

JEU : LES 7 DONs de l'ESPRIT SAINT

Cela change-t-il quelque chose s'il y a... ou s'il n'y a pas l'Esprit Saint dans notre vie ?

Les jeux auxquels nous participerons, nous aideront à comprendre comment, dans chaque situation où nous nous trouvons, les 7 dons de l'Esprit Saint sont présents et vivants...

Nous le ferons en imaginant un voilier... un grand bateau...

Un voilier est un bateau (c'est-à-dire n'importe quelle embarcation de grande dimension), un bateau à voiles qui utilise principalement l'action du vent (autrefois, c'était exclusivement avec le vent).

Au sens strict, un voilier, est un bateau à trois mâts, plus le beaupré (un mât monté à l'avant), armé de voiles carrées.

De quoi a-t-on besoin pour voyager et naviguer ?

Il y a la structure du **bateau**... puis il y a aussi d'autres **outils utiles** qui nous aident dans notre voyage... voyons quel instrument est assorti à quel **don du Saint-Esprit**.

Le < VOILIER >>

C'est le symbole de notre vie dans la communauté COMME LE SONT les unités Gen 3, nos communautés locales

1. > LA SAGESSE > Les JUMELLES >

Regarder autour de nous **ou de soi**, pour reconnaître ce que Dieu veut de nous.

2. > L'INTELLIGENCE > L'ANCRE >

S'arrêter pour réfléchir, contempler, méditer, tourner notre pensée vers Dieu.

3. > Le CONSEIL > La BOUSSOLE >

Nous indique le bon chemin, met le cap vers la destination, nous invite à continuer le voyage.

4. > La FORCE > La BOUÉE DE SAUVETAGE >

Nous vient en aide dans la difficulté, nous pouvons nous y accrocher et retrouver force et courage.

5. > La SCIENCE > La CARTE GÉOGRAPHIQUE >

Le projet à réaliser... sans carte, rien ne peut être fait ! La carte indique le chemin pour trouver le trésor caché et construire un monde nouveau....

6. > **LA PIÉTÉ** > **L'ÉQUIPAGE** >

Seul je ne peux rien faire, j'ai besoin des autres et je dois apprendre à collaborer avec eux, à vivre avec eux et à m'entendre avec eux, à les aimer... parce que sinon nous ne pourrions pas continuer notre voyage.

7. > **LA CRAINTE DE DIEU** > **La VOILE** >

C'est la voile qui nous permet de voyager.

Nous devons en prendre soin, ne pas le déchirer.

Engageons-nous à toujours contrôler notre voile, pour qu'il n'y ait pas de déchirures... Cela prend du temps, donc consacrons-y tout le temps nécessaire.

Conclusion : **Maintenant IMAGINONS-NOUS D'ÊTRE UN VOILIER avec toutes ces caractéristiques... et bonne aventure !!!**

JEU 2018 : Les 7 Dons de l'Esprit Saint Page 1

ÉTAPES DU JEU

1. JUMELLES >> **1** >> SAGESSE → Pont suspendu

2. ANCRE >> **2** >> INTELLIGENCE → Chaîne coopérative

3. BOUSSOLE >> **3** >> CONSEIL → 1 - Jungle des cordes

2 – Écriture orientée

4. BOUÉE DE SAUVETAGE >> **4** >> FORCE → "Au secours Gen"

5. CARTE GÉOGRAPHIQUE >> **5** >> SCIENCE → Chasse au trésor

6. ÉQUIPAGE >> **6** >> PIÉTÉ → Traction de l'anneau ou Pull ring

7. VOILE >> **7** >> CRAINTE DE DIEU → Vent en poupe

SAGESSE >> **1** >> JUMELLES

1. JUMELLES >

Regarder autour de nous pour reconnaître ce que Dieu veut de nous.

