

Le jeu de piste des témoins

Grâce à un jeu de piste en plein air, les enfants et leurs familles rencontrent sept « aînés dans la foi », vivant au milieu d'eux, et qui sont témoins de l'Évangile.



Objectifs

- Découvrir que Jésus Christ nous envoie en mission, et qu'il reste présent, par son Esprit.
- Découvrir que nous avons besoin de témoins pour nous mettre en route à la suite du Christ.

Matériel

- Téléchargez « le carnet du reporter » sur www.pointsderepere.com, rubrique « Clés en mains », « Jeux et activités manuelles ». Imprimez-le en autant d'exemplaires que de familles inscrites. Prévoir des exemplaires complémentaires pour les témoins et les organisateurs.
- Préparez le jeu de piste. Pour vous aider, téléchargez des propositions de codes sur www.pointsderepere.com, rubrique « Clés en mains », « Jeux et activités manuelles ».
- Une Bible pour lire l'Évangile selon saint Luc, chapitre 24, versets 35 à 48 (lu le 3^e dimanche de Pâques).

- Confiez à une personne la responsabilité de photographier les équipes avec leur carnet à l'arrivée du jeu.

Préparation

Avec l'équipe de préparation

Le jeu de piste

- Le lieu : effectuez le tracé du parcours. Choisissez des chemins accessibles ou des routes à faible circulation, définissez les lieux où se posteront les témoins et où seront cachés les messages.
- Évaluez la durée du parcours. Son tracé doit être circulaire et emprunter les petites routes à faible circulation et les chemins.
- Postez les témoins sur le parcours, installez au centre le point de ralliement pour le départ et l'arrivée. Chaque équipe rallie son premier témoin puis effectue le parcours dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les messages

- Rédigez des messages pour guider



les joueurs d'un témoin à l'autre. Si le message est codé, n'utilisez pas plus de deux codes différents par équipe, car ils sont longs à décrypter. Un animateur par groupe détient les messages déchiffrés à ouvrir en cas de nécessité.

Attention : le premier message sera différent pour chaque équipe afin que toutes ne rencontrent pas le même témoin en premier. Les autres messages trouvés sur le chemin seront à remettre en place pour les équipes suivantes.

► Installez les messages la veille ou le matin même. Ils sont mis dans une pochette plastique pour les protéger et déposés aux endroits prévus lors du repérage. À la fin du jeu, récupérez tous les messages.

Fin du jeu

► Donnez à tous l'heure de fin du jeu afin que les témoins se rendent au lieu d'arrivée.

Les témoins

► Sollicitez sept personnes (voir ci-dessous) Leur demander de préparer une réponse personnelle aux sept questions qui sont posées dans le carnet du reporter : le contenu de leur mission, ce qu'elle leur apporte, les personnes qui leur sont confiées, les personnes qui les ont rejoints, la personne qui les a le plus marqués dans leur vie de foi, leur phrase d'Évangile et leur prière préférées.

Comment trouver des témoins ?

Repérer des personnes qui ont une mission dans la paroisse : l'équipe de préparation aux sacrements, les responsables de mouvements de jeunes, des membres d'associations de solidarité, les responsables d'un groupe de prière, celles qui fleurissent l'église, les membres du conseil pastoral, les musiciens. Vous pouvez aussi demander à de jeunes confirmés, à de jeunes mariés, ou à des séminaristes.

Déroulement

Le jour J, avant le jeu

Les témoins se rendent directement à leur poste et les participants ont rendez-vous au point de départ du jeu. Procédez à la constitution des équipes. Chaque équipe regroupe une ou plusieurs familles, mais ne dépasse pas 10 personnes. Chaque famille est munie d'un carnet. Un référent par groupe a le numéro de téléphone d'un organisateur en cas d'urgence et un tracé du parcours.

Lancement du jeu

Expliquez que le but de ce jeu de piste est de rencontrer des témoins et de compléter le carnet du reporter qui a été remis à chaque famille.

Donnez aux équipes de quoi écrire ainsi que le premier message les envoyant vers leur premier témoin.

Avant de donner le signal du départ, prenez le chant *Il nous précède en Galilée*, 126-38.

Après le jeu

Regroupement des équipes

À leur arrivée, chaque équipe est photographiée avec son carnet. Ces photos serviront à l'exposition souvenir ou aux medias paroissiaux (site Internet, journal). Avec l'aide d'un organisateur, chaque équipe écrit une intention de prière pour le temps de prière concluant la journée. Un animateur indique aux équipes à quel moment elles la liront.

