

GRAND JEU CARLO ACUTIS ET LES VERTUS

L'idéal serait d'avoir lu la vie de Carlo Acutis avec les enfants pour pouvoir relier chaque poste du jeu à un épisode de la vie de Carlo.

Ce jeu peut se jouer avec peu d'équipes ou au contraire avec beaucoup d'équipes.

Mettre les enfants par équipes de 6/8, si possible un nombre pair. Pour certaines épreuves il faudra couper l'équipe en 2.

Les adultes sont aux postes de jeux. Les équipes d'enfants tournent seules.

13 jeux sont disponibles : vous êtes donc libres de choisir ceux que vous souhaitez, selon le temps dont vous disposez.

Faire éventuellement un plan de jeu au centre avec les endroits où se déroulent les jeux.

Feuille de route de jeu : chaque équipe va où il y a de la place. A chaque jeu, l'équipe peut recevoir des points (mais ce n'est pas obligatoire !).

1/ La tour : vertu : la prudence

Carlo réfléchit avant d'agir. Quand il a préparé l'exposition sur les miracles eucharistiques, il a passé des heures à se documenter pour rassembler les meilleurs documents.

Avec des lumignons vides ou des Kappla : construire la tour la plus haute.

Donner le même nombre de Kappla à chaque équipe. On compte la hauteur de la tour.

Points : se préparer un barème en fonction de la hauteur de la tour

Matériel : lumignons vides ou Kappla

2/ Parcours d'obstacles : vertu : la prudence

Carlo a besoin de donner un sens à sa vie. C'est Jésus qui le lui donne, chaque jour, dans l'Eucharistie. Alors, ses journées sont lumineuses.

Parcours à faire en courant le plus vite et le plus prudemment possible, avec obstacles à ne pas faire tomber.

Si un obstacle tombe ou bouge, retour au départ pour recommencer (valable une seule fois).

Points : 4 – 3 ou 2 points

Matériel : craies, ficelle, chaises, bâtons...

3/ Le petit trou : vertu : la prudence

Carlo réfléchit avant d'agir, il ne se lance pas dans un projet sans avoir cherché à approfondir ses connaissances, sans avoir pesé le pour et le contre.

Donner à l'équipe un grand tissu avec un trou fait dans le tissu (trou de la taille d'une balle de ping-pong). Il faut tendre le tissu pour réussir à faire tomber la balle dans le trou le plus vite possible.

Chaque enfant se place à un coin du tissu et on commence quand la balle est au centre du tissu.

On a le droit de ramasser la balle si elle tombe par terre et la remettre au centre du tissu.

Recommencer pour que chaque enfant puisse faire au moins 2 parties.

Points : 4 - 3 ou 2, en fonction de la difficulté à réaliser le défi

Matériel : 1 vieux tissu avec un petit trou, 1 balle de ping-pong

4/ Le jeu de Mikado: vertu : la tempérance

Carlo apprend à se modérer et à mesurer ses gestes pour faire les choses au plus juste.

Retirer une à une les baguettes sans faire bouger les autres. Ce peut être un enfant parmi les plus grands qui fait l'arbitre.

Points : à déterminer avec les enfants

Matériel : un jeu de Mikado

5/ Le jeu des souffleurs : vertu : la tempérance

Carlo est parfois excessif : quand il aime quelque chose, il a du mal à se maîtriser... comme avec le Nutella !

But : tempérer son souffle pour réussir l'épreuve !

Sur une table remplie de kleenex (une seule feuille de kleenex), les joueurs doivent en soufflant retourner les kleenex sur lesquels sont écrits des vertus. Pas le droit d'utiliser les mains. Si les kleenex tombent de la table, l'adulte les remet au centre de la table.

Points : 4 – 3 ou 2

Matériel : des Kleenex très légers (bas de gamme !)

6/ Les barbichettes : vertu : la tempérance

Carlo met son énergie à rendre les autres heureux, il a toujours le sourire et aime faire rire.

Jeu de « je te tiens par la barbichette » 2 par 2. Chacun peut faire 2 ou 3 parties contre d'autres adversaires.

Points : 1 point pour celui qui a gagné. On comptabilise les points ensuite.

Matériel : rien

7/ Le jeu des mouches : vertu : la prudence

Carlo aimait jouer au foot ou à d'autres jeux de ballons, mais pour lui, c'était un moyen d'entrer en contact avec d'autres jeunes, ce n'était pas une passion.