Si nous écoutons l'Esprit Saint, Il nous enseigne cette voie de sagesse, nous donne la sagesse qui est de voir avec les yeux de Dieu, d'entendre avec les oreilles de Dieu, d'aimer avec le cœur de Dieu, de juger les choses avec le jugement de Dieu. C'est la **SAGESSE** que l'Esprit Saint nous donne, et nous pouvons tous l'avoir. Seulement, nous devons la demander au Saint-Esprit.

Jeu n° 1 : PONT SUSPENDU

Joueurs : 10 personnes minimum

Lieu : espace plat à l'intérieur ou à l'extérieur

Matériel : un bâton solide d'une longueur d'environ 70 cm, pour chaque paire de joueurs

Durée : environ 15 min

But : chaque joueur passe sur le pont suspendu avec l'aide de tout le groupe.

Comment jouer :

- * former des paires et placer les joueurs l'un en face de l'autre.
- * chaque paire reçoit un bâton qu'elle tient à deux mains à hauteur de hanche

Règles :

- * Ceux qui passent au-dessus des bâtons ne doivent les toucher qu'avec leurs pieds
- * Chaque bâton doit être touché
- * Il est permis de toucher la tête ou les épaules des joueurs qui sont sur les côtés et tiennent les bâtons

Variante :

- * **pont mobile** : s'il y a suffisamment de joueurs, le pont suspendu avance, ce qui signifie que chaque paire de joueurs, après le passage du joueur, va se placer au début de la file.
- * pour les plus avancés : garder les bâtons non seulement à hauteur des hanches, mais à des hauteurs différentes.

ANCRE >> 2 >> INTELLIGENCE

2. ANCRE >

S'arrêter pour réfléchir, contempler, méditer, tourner nos pensées vers Dieu...

Nous devons demander - et demander ensemble - au Seigneur le don de **l'INTELLIGENCE** pour comprendre les enseignements de Jésus, pour comprendre Sa Parole, pour comprendre l'Évangile.

Nous pouvons lire l'Évangile et comprendre quelque chose, mais si nous lisons l'Évangile avec ce don de l'Esprit Saint, nous pouvons comprendre la profondeur des paroles de Dieu.

Et c'est un cadeau formidable !

Jeu n° 2 : CHAÎNE COOPÉRATIVE

Type de jeu : relais

Matériel : carrés de tissu (Un de moins que le nombre de participants)

Nombre de joueurs : à partir de 4 personnes.

Lieu : Espace ouvert ou fermé

Comment jouer :

Définissons un départ et une arrivée.

Derrière la ligne de départ, se placer en file indienne (tous ensemble, si le groupe est petit, ou divisés en deux équipes parallèles) en se tenant par la main.

Au départ, le premier joueur de chaque équipe avec les tissus en main pose le premier carré de tissu sur lequel il marchera, sans poser ses pieds hors du tissu, se déplace avec les pieds sur le tissu, prend un autre carré de tissu qu'il dépose à côté du précédent et avance dans la nouvelle case.

Ce sera comme marcher sur un chemin qui se construit sur le moment. L'un après l'autre, les autres joueurs s'ajoutent au parcours.

Arrivés à la ligne d'arrivée, pour retourner au point de départ, nous avons deux options :

- 1 - retourner de la même manière (dans ce cas, dans le parcours aller, le dernier de la rangée devra, en passant, ramasser les carrés de tissu derrière lui...) puis le dernier joueur de la rangée, celui qui a progressivement ramassé les tissus deviendra le 1er pour le retour ;
- 2 - revenir en marchant le long du chemin tracé à l'aller (au retour, les tissus seront donc récupérés par le même joueur qui les a mis à l'aller).

La décision dépend de l'animateur et du nombre de participants.

BOUSSOLE >> 3 >> CONSEIL

3. LA BOUSSOLE

Jeu 2018 : Les 7 dons de l'Esprit Saint

Elle nous indique le bon chemin, met le cap vers la destination, nous invite à continuer le voyage.