Temps de prière

Tous se rassemblent en reprenant le chant de l'accueil. Puis, un animateur proclame l'Évangile selon saint Luc, chapitre 24, versets 35 à 48. Après un court temps de silence, les participants lisent leurs intentions de prières entrecoupées d'un refrain, par exemple : « Que soit béni le Nom de Dieu, de siècle en siècle qu'il soit béni » (Y245).

La prière se conclut par un Notre Père.

Le jeu de de piste des témoins



Visée : Pendant la période qui suit le dimanche de la Pentecôte où les Apôtres sont sortis de leur peur pour annoncer l'Évangile, permettre aux enfants de découvrir comment aujourd'hui des personnes annoncent la Bonne Nouvelle du Christ.

Grâce à un jeu de piste, les enfants et leurs familles rencontrent sept « aînés dans la foi », vivant au milieu d'eux, et qui sont témoins de l'Évangile.

La règle du jeu de piste se trouve en pages 65 et 66 du Guide annuel de Points de repère 2011/2012.

Pour réaliser votre carnet du reporter

- 1 Imprimez le carnet en autant d'exemplaires que d'équipes de jeu. Prévoir des exemplaires pour les témoins et les organisateurs. Imprimez-le en recto-verso ou collez dos à dos les pages de chacun des PDF.
- 2 Découpez les pages du carnet suivant les pointillés.
- 3 Mettez les pages dans l'ordre
- 4 Pliez l'ensemble du carnet en deux
- 5 Reliez les pages par le milieu, avec du coton perlé ou du ruban.

Pour vous aider à préparer le jeu de piste, téléchargez également des propositions de codes.

Documents :

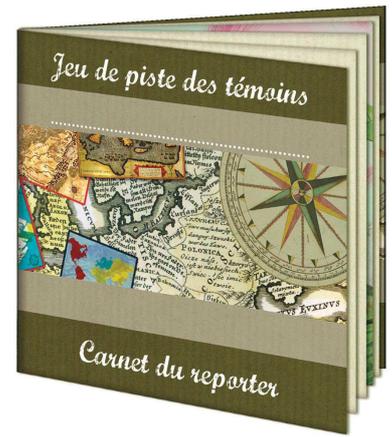
-  Le carnet du reporter
-  La règle du jeu (p 65 et 66, extrait de *Points de repère* annuel 2011/2012)
-  Des codes pour le jeu de piste

Pour trouver d'autres codes :

<https://www.jesuisanimateur.fr/jeux/editorial/list/epreuves-et-defis/messages-codes/>

Pour réaliser votre carnet du reporter

- 1 Imprimer le carnet en recto verso ou coller dos à dos les pages de chacun des deux PDF
- 2 Découper les pages du carnet suivant les pointillés
- 3 Mettre les pages dans l'ordre
- 4 Plier l'ensemble du carnet en deux
- 5 Relier les pages par le milieu, avec du coton perlé ou du ruban.



Jeu de piste des témoins



Carnet du reporter

témoin 7,

Le sais-tu ?

le mot témoin vient du mot grec « martus », c'est-à-dire celui qui consent jusqu'à se laisser tuer pour témoigner de sa foi plutôt que d'y renoncer.

Les témoins

Les témoins ont envie d'annoncer à tout le monde que Jésus Christ est mort et ressuscité, car c'est une bonne nouvelle pour eux qui a transformé leur vie.

*" C'est vous qui en êtes
les témoins "*

Luc 24, 48.

*" Quelle personne rencontrée au cours
de ma mission m'a le plus marqué(e) "*

nom + signature

19

témoins !

" Pourquoi il a accepté cette mission "

nom + signature

17

témoign 2

*" Que dirait-il à des personnes
pour leur donner envie de le rejoindre "*

nom + signature

15

témoign 3

*" De quoi remercie-t-il le Seigneur
dans cette mission "*

nom + signature

13

Sur toute la terre

Nous sommes des millions.
Dans toutes les langues
nous te bénissons,
Jésus,
car tu nous as montré
comme ton Père est bon.
Des millions d'autres gens
ignorent que tu les aimes aussi.
Fais que nous leur donnions l'envie
de savoir qui tu es.



11

témoin 6,

" Le nom de la personne qui l'a appelé "



nom + signature

16

5

témoin 5,

" Sa phrase d'évangile préférée "



nom + signature

14

7

témoin 4,

" Sa prière préférée "



nom + signature

12

9

Le jeu de piste des témoins Avec les familles

Quelques idées de codes

1. Code cassis (K = 6)

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
22	23	24	25	26	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21

2. Code cassette (K = 7)

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
23	24	25	26	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22

3. Code avocat (A = k)

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j

4. Code miroir ou riorim : chaque mot se lit à l'envers.

5. Code désordre ou dorsedre : les lettres de chaque mot sont en désordre.