

Sur les pas du Christ à travers la Semaine sainte

Principe du jeu : retracer le parcours des derniers jours de la vie du Christ et trouver le message-trésor. Chaque enfant ou équipe a un livret à compléter, avec en couverture une carte de Jérusalem où il peut reconstituer le trajet du Christ et une double page par lieu. La dernière page permet de reporter les lettres à trouver pour reconstituer le message.

On peut jouer individuellement en s'aidant d'une bible (les parents fournissent alors les lettres du message-trésor à chaque page complétée).

On peut aussi faire un grand jeu avec plusieurs équipes avec des stands en plein air ou en intérieur. À chaque stand, l'équipe : 1. localise l'endroit sur la carte de la couverture ; 2. Trouve l'évènement de la vie de Jésus qui s'y déroule ; 3. Colle l'icône et le texte liturgique associés à l'évènement, répond aux questions du livret et lit les explications ; 4. Fait le jeu proposé par l'adulte, qui vérifie que le livret a été bien rempli et parle avec les enfants de l'évènement.

Chaque équipe reçoit une feuille d'itinéraire pour se localiser, selon le lieu choisi (ex : Béthanie = terrain de foot...), un stylo et une Bible.

(Selon le nombre d'équipes, établir une feuille d'itinéraire qui leur permette de visiter alternativement les différents endroits).

Exemple d'épreuves (à adapter en fonction des âges) et lettres du message-trésor :

1. Béthanie

Jeu : « Roméo et Juliette » version « Lazare et Jésus » : Jésus a les yeux bandés et appelle Lazare qui a les pieds liés. Il doit attraper Lazare qui essaie de s'échapper. (Allégorie possible : Dieu vient chercher l'être humain pour le délivrer de la mort, mais le laisse libre d'être ou non sauvé par Lui).

Lettres à donner : E E É

2. Porte Dorée : entrée triomphale à Jérusalem

Jeu : dessiner c'est gagné. Un des membres de l'équipe doit dessiner un âne (un palmier, un enfant, un disciple...) et les autres doivent reconnaître l'animal.

Lettres à donner : S S S

3. Cénacle ou chambre haute : sainte Cène

Jeu : toute l'équipe doit chanter un chant de communion (« Recevez le Corps du Christ... » ou « Goûtez et voyez... »). Ceux qui savent apprennent à ceux qui ne savent pas.

Lettres à donner : T T T

4. Jardin de Géthsémani : prière de Jésus et arrestation

Jeu : tueur. Les enfants se mettent en cercle. L'un d'eux, désigné comme Judas, doit « tuer » l'autre avec des clins d'œil. Un enfant qu'on a fait s'éloigner lorsque Judas a été désigné doit deviner lequel de ses camarades il s'agit avant que Judas n'ait « tué » tout le monde.

Lettres à donner : R R S

5. Prétoire : Jugement par Pilate et outrages de la cohorte

Jeu : mime. Deux membres de l'équipe doivent mimer le reniement de Pierre et les autres doivent trouver de quoi il s'agit.

Lettres à donner : C C E

6. Golgotha : Crucifixion

Jeu : en prenant la couverture du livret et sans s'aider de la feuille d'itinéraire, reconstituer sur la carte le dernier trajet du Christ, de la résurrection de Lazare (Béthanie) à la Crucifixion (Golgotha).

Lettres à donner : I I H

7. Sépulcre : ensevelissement

Jeu : préparer en mime l'un des sept épisodes des derniers jours de la vie du Christ, en relisant le passage de l'évangile et en étant attentif à mettre en scène les détails. Prévoir de présenter ensuite le mime aux autres équipes qui devront deviner de quel moment il s'agit.

Lettres à donner : L S U