

Roadbook

GRAND JEU



Animateurs FRAT

Samedi 16h - 17h



Ce roadbook ne sera pas imprimé, si tu en souhaites une version papier tu dois penser à l'imprimer en amont !

Matériel :

- Ton livret animateur
- Un stylo

A faire en amont du Grand Jeu :

- Lire l'ensemble de ce descriptif pour être sûr de comprendre le déroulé.
- Ton équipe de mairie est disponible pour répondre aux questions si tu en as en amont du Grand Jeu.

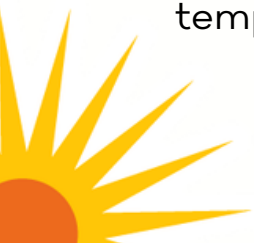
Déroulé :

Etape	Jeux	Durée
0 : Trouver une autre équipe d'activités et vous installer		5 min
1 : Apprendre à se connaître	Bingo	25 min
2 : Se faire confiance	- Chenille aveugle - Parcours à l'aveugle	15 min
3 : Ensemble, avancer vers Dieu malgré les épreuves	- La foule - L'épervier	15 min

Le but du Grand Jeu est que les jeunes s'amuse !

Les règles des jeux sont faites pour être légèrement adaptées en fonction de ton équipe d'activités.

Tu es le maître du temps. Mais au besoin, tu peux désigner un maître du temps parmi les jeunes qui t'aidera à ne pas dépasser le timing.



Etape 0 : Trouver une autre équipe d'activités et vous installer (5')

Pour jouer au Grand Jeu, il faut que tu puisses t'unir avec une ou deux autres équipes d'activités afin de former une grande d'équipe de Grand Jeu.

Ne va pas chercher une équipe dont tu connais déjà l'animateur, mais rapprochez-vous à la fin de votre Carrefour, des équipes que vous voyez autour de vous.

Ne dépassez pas les 3 équipes d'activités.

Cela fait un total de 16 ou 24 jeunes et 2 ou 3 animateurs.

Une fois réunis, prends le temps de te mettre d'accord avec les animateurs des autres équipes afin de savoir lequel d'entre vous expliquera le Grand Jeu.

N'hésitez pas à vous répartir les missions !

Une fois que vous avez trouvé un terrain assez grand et **non-accidenté**, vous pouvez commencer !

Etape 1 : Apprendre à se connaître : Remplir le bingo grâce au 1,2,3, viens en Judée ! (25')

Maintenant que votre grande équipe de Grand Jeu est réunie, il va falloir apprendre à connaître la ou les autres équipes adversaires. Pour cela, appuie-toi sur ce que tu as partagé durant le Carrefour précédent.

Tu as dans ton livret animateur une grille de **bingo** avec 9 cases différentes, le but pour ton équipe d'activités va être de remplir les informations manquantes avec les informations de l'équipe face à toi.

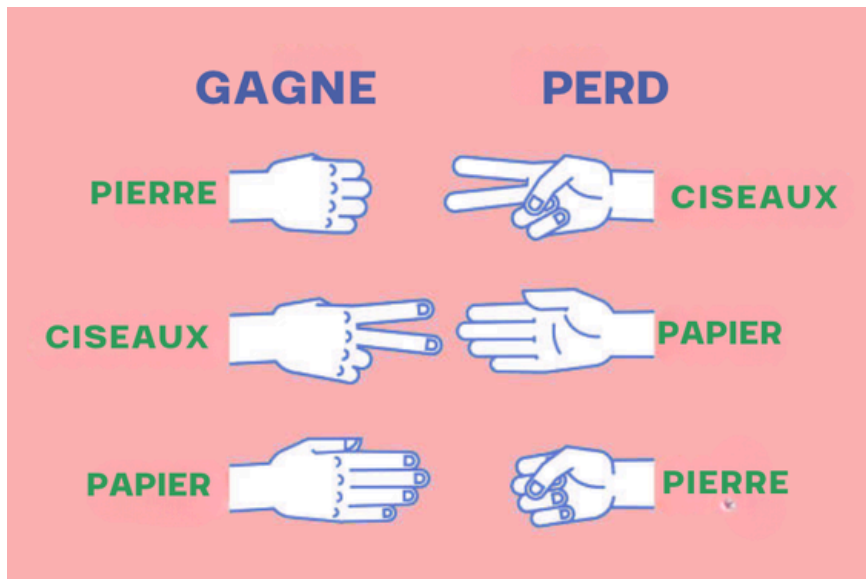
Placez vos équipes l'une en face de l'autre, séparez les d'une dizaine de mètres.



Le placement initial représente la **base** de votre équipe.
Dans chaque base, tu dois placer la grille de bingo présente dans ton livret.