Les joueurs forment un cercle et se tiennent debout, les mains fermées. Le meneur se tient au centre. Il lance la balle à l'un des joueurs. Celui-ci doit l'attraper, lui relancer, et refermer ses mains. Il a alors gagné une mouche supplémentaire. Parfois, le meneur fait des feintes: il commence son geste mais retient la balle: le joueur qui a alors ouvert ses mains a perdu toutes ses mouches.

Chaque joueur a, au début de la partie, un capital de 10 mouches

Matériel : une balle ou un ballon

8/ Jeu des trinômes : vertu : la justice

Carlo n'aimait pas les disputes, il était prêt à se mettre entre 2 belligérants, au risque de prendre lui aussi des coups. Il recherchait avant tout la paix !

Se joue en équipe entière. Étaler les cartes sur une table ou par terre (cartes représentant les 4 vertus, un symbole illustrant chaque vertu et leur définition). Reconstituer les trinômes.

Points : 2 points pour chaque trinôme reconstitué.

Matériel : jeu de cartes (disponible à la fin de ce document)

9/ La prise de foulard : vertu : la force

Carlo avait à cœur de chercher ce qui est bon pour lui et pour les autres. Il savait être rusé plutôt que musclé !

Mettre les enfants face à face, 2 par 2, chacun ayant un foulard dans le dos, bien accroché, mais décrochable facilement. Au signal, ils doivent prendre le foulard sans se faire toucher. L'animateur du jeu compte les points.

Points : 1 point par foulard décroché

Matériel : quelques foulards

10/ Le jeu des clous : vertus : la prudence et la force

Même s'il était solitaire, Carlo a toujours voulu aller vers les autres. Et s'unir aux autres pour faire de belles choses.

C'est un relais : Chaque joueur doit transporter un clou (par exemple sur sa tête dans un verre en plastique), puis le planter dans une planche de bois située à l'autre bout du terrain. Eventuellement, dessiner un motif comme un cœur.

Points : à décider selon les équipes

Matériel : des planches de bois, des gobelets, des clous et 1 marteau

11/ Jeu des vêtements: vertu : la justice

Carlo était né dans une famille riche, mais il était très attentif aux besoins des plus pauvres. Et il détestait les vêtements de marque : il ne voulait pas faire comme tout le monde.

Plier des vêtements le plus petit possible et les attacher avec des bandelettes.

Points : 1 point par vêtement plié

Matériel : des vieux vêtements, des cordelettes ou bandelettes de tissu

12/ Passe à dix (ou moins selon les enfants) : vertu : la prudence et la force

Carlo n'était pas bagarreur. Mais il aimait les moments de jeux et détente, toujours propices à des rencontres avec les autres.

Séparer l'équipe en 2. Chaque enfant met un maillot (ou un foulard) de la couleur de son équipe.

Ils doivent, sur un terrain délimité se faire des passes les uns aux autres avec un ballon. On compte le nombre de passes. A 10, on a 2 points. Si 10, c'est trop difficile, on peut descendre à 6 ou 7.

Si l'équipe adverse interpelle le ballon ou réussit à le faire tomber, on repart à zéro.

Points : en fonction de l'esprit d'équipe

Matériel : un ballon, des foulards ou maillots pour distinguer les 2 équipes

13/ Tir à la corde : vertu : la force

Etant enfant unique, Carlo avait l'habitude d'être avec des adultes. Quelle joie quand il pouvait jouer avec les enfants rencontrés ici ou là !

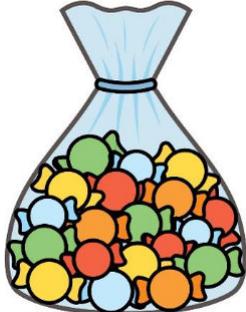
Le classique ! Mais attention à ne pas se faire mal.

Séparer l'équipe en 2. On peut faire deux tours.

Points : en fonction de l'esprit d'équipe

Matériel : une grosse corde

Pour le jeu n°8 :

<h2>La prudence</h2>	
<h2>La tempérance</h2>	
<h2>La force</h2>	
<h2>La justice</h2>	
<p>Elle éclaire l'intelligence. Elle permet, par la réflexion et l'analyse, de déterminer le bien et de s'y tenir. C'est la vertu de la responsabilité, de l'engagement généreux.</p>	<p>Elle conduit la volonté à rendre à chacun ce qui lui est dû.</p>
<p>Elle donne à la volonté de supporter l'épreuve et de combattre le mal. C'est la vertu de la patience et de la persévérance.</p>	<p>Elle modère l'attrait des plaisirs. Elle conduit à la maîtrise de soi. C'est la vertu de l'humilité, de la modération, de la douceur, de la bonne tenue. C'est un entraînement à la vraie liberté.</p>