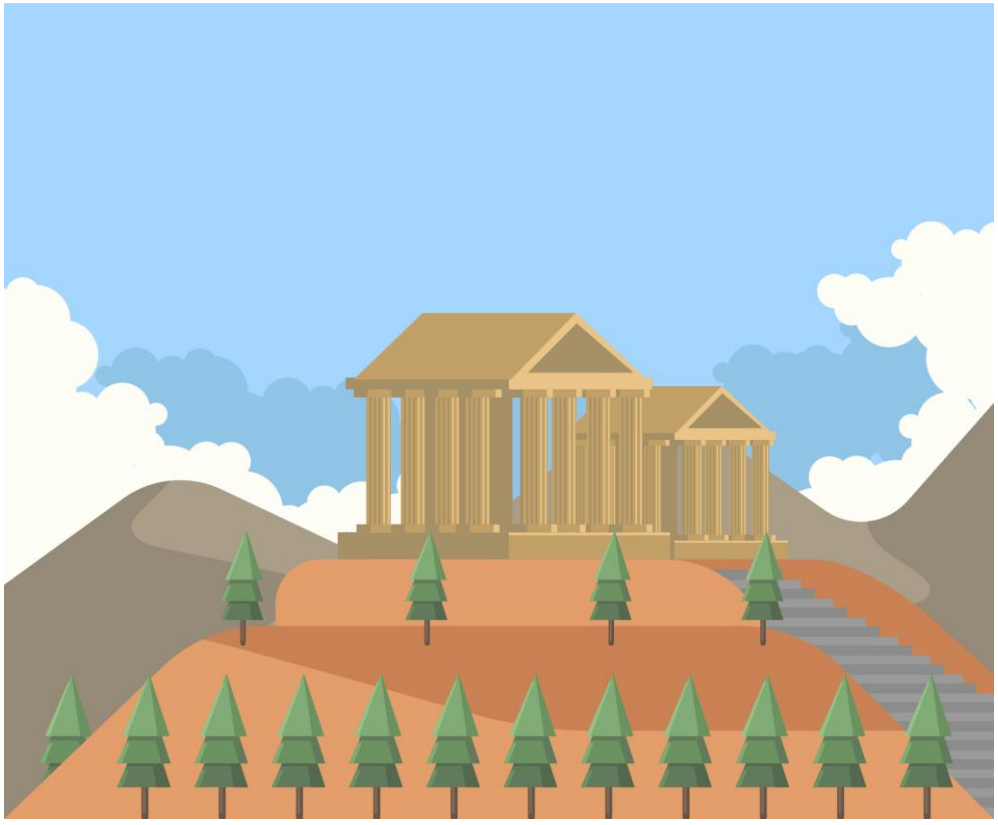
**GRAND JEU**

# LE MYSTÈRE DE L'AGORA

*Une enquête historique à Athènes, 426 avant J.-C.*

*« Vivons nos rêves ensemble »*

**Année 2026 – 2027**



***6 ans et plus • 5 participants et plus • Demi-journée ou plusieurs séances***

*©Pixabay-Lehuaman*

# CONTEXTE

**Une année particulière**

Chaque année, l'ACE propose aux enfants un grand jeu en lien avec la thématique en cours. En 2027, nous entrerons dans la troisième étape de la résolution « Vivons nos rêves ensemble ! ».

Cette année sera doublement exceptionnelle : nous célébrerons les 90 ans du mouvement et la France connaîtra une nouvelle élection présidentielle. Dans ce contexte, ce jeu invite les enfants à découvrir le fonctionnement de la démocratie et à exprimer ce qu'ils souhaitent vivre et construire ensemble.

## Présentation générale du jeu : Le Mystère de l'Agora

Pour ouvrir cette année scolaire, nous vous proposons un jeu qui invite les enfants à s'interroger de manière ludique et à leur hauteur sur les principes de démocratie et de République dans lesquels ils grandissent.

À travers des défis, des échanges et des prises de décision, ils seront amenés à réfléchir à la place de chacun dans la vie collective et à expérimenter, de manière ludique, ce que signifie vivre ensemble.

