



# Les Olympiades de la fraternité

Grand jeu 2023





## Les Olympiades de la fraternité

### Présentation générale

Ce grand jeu est proposé pour permettre aux enfants de découvrir et de s'approprier la nouvelle résolution de l'ACE : *Cœurs connectés, tous reliés*.

Il fait le lien avec une actualité forte dont on va beaucoup entendre parler : Les Jeux Olympiques. Ce jeu permettra de penser les jeux comme un endroit de paix et de fraternité au travers du sport.

### Objectifs du Grand jeu :

- Permettre aux enfants de faire l'expérience du groupe, de la confiance, de la coopération
- Encourager une culture de paix et de fraternité
- Favoriser la découverte du lien : aux autres, au vivant, au monde...
- Permettre la découverte géographique et culturelle des cinq continents



**Scénario :** La cérémonie d'ouverture des Olympiades de la fraternité approche. Mais il manque un élément essentiel à ces jeux : La torche olympique et ses dizaines de flammèches qui viendront embraser le chaudron olympique. L'abominable Monsieur N. (haine), qui déteste la fraternité au plus haut point, a tout fait pour saboter l'ouverture des Olympiades en décimant aux quatre coins du monde les flammèches qui serviront à embraser le chaudron de la fraternité. Par équipe, les jeunes athlètes vont sillonner les 5 continents et rassembler les flammèches qui serviront à allumer le chaudron de la fraternité ! Et grâce à eux permettre la tenue des Olympiades pour les athlètes du monde entier.

### Quand et comment proposer ce grand jeu ?

1. Vous pouvez décider de proposer le jeu sur une journée complète ou bien de fractionner sur plusieurs clubs ou plusieurs rencontres : un club = un continent par exemple. Ce qui vous laisse le temps de vous organiser, de bien préparer les activités etc.
2. En fonction du nombre d'enfants vous pouvez proposer de constituer une seule équipe d'athlètes ou bien plusieurs. Attention, dans ce dernier cas à proposer des fiches parcours (annexe 1) pour éviter que deux équipes se retrouvent sur le même continent en même temps.

**Durée du grand jeu :** Entre 2h et 2h30 – prévoir une demi-journée

### Positionnement des adultes :

- Chaque adulte incarnant un personnage sera attentif à permettre un dialogue vrai entre les enfants, en posant des questions qui n'engendrent pas les réponses. (Par exemple, formuler « Comment avez-vous trouvé le jeu ? » plutôt que « Il était bien ce jeu, non ? ».)
- Les temps *On cogite, on discute* vous donnent des pistes de questionnement après chaque petit jeu. Vous pouvez évidemment en ajouter ou vous caler sur les enfants.
- Il est important que des adultes, qui incarnent les rôles de journalistes, suivent chaque groupe et qu'ils soient identifiés comme étant les adultes de référence qui vont noter leurs paroles durant tout le temps du jeu. Ils restent donc en retrait sauf lorsque les enfants le sollicitent.

### Préparation du Grand jeu :

- **L'invitation** : Invitez largement. Les grands jeux de rentrée sont l'occasion de rassembler les enfants de l'ACE, tous leurs copains et de faire découvrir le mouvement à des partenaires : caté, scouts, aumônerie... C'est aussi l'occasion de passer un temps avec les parents des enfants à inviter en fin de journée au moment du goûter.
- **L'ambiance du jeu** : Pour chaque épreuve, plus vous soignerez les costumes des animateurs qui accueillent les enfants et les décors correspondant à la culture du continent plus les enfants entreront dans le jeu.
- Pour chaque stand de jeu vous pouvez accrocher l'anneau de couleur qui correspond au continent visité.

