

Activité JK dimanche 27 novembre 2011

Thème : entrée en AVENT avec la campagne de Vivre Ensemble « Enfance et pauvreté »

Deux temps : jeu (9h30- 11h) et célébration (11h-12h)

JEU : BRISONS LA GLACE !

Thème : Chez nous, des enfants vivent des situations de pauvreté, trouvons des solutions !

Inspiration :

- affiche Vivre Ensemble « Pour cet enfant, il y a un avant et un après ! »
- conte de l'avent « L'étrange invitation » de la campagne Vivre Ensemble/ X Deutsch
- évangile 1° semaine advent : Mc 13, 33-37 « je le dis à tous : Veillez ! »

Situation : rassemblement devant l'église St Hubert puis explication du jeu de table géant dans la salle de gym école ste Marie

Jeu coopératif « Brisons la glace » imaginé comme le jeu Haba « Le verger »

Disposition : 6 équipes de 6 à 7 enfants accompagnés d'un responsable (entente et timing)

Plan de jeu : un étang recouvert de morceaux de glace, chaque morceau de glace représentant un problème d'un enfant qui vit la pauvreté à Verviers

But du jeu : enlever les morceaux de glace, résoudre le problème décrit au verso pour « adoucir la dureté de vie d'un enfant pauvre », cette solution est à trouver auprès d'un témoin qui connaît ces problèmes et peut aider à la réflexion. Faire fondre la glace, c'est retrouver l'eau, et l'eau, c'est la vie ! Pour ces enfants, transformons la vie dure en vie plus « cool »

Ennemi commun : le gel, qui rajoute des morceaux de glace

Défi commun : faire fondre un maximum de glace avant Noël, ligne du temps divisée en 24 cases

Déroulement : chaque équipe a un pion de couleur et un dé commun donne la consigne de jeu :

- face morceau de glace = équipe choisit un morceau de sa couleur à « faire fondre »
- face thermomètre = le gel ajoute un morceau de glace sur l'étang
- face sablier = le sablier avance sur le calendrier des 24 cases.

Raoul, le chevreuil qui accueille dès l'église, introduit, mène le jeu et veille au timing.

Le personnage René est planté à côté du jeu et attend les solutions apportées par les équipes. L'équipe lance le dé et vit la consigne (gel, temps ou glace à fondre). Pour la face « glace à fondre », l'équipe lit la situation problématique au verso de son morceau de glace, puis lit dans quel local aller et quel témoin rencontrer pour trouver une solution. L'équipe rencontre (5 minutes maximum) le témoin qui propose plusieurs solutions (des farfelues et des bonnes). L'équipe choisit une solution à proposer à René puis relance le dé. Raoul aide René à vérifier que la solution soit bonne...

Chaque équipe rencontrera de 3 à 6 témoins. Selon l'avancement du jeu, l'étang se découvre, la glace fond, l'eau réapparaît...

Vers 10h30, Raoul stoppe le jeu et fait évaluer l'avancement, les découvertes, les regrets de chaque équipe.

Dans un lieu précis, chaque équipe va écrire une intention pour « faire fondre la glace de la dure vie des enfants pauvres ... »

10h45 : rassemblement final pour lire une fois l'intention de chaque équipe et chanter le nouveau chant « Ouvrez les fenêtres »

Puis installation dans l'église (plan de jeu, pions, morceaux de glace, décor 1° sem advent...)

CELEBRATION : Pour mieux veiller, cassons la glace !

Dia : affiche « pour cet enfant, il y a un avant et un après »

Chant entrée =

Accueil par célébrant

Présentation de l'activité vécue par les enfants (plan de jeu devant l'autel), en relation avec le thème de l'affiche, de l'Avent et du conte 'L'étrange invitation » → CF

Pardon : refrain =

Phrases de pardon d'avoir gelé nos relations humaines... → célébrant ou paroissien

Première lecture : Premier chapitre du conte raconté par CF et dias s'y rapportant

Chant méditation = Ouvrez vos fenêtres, D. Sciaky

Acclamation évangile =

Evangile Mc 13, 33-37 : Je le dis à tous : veillez ! »

Homélie : cf « pistes pour un Avent solidaire » de la campagne V E et ce lien à faire :

Veillez, c'est une invitation à regarder, non pas se regarder dans sa glace, mais regarder au-delà, briser la glace pour voir l'autre, et mieux, le regarder, le regarder avec bienveillance, détecter ce qui lui ferait du bien (comme dans le conte, les gamins sentent que casser la glace de l'étang donnerait de l'eau au chevreuil qui a soif). Cette semaine, essayons d'ouvrir les yeux et nos volets (cf chant méditation) pour mieux comprendre ou découvrir la pauvreté de l'autre, pas seulement la pauvreté dans les rues de Verviers (qui est de plus en plus difficile à cacher) mais aussi la pauvreté affective, relationnelle de ceux qui nous entourent... Sourire et saluer poliment un mendiant à la sortie du Delhaize, c'est aussi être bienveillant à son égard, tout autant, si pas plus, que de lui jeter une pièce de 2 cents dans sa main en évitant son regard. Osons ouvrir les yeux, non pas avec condescendance, mais avec bienveillance... comme le doux regard d'une mère sur son nouveau-né...