Tout au long du jeu, les enfants seront également invités à exprimer leurs idées, leurs attentes et leurs rêves pour la société de demain. Leur parole sera recueillie afin de construire un **manifeste des enfants**, qui rassemblera leurs propositions et leurs aspirations. Ce manifeste sera ensuite adressé aux candidates et aux candidats à l'élection présidentielle, afin de faire entendre la voix des enfants et de rappeler qu'ils sont, eux aussi, des citoyens à part entière aujourd'hui et les acteurs du monde de demain.

## Objectifs du grand jeu :

- Permettre aux enfants d'apprendre à se connaître ou de continuer à encore mieux se découvrir ;
- Permettre aux enfants de prendre conscience que leur voix compte, qu'ils sont des sujets de droits capables de penser le monde ;
- Faire entendre la voix des enfants sous forme de manifeste auprès des candidats à l'élection présidentielle au niveau national.

| | |
|---|---|
| | **Type de jeu :** Enquête « historique » |
| | **Âge :** 6 ans et plus |
| | **Participants :** à partir de 5 (individuellement ou en équipe) |
| | **Durée :** En temps fort : une demi-journée (entre 2h30 et 3h), ou bien sur plusieurs séances de 40 minutes lors de clubs |

# QUAND ET COMMENT PROPOSER CE GRAND JEU ?

## Comment l'adapter ?

Vous pouvez décider de proposer le jeu sur une demi-journée ou bien de le fractionner sur plusieurs clubs ou plusieurs rencontres : un club = une rencontre. Cela vous laisse le temps de vous organiser, de bien préparer les activités, etc.

En fonction du nombre d'enfants, vous pouvez proposer de constituer une seule équipe de citoyens ou bien plusieurs. Attention, dans ce dernier cas, à proposer des fiches parcours (cf. annexe) pour éviter que deux équipes se retrouvent sur le même stand en même temps.

Sentez-vous libre de supprimer certaines rencontres de suspects si vous n'êtes pas assez nombreux pour animer les stands, ou bien de faire jouer plusieurs personnages à un même adulte.

# SCÉNARIO

Athènes, 426 avant J.-C.

L'impensable vient de se produire.

*Le Parchemin des 7 Règles d'Or*, fondement sacré de la démocratie athénienne, a disparu de l'Agora en plein jour. Sans lui, la grande assemblée du jour ne peut avoir lieu.

Périclès/Péricléa, jeune citoyen(ne) au service d'Athènes, lance un appel solennel à tous les citoyens : « La République a besoin de vous ! ».

Mais les témoignages se contredisent et sèment la confusion. Mensonge ? Illusion ? Diversion ? Chaque témoin dit la vérité... ou presque. Qui a pris le parchemin ? Pourquoi ? Et où est-il maintenant ?

Interrogez les habitants de l'Agora, relevez leurs défis, percez leurs secrets — et rendez à Athènes ce qui lui appartient.

🔒 **CONFIDENTIEL ANIMATEURS — Solution (à ne pas révéler !)**

Le/la coupable est Ménandros ou Ménandra, un(e) métèque* (étranger vivant à Athènes) qui réside dans la cité depuis 20 ans. Teinturier(e) respectée, il/elle parle grec parfaitement, paie ses impôts et se voit refuser la citoyenneté.

Ce matin-là, il/elle a pris le parchemin non pas pour le détruire, mais pour le copier et l'apprendre par cœur, espérant un jour pouvoir prouver qu'il/elle connaît les lois d'Athènes mieux que quiconque. Le parchemin est intact, caché dans son atelier.

Ce n'est pas un(e) criminel(le). C'est quelqu'un qui veut désespérément appartenir à une cité dans laquelle il/elle s'investit.

*A propos du mot « métèque » : Ce terme connait aujourd'hui une connotation péjorative pour désigner un étranger mais autrefois, dans la Grèce antique, il désignait un étranger libre (souvent grec d'une autre cité) qui résidait de façon permanente dans une ville comme Athènes. Il payait des impôts et faisait son service militaire, mais n'avait aucun droit civique ou politique.

# LES PERSONNAGES

## Introduction et final

**Périclès / Péricléa**
Personnage central, jeune citoyen ou citoyenne au service d'Athènes.
Présente la mission, accueille les enfants, les accompagne au début et à la fin.

