

Jeu Bartimée - Règle du jeu p 10-11-12

Confiance	Confiance	« Prends pitié de nous »	Comme à la messe, dire 3 fois ou chanter : « Prends pitié de nous »			« Prends pitié de nous »	Mimer l'aveugle appelant Jésus
							
Dire : « Confiance c'est moi, n'ayez pas peur » dit Jésus	Au bord du chemin	Passer un tour Tu es dans la nuit	Au bord du chemin	Rejouer	Aveugle	Débat	Débat
	Débat						
Débat	Mendiant	DEPART	Jéricho	Aveugle	Jéricho	Rejouer	Avance de 3 cases
		Jésus	Mendiant	Jésus	Jésus	Débat	
Dire : « Je suis le chemin » dit Jésus	Lève toi	Il t'appelle	Débat	Que veux-tu que je fasse pour toi?	« Rabbouni » Connais-tu d'autres façons de nommer Dieu?	« Va, ta foi t'a sauvé »	
							



Jéricho

Pourquoi Jésus ne fait-il que passer à Jéricho ?

Aveugle

Peut-on être aveugle autrement qu'avec ses yeux ?

Au bord du chemin

Quel est ce chemin sur lequel le mendiant attend ?
Peut-il être intérieur ?

Mendiant

Le mendiant quête, dépend des autres, a besoin d'eux pour vivre.
Et nous, de quoi avons-nous besoin vivre ?

Jésus

Qui est Jésus pour toi ?
Quelle place lui fais-tu dans ta vie ?

Fils de David

« Fils de David » signifie que Jésus est le Messie attendu.
Comment Bartimée peut-il reconnaître Jésus-Messie ?

Prends pitié de moi

Demander pitié, c'est reconnaître nos faiblesses et demander à Dieu de nous aider à les surmonter.
Quelles sont nos faiblesses ?

Confiance

Avoir confiance se traduit aussi par avoir du courage.
Faut-il avoir du courage pour croire en Jésus Ressuscité
Fils de Dieu ?

Lève-toi

Cela veut dire aussi "ressuscité" en grec.
Bartimée serait-il appelé à revenir à la vie ?

Il t'appelle

La foule dit à l'aveugle :
"Il t'appelle".
Comment pouvons-nous annoncer la Bonne Nouvelle de Jésus à ceux qui nous entourent ?

Jeter le manteau

Le manteau dans la Bible symbolise ce que l'on est, son identité. Bartimée va-t-il avoir une nouvelle identité ?

« Je suis le chemin » dit Jésus.

Comment Jésus peut-il être "chemin" ?

Cartes rouges Questions vides pour questions des participants

Cartes rouges Questions vides pour questions des participants

JERICHO

Avant d'entrer en terre promise
par Dieu,
le peuple de Dieu doit passer
par Jéricho.

AU BORD DU CHEMIN

Jésus a dit
« Je suis le Chemin, la Vérité, la Vie »

AVEUGLE

Dans la bible, dans le livre de Samuel,
il est écrit : « Ni les boiteux ni les
aveugles ne rentreront
dans la maison du Seigneur. »

FILS DE DAVID

Le prophète Nathan dit au roi David :
« Quand tu reposeras auprès de tes
pères, je ferai naître dans ta descendance
un nouveau roi. C'est lui qui construira
la maison du Seigneur »

MENDIANT

Un mendiant a besoin des autres
pour vivre.

JESUS

Jésus parle de Dieu son Père,
guérit les malades,
pardonne les péchés...

Il est aveugle

Il retrouve
la vue

Il est au bord
du chemin

Il marche
sur le chemin

Il est assis

Il bondit

La foule
le rabroue

La foule
l'appelle

Il est seul

Il chemine
avec Jésus

"Fils de David,
aie pitié de moi"

"Que veux-tu
que je fasse
pour toi ?"

