


Objectif : Permettre aux jeunes de découvrir les fêtes juives que Jésus a vécues, nos fêtes liturgiques et les fêtes d’autres religions.

A la découverte des fêtes juives



Temps :
30 min

But de l’activité : découvrir les fêtes juives

- Repérez d’abord tous les “ingrédients” de ces images : la lumière, une curieuse cabane, des instruments de musique, la joie sur les visages, la nourriture : fruits, miel, blé, œuf, os, herbes, vin...
- Chacune des images correspond à une fête juive. Essayons de retrouver quelle image correspond à quelle fête et interrogeons-nous sur ce qu’elle devient dans le calendrier liturgique catholique.

Matériel : Les pages 36-37 « Contempler » de ce numéro d’*Initiales*

Time's up des fêtes liturgiques

Temps :
30 min

Ce jeu est extrait du parcours "Connectés au Christ" : une démarche catéchuménale pour les adolescents.

Préparation du jeu :

Le but du jeu est de reconnaître les fêtes liturgiques et ainsi totaliser le plus de points pour remporter la partie. Former des équipes de 4-5 joueurs qui vont s'affronter. Durant son tour, une équipe dispose de 30 secondes pour deviner le maximum de fêtes. Le jeu se joue en 3 manches au cours desquelles l'orateur essaie, en 30 secondes, de faire deviner les fêtes à ses coéquipiers.

1^{ère} manche

L'orateur parle librement. Ses coéquipiers peuvent faire autant de propositions qu'ils le veulent. Dès que la fête a été trouvée, l'orateur pose la carte devant lui et passe à la suivante. Attention, l'orateur ne peut pas passer, il ne change pas de carte tant que son équipe n'a pas trouvé la fête. Si personne ne trouve la fête, le tas de carte est passé à l'équipe suivante. À la fin de la manche, on compte les points de chaque équipe et la pioche est reconstituée et remélangée.

2^{ème} manche

L'orateur ne peut dire qu'un mot par carte et l'équipe ne peut donner qu'une réponse. En cas de bonne proposition, l'orateur pose la carte face visible et retourne la carte suivante. En cas de mauvaise proposition, l'orateur remet la carte sous la pioche et pioche une nouvelle carte. À la fin de la manche, on compte les points de chaque équipe et la pioche est reconstituée et remélangée.

3^{ème} manche

L’orateur ne peut plus parler, il mime et fait des bruitages. Il est conseillé à l’orateur de se mettre debout. L’équipe peut faire plusieurs propositions.

À l’issue des 3 manches, l’équipe totalisant le plus de points remporte la partie.

Matériel : Un minuteur.

A télécharger : Les cartes et la fiche animateur

Timeline des fêtes liturgiques

Temps :
30 min

But du jeu

Être le premier à ne plus avoir de carte.

Règles du jeu

Les joueurs se répartissent en 4 équipes et s’installent autour du plan de jeu. L’équipe dans laquelle se trouve le jeune qui a été à la messe le plus récemment commence. Chaque équipe reçoit, face “sans date”, 5 cartes. Elle les place devant elle. On ne doit en aucun cas en consulter le verso (la face “date”). On pose au centre de l’aire de jeu la première carte du paquet en la retournant face “date” visible. C’est à partir de cette carte que se construira la ligne chronologique sur laquelle les joueurs placeront les cartes qu’ils ont devant eux.

Déroulement de la partie

En équipe, les joueurs décident de poser une carte de leur jeu avant ou après la 1^{re} carte retournée sur la table. Une fois posée, le joueur retourne sa carte face “date” visible, afin de vérifier que sa date correspond bien à la position qu’elle occupe dans la frise chronologique : Si sa carte est bien placée, on la laisse ainsi positionnée, face “date” visible. Si sa carte est mal placée, on la place au bon endroit. L’équipe doit alors piocher la première carte du paquet et la placer dans sa réserve face “date” cachée, au côté de ses autres cartes.

Initiales 269 – Mars 2023 – Tous invités à la fête !

Bonus à utiliser dans le cadre du cheminement avec les adolescents

Étape 2 : Fêtes d’hier et d’aujourd’hui

Initiales

Accompagner les ados dans la foi

On prend le temps de lire l’évènement et d’en parler ensemble : est-ce une fête connue ? En connaissons-nous le sens ? ... (cf fiche animateur pour des éléments qui vous aideront).


Fin du jeu

Si une équipe est seule à poser correctement sa dernière carte au cours d’un tour de jeu, elle est immédiatement déclarée vainqueur. Si plusieurs équipes posent correctement leur dernière carte au cours du même tour de jeu, elles sont toutes déclarées vainqueurs ex-aequo. En principe, le jeu s’arrête lorsqu’une équipe a posé toutes ses cartes... mais pour l’intérêt pédagogique, il est intéressant de continuer tous ensemble et de placer toutes les cartes !

Matériel : Une table

A télécharger : Les cartes et la fiche animateur

Les fêtes liturgiques rythment notre vie !



Temps :
45 min

L’animateur dispose une cordelette qui symbolise l’année au fil des saisons. Sont posés ou épinglés sur la cordelette les quatre visuels correspondant aux quatre saisons (voir visuels joints) en prenant bien soin de commencer par l’automne pour aller dans le sens de l’année liturgique.

1^{er} temps (20 min)

Les cartes avec les visuels des fêtes liturgiques et païennes sont disposées sur une table faces cachées. Chaque jeune tire une carte, la montre, en parle ou l’explique s’il le peut (les autres jeunes complètent) puis place la carte à la bonne saison. Et ainsi de suite jusqu’à épuisement des cartes. Une fois que toutes les cartes sont placées sur la corde, que remarque-t-on ?

2^{ème} temps (20 min)

Échanger avec les jeunes sur la coexistence de fêtes liturgiques et de fêtes païennes. Échanger sur le rapport entre les saisons et les fêtes. De tout temps, les fêtes rythmaient les saisons. Il est bon de se rappeler que nous vivons au rythme de la nature. Les moments de fête existent depuis toujours. L’homme a instauré des rites festifs pour partager avec les autres sa joie, sa peur, sa tristesse.


Relecture

Finir l’échange en présentant aux jeunes un calendrier liturgique tiré d’un parcours de catéchèse.

Matériel : Une cordelette, des pinces à linge, un calendrier liturgique

A télécharger : Les cartes et la fiche animateur

Jeu sur les fêtes des autres religions



Temps :
30 min

Ce jeu permettra de faire découvrir aux jeunes les principales fêtes d’autres religions.

Basée sur le jeu Hanabi, voici une version “inter-religieuse” de ce jeu coopératif. Le but du jeu est de composer cinq familles de religions, une de chaque couleur, en constituant des suites croissantes (1, 2, 3, 4, 5), posées sur la table dans l’ordre.

Hanabi est principalement basé sur la communication entre les joueurs et la mémoire. La spécificité du jeu réside dans le fait que chaque joueur a des cartes en main dont il ne voit que le dos mais qu’il voit celles de tous les autres joueurs.

Matériel : 8 jetons bleus et 3 jetons rouges

A télécharger : Les cartes de jeu et la règle de jeu