Où est Jésus ?

Au moyen d'une carte, aide les parents de Jésus à retrouver Jésus qui s'est "perdu" dans le terrain.

Données du jeu

- **Âge :** à partir de 7 ans
- **Nombre :** au choix 20-80 (selon le nombre de groupes)
- **Terrain :** au choix, prairie, forêt avec chemins marqués ou cabanes forestières
- **Direction :** 2 meneurs de jeu surveillent et coordonnent, Marie et Joseph contrôlent les pièces du plan
- **Durée :** env. 1 heure (peut être prolongée / contrôlée par des variantes)

Objectif du jeu

Au moyen d'une carte, aide les parents de Jésus à retrouver Jésus qui s'est "perdu" dans le terrain.

Préparation

Préparer la carte

- Dessiner une carte du terrain de jeu sur du papier d'emballage (ou similaire). De préférence avec des points marquants tels que cabane en forêt, bifurcations, grosses pierres, etc. que les enfants peuvent facilement reconnaître ! (croquis)
- Le chemin entre le terrain de jeu et Jésus est dessiné avec différentes couleurs, en fonction du nombre de groupes. (Par exemple, 3 groupes = 3 couleurs)
- La carte est ensuite découpée en (3) parties (selon le nombre de groupes).
- Chaque partie est à nouveau découpée au hasard (à la manière d'un puzzle).

Remarque

Attention : s'il pleut, utiliser éventuellement du papier plastifié ou directement du plastique de construction (de Jumbo ou Coop), qui est un peu plus épais.

Histoire

Jésus se trouvait avec ses parents dans le temple de Jérusalem. Les parents rentrent chez eux et ne remarquent pas que Jésus a disparu. Ils y retournent et le cherchent *partout !*

La Bible, Luc 2, 43-46

Défi :

Les serviteurs du temple ne veulent pas de nous dans le temple et essaient de nous chasser (attrapeurs).

Déroulement du jeu

- Dans un champ, les morceaux de plan sont répartis de manière aléatoire.
- Chaque groupe a une couleur. Il cherche des morceaux de plan dans un champ, quelle que soit la couleur.
- On retourne dans sa base avec le morceau de plan (on ne peut en transporter qu'un à la fois). Les pièces de la couleur du groupe peuvent être assemblées directement. Les pièces de plan des "adversaires" peuvent être échangées contre les siennes chez le marchand.
- Lorsqu'un groupe a toutes les pièces de plan, il doit montrer sa pièce de plan à Marie et Joseph au temple.
- Bien sûr, on a besoin de tous les groupes pour obtenir le plan complet et trouver Jésus.
- Les marchands peuvent influencer cela.
- Les attrapeurs peuvent influencer cela.
- Dans la zone de capture, on peut être arrêté en se tapant dans le dos. Le jeu "ciseaux-pierre-papier" décide qui gagne. Ainsi, jeunes et vieux ont les mêmes chances. Celui qui perd doit rendre son morceau de carte. (Si les moniteurs sont des attrapeurs, ils ne doivent PAS avoir de morceau de plan, sinon les enfants "chassent" les moniteurs au lieu de se concentrer sur le ramassage et le transport)

Fin du jeu

Une fois que tous les groupes ont réuni leur partie du plan, il faut que les animateurs fassent du "théâtre". Ils doivent commencer par admettre que nous ne trouverons Jésus que si nous nous tenons tous ensemble et que nous assemblons les pièces du plan.

Nous nous mettons tous en route à la recherche de Jésus.

Version 1

Nous Le trouvons (l'animateur joue Jésus). Selon la conception biblique, c'est faisable.

Version 2

Nous trouvons un papier à l'arrivée indiquant que Jésus est déjà rentré chez lui, mais qu'il a laissé un "goûter/snack" pour nous. Nous mangeons ensemble le goûter/la collation.

Variantes

- Les attrapeurs peuvent être des moniteurs ou des enfants.
  - Les moniteurs peuvent mieux diriger le jeu.
  - Pour les enfants, il peut être amusant de s'attraper les uns les autres.
- Selon le déroulement du jeu, le marchand peut demander 2 ou plusieurs pièces de plan adverses pour une.
- Marie et Joseph peuvent aussi être des échelles normales.
- Les marchands ne doivent pas nécessairement être fixes, ils peuvent aussi se déplacer sur le terrain de jeu. Il doit cependant être marqué par un brassard ou autre !
- Le chemin jusqu'à "Jésus" peut être plus ou moins long.
- Dans le cas d'un "long" chemin vers Jésus, il est possible d'intégrer un moment de recueillement. Ensuite, le dernier morceau et le "goûter/snack".

Matériau

Morceau de	Quoi
1	Carte coupée en 3 morceauxà 3 morceaux coupés en petits morceaux
1-3	Ruban adhésif transparent pour coller le plan ensemble
div	Ruban d'effarouchement des oiseaux pour marquer éventuellement la base, le marchand ou la zone de capture
ev	Goûter pour cible de la carte
ev	Déguisements pour Marie et Joseph

Indication des sources

Photo de couverture : Clipart avec l'aimable autorisation de la maison d'édition buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart - www.ejw-buch.de de : Jungscharleiter Grafik-CD plus ; Deuxième édition révisée 2002
buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart