

# Jouer pour grandir



Parmi les créations qui ont surgit pendant l'année 2020 et les fruits des confinements, j'ai créé un projet qui me tenait à cœur depuis longtemps : Testament d6, le jeu de rôle biblique. Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ? C'est avant tout un jeu coopératif dont la seule victoire réside en ce que tous les joueurs aient pu s'amuser et tisser ensemble une histoire mémorable.

Comme son nom l'indique, Testament d6 se joue avec des dés à six faces. Les joueurs utilisent leurs jets de dé pour déterminer le succès ou l'échec de leur attaque, ou si leur personnage arrive à escalader une falaise, ou réaliser toute autre tâche périlleuse.

Tout au long de l'aventure, les joueurs vont progresser ensemble et coopérer en faisant face à des situations périlleuses, des tractations houleuses ou des combats intenses ! Des obstacles, des monstres, mais aussi des alliés dans une histoire racontée par un narrateur, le «maître de jeu», celui qui a préparé la partie.

Quoi de mieux alors que de se dérouiller les méninges en allant faire une escapade dans la Jérusalem du temps des premiers rois d'Israël ? Ou peut-être s'embarquer sur les traces des apôtres, à la découverte des premières communautés chrétiennes ? Quoi qu'il en soit, l'aventure est là, elle frappe à ta porte. Bon, assez parlé ! On y va ?

Télécharger ici le (gros) fichier : [Testament d6 1.2](#)

Crédits : Sylvain Corbaz, (EERV), Point KT

---

## Le KT dont tu es le HÉRO !



La paroisse réformée de Môtier-Vully (Suisse) a mis en ligne une proposition de catéchèse interactive (à faire seul ou en petits groupes), pour des ados : le voyage musical.

Il s'agit de suivre les propositions à l'écran, d'écouter des musiques et de choisir sa réponse parmi trois ou quatre réponses proposées, pour faire avancer le voyage... On peut y jouer une seule fois, mais aussi reprendre le même lien et donner d'autres réponses, pour voyager autrement.

Pour aller sur le site : [Catechisme le voyage musical](#).

Bon voyage !

# Memory sur le baptême



Que ce soit en famille, à la maison, en préparation du baptême ou lors d'une séance d'école biblique, ce memory permet sous forme de jeu d'aborder plusieurs enjeux du baptême et d'y réfléchir avec les enfants.

Les cartes du memory se trouvent ici [Baptême memory](#)

## Pour préparer le jeu :

1. Le plus simple est d'imprimer les deux pages du document sur deux feuilles un peu épaisses, ce qui empêche de voir à travers.
2. Puis de découper les différentes cartes.
3. Si le papier n'est pas assez épais, vous pouvez coller les cartes sur du carton, en faisant attention que le dos des cartes soit identique pour toutes les cartes.

## Pour jouer au memory :

1. Vous mettez toutes les cartes sur la table, face cachée.
2. Le premier joueur retourne deux cartes. Si l'image et le texte correspondent il peut garder les deux cartes, sinon il les retourne sans les changer de place.
3. Les joueurs suivants essaient chacun.e leur tour de trouver des paires, jusqu'au moment où tous les paires ont été trouvées.
4. Dans la mesure où il n'y a pas beaucoup de cartes, il est conseillé de ne pas appliquer la règle habituelle du memory à savoir qu'un joueur qui a trouvé une paire peut rejouer.

## Variantes

- Pour les jeunes joueurs, il est possible de jouer uniquement avec les images, en imprimant deux fois la première page. Vous pouvez alors oralement expliquer les images et leur lien avec le baptême.
- Pour augmenter le nombre de cartes, il est possible d'imprimer deux fois les deux feuilles et de trouver des paires non pas « image/texte » mais « image/image » ou « texte/texte ».

BON JEU !