Au top départ, un jeune de chaque équipe peut aller affronter un jeune de l'équipe d'en face au **"1,2,3 Viens en Judée"** (*variante du pierre, feuille & ciseaux ou du shifumi*). Les deux joueurs se retrouvent au milieu des deux équipes. Le jeune gagnant va pouvoir demander au jeune perdant une information sur son équipe d'activités afin de remplir le bingo de son équipe. A la fin de chaque manche les deux jeunes rentrent dans leur équipe et c'est deux autres jeunes qui peuvent aller s'affronter.

Le but est donc de remplir le plus vite possible les 9 cases de bingo !



Précisions :

- Le 1,2,3, viens en Judée, se joue en **3 points**, il faut donc que le jeune gagne **3 manches** pour emporter la partie. Tant que aucun des deux jeunes ne gagne 3 points, les manches continuent.
- Les variantes de puits et autres ne fonctionnent pas.
- Quand les deux joueurs font le même geste, aucun des deux ne gagne.

Exemple :

Timothée (équipe A) affronte Eulalie (équipe B) au 1,2,3 Viens en Judée.

Timothée gagne contre Eulalie, il a gagné 3 manches sur les 5.

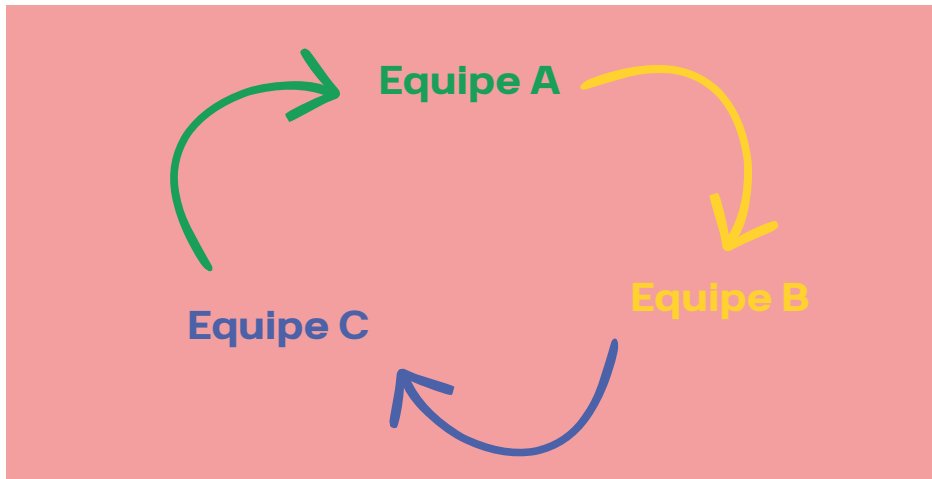
Timothée peut donc poser à Eulalie une des questions du Bingo qu'il n'a pas encore rempli, il lui demande "Dans ton équipe, quelle est l'activité qu'au moins deux personnes font ?"

Eulalie va pouvoir répondre, en se basant sur les réponses du Carrefour d'avant Elle répond donc "Tiphaine et Benjamin font tous les deux de l'escalade"

Timothée a donc gagné une information sur l'équipe B, qu'il va pouvoir aller remplir sur son bingo. Il rentre donc dans la base de son équipe A et rentre l'information sur la case correspondante.

Propositions d'adaptations:

- Un jeune peut rester sur la base de votre équipe afin de noter les informations récoltées dans le bingo et servir de **scribe**, cette posture est adaptée pour les jeunes qui ne souhaitent pas courir.
- Si vous êtes 3 équipes d'activités, vous pouvez les faire s'affronter en alternance : l'équipe A écrit les informations sur l'équipe B, l'équipe B sur l'équipe C et l'équipe C sur l'équipe A.



Dès qu'un des bingos est rempli, l'équipe remporte l'étape 1 qui permet d'apprendre à se connaître !

Vous pouvez rassembler l'ensemble des jeunes qui composent votre équipe de Grand Jeu et faire un bilan des informations qui ont été trouvées sur vos différents bingo !



Etape 2 : Se faire confiance (15')

Maintenant qu'ils se connaissent entre eux, le but va être d'apprendre à **se faire confiance et de pouvoir avancer ensemble vers Dieu**. Vous pouvez refaire ces deux jeux autant de fois que nécessaire et en adaptant avec la rapidité de votre groupe.



Jeu n°1 : Chenille aveugle

Les jeunes de chaque équipe d'activités forment une chenille en se tenant les épaules les uns derrière les autres. Tous les jeunes ont les yeux fermés, sauf la dernière personne de chaque file, qui guide le groupe. L'objectif est de parcourir un trajet et d'atteindre la ligne d'arrivée ensemble avant l'autre équipe.

