

Abba, le jeu du Notre Père

Visée catéchétique :

Jésus Christ, Fils unique de Dieu nous a enseigné la prière du Notre Père et c'est l'Esprit Saint qui nous apprend à prier le Père. Par Lui cette prière anime toute notre vie. C'est la prière de l'Eglise par excellence, celle qui manifeste qu'en Jésus Christ, par notre baptême, nous devenons des fils d'adoption et des frères.

Objectifs

- Découvrir que le Notre Père est « le résumé de tout l'évangile », de toute la Bonne nouvelle.
- Découvrir que le Notre Père synthétise toutes les dimensions de la foi chrétienne.

Proposition pastorale

Ce jeu peut être proposé en équipe de catéchèse avec des enfants, des jeunes, des adultes, en famille, en temps fort intergénérationnel. Sur certaines cartes, deux niveaux de questions sont proposés, c'est à l'animateur du jeu de choisir en fonction de son public.

Ce jeu s'appuie sur le Catéchisme de l'Eglise catholique (CEC)

http://www.vatican.va/archive/FRA0013/_INDEX.HTM dont certaines références sont indiquées sur des cartes. Ce sont des aides précieuses pour l'animateur. Elles ne sont pas à lire comme bonne réponse à chacune des questions pendant le jeu mais peuvent guider lors des échanges surtout pendant la relecture du jeu. Il peut être intéressant de lire avant (ou après le jeu) la partie du Catéchisme de l'Eglise catholique consacrée au Notre Père. (N° 2759 à 2865) ou le compendium ou abrégé

http://www.vatican.va/archive/compendium_ccc/documents/archive_2005_compendium-ccc_fr.html (N°578 à 598).

Il est profitable de jouer entre équipes d'animateurs, de catéchistes avant de proposer ce jeu aux enfants, aux jeunes ou aux adultes.

Les citations bibliques sont extraites de la bible de la liturgie.

Il n'y a pas d'indication de temps, car ce jeu est modulable en fonction du temps dont on dispose.

Ce jeu convient de 4 à 6 joueurs. Pour un plus grand groupe, on peut faire des binômes ou trinômes ou encore plusieurs tables de jeux. Un animateur est nécessaire à chaque table.

Le matériel

Plateau de jeu prévu pour être imprimé en format A3 couleur

Un dé

Autant de pions que de joueurs

5 paquets de cartes (différenciées par couleur : violet=Bible, jaune=je prie, vert=je crois, rouge=j'agis, bleu=je célèbre : ces quatre dernières familles de cartes reprenant les 4 parties du CEC)

Des perles de couleur

Un carton assez grand (format A3 par exemple) découpé en forme de croix

De la colle tout support

Une carte Notre Père pour chaque joueur à donner au temps de prière (le texte de la prière ou la photo au centre du plateau de jeu qui est l'image introduisant la 4^e partie du CEC)

Un pain à partager

Une bible

L'animateur pourra au préalable avoir listé les dates de baptême des enfants, des jeunes...

La règle du jeu

Chaque joueur ou binôme (si les joueurs sont trop nombreux) reçoit un pion. Pour démarrer le jeu, chaque joueur (ou les deux personnes dans le cas d'un binôme) donne sa date de baptême en posant son pion sur la case départ (Au centre du plateau de jeu, l'image de Jésus qui apprend à prier). Si une personne n'est pas baptisée, il peut dire « en chemin vers le baptême » et donner sa date de naissance. Le binôme qui a la personne à la date de baptême la plus proche de la fête de Pâques de l'année en cours commence. Il jette le dé et choisit d'avancer dans la direction qu'il veut en comptant le nombre de cases. Il pioche la carte correspondant à la couleur de case sur laquelle il s'est arrêté et la donne à l'animateur du jeu. Ce dernier lit ce qui est écrit, puis pose la question en choisissant le niveau 1 ou 2. Si le joueur ou binôme répond, il reçoit une perle correspondant à la couleur de la question. (Il n'a droit qu'à une seule réponse). Puis le joueur ou binôme suivant joue.

Le joueur ou binôme peut tomber sur une case indication (rejoue...) il suit la consigne indiquée. Quand un joueur ou binôme doit faire trouver la réponse à un autre joueur ou binôme, les deux joueurs ou binômes gagnent une perle si le joueur a bien répondu à la question.

Quand un joueur doit faire trouver la réponse à l'ensemble des joueurs, si la réponse est trouvée, tous les joueurs gagnent une perle.

La fin du jeu se décide selon le temps disponible. Il faut cependant que les personnes aient gagné suffisamment de perles pour fabriquer une croix.

Prendre le carton en forme de croix et proposer aux joueurs de mettre en commun toutes les perles gagnées et de les coller sur le carton.

Relecture du jeu

La relecture du jeu n'est pas optionnelle car elle permet aux joueurs de verbaliser ce qui a été vécu, compris. Le temps du jeu n'étant pas celui de l'explication, c'est lors de la relecture que l'animateur peut expliciter les contenus de la foi en s'appuyant sur les commentaires et remarques des joueurs mais aussi en ajoutant ce qui a été omis pendant le jeu ou ce dont les joueurs n'ont pas parlé.