**Les Scribes (1 par équipe si possible)**
Accompagnent les enfants tout au long du jeu, prennent note de leurs paroles. Ils ne sont pas des personnages à part entière dans le récit, mais ils sont essentiels au suivi. Il faut impérativement les présenter aux enfants et expliquer leur fonction : « recueillir la parole des enfants, car elle est précieuse, tout en veillant à garder l'anonymat quand cela est nécessaire ».

**Xanthé / Xanthie — Le sage ou la sage**
Il détecte un message dans le vol des oiseaux et donne, à la fin du jeu, un message à décrypter aux enfants dévoilant le « suspect ».

## Les 6 activités — les 6 suspects

➡️ Tous les personnages peuvent être des hommes ou des femmes : à vous d'adapter le prénom et le costume. Pensez la décoration de votre stand en fonction du métier ou de l'activité exercée.

1.**Lydio/ Livia, le teinturier / la teinturière :**
**Activité :**
Les enfants imaginent et réalisent le drapeau de leur cité idéale en utilisant différentes couleurs, formes et symboles.
**Pourquoi c'est intéressant :**
Cette activité permet d'aborder la notion d'identité collective, les symboles, les valeurs communes et la représentation d'une communauté. Les enfants sont amenés à expliquer leurs choix et à écouter ceux des autres.
**Point fort :**
Une activité créative et accessible qui donne à chaque groupe une identité propre pour toute la durée du jeu.

**2. Doros / Dora, l'athlète :**
**Activité :**
Les enfants relèvent plusieurs défis sportifs coopératifs où la réussite dépend de leur capacité à communiquer, s'organiser et prendre des décisions ensemble.
**Pourquoi c'est intéressant :**
Au-delà de l'activité physique, les enfants découvrent les valeurs de coopération, de solidarité, de respect des autres et échangent autour de la santé physique et mentale.
**Point fort :**
Le sport devient un véritable outil de coopération : il ne s'agit pas d'être le plus fort, mais de réussir ensemble.

**3. Socratès / Socratie, le ou la philosophe :**
**Activité :**
À partir d'un conte (pour les plus jeunes) ou de questions philosophiques, les enfants discutent de notions comme la liberté, la justice, les règles, le vivre-ensemble et la démocratie.
**Pourquoi c'est intéressant :**
Les échanges développent l'esprit critique, l'écoute, l'argumentation et montrent qu'il est possible d'avoir des opinions différentes tout en dialoguant.
**Point fort :**
Une activité qui place la parole des enfants au cœur du jeu et leur permet de construire leur réflexion collectivement.

**4. Hermès / Hermione, le marchand / la marchande :**
**Activité :**
Les enfants préparent ensemble le buffet qui sera partagé à la fin du jeu en réalisant différentes recettes simples à base de fruits.
**Pourquoi c'est intéressant :**
Ils réfléchissent à l'alimentation, au bien manger, à l'origine des aliments, au partage des ressources et à la coopération autour d'un projet concret.
**Point fort :**
L'activité aboutit à une réalisation collective, utile et conviviale, qui clôture le jeu par un moment de partage.

**5. Cléon / Cléa, le potier/ la potière :**
**Activité :**
Les enfants fabriquent un objet inspiré de la Grèce antique (mini-amphore en argile ou en pâte autodurcissante) tout en découvrant les savoir-faire artisanaux.
**Pourquoi c'est intéressant :**
Cette activité est l'occasion d'échanger autour des objets plus ou moins beaux que nous retrouvons partout dans nos vies.
**Point fort :**
Une activité manuelle qui laisse une trace concrète du jeu tout en reliant création artistique et réflexion sur notre environnement.

**6. Ménandros / Ménandra, le / la métèque :**
**Activité :**
Les enfants doivent écrire leurs 7 règles d or du bien vivre-ensemble.
**Pourquoi c'est intéressant :** Cette activité est l'occasion d'échanger autour de ce qui fait une communauté juste : quelles règles choisit-on ? Pour qui ? Est-ce que tout le monde a son mot à dire ? Les enfants font l'expérience concrète de ce qu'est délibérer ensemble — le cœur même de la démocratie athénienne.
**Point fort :** Un moment de création collective qui fait écho direct à l'histoire de Ménandros/Ménandra et donne aux enfants la sensation d'être eux-mêmes fondateurs de quelque chose. Le parchemin disparu renaît entre leurs mains.