En tant qu'animateur, tu dois inventer puis montrer le trajet à parcourir. Sers toi des différents sacs, pulls et chapeaux à ta disposition pour créer le parcours et des slaloms. L'idée n'est pas de les faire marcher tout droit, mais qu'il y ait quelques obstacles, sans que cela ne les mette en danger!

Le jeune aux yeux ouverts transmet les consignes en tapant sur l'épaule de la personne devant elle. Chaque joueur relaie ensuite le message à la personne qui le précède, jusqu'à ce qu'il atteigne la tête de la chenille :

Taper sur l'épaule droite : tourner à droite
Taper sur l'épaule gauche : tourner à gauche
Taper sur la tête : se baisser

Jeu n°2 : Parcours à l'aveugle

Se joue en binôme. Les deux joueurs font partie d'une équipe d'activités différente.

Un joueur a les yeux fermés et doit parcourir un trajet semé d'obstacles. Son partenaire reste à la ligne de départ, les yeux ouverts, il ne bouge pas mais guide son binôme aux yeux fermés uniquement avec sa voix.

Comme pour le jeu 1, servez-vous des objets à votre disposition pour faire les parcours. Le joueur aux yeux ouverts restera sur la ligne de départ et devra guider son binôme aux yeux fermés pour qu'il fasse le slalom. Il dira par exemple "avance tout droit, tourne à droite, tourne à gauche"

Votre groupe est maintenant entièrement soudé ! Bravo ! Ensemble, vous allez maintenant devoir comprendre que certaines épreuves nous empêchent parfois d'aller vers Jésus...

Etape 3 : Ensemble avancer vers le Christ (15')

Jeu de la foule :

"Il cherchait à voir qui était Jésus, mais il ne le pouvait pas à cause de la foule, car il était de petite taille." (Luc, 19 : 3)

Il faut sortir deux jeunes de l'équipe. Les autres jeunes forment un groupement appelé "**la foule**", leur but va être de faire du bruit.

Les deux jeunes sortis auront chacun une mission : le **messenger** et le **réceptionneur**.

Tu confies une phrase au messenger qui devra le transmettre au récepteur. Le messenger et le récepteur se placent des deux côtés de la foule à environ 2 mètres du groupe de jeunes. Les deux jeunes n'ont pas le droit de contourner la foule, ils doivent malgré le bruit réussir à transmettre le message dans son entièreté.

Il faut d'abord dire à la foule de commencer le brouhaha (le bruit) avant que les messagers commencent à essayer de transmettre le message.

Jeune 1 : Messenger



Foule



Jeune 2 : Récepteur



Tu peux choisir d'inventer un message à transmettre ou choisir parmi les propositions ci-après.

Une fois que le message a été réceptionné, les jeunes représentant la foule peuvent redevenir silencieux. Le récepteur et le messenger comparent donc le message au début et à la fin de la transmission.

Si le message est intact : BRAVO !!

S'il ne l'est pas, change de messenger et de récepteur jusqu'à ce que le message transmis soit intact (change à chaque fois de message à transmettre)

Vous pouvez décider de faire plusieurs manches du jeu de la foule pour que plusieurs jeunes puissent endosser les rôles de messagers et récepteurs.

Idées de messages à faire passer :

"Ne ralentissez pas votre élan, restez dans la ferveur de l'Esprit, servez le Seigneur, ayez la joie de l'espérance, tenez bon dans l'épreuve, soyez assidus à la prière" (Romains 12 : 11-12)

"Seigneur, apprends-nous à prier, comme Jean le Baptiste, lui aussi, l'a appris à ses disciples" (Luc 11 : 1-4)

Car c'est moi, l'Eternel, qui suis ton Dieu, je saisis ta main droite, je te dis : Sois sans crainte, je suis là pour t'aider (Essaïe 41 : 13-14)

"Aimez-vous les uns les autres, comme je vous ai aimés. Il n'y a pas de plus grand amour que de donner sa vie pour ses amis. Vous êtes mes amis, si vous faites ce que je vous commande." (Jean 15 : 12-14)

"Je suis venu afin que les brebis aient la vie, et qu'elles soient dans l'abondance. Je suis le bon berger. Le bon berger donne sa vie pour ses brebis." (Jean 10 : 10-11)

Variante :

- Tu peux placer deux jeunes en messagers et deux jeunes en récepteurs.



Jeu de l'épervier :

"Aujourd'hui, le salut est arrivé pour cette maison, car lui aussi est un fils d'Abraham. En effet, le Fils de l'homme est venu chercher et sauver ce qui était perdu." (Luc, 19 : 9-10)



Mise en place : délimiter un terrain, il faut pouvoir aller d'une zone A à une zone B

Un jeune est désigné comme étant le premier disciple du Christ et se place au centre du terrain, tous les autres jeunes se placent en ligne d'un côté du terrain.