Dès que nous accueillons le don du **CONSEIL**, que nous lui offrons hospitalité et le gardons dans notre cœur, l'Esprit Saint commence immédiatement à nous rendre sensibles à Sa voix et à diriger nos pensées, nos sentiments et nos intentions selon le cœur de Dieu.

En même temps, le don du Conseil nous conduit de plus en plus à tourner notre regard intérieur vers Jésus, comme modèle de notre façon d'agir et de nous rapporter à Dieu le Père et avec nos frères et sœurs.

Le **CONSEIL** est donc le don par lequel l'Esprit Saint rend notre conscience capable de faire un choix concret en communion avec Dieu, selon la logique de Jésus et de son Evangile. De cette façon, l'Esprit Saint nous fait grandir intérieurement, nous fait grandir positivement, nous fait grandir dans la communauté et nous aide à ne pas tomber à la merci de l'égoïsme et de notre propre façon de voir les choses.

Jeu n°3 : JUNGLE DES CORDES

Les yeux bandés, en suivant la voix du groupe qui les guide, l'un après l'autre, ils doivent surmonter les cordes et atteindre l'endroit préétabli.

Jeu n°3/ bis : ECRITURE ORIENTEE

Le groupe en collaboration (ensemble), doit réécrire le mot qui lui a été donné.

A l'aide d'un marqueur sur lequel sont attachées différentes ficelles. Chaque joueur actionne une ficelle différente.

BOUÉE DE SAUVETAGE >> 4 >> FORCE

4. BOUÉE DE SAUVETAGE

Nous vient en aide dans la difficulté, nous pouvons nous y accrocher et retrouver force et courage.

Le Seigneur vient toujours nous soutenir dans notre faiblesse et il le fait avec un don spécial : le don de la **FORCE**.

Il ne faut pas penser que le don de la force n'est nécessaire qu'en certaines occasions ou situations particulières. Ce don doit être la caractéristique de fond de notre être chrétien, dans l'ordinaire de notre vie quotidienne, chaque jour de notre

vie quotidienne nous devons être forts, nous avons besoin de cette force, pour avancer dans notre vie, notre famille, notre foi.

Jeu n° 4 : « AU SECOURS GENT »

Tous les joueurs sont dispersés sur le terrain de jeu. Un joueur doit attraper les autres. Ceux qui sont poursuivis fuient et, quand ils se voient en danger, ils peuvent crier : **"Au secours, Gen"**.

À ce moment-là, tous les joueurs, y compris le poursuivi, se rassemblent par paires et dès qu'ils forment une paire, ils ne peuvent plus être pris. Puis les couples se séparent et le jeu continue.

Celui qui est pris avant de crier « **Au secours, Gen** », devient un chasseur. Tout joueur déjà jumelé peut laisser son partenaire courir à la rescousse de son compagnon poursuivi.

CARTE GÉOGRAPHIQUE >> 5 >> SCIENCE

5. La CARTE GÉOGRAPHIQUE >

le projet à réaliser ! Sans carte, rien ne peut être fait ! La carte indique le chemin pour atteindre le but, pour trouver le trésor caché et construire un monde nouveau...

La **SCIENCE** qui vient de l'Esprit Saint ne se limite pas à la connaissance humaine : c'est un don spécial, qui nous permet de saisir, à travers la création, la grandeur et l'amour de Dieu et sa relation profonde avec chaque créature.

Quand nos yeux sont éclairés par l'Esprit, ils s'ouvrent à la contemplation de Dieu, à travers la beauté de la nature et la majesté du cosmos, et nous font découvrir combien tout nous parle de Dieu, et tout nous parle de Son amour.

Jeu n°5 : CHASSE AU TRÉSOR

Lieu : A l'extérieur

Nombre de joueurs : à partir de 20

Durée moyenne : à définir

Matériel :

- Foulards/TRÉSOR (un par joueur) ;
- 4/6 petits tapis ou cerceaux pour les îles de secours ;

- 2 cerceaux/petits tapis (4/5 mètres de diamètre) pour représenter la surface du voilier ;
- Ce qui est nécessaire pour délimiter le terrain, les camps et la moitié du terrain (ruban de couleur)
- Brassards de couleur pour distinguer les joueurs des deux équipes.

