

Thème « *Aimez-vous les uns les autres* »

Préparation personnelle :

- ❖ Jean 13.34-35
- ❖ 1 Jean 4.7-11
- ❖ Romains 3.10-12, 23
- ❖ Philippiens 2.5-8
- ❖ Jean 13.34-35 ; 17.22-23
- ❖ 1 Jean 4.15-16

Préparation du grand jeu :

Le carnet de l'animateur : chaque animateur en a un exemplaire. Le jeu se décompose en 7 étapes :

- ❖ Introduction avec les 10 équipes au moment de la « Rencontre »
- ❖ 1 étape à faire avant le repas « Faisons connaissance »
- ❖ 2 étapes à faire avec son équipe
- ❖ 3 étapes à faire avec une autre équipe
- ❖ 7^e étape : jeu et conclusion avec l'équipe des Petits

Voir l'exemple de cahier pour les explications des différents jeux

« **carnet animateur** »

Le plateau de jeu : il représente un acrostiche du mot « AMOUR ». Est inscrit sur un arc de cercle « *Dieu est* » et, en dessous, une lettre : A, M, O, U, R, sur chaque carton. Sous ces lettres, des mots :

A mour

M alédiction

O béissance

U nité

R etour

Voir la photo du plateau de jeu
« **plateau de jeu** »

En arc de cercle au-dessus du plateau de jeu, 11 piquets sont plantés avec du ruban de papier crépon bleu. Chaque équipe viendra coller son cœur d'équipe tout en haut puis les 5 cœurs de couleur au fur et à mesure de leur découverte (jaune, noir, rouge, blanc et vert).

*Voir le modèle des « **cœurs** »*

Les jeux : installer sur le terrain le matériel des différents jeux. Cinq lieux où vont se rencontrer les deux équipes, avec un exemple d'ordre de passage, et dix lieux pour chaque équipe.

*Voir « **panneaux 2 équipes** » et « **panneaux équipe** »*

Les messages : A chaque étape, il y a un ou plusieurs messages qui indiquent comment trouver son cœur de couleur ou ce qu'il y a à faire.

*Voir les « **enveloppes** », les « **messages** » et « **comment faire les messages** » ainsi que le « **panneau puits** », le « **panneau croix** » et la « **carte arbre** »*

Déroulement du grand jeu :

Les équipes : Répartir les enfants en 10 équipes avec 3 animateurs par équipe.

Voir « **Badges des animateurs** »

Noms des équipes : les 10 équipes ont un dossard blanc avec sa lettre en **rouge**. La 7^e équipe est représentée par les petits.

A I M E Z - V O U S

Préparer autant de dossards blancs que d'enfants et chaque équipe aura une lettre différente collée dessus avec du vénylia transparent.

Voir les lettres dans « **lettres dossards** »

Introduction : Elle se fait à la fin de la Rencontre avec la lecture des consignes intégrées.

Voir la « **présentation du grand jeu** »

Objectifs :

- Découvrir ton équipe
- Trouver les 5 cœurs de couleur
- Faire les 7 étapes à l'aide du carnet de l'animateur

❖ **Etape 1**

Trouver son lieu d'équipe et faire ce qui est indiqué dans le carnet de l'animateur.

- Ramener le cœur de l'équipe au Meneur de jeu
- Trouver une manière de dire le nom de l'équipe, **ENSEMBLE**, au meneur de jeu (chant, poème, acrostiche, ...)
- Aller à l'étape 2 indiquée par un panneau à 2 équipes

❖ **Etapes 2 à 6**

Procéder de la même façon, sachant qu'il faudra retrouver une 2^e équipe aux étapes 2, 5 et 6 :

- **Lecture** du texte dans le carnet
- Faire les **jeux** indiqués
- Trouver le cœur de couleur
- Revenir vers le meneur de jeu et **dire son nom d'équipe** (comme à l'étape 1)
- Obtenir un carton avec une lettre du mot de l'acrostiche
- Mettre le carton au bon endroit sur le plateau de jeu
- Aller à l'étape suivante

Lorsque l'étape 6 sera terminée, attendre à son piquet d'équipe.

Conclusion du grand jeu :

❖ **Etape 7**

- Lecture du texte
- Chaque équipe dit son nom aux Petits
- L'équipe des Petits dit aussi son nom, chante et ramène les deux cartons manquant dans l'acrostiche

Présentation du dépliant :

Chaque enfant et adulte en aura un exemplaire

Voir « **dépliant 2012 enfant** » et « **dépliant 2012 adulte** »

La sortie s'est terminée par un goûter.