**Le bleu** : L'Europe

**Le noir** : L'Afrique

**Le jaune** : L'Asie

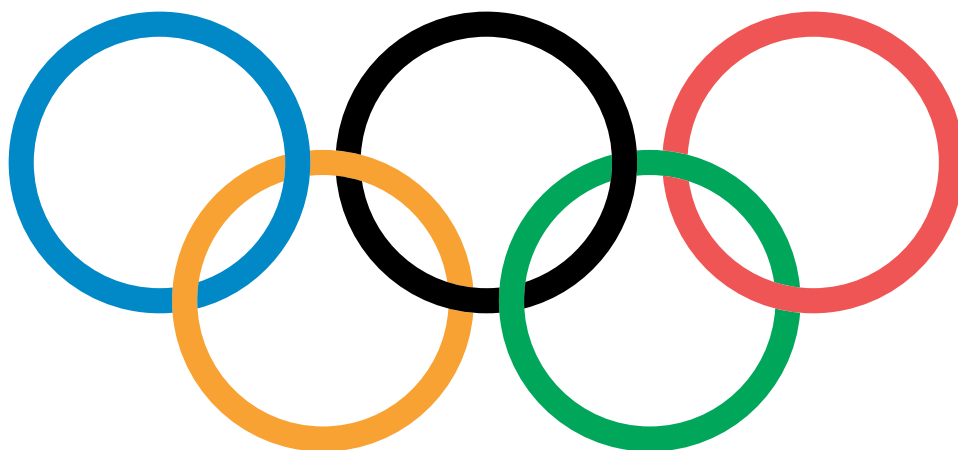
**Le vert** : l'Océanie

**Le rouge** : L'Amérique

Ainsi à la fin du jeu, au moment du rassemblement, les animateurs des stands rassembleront les 5 anneaux pour reconstituer symboliquement le drapeau des Jeux Olympiques.

« Les cinq anneaux entrelacés représentent les cinq continents unis par l'olympisme. Quant aux six couleurs (en incluant le blanc en arrière-plan), elles représentent toutes les nations. En effet, au moins l'une de ces couleurs était présente dans le drapeau de chaque pays, lors de la création du drapeau. Celui-ci est le symbole de l'universalité de l'esprit olympique.

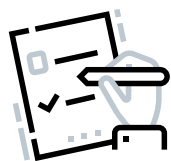
La devise : Citius, Altius, Fortius, expression latine signifiant « plus vite, plus haut, plus fort » figurait également sur le drapeau olympique originel. C'est un proche de Pierre de Coubertin, le père dominicain Henri Martin Didon (1840 – 1900), prieur de l'établissement scolaire Albert-le-Grand d'Arcueil, qui est à l'origine de cette devise. »



### Les personnages :

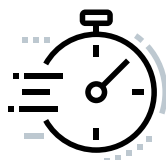
- 1 président.e des Olympiades
- 1 journaliste par équipe
- 1 chef de gare français
- 1 chef de la tribu des shonas au Zimbabwe
- 1 ouvrier.e d'une usine chinoise de téléphone
- 1 pêcheur australien
- 1 chef de village mexicain

## Séquence 1 : L'entrée dans le jeu



### But

Permettre aux enfants de se laisser prendre au jeu, de se laisser porter par leur imaginaire et d'entrer dans l'histoire



### Durée

10 minutes



### Matériel

Des costumes, la bande son téléchargeable sur Actinet : message de M. N.

### L'accueil :

Soignez l'accueil des participants. Une personne est désignée pour accueillir chaque enfant et lui montrer les lieux, surtout si un enfant arrive sans ses copains. Il faut qu'il puisse se sentir le plus à l'aise possible, le plus en confiance possible. Prévoyez des étiquettes nominatives pour chacun à coller sur la poitrine.

Proposez aux adultes qui accueillent d'être eux-mêmes inclus dans le jeu en étant costumés en sportif par exemple. N'hésitez pas à mettre un fond musical et à prévoir un petit pot d'accueil pour les enfants et les parents.

### L'entrée dans le jeu :

Le président ou la présidente des Olympiades de la fraternité a l'air préoccupé. Il.elle fait les 100 pas en attendant que les enfants s'installent.

