SOUMIS PAR
Hesi07

ON
11/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Confiance ou trahison



Ce jeu de réflexion permet de prendre conscience de l'importance de la confiance et d'apprendre à travailler en équipe.

Matériel

- Étiquetage des stations de base (par exemple, numéros 1 à 10 pour 10 groupes)
- Autocollants
- Stylos
- Lettres
- Feuille pour coller les lettres
- Clé de traduction (voir annexe)
- Message complet destiné à l'animateur
- 1 grande carte du terrain de jeu pour les explications (voir annexe)
- Costumes pour les soldats romains
- 1 sifflet pour signaler le début et la fin du jeu
- Trousse de premiers secours

Préparation

- Faites une copie du message en grec pour chaque groupe et découpez les lettres une par une
- Inscrivez le numéro du groupe au dos de chaque carte représentant une lettre
- Inscrivez de petits chiffres au recto de ces cartes pour déterminer leur ordre
- Mise en place du terrain de jeu
- Expliquer les règles du jeu aux participants

Introduction possible à la pièce

- Un chrétien fait irruption sur scène, tout excité : « Un message destiné à nous, les chrétiens, vient d'arriver ! Mais il est trop dangereux de l'apporter tel quel à notre lieu de rassemblement, car les soldats romains rôdent partout comme des espions, cherchant à nous dérober ce précieux message. C'est pourquoi il a été découpé en lettres individuelles, que nous devons réassembler dans le bon ordre. »

- Un message possible pourrait être :

  Aux chrétiens de Rome. N'ayez pas peur des soldats malveillants. Restez unis et faites confiance à Jésus, notre Seigneur. Main dans la main avec Jésus.

- Tâche pour les participants : transporter les lettres et déchiffrer le texte grec à la station de base.

Procédure

Remarque : *TLes instructions suivantes s'appliquent à une partie avec 10 groupes ! Cependant, le jeu peut également se jouer avec moins de groupes. Les postes de base/de distribution et le nombre de soldats romains doivent alors être adaptés en conséquence.*

- **10 stations de base**: les participants jouent en 10 groupes dont la taille est aussi proche que possible de l'égalité. Chaque groupe dispose d'une station de base (identifiée par son numéro) à laquelle il apporte ses lettres. Dès que les premières lettres arrivent, n'importe quel membre du groupe peut commencer à travailler sur le puzzle. Les participants doivent s'organiser et décider qui collera les lettres, qui résoudra le puzzle et qui courra.

- **Message**: les lettres portent au verso le numéro du groupe. Au recto figure un numéro plus petit indiquant l'ordre de la lettre dans le message. Il s'agit de lettres grecques, c'est-à-dire dans la langue du Nouveau Testament de l'époque. Chaque groupe reçoit une clé de traduction pour traduire les lettres en allemand. Il reçoit également une feuille sur laquelle il peut coller les lettres grecques dans le bon ordre et écrire les lettres allemandes en dessous.

- **4 points de distribution**: chaque point de distribution dispose du même nombre de lettres provenant de chaque groupe. Cela garantit que tous les points de distribution doivent être visités ; aucun groupe ne bénéficie d'un avantage ou d'un désavantage lié à la distance à parcourir. Les séquences de lettres portant les numéros les plus bas sont délibérément mélangées et réparties entre les points de distribution, de sorte qu'il est impossible de savoir quel numéro peut être obtenu à quel endroit. Il existe un **rayon de sécurité** invisible d'un mètre autour de chaque point de distribution, à l'intérieur duquel les soldats ne sont pas autorisés à rattraper les participants.

- **Mot de passe**: Or, si tout le monde (y compris les soldats romains) venait à recevoir une lettre aux points de distribution, les chrétiens seraient trahis. C'est pourquoi il existe un mot de passe que les participants utilisent pour s'identifier en tant que chrétiens initiés. Le mot de passe est : ***ICHTYS*** (= poisson, ou Jésus-Christ, Fils de Dieu, Sauveur), tout comme c'était le cas pour les chrétiens de l'époque. Les joueurs ne reçoivent une lettre qu'après avoir prononcé le mot de passe et indiqué le numéro de leur groupe. Ils ne peuvent transporter qu'une seule lettre à la fois, qu'ils

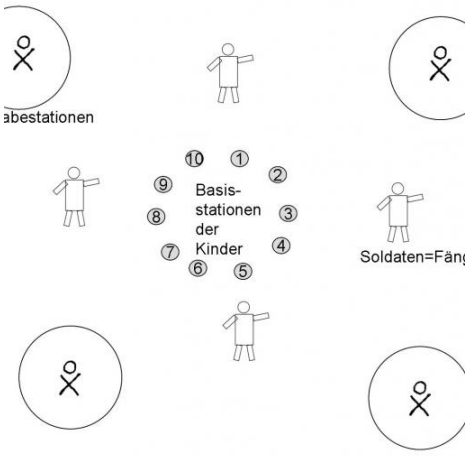
doivent ensuite apporter à la station de base. Il est donc interdit de courir d'un point de distribution à un autre.

- **4 soldats romains** (captureurs et espions) : les membres du personnel déguisés tentent d'intercepter les joueurs lors de leurs déplacements entre les points de distribution et les bases. Les joueurs sont « capturés » lorsqu'ils sont touchés, comme dans un jeu de poursuite. Ils doivent alors remettre leur lettre. *(Règle interne — non divulguée aux participants : pour leur donner une chance de compléter le message, les soldats rapportent les lettres à une station de distribution dès qu'ils en ont collecté quelques-unes. Peu importe la station de distribution.)* Si un joueur est attrapé, il peut immédiatement retourner à une station de distribution pour récupérer une nouvelle lettre. Il n'est pas nécessaire qu'il retourne d'abord à la station de base. De plus, les soldats tentent d'obtenir le mot de passe des joueurs (par exemple en les flattant, en leur faisant des promesses, etc.), que les joueurs, espérons-le, ne révéleront pas !

- **Exception à la règle de capture (peut également être omise) :** les joueurs qui marchent main dans la main par deux ne peuvent pas être capturés par les soldats. Seuls les participants qui tentent de faire cavalier seul sont concernés.

- Le groupe qui parvient le premier à décoder le message **sans aucune erreur** et à le remettre aux animateurs**remporte la partie.** Les enfants peuvent deviner les lettres manquantes, même s'il y a un risque que leur supposition soit erronée.

Terrain de jeu (10 groupes)



Clé de traduction (alphabet grec)

Alphabet grec

Liste des sources

- Image de couverture : **illustration** fournie par l'éditeur buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart - www.ejw-buch.de **, tirée de : Jungscharleiter Grafik-CD plus**; deuxième édition révisée 2002 © **buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart**
- Images/fichiers répertoriés : Theresa Kluding

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Énigmes
Confiance
Coopération
Groupe
Travail d'équipe

Vieux
Aucune donnée disponible.

Nombre de participants
Aucune donnée disponible.

Bible
Cette information manque.

Durée
Aucune donnée disponible.

Matériau
Presque sans effort

Téléchargement du fichier
Téléchargement de fichiers disponible

KI Generierter Inhalt
Contenu
Categories
Tags
Vieux
Nombre de participants
Bible
Durée
Matériau

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/confiance-ou-trahison