Aussi, chaque atelier donnera lieu à une discussion qui permettra, à la fin du jeu, de créer un **« manifeste ou plaidoyer »** des enfants en vue des élections présidentielles.

Tous les personnages portent des toges ou des grandes jupes longues. Vous pouvez tout simplement prendre des draps ou des nappes blancs ou de couleur que vous nouerez à l'épaule. Si vous n'avez pas de draps blancs, n'hésitez pas à prendre des draps de couleur... Vous pouvez aussi porter des sandales ou être pieds nus pour ceux qui le souhaitent et si le temps le permet.



Chaque personnage aura des accessoires en fonction de son métier, de son activité. Tout est précisé sur les fiches personnages qui suivent.

# 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, maison de quartier, associations...

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 aux activités des personnages qu'ils incarnent, plus les enfants entreront dans le jeu.

## Positionnement des adultes

Chaque adulte incarnant un personnage sera attentif à permettre un vrai dialogue entre les enfants, en posant des questions qui n'induisent pas les réponses. (Par exemple, formuler « Comment avez-vous trouvé le jeu ? » plutôt que « Il était bien, ce jeu, non ? ».)

Un adulte peut jouer plusieurs personnages si votre organisation le permet. Par exemple, Périclès / Péricléa en début de partie peut se transformer en Doros ou Dora. Il suffira de changer de costume.

Les temps « On cogite, on discute » vous donnent des pistes de questionnement à la fin de chaque étape. Vous pouvez évidemment en ajouter ou vous adapter aux enfants.

Il est important que des adultes, qui incarnent les rôles de scribe, 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.



©Pixabay-olenchic

# 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 étiquettes, les costumes des personnages, un cercle rouge tracé au sol ou bien réalisé avec une ficelle rouge. Un grand panneau « Agora » sera fixé au mur. Vous pouvez également réaliser des panneaux pour chaque personnage. |

✨ **Le petit +**

Si vous en avez le temps, vous pouvez fabriquer des bandes argentées ou dorées à disposer autour de la tête des enfants : bande de carton entourée d'aluminium ou couverture de survie, pour qu'ils entrent eux aussi dans la peau d'un(e) citoyen(ne) athénien(ne). De la même façon, cela peut devenir un atelier avec les enfants avant de démarrer l'enquête. Chaque citoyen se fabrique son bandeau athénien.

## L'accueil

Soignez l'accueil des participants. Une personne est désignée pour accueillir chaque enfant et lui montrer les lieux, en particulier 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.

N'hésitez pas à mettre un fond musical et à prévoir un petit pot d'accueil pour les enfants et les parents.

## Le démarrage du jeu

Périclès / Péricléa invite les enfants à s'installer au milieu de l'Agora.

Les autres personnages s'installent à leurs stands.

Il / elle tient dans ses mains une pochette en cuir ou un bout de tissu roulé. Il / elle est très solennelle.

« Bienvenue, jeunes citoyens. *[Bruit de trompette]*

Je suis très ému. Aujourd'hui est un grand jour. Dans quelques instants, tous les citoyens d'Athènes vont se réunir ici même sur l'Agora. Grâce à ce parchemin, que je tiens dans les mains, chacun va pouvoir débattre, donner son avis et construire l'avenir d'Athènes. Ce parchemin est notre socle. Il est le texte le plus précieux de notre Cité : *Le Parchemin des 7 règles d'or*. Depuis des générations, il rappelle que nous avons besoin de tous les citoyens pour construire la Cité. Vous arrivez juste à temps pour assister à l'ouverture de l'assemblée. Pour cela, je vais donc dérouler *Le Parchemin des 7 règles d'or*. [*Bruit de trompette]*

*[Puis silence… on entend des murmures inquiets]*

Quoi ??!

Il n'est plus là ?

Le parchemin ? Où est le parchemin ? *[Il s'adresse aux enfants.]* Vous ne l'avez pas vu ? Regardez sous vos fesses, dans vos poches ? Malheur... On a perdu le parchemin...