**Le.la président.e** : « Bonjour chers athlètes. Vous êtes là pour l'ouverture des Olympiades de la fraternité. J'ai le regret de vous annoncer que les olympiades ne pourront pas avoir lieu... Monsieur N nous a laissé un message horrible. Je vous laisse l'écouter. »

**Son avec message de M. N** : « Mouhahahahahahah ! Je suis l'abominable Monsieur N. Vous pensiez vraiment que j'allais laisser se tenir une telle abomination que sont les Olympiades de la fraternité ? Noooooonnn ! Pas de fraternité qui tienne. J'ai fait en sorte que rien ne puisse vous permettre d'allumer le chaudron de la fraternité en disséminant sur les 5 continents toutes les flammèches indispensables à l'allumage du chaudron. Et qui dit : pas de chaudron de la fraternité allumé, dit : pas d'Olympiades de la fraternité ! Mouhahahahahahahahah »

**Le.la président.e** : « Que faire les amis... je suis perdu.e. Vous avez des idées ? Comme l'a dit ce fichu Monsieur N pas de flammèches, pas d'Olympiades... (il se reprend)

Et si nous allions nous même chercher les flammèches ? Par équipe, parcourons le monde et allons à la rencontre de ses habitants pour les rassembler et allumer le chaudron de la fraternité ! »

### La création des équipes :

#### But

Créer une cohésion dans le groupe pour faciliter la coopération durant les jeux

#### Durée

20 minutes

#### Matériel

Des feuilles de papier, des feutres, des grandes baguettes ou des bambous pour y fixer les drapeaux.

1. Constituez les équipes soit par affinité, soit par tirage au sort. Si les enfants présents ont de grands écarts d'âge, faites le choix de mixer les tranches d'âge pour permettre une forme de tutorat : les plus grands aident les plus petits ou bien proposez des équipes d'âges pour que les animateurs adaptent les propositions en fonction de l'âge des enfants.

2. Demandez-leur d'imaginer la devise de leur équipe. Vous pouvez donner pour exemple la devise des Jeux Olympiques : « Plus vite, plus haut, plus fort, ensemble ! ». Enfin, demandez-leur de créer leur drapeau et d'y noter leur devise. Ce drapeau les suivra durant tout leur voyage.



C'est parti pour le voyage !

Vous pouvez, avant de partir à l'aventure, écouter l'hymne de la nouvelle résolution de l'ACE et pourquoi pas imaginer un échauffement chorégraphié sur la chanson.

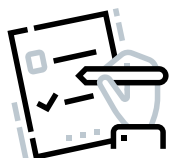
## Séquence 2 : le jeu

Les enfants passent de continent en continent. S'il y a plusieurs équipes pensez à leur donner des fiches parcours avec un ordre de passage, ce qui évitera que deux équipes se retrouvent au même stand en même temps.

### I. L'Europe - anneau bleu

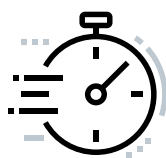
Pour ne pas prendre l'avion et éviter de polluer, l'équipe traverse l'Europe en train. Le chef de gare les attend de pied ferme pour permettre le départ du train et éviter tout retard. Il semblerait que des flammèches aient été dispersées dans la gare.

#### LE TRAIN DE NUIT



##### But

Développer la communication, la confiance envers ses co-équipiers, la concentration, la prise de décision et la résolution de problème



##### Durée

10-15 minutes



##### Matériel

Autant de foulards que de joueurs, autant d'enveloppes que de joueurs – une des enveloppes contient une flammèche (annexe2), les autres sont vides.

#### Préparation :

L'animateur aura installé au préalable un parcours avec des plots, des chaises, des livres... et aura imaginé les étapes à suivre : enjamber, passer accroupi, slalomer, aller à gauche-à droite etc.

