



Séquence 16

Jeu de fin d'année

Défi-récits

1. Un temps de préparation

- ✚ Expliquer aux enfants que nous allons faire un jeu sur l'ensemble des récits vus cette année.
- ✚ Dans un premier temps, il est bon de présenter l'ensemble des cartes-prières agrandies des récits de cette année sous les yeux des enfants (par exemple au sol).
Laisser un temps d'observation et permettre aux enfants de poser des questions de mémoire s'ils ne se souviennent plus de telle ou telle histoire.
- ✚ Présenter la règle du jeu et le matériel.

2. Le temps du jeu

- ✚ Le jeu se déroule dans le calme. Pour cela, disposer les enfants autour d'une table.
- ✚ Pendant qu'un enfant joue, les autres écoutent et ne parlent pas entre eux.
- ✚ Il est interdit de souffler la réponse, si cela arrive, une pièce du puzzle sera retirée.

Remarque : Si le groupe est nombreux, il est possible de laisser jouer les enfants en plusieurs groupes autonomes. Dans ce cas, l'adulte passe d'une table à l'autre pour surveiller et recadrer au besoin. Il faudra alors prévoir le matériel en plusieurs exemplaires.

3. Un temps de prière

- ✚ Si le temps le permet, on peut terminer par un temps de prière ou chanter un chant que les enfants ont bien aimé cette année.

« Défi-récits »

Règle du jeu

Introduction :

Ce jeu permet de travailler la mémoire et la compréhension des textes.

Préparation :

1. Imprimer les cartes et le puzzle.
2. Découper l'image du puzzle (ou une autre image) en 16 pièces.
3. Découper les autres cartes.

Remarque : Plastifier le matériel permet de le conserver d'année en année.

But du jeu :

Reconstituer le puzzle avant que toutes les questions aient été posées. Tous les joueurs jouent ensemble de manière coopérative.

Variantes :

- A. Deux images et deux équipes.
- B. Réduire le nombre de questions pour augmenter la difficulté.

Installation :

Le puzzle est démonté, les pièces sont dispersées et retournées.

Les cartes à chiffres sont mélangées, empilées faces cachées.

Les cartes « questions-réponses » sont également empilées faces cachées.

Déroulement :

Les enfants jouent à tour de rôle. Le joueur tire une carte à chiffre. L'adulte ou un autre enfant tire une carte question-réponse et la lit à haute voix. Le joueur y répond. Elle est ensuite mise de côté.

Si le joueur a répondu correctement on peut retourner le nombre de pièces du puzzle écrit sur la carte à chiffre. Celle-ci est ensuite remise en jeu, sous la pile. Si la réponse est inconnue ou incorrecte, on enlève une pièce du puzzle. Celle-ci est replacée parmi les pièces retournées.

Cartes spéciales :

- **Joker** : Cette carte permet, en cas de besoin, de demander de l'aide au reste du groupe. En cas de réponse correcte, elle permet retourner de 2 pièces du puzzle. Si la réponse n'est pas correcte, la carte est remise en jeu et le tour se termine sans avoir besoin d'enlever une pièce du puzzle.
- **Bonus** : Elle est la carte la plus forte du jeu. Il n'y en a que deux. En cas de réponse correcte, elle permet de retourner 3 pièces du puzzle. Si la réponse n'est pas correcte, la carte est remise en jeu et le tour se termine sans avoir besoin d'enlever une pièce du puzzle.
- **Chance** : Le joueur peut retourner 1 pièce du puzzle sans avoir besoin d'être questionné. Il peut également assembler les pièces déjà retournées.