Crédit : Marlies VOORWINDEN, EPUdF -Point KT

---

# Cartes Comitys : Jeu des qualités

☒ Un jeu de 86 cartes et une règle de jeux de 20 pages créés par Maëlle Challan Belval et illustrées pas Nicolas Gervais. Le jeu a pour vocation d'être un outil pédagogique utilisant une approche ludique. Les objectifs énoncés : consolider son Estime de soi, déployer son registre lexical sur les qualités, parler de soi avec finesse et précision, se projeter dans l'avenir, encouragé par ses qualités et enfin coopérer et nourrir son sentiment d'appartenance au groupe. Un outil pour aider les enfants (dès 6 ans) les adolescents (et les adultes) à s'exprimer !

Découvrir le jeu et des repères d'animation [ici \(site de Comitys\)](#).

Crédits : Laurence Gangloff - Point KT

---

## Jeu de l'oie autour de la création



Voici un jeu de l'oie imaginé par Marjorie Moreau et Sarah Foxx pour jouer avec des jeunes adolescents sur le thème de la création ou de l'éco-théologie. Ce jeu de l'oie est proposé par la Médiathèque protestante de Strasbourg dans le cadre d'une exposition « [Saison de la Création](#) ». Ce jeu peut être mis en place sans avoir vu l'exposition.

Pour jouer, plusieurs possibilités

### Option 1 : télécharger le plateau de jeu, l'assembler et jouer !

- télécharger le plateau de jeu et l'assembler ici : [Jeu de l'oie V2 colorisé](#)
- rassembler des pions et un dé
- former les équipes ... et jouer en suivant les règles ci-dessous.

### Option 2 : construire le plateau de jeu et imaginer les épreuves avant de jouer !

- télécharger la proposition initiale (la planche 10 propose une version « plein air ») : [Jeu de l'oie Version 2](#)
- colorier les cases,
- remplacer les textes et imaginer de nouvelles épreuves
- découper, coller ... et jouer en équipes.

Les règles du jeu : [Règles](#)

**Idées de fabrication de pions** (à partir de graines de haricots blancs) - voir la photo ci-dessous



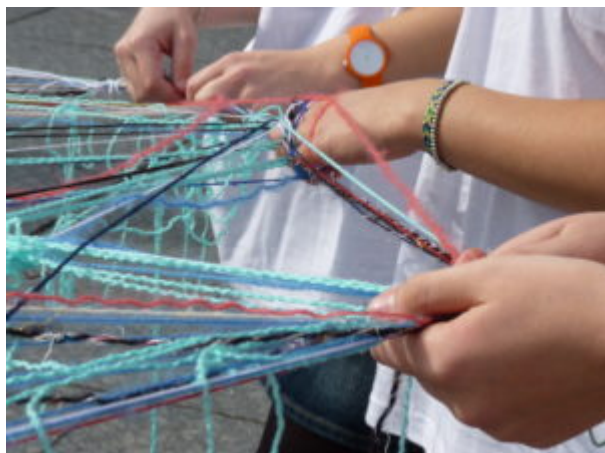
Le jeu peut être joué au catéchisme, dans le cadre des festivités autour de la création :

- découvrir toutes les initiatives ici » [Saison de la création](#)«
- découvrir le livret de ressources ... pour aller plus loin (en lien avec l'exposition) [Exposition Saison de la Création - Ressources pour aller plus loin](#)

Crédit : Marjorie Moreau et Sarah Fox (UEPAL) - Point KT

---

# Jeu de la pelote pour faire connaissance



Matériel : une pelote de laine

Le groupe d'enfants s'assied en cercle, par terre ou sur des chaises. On lance la pelote à un membre du groupe en le regardant dans les yeux et en lui disant : je vais faire équipe avec toi, (dire le prénom). Chacun lance la pelote à chacun, de manière à ce que tous soient finalement reliés par le fil de laine. L'animateur participe.

Il s'agit d'une première expérience de « tissage » de relations.

Le but est de rendre chacun conscient qu'il va cheminer avec d'autres individualités, toutes reliées entre elles pour former un groupe.

Crédit : Catherine Ulrich (UEPAL) - Point KT