#### Déroulement :

1. Un des joueurs se place devant, il n'a pas les yeux bandés, il sera le joueur : locomotive. Les autres placés derrière le premier joueur en file indienne (en train) ont les yeux bandés et sont les wagons.
2. La locomotive doit permettre à tous les wagons de faire le parcours et passer les obstacles en toute sécurité. La locomotive doit donc donner des instructions claires et efficaces et les wagons doivent être très concentrés.
3. La locomotive doit parvenir à récupérer une des enveloppes posées au bout du parcours. Soit l'enveloppe est vide, soit elle contient la flammèche. Une fois arrivé, le train repart au point de départ et un des wagons devient locomotive. Chaque enfant doit passer par la locomotive (sauf évidemment si un des enfants est très effrayé à l'idée d'avoir les yeux bandés) : faire le parcours autant de fois que de joueurs.

**Variante :** Pour des plus grands et pour que ce soit plus difficile, vous pouvez bander les yeux du dernier wagon et non de la locomotive. C'est donc le dernier joueur du train qui devra donner des instructions.

#### On cogite, on discute : Se sentir en connexion avec les autres

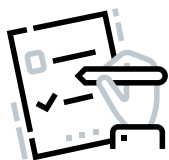
Comment t'es-tu senti lorsque tu étais locomotive ou wagon ? Qu'as-tu ressenti comme sensation ? Est-ce que ça a été facile ou difficile pour toi de faire le parcours ? Au fil des parcours t'es-tu senti plus à l'aise, plus en confiance que le premier ? T'es-tu senti lié à tes équipiers ?

## Séquence 2 : le jeu

### II. L'Afrique - anneau noir

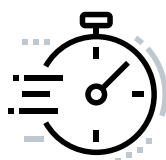
Direction le Zimbabwe, au sud de l'Afrique avec ses prairies et ses savanes où se promènent, girafes, zèbres et éléphants. Aujourd'hui, il fait très chaud et la sécheresse a, à de nombreuses reprises, menacé les récoltes. Aujourd'hui il fait donc très chaud et un.e des chef.fe.s de la tribu des Shonas les attend tranquillement assis devant un tas de cailloux. Il leur propose de jouer au Kudoda.

#### LE KUDOKA



##### But

Faire preuve d'agilité et de rapidité



##### Durée

10-15 minutes



##### Matériel

20-30 cailloux, un bol en bois ou en métal, des enveloppes et une contenant une flammèche

#### Préparation :

L'animateur aura pris soin de préparer un bol de cailloux.

#### Déroulement :

Pendant le Kudoda, les joueurs s'assoient en cercle autour d'un bol en bois ou en métal rempli de 20 à 30 cailloux (l'animateur peut aussi tout simplement tracer un cercle au sol). Le premier joueur prend un des cailloux et le jette en l'air. Avant que le caillou ne tombe, le joueur tente de ramasser autant de cailloux dans le bol qu'il peut. L'animateur donne un nombre de cailloux au minimum à devoir ramasser en échange d'une enveloppe. Les enveloppes sont vides, seule une contient une flammèche. Il peut adapter le nombre de cailloux à ramasser en fonction de l'âge des enfants.

**Variante :** Si des joueurs très jeunes n'ont pas encore acquis la motricité nécessaire pour ce jeu : un joueur lance un des cailloux et l'autre (le plus jeune) doit en ramasser le plus possible avant que le caillou ne soit retombé dans les mains de son co-équipier qui dira « Stop ».

#### On cogite, on discute : Le lien au vivant

Est-ce que j'ai pour habitude de jouer avec les éléments de la nature : cailloux, branches, fleurs...  
Qu'est-ce que je m'invente comme jeu avec ? Qu'est-ce que je fabrique avec ? Est-ce que je me sens bien quand je suis dans un parc, dans un bois, en campagne ? Qu'est-ce que je ressens ?

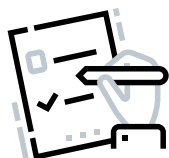
## Séquence 2 : le jeu

### III. L'Asie - anneau jaune

Direction l'Asie, le plus grand continent et plus spécifiquement la Chine. Tu ne le sais peut-être pas mais c'est là-bas que la majorité de nos téléphones, nos écrans... sont fabriqués. En effet, la Chine détient quasiment le monopole de deux matières premières essentielles pour fabriquer les puces de nos téléphones : l'antimoine et le gallium.

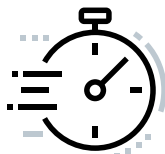
Un.e des ouvrier.e.s de l'usine de téléphone attend les enfants. Il.elle est en pause pour 15 minutes avant de retourner travailler. Il est en possession des enveloppes dont une contient une flammèche et ne doit leur donner qu'à une condition, qu'ils aient fait l'expérience du jeu du téléphone sans-fil.

### LE JEU DU TÉLÉPHONE SANS FIL



#### But

Développer des capacités d'écoute et d'attention, comprendre l'impact de la rumeur ou de la fake news



#### Durée

10-15 minutes



#### Matériel

Les enveloppes dont une contient une flammèche

#### Déroulement :

1. Demandez aux joueurs de s'asseoir en cercle ou de se tenir en ligne droite.
2. La première personne de la ligne ou du cercle murmure une phrase, que lui aura fait lire l'animateur du jeu, à l'oreille de la personne assise ou debout à sa droite. Les joueurs se chuchotent la phrase jusqu'à ce qu'elle arrive au dernier joueur. Le dernier joueur prononce la phrase à haute voix.
3. Le dernier joueur devient le premier. etc. autant de fois que l'on veut dans le temps imparti.
4. Pour chaque phrase une enveloppe est donnée à l'équipe.

#### Des idées de phrases :

- Un rorqual dans un réservoir de requin
- Un amateur de noix de coco croquant des bonbons
- Des roses rouges à tiges épineuses
- Une voiture rouge traverse la forêt verte
- Un éléphant s'évade vers le vent de Pacifique
- Douze personnes violettes ont volé des navets

#### On cogite, on discute : Le lien au monde

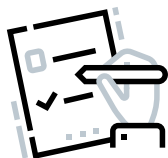
Avez-vous bien rigolé ? Les phrases ont-elles été transformées ? Pourquoi d'après toi ? Est-ce qu'à l'école, dans le quartier, dans le village des informations circulent ainsi de bouche à oreille ? Qu'en penses-tu ? Est-ce que tu as déjà lu ou vu des informations qui avaient été transformées ? Sur quel support ? Comment as-tu su que l'information était fausse ? Comment as-tu réagi ? Comment ont réagi tes copains et les adultes qui t'entourent ?

## Séquence 2 : le jeu

### IV. L'Océanie - anneau vert

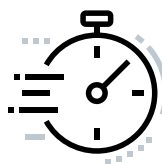
L'Océanie, le plus petit des continents de la Terre. Il est situé dans l'Océan Pacifique et est composé d'une terre principale qu'est l'Australie et de 25000 îles. C'est pourquoi pour passer d'île en île et ne pas tomber à l'eau les enfants vont devoir naviguer sur des mini radeaux. Un pêcheur Australien les attend pour leur expliquer leur mission.

#### LA TRAVERSÉE SANS CHAVIRER



##### But

Développer la communication dans le groupe et l'entraide



##### Durée

10-15 minutes



##### Matériel

Autant de morceaux de carton de 20 cm sur 15 cm que de joueurs + 1, 1 piste de course de 20 m avec une ligne de départ et une ligne d'arrivée, des enveloppes entourées d'un nœud de ficelle dont 1 contenant une flammèche, une canne à pêche artisanale (1 bambou + 1 hameçon fabriqué avec du fil de fer), 1 chrono

#### Préparation :

L'animateur aura pris soin d'installer la piste et d'avoir installé les radeaux en carton ainsi que les enveloppes. Il aura évalué le temps qu'il estime nécessaire pour arriver, pêcher et revenir en l'adaptant en fonction de l'âge des enfants. Il peut aussi décider de ne pas mettre de chrono.

