

DEPLOIEMENT DES QUESTIONS DU JEU « Un chemin pour grandir » : Pour les animateurs

N°	couleur	Thème	Sous-thème	Type d'épreuve	Epreuve	Carte-élément à remettre	Matériel particulier
1	Jaune	Parole de Dieu	« Viens, suis-moi »	Devinette	Pour trouver la Parole que Jésus dit à chacun dans le fond de son cœur, remplacez les chiffres par des lettres selon le code : A=1, B=2, C=3, etc. 22-9-5-14-19 / 19-21-9-19 / 13-15-9	Livre	
2	Jaune	Parole de Dieu	« Je suis toujours avec vous »	Devinette	Essayez de déchiffrer vous-même le code pour trouver la parole de Jésus qui met le cœur dans la confiance : EJ SIUS SRUJUOT CEVA SUOV	Livre	
3	Jaune	Parole de Dieu	« Je suis la lumière du monde »	Devinette la du Pour trouver les mots manquants voici des indices en charade Mon 1° sert à jouer Mon 2° est ce que tu fais quand tu marches derrière quelqu'un Mon 3° éclaire la nuit Mon 4° est représenté par un globe Mon tout est une parole de Jésus	Livre	
4	Bleu	Témoin	Dominique Savio	Info	Vous recevez la carte d'un témoin, il s'agit de Saint Dominique Savio. Prenez le temps en équipe de la lire. Puis choisissez ensemble ce que vous aimez le mieux dans sa vie et son témoignage	Bougie	Cartes-témoin 1
5	Bleu	Témoin	St Paul	Info	Vous recevez la carte d'un témoin, il s'agit de Saint Paul. Prenez le temps en équipe de la lire. Puis choisissez ensemble ce que vous aimez le mieux dans sa vie et son témoignage	Bougie	Cartes-témoin 2
6	Bleu	Témoin	St François-Xavier	Info	Vous recevez la carte d'un témoin, il s'agit de Saint François-Xavier. Prenez le temps en équipe de la lire. Puis choisissez ensemble ce que vous aimez le mieux dans sa vie et son témoignage	Bougie	Cartes-témoin 3
7	Rouge	A noter	Communiquer	Devinette et mime	Citez au moins cinq moyens de communiquer aujourd'hui. Puis montrer comment vous pourriez communiquer dans les situations suivantes : *Je suis loin - *Je suis aveugle - *Je ne peux pas entendre - *Je ne peux pas parler	Crayon	
8	Rouge	A noter	Relire sa vie	Question	« Quel souvenir as-tu de ton entrée en CP ? » Chacun réfléchit à cette question puis raconte aux autres de l'équipe.	Crayon	
9	Rouge	A noter	Réfléchir	Jeu Tangram	Chacun essaie de refaire le dessin représenté avec les différents morceaux à disposition. Il faut tous les utiliser.	Crayon	Eléments et modèle du Tangram

N°	couleur	Thème	Sous-thème	Type d'épreuve	Epreuve	Carte-élément à remettre	Matériel particulier
10	Vert	Avancer	Choisir et s'orienter	Question et Tunnel	« Qu'est-ce que j'emporte d'essentiel pour partir quelques jours? boussole - sandwich - doudou - trousse de secours - Paquet de bonbons - Carte - Ballon - Lampe - Eau – coupe-vent imperméable - Casquette Parmi ces éléments, chacun personnellement en choisit trois puis tout votre groupe entre dans le tunnel et échange. Vous devez vous mettre d'accord sur trois éléments essentiels.	Bâton	Tunnel : couverture à disposer par-dessus une table
11	Vert	Avancer	Prendre des forces		Il est important de se désaltérer pour prendre des forces. Toute l'équipe peut partager un verre de l'amitié	Bâton	Verres et boissons
12	Vert	Avancer	Braver les difficultés	Passage à gué	Ce n'est pas toujours facile d'avancer. Chacun franchit l'un après l'autre le passage à gué puis l'équipe essaye de le passer ensemble en se donnant la main.	Bâton	Plusieurs boîtes de conserves vides pour le passage à gué
13	Violet	Amitié	Jouer	Jeu	<i>L'animateur colle sur le front de chacun des membres de l'équipe, une étiquette avec le nom d'un animal, sans la montrer.</i> A vous de jouer ! Chacun doit deviner quel animal il est en posant des questions aux autres membres de l'équipe.	Copains	Jeu d'étiquettes vierges
14	Violet	Amitié	Faire la paix	Passerelle	Chacun doit trouver un mot ou un geste qui exprime la paix avant de traverser la passerelle. Quand tout le monde est passé, vous devez réfléchir et vous mettre d'accord sur ce qui est le plus important pour vivre dans la paix. Ensuite, ensemble, vous franchissez la passerelle en vous tenant par les épaules.	Copains	Un banc ou une poutre pour la passerelle
15	Violet	Amitié	Partager	Devinette et activité + porte (éventuellement)	Remettez les lettres dans l'ordre pour découvrir un mot qui est important pour vivre en amitié. RAGARETP Quand vous l'aurez trouvé (passer la porte pour découvrir la surprise) vous pourrez prendre du gâteau en pensant à tous ceux qui sont présents aujourd'hui.	Copains	Un gâteau à partager
16	Noir	Obstacle		Au plateau	Vous arrivez devant un mur. Impossible d'avancer. Laissez passer deux équipes avant de choisir un autre chemin.		
17	Noir	Obstacle		Au plateau	Gage : Allez chercher auprès de trois personnes différentes, trois manières de dépasser les difficultés qui peuvent nous arriver dans la vie.		
18	Noir	Obstacle		Au plateau	Allez ou retournez au numéro 12 pour vous entraîner à franchir les obstacles.		