

Voyage au temps de la Renaissance

L'Eglise Protestante Unie de Poissy, sa pasteure Virginie Moyat et les catéchètes, nous présentent cette sortie, destinée aux catéchumènes, au Château d'Écouen, musée national de la Renaissance. [musée de la renaissance](#)



C'est un voyage au temps de la Renaissance qui rend plus vivant les aspects et le contexte de la Réforme, notamment les guerres de religion.

Le musée se situe à 25 km dans le nord de Paris, département de Val d'Oise (95). Même si cette sortie ne se prête pas pour tous les groupes de France et de Navarre, vu la distance, elle peut malgré tout donner des idées et certains matériaux proposés ci joint peuvent être utilisés aussi dans d'autres cadres.

Voici un lien vers un cahier utile pour une découverte ludique du musée: [Le Château d'Écouen](#)

Voici une proposition d'un jeu de cartes autour des personnages de la Renaissance. [cartes à jouer personnages de la renaissance](#)

☐Instructions pour le jeu :

âge: les KT (12-15 ans). Pour un groupe de 1 (ou enlever des personnages, ou rajouter d'autres personnes: Marie de Médicis, Antoine de Bourbon, Jeanne d'Albret...)

thème: les guerres de religion (si possible à coupler avec la visite du château d'Écouen(95), appartenant à Anne de Montmorency)

matériel: le jeu de cartes à imprimer (14), une table

durée : 1 heure

comment: debout

1- chacun reçoit une carte et découvre qui il est pendant 5 min. Il ne doit pas montrer sa carte.

2- les enfants vont à la recherche de leur famille en allant demander aux autres, les uns après les autres. Ils ne montrent pas leur carte, mais il cherche sa sœur, sa mère, son mari, etc... en donnant son nom.

3-chaque famille constituée se présente aux autres familles (3 familles: les Montmorency auquel appartient Gaspard II de Coligny, les Guise, la famille royale de Henri II et Catherine de Médicis), en donnant son nom, en expliquant ce qu'il a fait: ou en lisant

ou en résumant;

Un seul n'aura pas de famille: Henri IV (choisir l'enfant adéquat!). Prendre le temps de bien lire sa fiche aussi et expliquer qu'il remonte à la plus grande famille, celle de St Louis, dont descend aussi la famille de Valois (Henri II)

4-redire ensemble quels événements de l'histoire on a entendu et les mettre dans l'ordre ensemble (ils relisent leur fiches au besoin mais ils peuvent tout trouver tout seuls): la St Barthélémy (1572), le massacre de Wassy (1562), l'édit de Nantes (1598)

5-poser les cartes sur une table de manière à remettre les personnes dans l'ordre chronologique, et par famille, comme un arbre généalogique. Une colonne pour les familles (on commence par les rois successifs), puis on met à droite et à gauche chacune des 2 autres familles. Cela permet de conclure en disant de nouveau tout ce qu'on sait.

6-chacun peut reprendre sa carte et la garder pour soi (ce qu'ils voulaient absolument faire!)

Auteurs du matériel : Virginie Moyat et Ony ☐Lovasoa

Fabriquer le jeu du Méhen



Regine LEHNER (UEPAL) propose la fabrication d'un plateau de jeu... et puis de jouer au Méhen, antique jeu égyptien ! [Mehen – règle du jeu](#)

Matériel :

- Argile autodurcissante ou argile à cuire (partenariat avec un potier), environ 300 gr par personnes selon le diamètre du plateau de jeu.
- Baguette en bois
- Planche et rouleau pour étaler l'argile

Préparation – déroulement



Étaler l'argile sur une planche avec le rouleau. Pour un résultat plus esthétique, veiller à obtenir une épaisseur régulière de la plaque.



Découper un cercle A l'aide d'un gabarit, (environ 20 cm de diamètre).



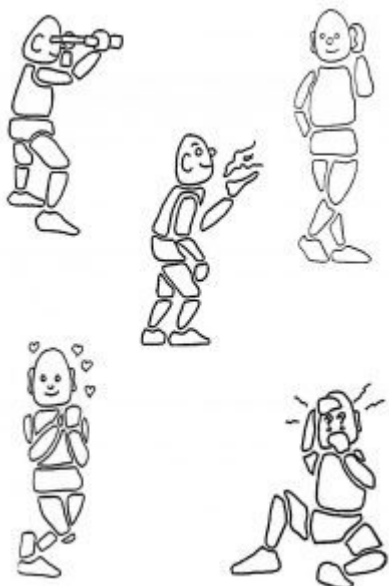
Graver une spirale pour représenter le corps du serpent avec la baguette en bois. Dessiner les cases (au moins 30) pour le jeu ainsi que la tête et la queue.



Modeler deux séries de 3 pions. Laisser sécher

Petit recueil de jeux pour la catéchèse

Un recueil de jeux... pour quoi faire ?



Ce recueil ne se veut ni original (une bonne part des jeux présentés sont des « grands classiques ») ni exhaustif (une quarantaine de jeux ont été retenus sur des centaines possibles).

Le but de ce recueil est différent : rassembler quelques jeux utilisables facilement dans le cadre de nos activités habituelles de catéchisme, rencontres ou camps.