"Va, ta foi t'a
sauvé"

Jeu en équipe Bartimée

But du jeu : A l'aide des questions, des rapprochements, des débats, les prières, permettre aux enfants d'approcher le sens de ce récit et celui de « Jésus notre lumière ». Découvrir que Jésus, notre lumière, nous sort de nos ténèbres (de nos peurs, de notre méchanceté...) et éclaire notre vie.

Matériel

Page 1 - Piste jeu Bartimée - A agrandir
Pages 2 à 5 - Cartes rouges questions et cartes vides pour questions des participants
Page 6 - Cartes vertes Rapprochements
Pages 7 à 9 - Cartes Relecture vers le sens
Signets Prière Bartimée
1 dé - 1 pion par équipe - Papier pour écrire les prières - Crayons.

Règle du jeu

Avant de présenter le jeu, faire remémorer le récit.
Rechercher et écrire des questions sur des cartes rouges vides.
Composer des équipes de 2 ou 3 enfants maximum pour favoriser l'interaction et la collaboration.
Préparer le plateau jeu Bartimée et découper les cartes.
Selon le nombre d'enfants, prévoir plusieurs plateaux et jeux de cartes. Présenter la règle.

Règle du jeu

Avant de démarrer, chaque équipe lance le dé. Celle qui fait le plus petit score débute. Puis tourner dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
Pour pouvoir commencer le jeu, il faut faire 3 avec le dé et placer son pion sur la case départ. Si au bout de 3 fois, une équipe n'a pas réussi à faire 3, elle démarre après qu'on lui ait dit : « Jésus est avec toi, Il te sauve ! »
Relancer le dé et avancer d'autant de cases que de points sur le dé.
Si une équipe tombe sur une case qui a déjà été occupée, elle avance d'une case supplémentaire (afin de ne pas travailler la même question plusieurs fois).

Cases mots verts : chercher la carte verte correspondant au mot ; lire la référence et rechercher ce qui est pareil ou différent du récit de Bartimée.

Cases mots rouges : chercher la carte rouge correspondant au mot. Chercher à répondre.

Cases Débat : le participant recherche sa carte question (à défaut, une des cartes questions écrites par un participant). Minuter 2 minutes de débat. Les enfants des autres équipes donnent ensuite leur opinion ou apportent un élément supplémentaire de réponse.

Cases bleues : composer une phrase de prière (à conserver pour la fin de la rencontre 4).

Cases Phrases noires : réaliser la consigne.

Conseil pédagogique pour les questions rouges et des cases débat : l'objectif est de donner la parole aux enfants, non les réponses. Il faut donc leur renvoyer les questions, faire préciser les rapports, susciter la recherche et ouvrir leur parole vers le sens.

Fin du jeu Le jeu se termine par la case ouverte vers l'avenir « Va, ta foi t'a sauvé ». Un signet (p 9) est remis aux enfants qui l'atteignent et qui continuent à jouer en participant aux débats. Au bout de 40 minutes, le jeu se termine, les équipes n'étant pas arrivées à la dernière case reçoivent également le signet.

Relecture du jeu

Ce temps de relecture du jeu est tout aussi important que le jeu lui-même.

Il permet aux enfants d'analyser ce qui s'est passé pendant le jeu et de rechercher le sens des règles.

L'animateur pose les questions et invite les enfants à réfléchir et à répondre.

Il reformule et complète à l'aide des réponses possibles.

Mettre la piste de jeu sous les yeux.

Propositions de questions. *Réponses possibles en italique*

-Quel chiffre fallait-il faire pour commencer ?

