendront-ils à être à l'écoute ?</p> <p>Fil rouge :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les deux équipes s'affrontent. Si l'équipe joue seul, elle se divise en deux. - les deux animateurs placent les balises sur un terrain de 20m x 20m, pendant que les équipes décident qui sera le <u>chef électricien</u> et donc dirigera l'équipe. - chaque équipe doit constituer une « file indienne », la personne qui sera située à l'arrière de cette « file-indienne » sera le <u>chef électricien</u>. - Le jeu commence : les deux équipes partent du même point. La personne en fin de file, qui possède la carte du parcours, doit indiquer à la personne devant elle vers où se diriger. Pour se faire le code est le suivant : <ul style="list-style-type: none"> o une tape sur l'épaule droite → tourner à droite o une tape sur l'épaule gauche → tourner à gauche o une tape sur les deux épaules → aller tout droit o une double tape sur les deux épaules → courir o une pression sur les deux épaules → s'arrêter o pour faciliter le jeu, 1 ordre est à effectuer sur 4 pas - Le jeune derrière transmet l'information au jeune situé devant lui et ainsi de suite jusqu'à ce que le premier jeune prenne la bonne direction. - Chaque équipe a une carte différente : les deux équipes ne se suivront donc pas, mais peuvent être amenées à se rencontrer, les balises étant les mêmes. - Les jeunes n'ont pas le droit de parler. Il faut que les jeunes ferment les yeux. - la première équipe arrivée reçoit deux <u>bons</u>, l'autre équipe 1 <u>bon</u>. <p>But :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Que chacune des équipes passent par les bonnes bases et dans le bon sens pour arriver au bout en premier, pour cela 1 animateur suit chaque équipe - Fédérer les jeunes autour de cette mission
Conclusion	Permet de créer une dynamique de groupe et de faire confiance
Attention	Il faut bien vérifier que chacun des sous-groupe passe dans le bon ordre par les bonnes bases. Privilégier un endroit sans arbres et obstacles pour jouer. Il est important de respecter le timing des jeux. S'il n'y a pas deux équipes, alors il faut scinder l'équipe en 2

**Plan pour
« La panne de courant » Equipe 1**

ARRIVEE

5

3

6

2

1

4

DEPART

Plan pour
« La panne de courant » Equipe 2

ARRIVEE

6

5

3

4

2

1

DEPART

Fiche Jeu	Faux raccord
--------------	---------------------

Durée ?	15 minutes
Qui participe ?	Deux équipes
Matériel à prévoir ?	Rien
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> - les deux équipes s'affrontent. Si l'équipe joue seule, la diviser en deux. - L'animateur énonce une réponse - les jeunes doivent trouver la question qui a généré cette réponse - L'équipe qui trouve la bonne réponse en premier marque un point - si les jeunes ont du mal à trouver, l'animateur peut donner un indice
Conclusion	La rapidité permettra de remporter l'épreuve !
Attention	Il est important de respecter le timing des jeux. S'il n'y a pas deux équipes, alors il faut scinder l'équipage en 2

<u>Réponses</u>	<u>Questions</u>
1908	Quelle est l'année du premier FRAT ?
Lourdes	Où aura lieu le FRAT l'année prochaine ?
8	Combien de diocèses participent au FRAT ?
78440	Quel est le code postal de Jambville ?
Fraternel	Que veut dire FRAT ?
Multiplié par 13	Par combien est multipliée la population de Jambville pendant le FRAT ?
6000m ²	Quelle est la superficie du chapiteau ?
92 000	Environ combien de repas seront distribués par les scouts durant le FRAT ?
50 ha	Quelle est la superficie du parc de Jambville ?
Meauxville	Citez le nom d'un village
L'abbé Caillet	Qui a créé le FRAT ?
Glorious	Quel groupe anime le FRAT de Jambville ?
Thomas et Benjamin	Comment s'appellent les chanteurs du groupe Glorious ?
Prier, Rencontrer, Chanter	Quelle est la devise du FRAT ?
Facebook, Snapchat, Instagram,	Quels sont les moyens de communication utilisés pour faire parler du FRAT ?

