



Séquence de rentrée

Catéchèse 5-6H – année paire

Intentions

- faire connaissance avec les enfants
- rappeler les règles de vie
- raviver la mémoire biblique par le jeu du Memory
- éventuellement distribuer le matériel

1. Faire connaissance

Se servir d'un jeu brise-glace (page 3) ou simplement dialoguer avec les enfants. La méthode importe peu. Ce qui compte, c'est de s'intéresser à chacun des enfants en essayant, dès la première rencontre, de découvrir une particularité propre à chacun et de retenir les prénoms. Se servir d'écriteaux ou de badges est aussi un bon moyen si l'adulte voit beaucoup d'enfants la même semaine.

Remarque : Ne pas prendre trop de temps pour cette activité, 10 minutes maximum.

2. Etablir ou rappeler les règles de vie

- + Formuler les règles de vie du groupe (entre 4 et 6).
- + Utiliser la forme positive (pas de négation) et les expliquer.
- + Les afficher et les rappeler aussi souvent que nécessaire déjà lors de cette première rencontre.

3. Le temps du jeu

Pour raviver la mémoire biblique qui augmente chaque année, faire jouer les enfants au Memory.

- + Matériel : cartes-prières miniatures, imprimées à double, disponibles en ligne sous :

Généralités / Cartes de prière / Répertoire des cartes de prière

- **5H** Cartes 3-4H, imprimées en deux exemplaires puis découpées.
- **6H** Cartes 3-4H + 5-6H **année impaire**, imprimées en deux exemplaires puis découpées.

Règle du jeu :

Les cartes sont mélangées, étalées sur le sol ou sur la table, faces cachées et disposées en lignes et en colonnes pour faciliter la mémoire.

Individuellement ou par équipe, un joueur retourne deux cartes de son choix.

- Si elles sont différentes, il les remet soigneusement en place. Son tour est terminé.
- Si c'est une paire (deux cartes identiques), le joueur doit être capable d'expliquer de quel récit il s'agit. Dans ce cas, il peut garder sa paire et peut rejouer une seconde fois. Ensuite, son tour se termine. S'il ne connaît pas le récit, c'est au joueur suivant de tenter de répondre pour gagner la paire.

Si le joueur suivant ne trouve pas non plus de quel récit il s'agit, les cartes sont remises en jeu. Si la réponse est correcte, il remporte la paire puis il joue son tour normalement.

4. Le temps de la prière

 Introduire : *« Seigneur Jésus, elle est bonne ta Parole. Elle nous apprend qui tu es ; elle nous montre le chemin de la foi, de la joie et de l'amour ; elle nous sauve du mal. Ensemble nous voulons chercher à mieux comprendre ta Parole. Donne-nous ton Esprit Saint pour bien vivre les uns avec les autres. Accompagne-nous, Seigneur, tout au long de cette nouvelle année. »*

 Demander aux enfants de formuler un merci pour quelque chose vécu durant l'été ou un souhait pour l'année à venir.

 Notre Père ...

S'il reste assez de temps, les enfants reçoivent éventuellement leur cahier et inscrivent leur prénom. Ils peuvent aussi le feuilleter tranquillement. Cela peut éveiller leur curiosité. Ils peuvent ainsi entrevoir que tout un cheminement est déjà préparé pour eux.

Si le temps manque, cela peut se faire ultérieurement.

Jeux brise-glace

Mémorisez le chemin !

Le groupe se met en grand rond. La catéchiste appelle quelqu'un par son prénom et lui lance la balle. La personne d'après fait pareil. La balle doit se promener dans le cercle, en faisant en sorte que tout le monde l'ait une fois, ni plus, ni moins ! Puis la balle revient en dernier à la catéchiste.

Une fois ce premier défi relevé, la catéchiste renvoie la balle qui doit faire le chemin inverse exact ! Tout le groupe peut aider pour se remémorer le chemin collectivement.

Le jeu du classement des noms

Les enfants sont en ligne. Ils doivent se ranger par ordre alphabétique (seulement à partir de la première lettre du prénom). Chacun doit demander aux autres son prénom pour se ranger plus à gauche ou plus à droite.

Quand tout le monde est bien rangé (peut-être avec l'aide de la catéchiste, chaque personne peut dire son prénom au reste du groupe pour vérifier ensemble et commencer à mémoriser.

Jeu de la tempête

Le groupe est assis sur des chaises ou sur le sol, en rond. Le groupe est calme... un peu trop calme... on dirait bien ... le calme avant la tempête !

Vous énoncez les règles. À chaque fois que vous allez proposer une "tempête", les enfants concernés par la thématique auront pour mission de changer de chaise ! Par exemple vous dites "Tempête sur ... tous ceux qui ont des chaussettes blanches !"

Tous les enfants qui ont des chaussettes blanches DOIVENT changer de chaise.

Quelques idées de consignes de tempêtes : ceux qui ont un animal de compagnie, ceux qui n'aiment pas le chocolat, ceux qui ont déjà fait des colos (ou tout autre question en lien avec le thème qui rassemble votre groupe !), ceux qui n'aiment pas les math, ceux qui pensent avoir conservé toutes leurs cartes-prières depuis la 3H, ceux qui aiment chanter, etc.