#### Déroulement :

1. Les joueurs se placent côte à côte chacun sur un carton. Le dernier joueur tient le carton dans les mains.
2. Au top de l'arbitre, il passe son carton au joueur le plus à gauche qui le pose par terre à sa gauche.
3. Les joueurs se déplacent d'un carton vers la gauche.
4. Le dernier joueur récupère le carton qui est par terre et recommence la manœuvre et ainsi de suite jusqu'à l'arrivée. Un pied dans l'eau et c'est retour à la case départ !
5. À l'arrivée, le premier joueur doit attraper la canne à pêche et pêcher un maximum d'enveloppes. Les enveloppes sont vides, seule une contient une flammèche. Le chrono tourne.
6. L'équipe doit revenir au point de départ avec sa pêche

**Variante :** L'animateur peut ne pas dire aux enfants comment se déplacer mais leur dire : vous avez ces radeaux, il faut que vous alliez jusqu'à la ligne d'arrivée. L'équipe va se concerter pour trouver la solution pour avancer sans tomber à l'eau.

#### On cogite, on discute : La coopération

Comment t'es-tu senti durant le jeu ? Avez-vous réussi à vous concerter et à vous coordonner pour avancer ? Vous êtes-vous encouragés les uns les autres ? As-tu réussi à gérer la pression du chrono ?



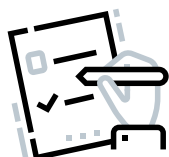
## Séquence 2 : le jeu

### V. L'Amérique - anneau rouge

Le continent américain est le deuxième plus grand continent après l'Asie. Il est composé de deux parties : l'Amérique du Nord et l'Amérique du Sud en un seul tenant et de paysages multiples des fjords de l'Alaska au désert d'Atacama au Chili. Il faudrait plusieurs années de marche pour traverser le continent dans son intégralité.

Lorsque les enfants arrivent, ils sont accueillis par un.e Mexicaine qui leur explique que les flammèches sont gardés par le chef du village. En ce moment-même il fait la sieste sous son sombrero.

### LE CHEF SOUS SON SOMBRERO



#### But

Faire preuve de d'adresse, de concentration et de calme



#### Durée

10-15 minutes



#### Matériel

Des enveloppes dont une contenant une flammèche, un trousseau de clés, un grand sombrero

#### Préparation :

L'animateur aura pris soin de poser sous la chaise du chef de village les enveloppes et le trousseau de clés par-dessus.

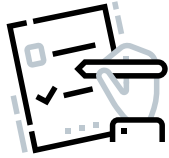
#### Déroulement :

1. Le chef est confortablement assis sur une chaise avec un sombrero sur les yeux. Il dort. Sous sa chaise sont placés les enveloppes et le trousseau de clés qui fait du bruit.
2. Un joueur est désigné pour dérober une des enveloppes posées sous le trousseau de clés sous la chaise du chef du village, sans le réveiller et se faire repérer.
3. Si le chef l'entend, il désigne la direction par laquelle le joueur arrive, selon lui. Si la direction est la bonne, le joueur retourne à sa place et un autre enfant part en chasse. S'il arrive à dérober une enveloppe sans se faire prendre, il retourne à sa place et c'est au tour d'un autre joueur jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'enveloppe où que le temps soit écoulé.

#### On cogite, on discute : Le vivre-ensemble

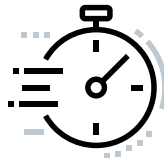
Avez-vous réussi à faire le calme ou ça a été difficile ? As-tu ressenti de l'apaisement lié au calme ou bien cela t'a plutôt stressé ? Dans quelle situation de ta vie, à la maison, à l'école, dans la rue, tu aimes ou bien tu aimerais que ce soit plus calme ou au contraire plus bruyant ? Peux-tu expliquer pourquoi ?

## Séquence 3 : Rassemblement



### But

Célébrer la réussite de tous et prendre un temps de pause spirituel



### Durée

10-15 minutes



### Matériel

Une grande feuille de papier sur laquelle sera pré-dessiné un grand chaudron à l'intérieur duquel on viendra coller les flammèches.