Sweat, Ecocup, Bracelet, tasse, ...	Quels sont les produits disponibles à la boutique FRAT ?
12	Combien y-a-t-il de villages ?
Sortir du parc	Qu'est-ce que je ne dois pas faire durant le FRAT ?
Train ou bus	Comment suis-je venu au FRAT ?
Pentecôte	Quelle fête religieuse célèbre-t-on pendant le FRAT ?
Soyons saint !	Quel est le thème du FRAT ?
843	Quel est le nombre d'habitants dans le village de Jambville ?
1400	Quel est le nombre d'animateur durant le FRAT ?
300	Combien y-a-t-il de bénévoles du FRAT sur l'événement ?
Plus de 2000	Combien de tentes sont plantées pour le FRAT ?
Au scouts & guides de France	A qui appartient le château de Jambville ?
Paris, rue Saint Roch	Où se trouvent les locaux du FRAT ?
20 ans	A partir de quel âge peut-on devenir sweat blanc ?

Durée ?	15 minutes
Qui participe ?	Deux équipes
Matériel à prévoir ?	Rien
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> - Les deux équipes s'affrontent en parallèle. Si l'équipe joue seule, la diviser en deux. les jeunes doivent être un nombre pair. si une équipe est impaire, proposer à 1 jeune d'être capitaine et de s'occuper de dénouer le nœud. - Demander aux jeunes de former un cercle par équipe, en restant debout et en se tournant vers le centre de leur cercle. Les deux cercles ne doivent pas être trop rapprochés, chaque équipe jouant individuellement. - Chacun doit être debout au coude à coude. - Tout d'abord, demander à chacun de lever la main gauche et d'atteindre la main de quelqu'un qui se tient dans son cercle. Ensuite, demandez à chacun de lever la main droite et d'atteindre la main d'une autre personne dans son cercle. Assurez-vous que personne ne tient la main de quelqu'un debout juste à côté de lui. - Chaque équipe doit ensuite essayer de démêler le nœud. Pour cela, ils doivent faire passer les bras par-dessus leurs têtes ou par-dessous leurs jambes. - L'équipe gagnante est la première à être de nouveau en cercle - Si une équipe se lâche les mains, elle doit recommencer à zéro. - Si les nœuds tardent à se défaire, vous pouvez autoriser un joueur à lâcher une main et une seule
Conclusion :	<p>Demander aux jeunes ce qui a été difficile.</p> <p>Ce qu'ils ont ressenti à la résolution du nœud.</p> <p>Un leader s'est-il démarqué ?</p> <p>Si oui comment s'est il senti dans ce rôle ?</p>
Attention	<p>Faire attention au lieu, il ne doit pas être accidenté.</p> <p>Il est important de respecter le timing des jeux.</p> <p>S'il n'y a pas deux équipes, alors il faut scinder l'équipe en 2.</p>

Fiche Jeu	<h1>La négociation</h1>
--------------	-------------------------

Durée ?	15 minutes								
Qui participe ?	Deux équipes								
Matériel à prévoir ?	Rien								
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> - Les deux équipes s'affrontent. Si l'équipe joue seule, la diviser en deux. - Les deux groupes se tiennent dans deux endroits opposés de l'espace. - Chaque équipe désigne un ambassadeur qui rejoint l'animateur. - Celui-ci leur donne un mot de la liste ci-dessous (il n'y a pas d'ordre à respecter) que les jeunes devront trouver en interrogeant l'ambassadeur. Les deux ambassadeurs ont le même mot. - L'ambassadeur de l'équipe A se rend auprès de l'équipe B, et inversement. - Les membres d'une équipe interrogent l'ambassadeur qui leur est délégué. Celui-ci ne peut répondre que par oui ou non aux questions posées et n'a pas le droit de mentir. - L'équipe qui a trouvé en premier le bon mot récupère les deux ambassadeurs. - L'équipe gagnant est celui qui possède le plus de joueur à la fin du temps imparti. <p><u>Liste des mots :</u></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>Réalisateur</td> <td>Tournage</td> </tr> <tr> <td>Costume</td> <td>Bande annonce</td> </tr> <tr> <td>Pentecôte</td> <td>Baptême</td> </tr> <tr> <td>Aumônerie</td> <td>Le pape François</td> </tr> </table>	Réalisateur	Tournage	Costume	Bande annonce	Pentecôte	Baptême	Aumônerie	Le pape François
Réalisateur	Tournage								
Costume	Bande annonce								
Pentecôte	Baptême								
Aumônerie	Le pape François								
Conclusion :	Chaque petite pierre ajoutée à l'édifice nous permettra d'aller loin.								
Attention	Il est important de respecter le timing des jeux. S'il n'y a pas deux équipes, alors il faut scinder l'équipe en 2.								