Intentions : refrain (après 2 intentions) =

Chaque équipe vient lire son intention d'espoir pour faire fondre la glace dans la vie dure d'enfants pauvres ici à Verviers → CF

Offertoire : des enfants donnent à l'assemblée un morceau de glace (carton blanc) à faire fondre durant l'avent. Proposer d'écrire sur ce morceau de glace un engagement personnel de regard ou d'action bienveillant(e). Garder ce glaçon en poche pour frissonner, se réveiller, s'empêcher de s'endormir dans notre confort alors que tant d'autres personnes vivent mal...

Garder ce morceau de glace en poche nous aidera tout l'avent à rester « veilleur »

→ Geneviève et CF ou Dominique ?

Chant = reprendre le chant Ouvrez les fenêtres (autres couplets ?) ou en instrumental ?

Chant Sanctus =

Chant Paix =

Notre père en se donnant les mains (cassons la glace !) mais dans sens perpendiculaire !!!

Chant Communion =

Chant de sortie : Ne rentrez pas chez vous comme avant

Qui fait le power point ? CF ?

Qui projette le power point ? Jean-Paul Breuer ?

Qui anime les chants ? Anne-Françoise ?

Quel prêtre célèbre ?

Jeu coopératif

« Brisons la glace »

Jeu imaginé comme le jeu Haba « Le Verger »,
avec pour trame, le 1^o chapitre du conte
« L'Etrange invitation »,
conte de l'Avent de Vivre Ensemble 2011



Matériel :

plan de jeu, 48 cartons blancs (= morceaux de glaces), 8 personnages (= 6 enfants, le vieux René et Raoul le chevreuil), un dé, un calendrier de 24 cases

Disposition :

6 équipes de 6 à 7 enfants accompagnés d'un responsable (pour veiller à l'entente et au timing) ; chaque équipe est représentée par un pion « enfant » qui a une couleur : jaune , orange, rouge, rose, vert ou bleu (pions placés autour de l'étang, comme dans le conte)

Plan de jeu :

un étang recouvert de morceaux de glace, chaque morceau de glace représentant un problème d'un enfant qui vit la pauvreté à Verviers ; 6 cartons sont enlevés ainsi on voit un peu l'eau au centre de l'étang.

A côté du plan de jeu, un calendrier d'Avent de 24 cases ; Raoul est sur la ligne de départ « en avent ! » et va avancer vers Noël au gré du dé, face « sapin »

But du jeu :

enlever un maximum de morceaux de glace, résoudre le problème décrit au verso de chaque morceau de glace pour « adoucir la dureté de vie d'un enfant qui vit la pauvreté », cette solution est à trouver auprès d'un témoin qui connaît ces problèmes et peut aider à la réflexion. Faire fondre la glace, c'est retrouver l'eau, et l'eau, c'est la vie ! Pour ces enfants, transformons la vie dure en vie plus « cool » → face « goutte d'eau » du dé

Ennemi commun :

le gel, qui rajoute des morceaux de glace, car comme dans la vie, un problème peut surgir alors qu'on essaie de s'en sortir
→ face « glaçon » du dé



Défi commun :

faire fondre un maximum de glace avant Noël, ligne du temps divisée en 24 cases sur laquelle avance Raoul le chevreuil ; quelle fête si toute la glace (= la misère) est brisée avant Noël ! → face « sapin » du dé

Déroulement :

Les adultes (Raoul et René) introduisent le jeu en racontant un peu le début du conte (village, groupe d'enfants, forêt, hiver, étang gelé, chevreuil qui a soif...) Raoul et René mènent le jeu et veillent au timing.

Chaque équipe a un pion de couleur et un dé commun donne la consigne de jeu selon la face (goutte d'eau, glaçon ou sapin) ; l'équipe rouge ne fera fondre que les morceaux de glace marqués d'un point rouge, de même pour les autres couleurs.

L'équipe lance le dé et vit la consigne (gel, temps ou glace à fondre).

Pour la face « goutte d'eau », l'équipe lit la situation problématique au verso de son morceau de glace, puis lit dans quel local aller et quel témoin rencontrer pour trouver une solution. L'équipe rencontre (5 minutes maximum) le témoin qui propose plusieurs solutions (des farfelues et des bonnes). L'équipe choisit une solution à proposer à René puis relance le dé.

Chaque équipe rencontrera de 3 à 6 témoins. Ces témoins seront : assistante sociale, animateur d'école de devoirs, de mouvements de jeunesse, instituteur, infirmière, médecin, psychologue, éducateur, bénévole d'un service d'aide,

Selon l'avancement du jeu, l'étang se découvre, la glace fond, l'eau réapparaît car la misère recule ! Cela devient peu à peu « une Bonne nouvelle pour Tous » !... Selon le timing, Raoul et René stoppent le jeu et font évaluer l'avancement, les découvertes, les regrets de chaque équipe.

Prolongement possible du jeu :

Dans un lieu précis, chaque équipe va écrire une intention, une idée réalisable pour « faire fondre la glace de la dure vie des enfants qui vivent la pauvreté ... »

Ensuite, rassemblement final pour partager l'idée de chaque équipe et chanter par exemple « Ouvrez les fenêtres » de D Sciaky

Enfin, on peut raconter le conte (ou 1° chapitre seulement) « l'Étrange invitation » de X. Deutsch, entrecoupé de chants...