Le contexte : Ramener à la maison, le TRÉSOR de l'adversaire a toujours été l'un des plus grands honneurs pour un vrai guerrier.

Le TRÉSOR dans ce jeu est le foulard que chacun a sur lui.

Les règles : Chaque joueur glisse son foulard/TRÉSOR dans sa ceinture (sans l'attacher !) de façon à ce qu'il dépasse d'au moins 30 centimètres derrière son dos (sur le côté !). (Si possible, chaque équipe devrait avoir une couleur différente pour les foulards).

Deux équipes s'affrontent sur un terrain. À l'arrière de chaque moitié de terrain se trouve un grand cerceau/voilier, d'un diamètre de 4/5 mètres, qui représente le voilier de l'équipe adverse.

Les joueurs sont dispersés sur leur propre terrain de jeu, à l'exception du cercle, et quand l'arbitre donne le signal de départ, chaque joueur essaie d'attraper le plus de foulards possible aux joueurs adverses, en se livrant à des duels.

→ **Un duel** est engagé lorsqu'un joueur touche un adversaire ; dès lors, chacun des deux doit essayer d'enlever de la ceinture, le foulard de l'autre personne et aucun autre joueur ne peut intervenir dans l'affrontement !

→ **Règle importante :** Il est impossible qu'au même moment, plusieurs joueurs essayent d'attraper « par surprise » le foulard au même adversaire.

Chaque joueur **doit amener en lieu sûr** son foulard/TRÉSOR, dans son voilier... et chemin faisant, **conquérir d'autres** foulards/TRESORS.

Sur le chemin menant au voilier, il y a des îles de secours (cerceaux) près des lignes de touche du terrain, où les attaquants peuvent s'arrêter sans se faire prendre.

Lorsqu'un joueur perd son foulard, il se réfugie directement dans son voilier (en attendant la fin de la partie) ; les autres continuent la chasse...

A L'EXPIRATION DU TEMPS ETABLI... gagne l'équipe qui a conquis le plus de TRÉSORS/foulards.

ÉQUIPAGE >> 6 >> PIÉTÉ

6. L'ÉQUIPAGE >

Seul je ne peux rien faire, j'ai besoin des autres et je dois apprendre à collaborer avec eux, à vivre avec eux et à m'entendre avec eux, à les aimer... parce que sinon nous ne pourrions pas continuer notre voyage...

Le don de **PIETE'** nous fait grandir dans la relation et dans la communion avec Dieu et nous conduit à vivre comme ses enfants, tout en nous aidant à répandre cet amour sur les autres et à les reconnaître comme des frères. Le don de la piété signifie être vraiment capable de se réjouir avec ceux qui sont dans la joie, de pleurer avec ceux qui pleurent, d'être proche de ceux qui sont seuls ou dans la détresse, de corriger ceux qui sont dans l'erreur, de consoler ceux qui sont affligés, d'accueillir et d'aider ceux qui en ont besoin.

Il existe une relation très étroite entre le don de piété et la douceur. Le don de piété que l'Esprit Saint nous donne, nous rend doux, nous rend calmes, patients, en paix avec Dieu, au service des autres avec douceur.

Jeu n°6 : TRACTION DE L'ANNEAU ou PULLRING

Participants : 6 (chacun prend une corde dans chaque main) ou 12 et chacun ne prend qu'une corde, n'utilise qu'une seule main

Lieu : intérieur et extérieur

Organisation : en cercle

Matériel : un anneau métallique avec 6 cordes de même longueur, attachées.

une balle un peu plus grosse que l'anneau.

un cône (type ceux des chantiers routiers) sur lequel placer la balle à l'arrivée.

