



GRAND JEU

Découvre ce qui est beau en toi

But du jeu

Souligner combien il est important de veiller à la présence de Jésus en nous et entre nous, en pratiquant les vertus et en fuyant les vices.

Comme l'a fait Marie au moment de la fuite en Égypte, il est fondamental pour les « Gen 3 » de « sauver Jésus » et d'en prendre grand soin afin qu'il puisse grandir et se fortifier en eux et au milieu d'eux.

Les Gen 3 qui vivent dans le monde mais ne sont pas du monde, s'engagent à vivre à contre-courant dans la vie de chaque jour en trouvant leur chemin dans la vie de l'Évangile. En vivant les vertus qui sont, pratiquement toutes, contenues dans l'Amour et, en gardant la présence de Jésus au milieu d'eux, les Gen 3 seront capables de résister à n'importe quelle attaque.

Dans ce jeu on a choisi 4 vices et les 4 vertus qui leur correspondent.

- Orgueil-humilité
- Avarice-générosité
- Luxure-pureté
- Colère-patience

Ces vices et vertus correspondent aux fiches de formation destinées aux jeunes de 9 à 12 ans pour l'année 2017-2018 que l'on peut trouver sur le site : <http://assistentigen3.focolare.org/>.

Il est conseillé que les Gen 3 qui abordent ce jeu aient déjà eu l'occasion d'approfondir ces fiches en cours d'année.

Préparation

On définit quatre grandes zones où vont régner : l'orgueil, l'avarice, la luxure et la colère.

Chacun de ces royaumes a un animateur, un « chef-du-vice », déguisé et maquillé pour ressembler le plus possible à l'animal allégorique qui caractérise le vice qu'il va devoir personnifier.

Chacun de ces « chefs-du-vice » peut aussi avoir des aides qui pourront imaginer une ou plusieurs saynètes dans lesquelles le vice en question sera décrit le plus possible sous sa forme la plus actuelle, telle que, dans la réalité, les Gen 3 la rencontrent aujourd'hui dans leur vie.

Déroulement

Les Gen3 se répartissent en 8 équipes. Chacune d'elles devra effectuer un parcours qui traversera les 4 royaumes des vices ; dans chacun d'eux, elle aura à affronter une autre équipe pour y gagner des « points-vertu ».

Les deux équipes qui s'affrontent arrivent donc dans le royaume du vice où le « chef-du-vice », aidé de ses coéquipiers, se présentera à elles par un discours ou une saynète ; puis il les invitera à **se mesurer l'une à l'autre**.

L'équipe gagnante se voit alors attribuer le droit d'être la première à répondre à la question qu'un **quiz** va proposer.

Si elle ne donne pas la bonne réponse, la possibilité de répondre à cette question passera à l'autre équipe.

Pour chaque bonne réponse donnée, l'équipe qui aura répondu gagne un point-vertu représenté par un petit carton sur lequel figure un dessin.

Les équipes pourront s'affronter à plusieurs reprises pour qu'une réponse finisse par être donnée à chacune des questions du quiz.

Ces questions se réfèrent à quelques-uns des épisodes de l'Évangile, de sorte que les Gen 3, avant de donner leur réponse, pourront, pour s'aider, se reporter au passage de l'Évangile qui aura été évoqué.

Les questions du quiz que nous proposons ici ne sont que des suggestions ; on peut en élaborer d'autres.

Cependant les petits cartons qui représentent les points-vertu ne sont pas tout de suite remis à l'équipe : ils ne pourront l'être qu'au moment où le « chef-du-vice » aura été transformé en « chef-vertu ».

En effet, une fois terminées les questions posées par le quiz, **les deux équipes devront chercher à transformer le « chef-du-vice » en « chef-vertu »** pour obtenir que leur soient remis les points-vertu gagnés au cours du jeu.

Elles devront parvenir à ce but « en convainquant » le « chef-du-vice » par le récit de l'une de leurs expériences.

Les deux équipes peuvent imaginer **une saynète qui** décrit l'expérience que l'un d'entre eux aura faite en vivant la vertu qui s'oppose au vice du royaume qui les reçoit (par exemple dans le royaume de la colère, ils devront mettre en scène une expérience qui soit en lien avec la patience).

