

[Par la Parole\Talents/Jeux](#)

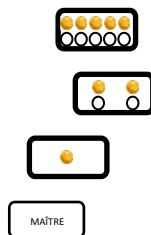
Règle du jeu des pièces d'or

Objectifs

Grâce à un jeu, expérimenter tour à tour le rôle du maître et de chacun des serveurs en gagnant des pièces d'or. Prendre conscience des quantités.

Matériel par groupe de 4

- P 2 Une carte « maître »
- P 3 Une carte de 5 pièces d'or
- P 4 Une carte de 2 pièces d'or
- P 5 Une carte 1 pièce d'or
- P 6 Des pièces d'or découpées
- Un « coffre » pour ranger les pièces d'or



Nombre de joueurs

-En paroisse, former des groupes de 4 enfants avec un adulte parent.

-Possibilité de former des sous équipes de 2.

-Pour un très grand nombre d'enfants et peu d'animateurs, chaque groupe de 4 enfants peut être autonome. En ce cas, tous les groupes jouent en même temps. Les enfants sont assis par groupes de 4 en rond. Un animateur pose au centre de la ronde un paquet de cartes contenant une carte de 5 pièces, une de 2, une de 1 et une de « maître » face cachée. Les enfants piochent chacun une carte. L'animateur donne les consignes de la règle à tous. Il peut faire vivre la règle à une équipe. Puis il passe de groupe en groupe pour vérifier.

Règle du jeu

Chaque enfant à tour de rôle jouera le rôle du maître et de chacun des serveurs.

-Si l'enfant tire une carte 5 pièces d'or ou 2 pièces, il va chercher dans le coffre le nombre de pièces correspondantes, et les dépose devant lui dans les ronds vides sur la carte.

-Si l'enfant tire une carte 1 pièce, il la pose par terre à l'envers et croise les bras.

-Si l'enfant tire la carte « maître », il tourne dos à l'équipe. (*signifiant le départ du maître*)

Lorsque toutes les pièces sont installées sur les cartes, l'enfant « maître », à l'appel des autres se retourne, vérifie le nombre de pièces sur les cartes, félicite, puis envoie les 2 serveurs ranger les pièces dans le coffre.

Les cartes sont mélangées et les enfants en piochent à nouveau une carte. Celle-ci doit être différente de celle tirée précédemment, sinon ils la remettent dans la pioche.

Continuer le jeu jusqu'à ce que les enfants de chaque groupe aient vécu l'expérience de chaque personnage.

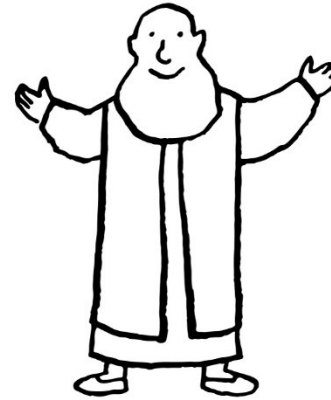
Relecture Débat. Terminer le jeu par un temps de parole où chacun exprimera son ressenti lors de chaque rôle.

Certains pourront dire : « *je n'ai pas aimé quand j'ai pioché un seul talent* ». L'animateur reformule, fait préciser pourquoi, questionne : « *tu aurais pu faire quoi avec ton talent plutôt que de l'enterrer ou de le retourner ? Pourquoi le 3^{ème} serviteur ne l'a-t-il pas fait ? Pourquoi a-t-il eu peur ?...* »

Repère : Cette parabole paraît injuste dans une première lecture. C'est normal. Les enfants pourront comprendre plus tard que le Royaume de Dieu est différent de celui des hommes. L'objectif est de prendre conscience des différences. A tous, quelque chose est donné. Chacun peut faire fructifier ce qu'il a, s'il accepte le don tel qu'il est.



MAÎTRE



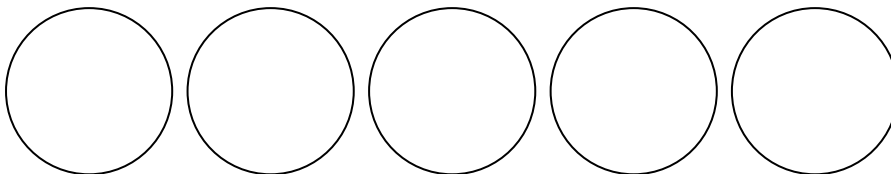
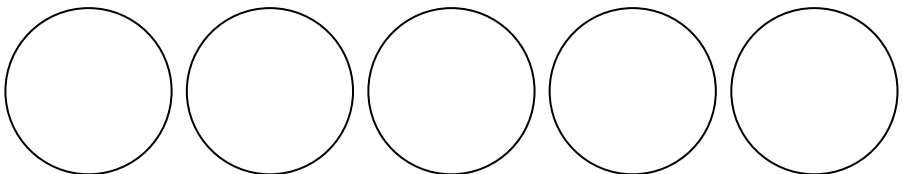
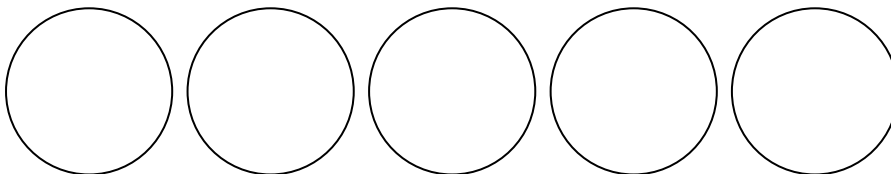
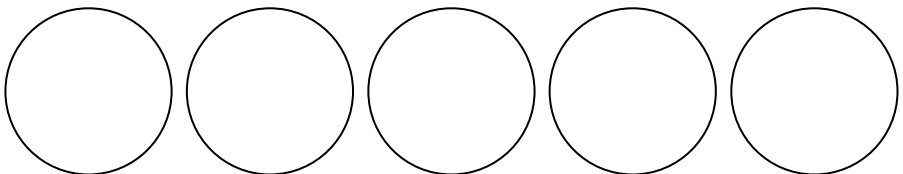
MAÎTRE