Description : Faire un nœud à 10 cm de l'extrémité de chaque corde, de sorte que chaque joueur - tenant le nœud - soit exactement à la même distance.

Comment jouer :

On commence le jeu avec la balle dans l'anneau, le tout étant posé au sol. Les joueurs doivent ensuite soulever l'anneau à l'aide des cordes, sans faire tomber la balle, et transporter cette dernière à quelques mètres de distance, là où a été placé le cône.

Après un premier test, mettre des obstacles sur le parcours et demander ensuite, à l'équipe, de ramener la balle au point de départ.

* Variante : bander les yeux d'1-2 participants. Le groupe les dirige verbalement.

VOILE >> 7 >> CRAINTE DE DIEU

7. LA VOILE

C'est la voile qui nous permet de voyager.

Nous devons en prendre soin, ne pas le déchirer.

Engageons-nous à toujours contrôler notre voile, pour qu'il n'y ait pas de déchirures... Cela prend du temps, donc consacrons-y tout le temps nécessaire.

CRAINTE DE DIEU ne signifie pas avoir peur de Dieu : c'est plutôt le don de l'Esprit Saint qui nous rappelle combien nous sommes petits devant Dieu et son Amour et que notre bonheur réside dans le fait de nous abandonner avec humilité, respect et confiance en ses mains.

La crainte de Dieu est l'abandon dans la bonté du Père qui nous aime tant. C'est précisément dans l'expérience de nos limites et de notre pauvreté, que l'Esprit nous console et nous fait comprendre que la seule chose importante est de laisser Jésus nous conduire dans les bras de son Père.

Jeu n°7 : VENT EN POUPE

Tous derrière la ligne de départ, assis en ligne.

Attacher les chevilles avec les compagnons de droite et de gauche respectifs.

Dès que tout le monde est attaché, se mettre debout et, en faisant attention de ne pas se détacher, suivre le parcours jusqu'à atteindre et franchir la ligne d'arrivée... puis retourner au point de départ.

MATERIEL NECESSAIRE pour chaque étape (de l'étape 1 à 7) : ÉTAPES DU JEU

1. JUMELLES >> 1 >> SAGESSE → Pont suspendu

- **10/12 morceaux bois robustes** d'environ 70cm de long (2/3cm de diamètre)

2. ANCRE >> 2 >> INTELLIGENCE → Chaîne coopérative

- **20 carrés de tissu** (solides pour marcher dessus, type sac de jute)

3. COMPAS >> 3 >> CONSEIL→ La jungle de fils

- **Cordes fines et/ou ficelle**
- **Bandeau ou foulard** pour bander les yeux de 1/2 joueurs

→ Écriture orientée

- **Cordes fines ou ficelles** comme celles utilisées pour la traction de l'anneau.
- **De gros marqueurs** sur lesquels les cordes seront attachées
- **Feuille blanche avec écrits des mots GEN 3**, et sur laquelle écrire.

4. BOUÉE DE SAUVETAGE >> 4 >> FORCE→ "Au secours Gen".

///

5. CARTE GÉOGRAPHIQUE >> 5 >> SCIENCE→ Chasse au trésor

- 8-10 **cerceaux ou tapis antidérapants**
- **Banderole rouge et blanche** pour délimiter le sol
- 20 **foulards** (1 par joueur)
- 10 **brassards de couleurs** pour distinguer les équipes

6. EQUIPAGE >> 6 >> PIÉTÉ→ Traction de l'anneau ou Pull ring

- **Anneaux de traction** ou Pull ring (nous en avons 3)
- 1-2 **Banderoles ou Foulard** (pour bander les yeux de 1-2 joueurs)
- **Si vous avez besoin de construire d'autres anneaux de traction : 1 anneau et 12 cordes fines ou ficelles.**

7. VOILE >> 7 >> CRAINTE DE DIEU→ Vent en poupe

- **plusieurs bandes ou foulards** (pour attacher les chevilles droite et gauche de tous les joueurs)