Attendez, attendez, je réfléchis. Le parchemin était encore ce matin dans son coffre. Je le sais puisque je l'ai ouvert pour préparer mon intervention de cet après-midi. Mais vous, vous n'étiez pas là ce matin ? Ça ne peut donc pas être vous. Mais c'est parfait, ça ! J'ai besoin de vous. Le coupable est forcément dans notre Agora. Acceptez-vous de devenir pour moi les citoyens enquêteurs de la Cité ? Si vous êtes d'accord, levez le pouce vers le haut ; si vous n'êtes pas d'accord, mettez votre pouce vers le bas.

Ahhh, parfait, parfait ! Je compte sur vous, jeunes citoyens, pour aller interroger les travailleurs de la Cité : *(attention à bien adapter les prénoms)* : Lydio/Livia le/la teinturier(e), Doros/Dora l'athlète, Hermès/Hermione le/la marchand(e) , Socratès/ Socratie le/la philosophe, Cléon/Cléa le/la potier(e) , Ménandros/Ménandra le(la) métèque. Chacun vous demandera d'abord de relever une épreuve. Ce n'est qu'après avoir gagné leur confiance qu'ils accepteront de vous raconter ce qu'ils savent. Mais souvenez-vous... dans une enquête, les apparences peuvent être trompeuses. N'accusez jamais quelqu'un avant d'avoir entendu tous les témoignages.

Périclès/Péricléa présente alors les scribes.

« Voici les scribes.

Ils ne sont pas là pour résoudre l'enquête.

Leur mission est encore plus importante.

Ils recueilleront toutes vos idées, vos questions, vos débats et vos rêves.

Car votre parole compte.

À la fin de notre aventure, toutes vos propositions seront réunies dans un **Manifeste des enfants**. Il sera transmis aux femmes et aux hommes qui se présenteront à l'élection présidentielle, afin qu'ils découvrent le monde tel que vous le voyez, les changements que vous souhaitez pour demain et vos rêves pour un monde plus juste et plus beau.

Est-ce que vous êtes prêts ? Alors je vais vous demander de constituer une équipe de 5 citoyens maximum. Je vais vous remettre le parcours que vous allez faire. Attention, ne vous laissez pas berner. Restez sûrs de vous et n'accusez personne sans être sûrs.

Attention, jeunes citoyens, c'est parti ! Je compte sur vous. *(Bruit de trompette)* »

# LYDIO / LIVIA, LE/LA TEINTURIER(E) — *Le drapeau de notre cité idéale*

| | |
|---|---|
| | **Costume :** Un grand tablier autour de la taille avec des taches de peinture (gouache), des petits carrés de tissu colorés. |
| | **Caractère :** Doux, attentif et discret. Lydio remarque des détails que les autres ne voient pas. |
| | **Durée :** 20 minutes |
| | **Matériel :** Du papier ou du tissu, des feutres, de la peinture, des crayons à papier. |

« Bonjour, jeunes citoyens !
Je suis Lydio/Livia teinturier(e) à Athènes. J'aime donner des couleurs aux tissus, car chaque couleur peut raconter une histoire.
Aujourd'hui, c'est à vous d'imaginer l'histoire de votre cité idéale. Choisissez vos couleurs, vos symboles et vos valeurs pour créer un drapeau qui vous ressemble.
Prenez le temps de discuter, de vous écouter et de faire des choix ensemble.
Alors, quelles couleurs et quels symboles donneront vie à votre cité ? »

Chaque groupe va imaginer sa cité idéale, dans laquelle il aimerait vivre. Pour la représenter, il devra créer son propre drapeau, comme le feraient les habitants d'une nouvelle cité.

Avant de commencer, vous pouvez montrer aux enfants des drapeaux avec des couleurs et des symboles différents (cf. annexe). Vous pouvez leur poser des questions du type :

- Que pensez-vous des drapeaux que l'on vient de voir ? Qu'est-ce qu'ils veulent dire pour vous ? Comment les interprétez-vous ? Est-ce que vous trouvez que certains sont beaux, et que d'autres vous plaisent moins ?