Le premier disciple du Christ, crie "**Amis, sortez et croyez !**"

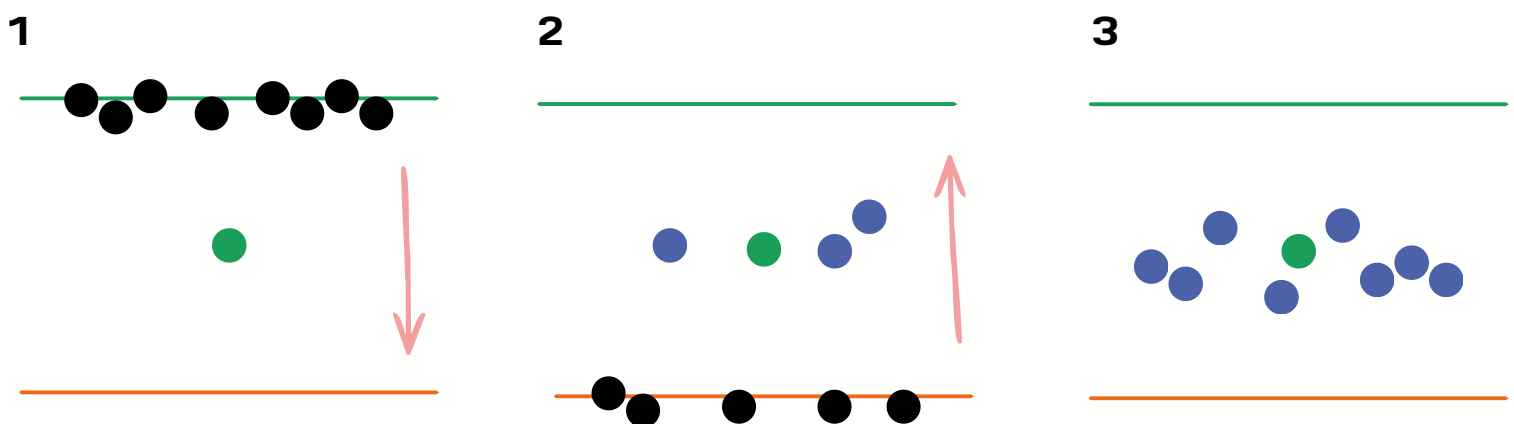
A cet appel, l'ensemble des jeunes sur la ligne de départ doit courir pour atteindre l'autre rive en traversant la zone de la Bonne Nouvelle.

Les jeunes qui se font toucher par le disciple du Christ, deviennent eux aussi disciples du Christ et restent au milieu dans la zone de la "Bonne Nouvelle"

La partie recommence avec les nouveaux disciples qui eux aussi peuvent toucher ceux qui représentent la foule. Les jeunes non touchés doivent changer de rive.

La partie se termine quand tous les jeunes sont devenus des disciples du Christ !

Vigilances : Etre touché, c'est uniquement toucher le haut du corps en faisant attention à ne pas être violent. Il est interdit de plaquer, d'attraper les vêtements ou de toucher au niveau du visage.



- Premier disciple du Christ
- Jeunes non encore touchés

- Jeunes touchés et nouveaux disciples du Christ

Temps de conclusion & message à passer aux jeunes :

“Vous êtes de diocèses différents, de villes différentes, de village au FRAT différents mais aujourd'hui, vous avez appris à faire équipe. Tout d'abord, vous avez appris à vous connaître à travers des activités personnelles, puis à faire confiance aux autres pour ensemble réussir à avancer vers Dieu.

La foule qui nous empêchait d'entendre clairement le message à faire passer représente les diverses épreuves qui nous empêchent parfois d'entendre le message de Dieu.”

Bonus :

S'il vous reste du temps, vous pouvez partager sur les épreuves qui vous empêchent d'aller vers Dieu, ou qui vous empêchent d'entendre son message.

Exemples :

- Les personnes qui nous tirent vers le bas
- S'éloigner de la prière
- Critiquer les autres
- Etc...

A la fin du Grand Jeu, n'oublie pas de donner rendez-vous à ton équipe d'activités (*les 8 jeunes que tu avais pour ton carrefour 1*) pour le carrefour 2 du lendemain. Pour simplifier le lieu de rendez-vous tu peux donner le lieu où vous êtes à cet instant présent.

Merci à toi animateur d'avoir animé ce Grand-Jeu et d'avoir permis aux jeunes qui te sont confiés d'avancer un peu plus vers Dieu !

Si après la lecture du Roadbook, des parties ne pas encore claires, on t'invite à te rapprocher de ton équipe de mairie qui pourra répondre à tes questions !