Le voyage à travers les 5 continents est terminé. Les équipes reviennent avec leur drapeau et les enveloppes cumulées durant leur périple. Le président des Olympiades est très angoissé à l'idée de savoir s'il y aura assez de flammèches ou non pour allumer le chaudron.

Il fait un discours et les remercie de leur investissement. Il demande à chaque équipe de le rejoindre et leur demande de lui confier les enveloppes.

Une fois toutes les équipes parvenues, il ouvre les enveloppes et tente d'allumer le chaudron en collant chaque flammèche à l'intérieur. Et c'est formidable car cela crée un grand feu de joie ; la joie des Olympiades de la fraternité qui peuvent démarrer.

Alors qu'il ramasse les enveloppes, il s'aperçoit que dans la dernière (le président aura pris soin de préparer cette enveloppe et de la glisser dans le paquet donné par les enfants) se trouve un texte. Ils proposent aux enfants de s'asseoir confortablement et de le lire.

### Temps spirituel :

Monsieur N. aurait glissé dans les enveloppes ce texte. Ce n'était en fait pas un vrai « méchant ».

Il voulait évaluer vos capacités à collaborer et à faire preuve de fraternité et vous avez grandement réussi !

Il nous transmet ce message qu'il a lu dans le livre qui raconte ce qu'ont vécu les apôtres de Jésus.

« Quand arrive la Pentecôte (le cinquantième jour après Pâques), les apôtres se trouvent réunis tous ensemble. Soudain il vient du ciel un bruit pareil à celui d'un violent coup de vent : toute la maison en est remplie. Les apôtres voient apparaître comme une sorte de feu qui se partage en langues et qui se pose sur chacun d'eux. Alors ils sont tous remplis de l'Esprit Saint : ils se mettent à parler en d'autres langues selon le don de l'Esprit Saint.

Or, il y avait à Jérusalem des Juifs issus de toutes les nations qui sont sous le ciel. Lorsque les gens entendent le bruit, ils se rassemblent. Ils sont dans la stupéfaction parce que chacun d'eux les entend parler sa propre langue. Déconcertés, émerveillés, ils disent :

Ces hommes qui parlent ne sont-ils pas tous des Galiléens ?

Comment se fait-il que chacun de nous les entende dans sa langue maternelle ?

Parthes, Mèdes et Élamites, habitants de la Mésopotamie, de la Judée et de la Cappadoce, des bords de la mer Noire, de la province d'Asie, de la Phrygie, de la Pamphylie, de l'Égypte et de la Libye proche de Cyrène, Romains résidant ici, Juifs de naissance et convertis, Crétois et Arabes, tous nous les entendons proclamer dans nos langues les merveilles de Dieu. »

Livre des Actes des apôtres chapitre 2, versets 1 à 11

## Séquence 3 : Rassemblement

### À l'attention des animateurs, voici quelques clés de lecture :

#### Pour resituer la scène dans son contexte :

La Pentecôte a lieu 50 jours après Pâques. Les apôtres et Marie sont réunis au cénacle, là où Jésus a pris son dernier repas. Dix jours plus tôt, les apôtres ont assisté à l'ascension de Jésus. Après leur être apparu plusieurs fois avec son corps de ressuscité, il est ainsi retourné auprès de son Père. Mais il a promis de leur envoyer « une force, celle de l'Esprit saint ».

#### Une sorte de feu :

« Soudain il vint du ciel un bruit pareil à celui d'un violent coup de vent » qui emplit la maison, raconte l'Évangile. « Une sorte de feu qui se partageait en langues » se posa sur chacun des apôtres. C'est l'Esprit saint, cette force qui va pousser les apôtres à témoigner de l'amour de Dieu pour chacun. Les voilà dehors, annonçant la bonne nouvelle.

Et par un grand mystère, tous ceux qui les écoutent les comprennent, chacun dans sa langue. L'Esprit saint ouvre le cœur et l'intelligence et parle à tous de manière universelle.