Après le récit de cette expérience, le « chef-du-vice » se transforme en « chef-vertu » en se débarrassant du déguisement caractéristique qu'il portait.

C'est à ce moment-là qu'il peut remettre aux équipes les points-vertu qu'elles ont gagnés au cours du jeu.

De plus, le « chef-vertu » remet à chaque équipe **un morceau de puzzle**.

Quand les deux équipes se sont éloignées, l'animateur se déguise à nouveau en « chef-du-vice » pour accueillir les deux équipes suivantes.

Après avoir fait le tour des 4 royaumes, les équipes se retrouvent toutes ensemble et rassemblent les morceaux de puzzle reçus au cours du jeu.

Le puzzle représente Marie qui fuit en Égypte.

Cette image peut encore permettre d'amener une courte réflexion sur cette étape de la voie de Marie, le chemin qu'a parcouru Marie.

À la fin, c'est l'équipe qui aura gagné le plus de points-vertu qui recevra une récompense.

Défis pour les différents royaumes

Avarice/Générosité : « Un cadeau avec des rubans »



Chaque équipe se dispose sur deux files, l'une face à l'autre. Chaque gen3 tient en main un ruban pour « faire un paquet » avec un beau nœud du gen3 qu'il a en face de lui.

L'équipe gagnante sera celle qui, la première, réussira à « emballer » chaque joueur en le recouvrant le plus possible de ruban.

Colère/Patience : « Ne jamais flancher »



Chaque équipe dispose de 4 bâtons qu'elle dispose en forme de carré, et d'un ballon placé au centre des 4 bâtons qui se croisent et qu'elle doit ainsi transporter jusqu'à la fin du parcours sans le faire tomber.

Le long de ce parcours, on aura disposé plusieurs obstacles. Quand le ballon tombe, on remet les bâtons à terre, le ballon au centre du carré, et l'on reprend le parcours au point où on l'avait interrompu. L'équipe gagnante est celle qui réussit la première à porter le ballon jusqu'au but.

Orgueil/Humilité : « Se mettre à la place des autres »



On s'habille de vêtements étranges et encombrants. On se tient par la main, et, sans se détacher, on fait passer deux "hula-hoop"¹ du premier au dernier des garçons. Le gagnant aura réussi à faire passer les deux "hula-hoop" dans le minimum de temps.

Luxure/Pureté : « Écouter la voix »



On bande les yeux de l'un des membres de l'équipe et le reste de ses membres doit parvenir à le conduire jusqu'au but sans le toucher, en se servant seulement de la voix pour lui indiquer le tracé à suivre.

Suggestions pour représenter les différents royaumes

L'animateur chef-du-vice qui représente l'**ORGUEIL** se déguisera en paon : il déambulera en se donnant des airs et en poussant des cris variés tout en se regardant continuellement dans un miroir, en se redressant pour parler de façon présomptueuse et vaniteuse.

On peut imaginer des scènes de vanité dans différents contextes : à l'école, ce sera un camarade qui se vante d'être le premier de la classe ; à la maison, on passera beaucoup de temps devant la glace pour soigner exagérément son look ; dans la rue, on se vantera devant les copains de porter un vêtement de marque, ou d'avoir le portable dernier cri, ou le sac à dos qui vient de sortir.

L'animateur « chef-du-vice » de l'**AVARICE** se déguise pour faire penser à l'animal allégorique qu'il représente : il porte un grand sac sur les épaules tout en continuant à faire le tour de son propre royaume où il ramasse par terre toutes les affaires qu'il perd continuellement au fur et à mesure qu'il les accumule.

Ses aides entrent et sortent d'un Centre commercial, chargés de grands sacs pleins de toutes sortes de marchandises ; ils s'arrêtent longuement devant les vitrines, sans s'occuper d'un pauvre qui leur demande l'aumône. Entre eux ils se disputent aussi en répétant souvent : « c'est à moi ! ».

Le royaume de la **LUXURE**, peut être installé sous un arbre entièrement dissimulé derrière un drap pour représenter une tente, avec un panneau du genre : « interdit aux mineurs », etc.... des feuilles de petits journaux sont éparpillées çà et là, le tout au son d'une petite musique

¹ Le *hula-hoop* est une pratique où l'on fait tourner un cerceau principalement autour de la taille par un déhanchement rythmé.
wikipedia (ndt)

langoureuse... Le « chef-du-vice » ne sort de cette sorte de niche que de la tête ; il ressemble à un ver muni d'un radar.