Qu'évoque ce chiffre 3 ? *Les 3 jours du Christ au tombeau, la trinité, (Dieu Père Fils et Esprit*

Que se passait-il dans le cas où l'on ne faisait pas « 3 » ? : *on réessayait 3 fois puis on pouvait démarrer ... car Dieu est toujours avec nous, même quand cela ne va pas...Il sauve gratuitement. On dit « par grâce ».*

-Pourquoi la piste de jeu se termine-t-elle sur une ouverture vers l'extérieur (et non au centre de la piste comme d'autres jeux de l'oie) ? *Parce que Bartimée est appelé à continuer son chemin, à vivre une nouvelle vie...vers une espérance d'avenir. Tout comme chacun de nous.*

-Qu'avait-on à faire quand on tombait sur une case verte et pourquoi cette activité ? *Des rapprochements avec d'autres textes (pour nous aider à comprendre ce que veulent dire les récits, pour nous aider à découvrir que dans le premier testament et le nouveau testament, il y a des choses qui sont pareilles (enracinement du nouveau testament dans le premier), que je comprends mieux ce que nous dit le Nouveau Testament en cherchant des rapprochements avec le Premier Testament mais aussi avec notre propre vie (ces textes sont actuels, ils nous concernent. Dieu nous parle encore aujourd'hui par ces textes...).*

-Sur les mots rouges, que deviez-vous faire ? *Se questionner, chercher les bizarreries.*

A quoi cela sert-il ? Apprendre à se questionner; à interroger la Parole de Dieu pour lui donner du sens ...

-Et sur les cases débats ? *On discutait à partir d'une question posée.*

Pourquoi ? Pour chercher le sens de ces textes pour nous, nous apprendre à écouter les autres, à réfléchir, à enrichir sa pensée...

Il y avait aussi des mots écrits en bleu. Que faisiez-vous ? On devait écrire une prière pour s'adresser au Seigneur. La prière est un moment de rencontre avec Jésus, avec Dieu.

Relecture du jeu - Activité de conclusion

Repère pour l'animateur : dans le document p 7 et 8, les cartes qui se correspondent sont présentées l'une à côté de l'autre. Conserver cet exemplaire réponse et découper, mélanger les cartes avant de les disposer en désordre sur la table. Penser à ajouter une carte « va ta foi t'a sauvé » de la p 9.

Règle

Demander d'associer les 2 cartes qui expriment un changement, qui se correspondent car il y a un changement dans le récit. A la fin, une carte reste seule « Va, ta foi t'a sauvé ».

-Pourquoi cette carte reste-t-elle seule ?

Provoquer de courts débats, suivant ce que disent les enfants.

Conclure « *Cette phrase est centrale dans ce récit. Cela veut dire que c'est la foi qui fait passer Bartimée -de sa situation d'exclu au bord du chemin à celle de disciple sur le chemin, à suivre Jésus. -de son aveuglement à la vue.*

L'animateur peut donner la parole aux enfants pour peu à peu leur permettre d'aller vers du sens :

« Être sauvé »

Qu'est-ce qu'être sauvé ? Avez-vous vécu une expérience où vous vous êtes senti sauvé ?

Pour Bartimée, est-ce pareil ? Il est sauvé de quoi ?

De son aveuglement, de sa nuit ... mais pas seulement, il est reconnu et a retrouvé une place parmi la foule...

« Être dans la lumière »

La « nuit » de Bartimée aurait-elle un autre sens ? Peut-on être aveugle autrement ?

La « lumière » aurait-elle un autre sens ? Serait-elle une lumière intérieure ? Celle que l'on peut voir avec son cœur ?

Le jour de son baptême, le nouveau baptisé reçoit un cierge symbolisant la lumière de Jésus. Quelle est cette lumière ? Comment pouvons-nous vivre dans la lumière ?

Synthèse finale

L'animateur peut conclure en disant « *C'est la foi de Bartimée qui lui permet de se tourner vers Jésus. Sa foi le fait passer des ténèbres à la lumière. Comme lui, avec Jésus, nous passons de la nuit qui est dans notre cœur à la lumière ! Il nous fait passer de la peur à la confiance, de la tristesse à la joie, de la mort à la Vie ! Nous pouvons vivre dans la lumière en marchant avec Jésus. Marchons et demeurons avec lui comme Lui demeure avec nous !* »

Temps de prière

Lecture des prières composées par les participants pendant le jeu.

Remise et lecture du [signet Prière avec Bartimée](#) ou du [cœur prière dans Onglet Enfance\Annexes](#)