Si vous deviez dessiner votre propre drapeau :

- Quelles sont les valeurs les plus importantes pour votre cité ?
- Quelle couleur choisiriez-vous ?
- Quels symboles pourraient représenter votre groupe ?

## Avant de dessiner votre drapeau, mettez-vous d'accord sur :

- **3 valeurs** importantes pour votre cité (exemple : liberté, respect, entraide).
- **2 couleurs** qui les représentent.
- **2 symboles** qui racontent votre histoire.

## Ce que peuvent représenter les couleurs

| | |
|---|---|
| • | **Rouge :** Le courage, la force, l'énergie, la solidarité face aux difficultés |
| • | **Bleu :** La confiance, la paix, la sagesse, le dialogue |

| | |
|---|---|
| • | **Vert :** La nature, l'espoir, la santé, le respect de l'environnement |
| • | **Jaune :** La joie, l'amitié, la lumière, l'optimisme |
| • | **Orange :** La créativité, l'enthousiasme, la coopération |
| • | **Violet :** L'imagination, la réflexion, la connaissance |
| • | **Blanc :** La paix, l'égalité, l'honnêteté, la justice |
| • | **Noir :** La mémoire, la force face aux épreuves, le courage |
| • | **Marron :** La terre, les racines, le travail, la stabilité |

## Ce que peuvent représenter les symboles

| | |
|---|---|
| ✦ | **Étoile :** Les rêves, l'avenir, l'espoir |
| ✦ | **Soleil :** La joie, la vie, l'énergie |
| ✦ | **Branche ou feuille :** La nature, la paix, le respect du vivant |
| ✦ | **Arbre :** Les racines, la croissance, la famille, la solidarité |
| ✦ | **Cœur :** L'amitié, l'entraide, la bienveillance |
| ✦ | **Deux mains qui se serrent :** La coopération, la confiance, l'entraide |
| ✦ | **Colombe :** La paix |
| ✦ | **Balance :** La justice, l'égalité |
| ✦ | **Colonne grecque :** La démocratie, la cité, les lois |
| ✦ | **Livre ou parchemin :** Le savoir, l'apprentissage |
| ✦ | **Chouette :** La sagesse, la réflexion (animal associé à Athéna) |
| ✦ | **Vagues :** Le voyage, l'ouverture aux autres, le commerce |
| ✦ | **Épi de blé :** Le partage, la nourriture, l'abondance |
| ✦ | **Flamme :** L'espoir, le courage, la persévérance |
| ✦ | **Cercle :** L'unité, l'égalité, personne n'est au-dessus des autres |
| ✦ | **Arc-en-ciel :** La diversité, le vivre-ensemble, le respect des différences |

Ils réalisent ensuite leur drapeau sur une feuille ou un morceau de tissu à l'aide de feutres, de peinture, de papiers colorés ou de tissus.

Une fois le drapeau terminé, proposez aux enfants de se trouver un nom d'équipe.

**On cogite, on discute !**

Est-ce que ça a été facile pour vous de vous mettre d'accord ? Êtes-vous contents du résultat ? Représente-t-il vraiment les valeurs que vous souhaitez défendre ? Est-ce que la France est importante pour vous ? Est-ce qu'il y a d'autres pays que vous aimez particulièrement ? Pourquoi ? Si vous deviez changer quelque chose dans le monde, ce serait quoi ?

## À la fin de la partie, chaque groupe le présentera aux autres en expliquant :

- les couleurs choisies ;
- les symboles dessinés ;
- ce qu'ils représentent.

## Quand les enfants ont terminé leur défi, vous leur donnerez l'alibi de votre personnage Lydio/Livia :

**Alibi de Lydio/Livia**

« Depuis ce matin, je fais sécher des étoffes derrière mon atelier. Plusieurs habitants sont venus récupérer leurs tissus. Je ne me suis absenté que quelques instants pour aller chercher de l'eau au puits. »

« J'ai aperçu quelqu'un près du parchemin. Je n'ai pas vu son visage, mais sa tunique portait une petite tache de teinture bleue. Cette couleur est difficile à obtenir... seuls quelques teinturiers savent la fabriquer. »