Ses aides eux aussi ont des radars et sont placés aux limites de leur royaume où ils aiguisent la curiosité des Gen 3 en les invitant avec persuasion à céder à la tentation et à entrer pour regarder avec eux l'un de ces petits journaux...

Le « chef-du-vice » de la **COLÈRE** porte lui aussi le déguisement de l'animal allégorique qu'il représente.

Il est armé « jusqu'aux dents » de pistolets, fourches, lance-pierres etc. ...Il hurle sa rage contre tout et tous, tire des coups de feu ici et là, etc....

Ses aides se battent entre eux, portent des panneaux qui demandent vengeance ; ils miment des épisodes de « harcèlement » à l'école, se moquent de leurs camarades les plus délaissés, tandis que l'un d'eux, au lieu d'intervenir, photographie ces scènes et les montre aux autres ou bien les publie sur internet ; on peut reproduire aussi des scènes de violence en jouant avec une *play-station* (console vidéo)...

QUIZ SUR LES VERTUS



HUMILITÉ

1. Avant la dernière cène Jésus a fait un geste de grande humilité envers ses disciples.

Vous souvenez-vous de quel geste il s'agit ? (Jean 13,1-15)

Laver les pieds de ses disciples

2. Complète cette phrase de Jésus : « Les derniers seront... » (Mt 20,16)

- a) les premiers
- b) les plus tristes
- c) heureux

3. Que répond Marie quand l'ange lui demande si elle veut bien être la maman de Jésus ? (Lc, 1-38)

« Je suis la servante du Seigneur. Que tout se passe pour moi comme tu me l'as dit »

GÉNÉROSITÉ



1. L'Évangile nous dit que Jésus « vit quelques personnes riches qui mettaient dans le tronc leurs offrandes pour le trésor. Il vit aussi une pauvre veuve qui y mettait deux petites pièces ». D'après Jésus, qui a donné davantage et pourquoi ? (Lc 21,1-4)

« Vraiment, je vous le déclare, cette veuve pauvre a mis plus que tous les autres.

Car ceux-là ont pris leur superflu pour mettre dans les offrandes ; mais elle, elle a pris sur sa misère, pour mettre tout ce qu'elle avait pour vivre. »

2. Complète cette phrase de Jésus : « Donnez et... » (Lc 6, 28)

- a) vous resterez sans rien
- b) il vous sera donné
- c) demandez quelque chose en échange

3. Connais-tu la parabole du Bon Samaritain ? Raconte-la au groupe. (Lc 10, 25-37)

Quelle vertu le Samaritain a-t-il vécue envers celui qu'il a trouvé sur le chemin ?

La générosité

PATIENCE



1. Combien de fois Jésus nous a-t-il dit que nous devons pardonner à qui nous fait du mal ? (Mt 18, 22)
 - a) 30 fois
 - b) 70 x7 fois
 - c) 10 fois
2. D'après Jésus, comment devons-nous traiter nos ennemis ?
 - a. nous devons les aimer
 - b. nous devons les éviter
 - c. nous devons les ignorer
3. Racontez la parabole du « père miséricordieux » (ce peut être aussi « le fils prodigue » qui la raconte)
Qui, dans cette parabole, fait preuve de patience ? (Lc 15, 11-32)
 - a. le fils qui est parti de la maison
 - b. le fils qui est resté à la maison
 - c. le père

PURETÉ



1. Dans l'Évangile, vivre la pureté cela veut dire :
 - Se laver deux fois par jour
 - Aimer tout le monde comme le ferait Jésus
 - Ne jamais perdre de temps avec les personnes qui ne sont pas comme nous
2. Vous rappelez-vous ce qu'a dit Jésus quand Il a vu qu'un groupe de personnes voulait lapider une prostituée ? Complète la phrase : « Qui est sans péché... » (Jean 8,7)
« Qu'il lui jette la première pierre ! »
3. Jésus dans le discours bien connu des béatitudes parle aussi de la pureté et dit :
« Bienheureux ceux qui ont le cœur pur parce que... » (Mat 5,8)
 - a) ils seront consolés
 - b) ils verront Dieu
 - c) il deviendront célèbres