D'où la forme de ce recueil :

- un nombre limité de jeux, sous forme de fiches
- sur chaque fiche, en bas à gauche, l'indication du ou des cycles dans lesquels le jeu peut être utilisé (cycle I, 6 à 10 ans / cycle II, 10 à 13 ans / cycle III, 13 à 16 ans)
- des jeux triés selon les temps où ils peuvent avoir le plus de sens en catéchèse.

Un recueil de jeux, ni original, ni exhaustif : alors pour quoi faire ?

Pour avoir sous la main un outil simple et adapté à sa pratique de catéchète.

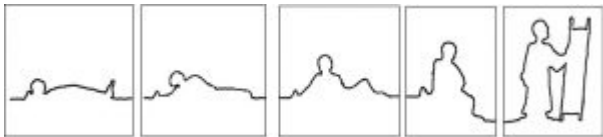
La seule originalité que revendique ce recueil est d'offrir aux catéchètes un outil d'animation utilisable dans quatre temps précis de la vie en groupe dans le cadre du catéchisme.

Il est à disposition sur le site catéchétique de l'USBJ : www.cate.ch.

Voici le lien de la page pour le télécharger directement (cliquer sur « des fiches de jeux pour l'animation ») : <http://cate.ch/ressources/jeux/>

Crédits: Alain Wimmer (Union Synodale Berne-Jura-Soleure / Suisse)

Aumônerie hospitalière des enfants et des jeunes



Voici un cahier qui a été édité par l'EPUB pour soutenir les aumôniers dans l'accompagnement des enfants et des jeunes, en milieu hospitalier. Il comprend des pages de jeux, des extraits bibliques et/ou des références, des prières, et des feuilles pour élaborer un carnet de contact

entre l'enfant et sa fratrie, ou entre l'enfant et ses camarades de classe. Le tout est composé en noir/blanc pour faciliter l'impression.

Ce cahier a été composé à la mémoire de Maïté Lenga-Ngandu, Oreille attentive et compatissante auprès des malades, Passeuse d'Évangile auprès des enfants, Et auprès de tous, Témoin infatigable de l'amour du Christ !

À des fins non-commerciales, vous pouvez prendre l'ensemble du document ici: [Final](#)

Crédits: Marie-Pierre Tonnon

Jeu des cadeaux

Le jeu des cadeaux



C'est un jeu prévu pour apporter de la bonne humeur. Il consiste à faire rouler le dé, et à suivre l'action indiquée par le chiffre. Fou-rire et bonne ambiance assurée. Les repas de fête finissent dans la fête avec ce jeu!

Matériel nécessaire

- Prévoir au moins un cadeau, joliment emballé, par joueur
- un dé
- la règle du jeu

Règle du jeu

Déposer tous les cadeaux au centre de la table. Le joueur le plus jeune commence en lançant le dé. Il suit l'action recommandée par le dé.

1 je prends un cadeau (au milieu de la table)

2 j'ouvre un de mes cadeaux

3 je remets un de mes cadeaux au milieu de la table

4 je donne un de mes cadeaux à mon voisin de droite

5 je donne un de mes cadeaux à mon voisin de gauche

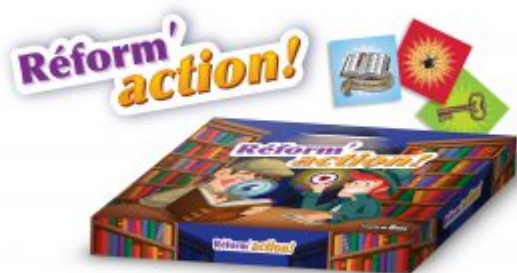
6 je prends un cadeau à l'un des joueurs présents autour de la table.

Quand le plus jeune joueur a joué, son voisin de gauche continue. Et ainsi de suite.

La partie peut s'arrêter lorsqu'il n'y a plus de cadeau au centre de la table, ou lorsque tous les cadeaux sont déballés. Autre possibilité : régler un minuteur... et la sonnerie décidera de la fin du jeu.

Jeu Réform'Action

Pour couronner l'année de la fête de la Réformation, voici un jeu de plateau, coopératif et d'équipe. A jouer à partir de 8 ans, en famille, entre amis ou entre adultes. Soirée plaisir garantie.



Présentation : Alerte générale ! Les trésors de la Réformation ont été volés et cachés dans une bibliothèque. Deux équipes d'enquêteurs se lancent à la recherche de ces objets, pour les rapporter au Musée de la Réformation. Le Directeur du musée (le meneur de jeu) pose des questions pour vérifier que les équipes d'enquêteurs sont bien des enquêteurs spécialistes des pièces anciennes et non les voleurs. Les enquêteurs rencontrent aussi quelques obstacles mais sauront, ensemble, les surmonter : c'est la force du travail en équipe.

Le jeu est basé sur une **coopération** de tous les joueurs. Deux équipes sont à la recherche des objets emblématiques de la Réforme cachés dans une bibliothèque par des voleurs. **La mission** des joueurs est de retrouver et de rassembler les trésors volés dans une valise pour les

restituer au Musée de la Réformation. Le jeu situe l'action aujourd'hui et met les joueurs en situation de recherche de 8 trésors volés.

En vente au [Service de l'Enseignement religieux et de la Catéchèse](#) 22€50 + frais de port

pour voir la [vidéo](#)

pour télécharger le [Dossier de presse](#) : présentation complète, variantes des règles du jeu...