

Feuilles Jeu pour les Canevas " Cercle du Feu "

CANEVAS N°1

JEU de la RENCONTRE

La rencontre est plus facile lorsque les deux personnes qui doivent se rencontrer "se bougent" :

1- Les deux sont actifs :

Un joueur (Zachée) est séparé du joueur qu'il doit rencontrer (Jésus) par la foule (les autres petits flambeaux et petites flammes du groupe). Le joueur (Jésus) ne bouge pas. Le joueur Zachée peut repérer où il est, mais ensuite il a les yeux bandés.

-Le joueur (Jésus) appelle le joueur Zachée qui doit le retrouver.

-La foule peut se déplacer, bavarder, etc, mais sans appeler Zachée, ni empêcher son passage.

Chronométrer le temps qu'il faut aux deux joueurs pour se rencontrer.

2- Un seul des joueurs est actif :

Un joueur (Zachée ,le même ou un autre) est séparé du joueur qu'il doit rencontrer (Jésus) par la foule, comme dans le premier jeu. Le joueur (Jésus) ne bouge pas. Le joueur Zachée peut repérer où il est, mais ensuite il a les yeux bandés, comme dans le premier jeu.

- Cette fois, le joueur (Jésus) n'appelle pas le joueur Zachée.

- La foule ne peut pas se déplacer, ni bavarder, ni empêcher le joueur Zachée de passer.

- Celui-ci doit trouver le joueur Jésus, comme il peut, d'après le souvenir de sa position et malgré la présence (passive) des autres joueurs.

Chronométrer le temps qu'il faut aux deux joueurs pour se rencontrer.

Conclusion : Heureusement que Jésus nous appelle par notre nom, qu'il vient à notre rencontre, parce que notre aveuglement naturel ne nous facilite pas la tâche, même quand nous voulons le rencontrer.

CANEVAS N° 2

1^{er} Jeu :

Faire répéter le plus vite possible en essayant de ne pas se tromper

" Jésus s'assoit chez Zachée "

2^{ème} jeu: Phrase codée

Avec le code ci dessous , demander aux enfants de décoder le texte suivant

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 = ✱

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ☆ | ✍ | ☆ | | ↗ | ⬦ | | ✂ | 🌀 | ☆ | ✂ | | ✕ | ⬦ | | ✂ | ✍ | ☆ |
| ✂ | ⬦ | ☆ | ◇ | ⬦ | ☆ | | ↗ | ⬦ | | ✂ | ✍ | ☆ | ☆ | ☆ | ☆ | ✂ | |
| ☆ | ⬦ | ✂ | | ✂ | ☆ | ⬦ | ✂ | ☆ | ✂ | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Conclusion

Jésus est le bon berger, il connaît ses brebis il veut qu'elles aient la vie en abondance et il donne sa vie pour elles

CANEVAS n°3

Jeu du choix : Il faut choisir le bon arbre pour arriver à rencontrer Jésus