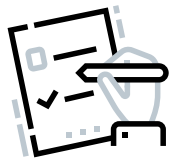
Le Nouveau Testament dit aussi qu'il fait grandir en nous l'amour, la joie, la paix, la patience, la bonté, la foi, l'humilité...

D'après un article de l'hebdomadaire *La Vie*  
« La Pentecôte expliquée aux enfants », 18 mai 2015

Et toi, est-ce que tu ressens ce feu de Dieu dans ton cœur ? Est-ce que tu ressens ce souffle de l'Esprit saint ? Qu'est-ce qu'il te pousse à faire pour te dépasser mais aussi pour aider ta famille, pour tes copains et même pour les gens que tu ne connais pas encore ?

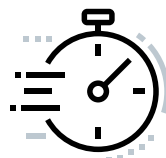
- Vous pouvez terminer par une prière ou une chanson pour clôturer ce temps spirituel.

## Séquence 5 : La grande cérémonie d'ouverture



### But

Vivre un temps convivial avec les familles (parents-frères et soeurs) des enfants accueillis durant le grand jeu.



### Durée

30 minutes



### Matériel

Goûter + jeux olympiades

### Le défilé des équipes

Une fois le temps spirituel terminé et les parents arrivés, le.la président.e propose aux enfants de commencer le défilé des Olympiades. Chaque équipe reprend son drapeau et pourquoi pas un des anneaux et va défiler. Le.la président.e peut dire à chaque passage devant le public des parents les prénoms des enfants, le nom de l'équipe et sa devise.

### Le goûter

Puis il s'agira de reprendre des forces lors du goûter.

**Pour faire un vrai goûter de sportif :** des fruits de saison, du pain et un morceau de chocolat, des biscuits secs, de l'eau ou des laits végétaux.

### Les Olympiades

Durant le goûter, une équipe peut installer des petits jeux simples et faciles à fabriquer : un chamboule-tout, un jeu de quille fait maison, des tangrams, une course à l'œuf dur, une course en sac etc.

Les familles resteront en fonction du temps qu'elles auront. L'occasion de permettre aux enfants de jouer avec leurs parents, de permettre la rencontre entre parents et avec les animateurs de l'ACE.



**Les Olympiades de la fraternité**

## **Fiche parcours**



**Équipe:**



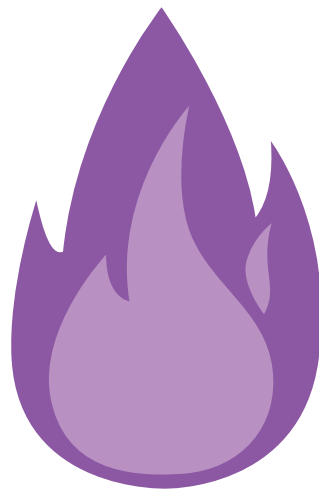
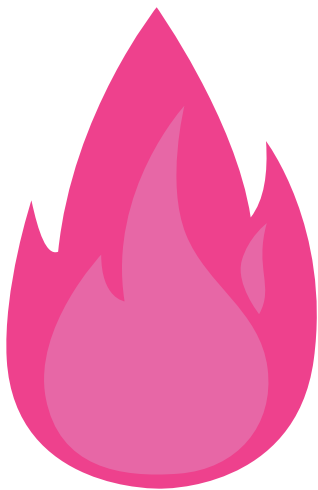
**Devise:**

<b>Continents à visiter</b>	<b>Ordre de passage</b>
L'Europe : anneau bleu	
L'Océanie : anneau vert	
L'Amérique : anneau rouge	
L'Afrique : anneau noir	
L'Asie : anneau jaune	



**Les Olympiades de la fraternité**

**Flammèches**



**N'oubliez pas d'envoyer les notes prises par les journalistes  
(adultes chargés de la prise de note)**

soit à [contact@ace.asso.fr](mailto:contact@ace.asso.fr)

Soit par courrier :  
**Fédération nationale de l'ACE**  
**Grand jeu 2023**  
**106 rue du Bac**  
**75007 PARIS**