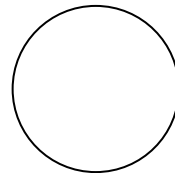
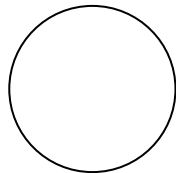
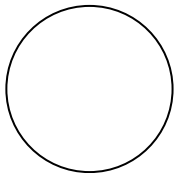
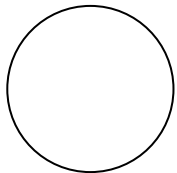
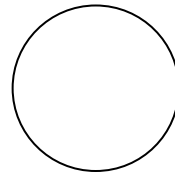
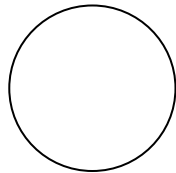
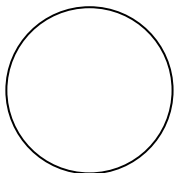
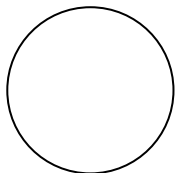


MAÎTRE

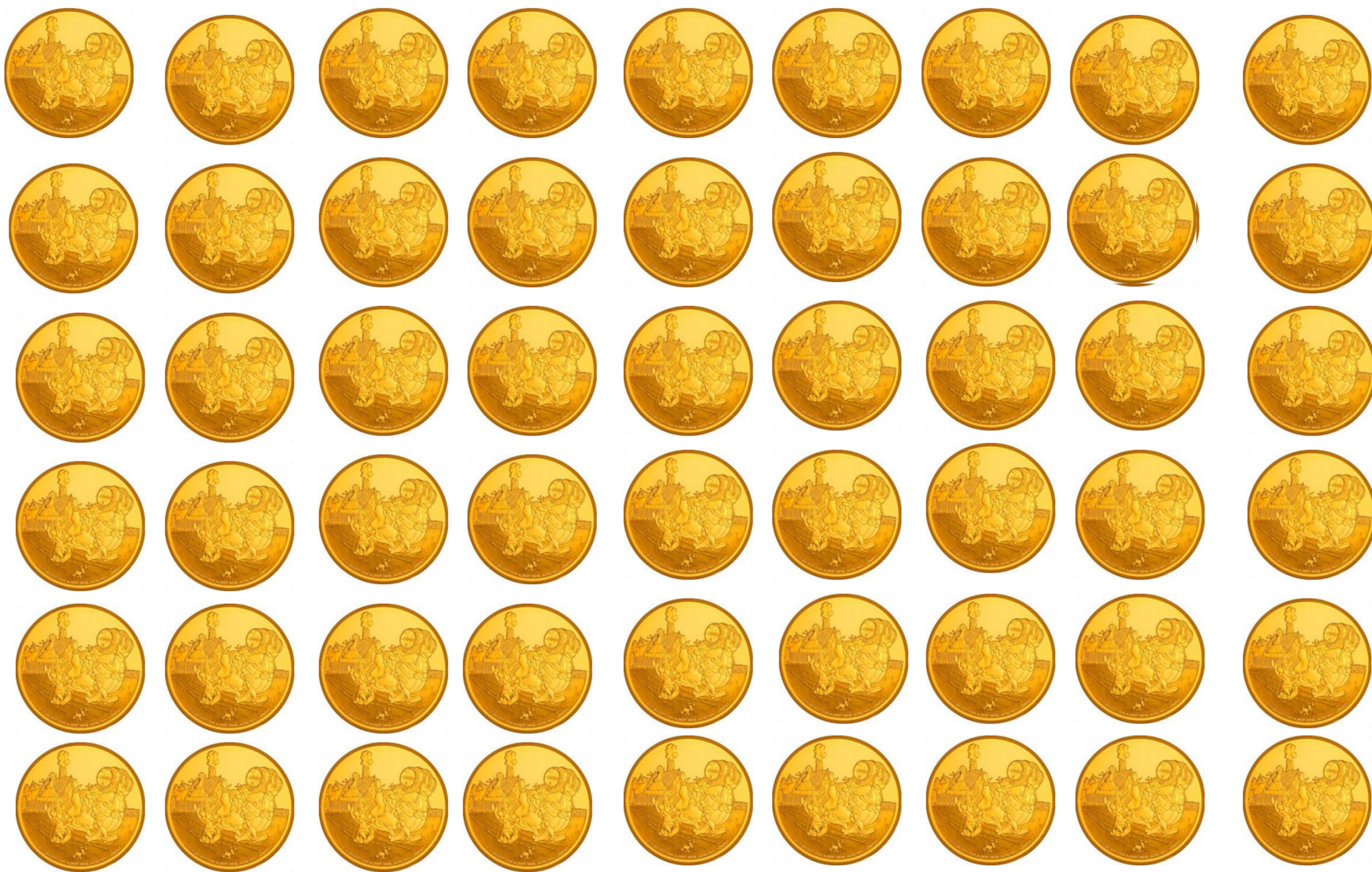


MAÎTRE









PIECES A DECOUPER