Prendre le temps d'échanger avec si besoin l'aide des questions ci-dessous:

Qu'avons-nous découvert, compris, qu'est-ce qui reste difficile, qui pose question ?

Qu'avons-nous découvert de notre foi, des sacrements, de la vie, de la prière ?

L'animateur peut alors apporter des explications si nécessaire en s'aidant de la partie du Catéchisme de l'Eglise catholique consacré au Notre Père. (N° 2759 à 2865) ou avec le compendium (abrégé).

Prière

Se mettre tous ensemble autour de la croix fabriquée.

Faire le signe de croix en prenant son temps (il peut être gestué)

Lire dans l'évangile de Luc chapitre 11 les versets 1 et 2 :

01 Il arriva que Jésus, en un certain lieu, était en prière. Quand il eut terminé, un de ses disciples lui

demanda : « Seigneur, apprends-nous à prier, comme Jean le Baptiste, lui aussi, l'a appris à ses disciples. »

02 Il leur répondit : « Quand vous priez, dites ...

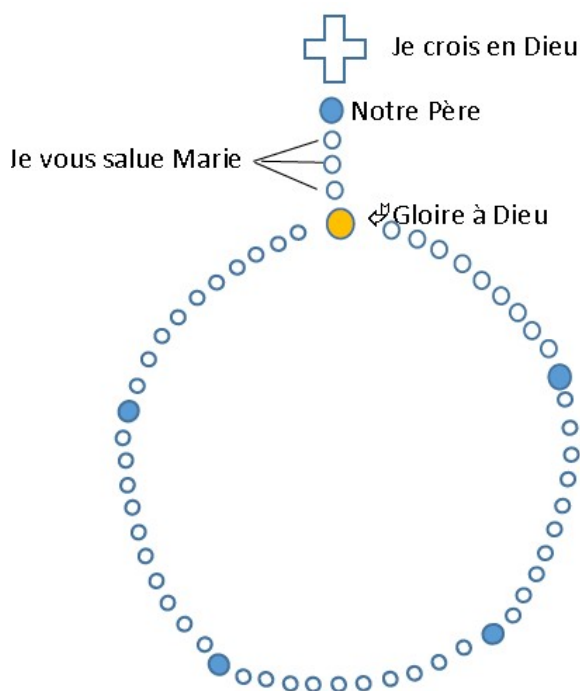
Dire tous ensemble le Notre Père.

Puis chaque joueur reçoit une carte avec l'image du jeu.

Annexes :

Le chapelet :

Le mot chapelet désigne à la fois une prière, bien connue des chrétiens d'Occident, et l'objet de



piété utilisé pour guider cette prière. De ses origines, le chapelet a gardé son caractère de prière vocale et répétitive, mais c'est aussi une prière méditative. À chaque dizaine est associé un "mystère", c'est à dire l'évocation d'un moment de la vie du Christ et de la Vierge Marie. Le Rosaire est une forme de prière répétitive qui existe depuis le XII^e siècle. C'est à un chartreux, Dominique de Prusse (dès 1409 à Trèves) qu'il faut attribuer l'institution du Rosaire tel qu'on le connaît avec ses quinze mystères et ses cent cinquante « Je vous salue Marie ». Jean-Paul II a rajouté en 2002, 5 nouveaux mystères. Les vingt mystères sont regroupés en quatre catégories :

- les mystères joyeux (naissance du Christ)
- les mystères lumineux (vie publique du Christ)
- les mystères douloureux (mort du Christ)
- les mystères glorieux (résurrection du Christ)

Chaque mystère est annoncé ou médité et est suivi d'une dizaine de chapelet (une dizaine de « Je vous

salue Marie »)

Source : <http://www.eglise.catholique.fr/glossaire>

A chaque perle bleue : on récite un Notre Père

A chaque perle blanche : on récite un Je vous salue Marie

Dates de la fête de Pâques : 1 avril 2018, 21 avril 2019, 12 avril 2020, 04 avril 2021, 17 avril 2022, 09 avril 2023...

Fabriquer une croix avec des perles : découper un carton en forme de croix et coller dessus les perles multicolores gagnées pendant le jeu par l'ensemble des joueurs.

Les perles peuvent être achetées ou fabriquées à partir de pâte type Fimo par exemple.

Le jeu du pendu :

Ce jeu nécessite un papier et un crayon. Le but est de faire deviner un mot. Le joueur qui doit faire deviner symbolise les lettres du mot par des traits. Par exemple pour un mot de 6 lettres - -----. Pour des jeunes enfants, il peut donner la première et la dernière lettre. Ensuite, les autres joueurs proposent à tour de rôle une lettre qu'ils pensent devoir figurer dans le mot à deviner.

Si la lettre est exacte, le joueur l'écrit à sa place dans le mot secret. Si cette lettre figure plusieurs fois, il la note autant de fois.

Si la lettre n'est pas dans le mot, le joueur commence à dessiner un pendu, d'abord le socle, puis à chaque proposition inexacte, il continue avec le mât, puis le haut, la corde, la tête du pendu, son corps, chacun de ses bras, de ses jambes. (cf dessin ci-contre). Si le mot est trouvé avant la fin du dessin, tous les joueurs ont gagné.