# DOROS / DORA, L'ATHLÈTE — *Les défis des jeux*

| | |
|---|---|
| | **Costume :** Un bandeau vert noué autour de la tête et des poignets, disque doré / discobole (en carton) dans la main. Sa toge peut être plus courte que celle des autres personnages. |
| | **Caractère :** Dynamique, enthousiaste et loyal. Il aime relever les défis mais parle parfois un peu trop vite. |
| | **Durée :** 20 minutes |
| | **Matériel :** Chaque défi détaille le matériel associé. |

« Bonjour, jeunes athlètes !
Je suis Doros/Dora, et j'adore les défis ! Mais aujourd'hui, je ne cherche pas à savoir qui est le plus rapide ou le plus fort. Ce qui compte, c'est de réussir ensemble.
Les grands athlètes grecs s'entraînaient avec courage, mais aussi avec respect et esprit d'équipe. À vous maintenant de relever mes défis en vous aidant les uns les autres.
Êtes-vous prêts ? Alors, en piste ! »

Comme les athlètes grecs, les enfants devront relever plusieurs défis. Mais aujourd'hui, il ne s'agit pas de gagner contre les autres : il faudra réussir ensemble.

Selon le matériel disponible, plusieurs défis peuvent être proposés :

- transporter un ballon sans utiliser les mains ;
- parcourir un trajet attachés deux par deux ;
- construire une tour sans parler ;
- réaliser un parcours en aidant un camarade ;
- réussir un relais coopératif.

Entre chaque défi, les enfants disposent de quelques minutes pour discuter de leur stratégie.

**Défi 1 — Le ballon voyageur**
**Objectif :** Transporter un ballon d'un point A à un point B sans jamais utiliser les mains.
**Matériel :** 1 ballon (ou ballon de baudruche pour les plus jeunes), 2 plots.
**Consigne :** l'équipe doit déplacer le ballon ensemble. Les enfants peuvent utiliser leurs épaules, leur dos, leur tête, leurs genoux, leurs hanches... mais les mains sont interdites. Si le ballon tombe, le groupe recommence depuis le départ.
**Variante :** réaliser le trajet avec des obstacles.

### 🏅 Défi 2 — Les binômes solidaires

**Objectif :** Réaliser un petit parcours en restant attachés deux par deux.

**Matériel :** Foulards ou bandes de tissu, plots.

**Installation :** attacher les chevilles voisines (ou les poignets selon l'âge) de deux enfants en faisant attention à ne pas trop serrer les liens. Si vous sentez qu'un enfant panique à cause du lien, vous pouvez le lui enlever et lui proposer de faire le parcours sans se lâcher le bras (bras dessus, bras dessous).

**Parcours simple :** contourner un plot, passer sous une barre, ramasser un objet, revenir au départ.

**Consigne :** le binôme ne doit jamais se séparer. Ils devront communiquer avant chaque déplacement.

**Variante :** faire ensuite se déplacer deux binômes en même temps, qui devront coopérer.

### 🏅 Défi 3 — La tour silencieuse

**Objectif :** Construire la tour la plus haute possible sans parler.

**Matériel :** Kapla, gobelets, briques de construction, boîtes légères.

**Consigne :** pendant toute la construction, personne ne peut parler. Les enfants peuvent seulement communiquer avec les gestes, les regards, les mimiques. Temps : 5 à 8 minutes.

### 🏅 Défi 4 — Le guide de confiance

**Objectif :** Aider un camarade à franchir un parcours.

**Matériel :** Foulards, plots, petits obstacles.

**Installation :** un enfant a les yeux bandés. Son partenaire devient son guide.

**Consigne :** le guide ne touche pas son camarade. Il utilise uniquement sa voix pour l'aider. Au milieu du parcours, les rôles sont inversés.

En tant qu'animateur, faites très attention au déplacement de l'enfant aux yeux bandés et sécurisez les déplacements en vous plaçant pour éviter une chute ou un accident.

Certains enfants ne voudront peut-être pas avoir les yeux bandés : aucune obligation, il leur suffira de fermer les yeux ou d'être simplement guides. Faites les binômes en fonction.

**Variante :** deux guides peuvent accompagner un enfant.

🏅 **Défi 5 — Le relais coopératif**

**Objectif :** Toute l'équipe doit réussir le relais.

**Matériel :** Plots, objets à transporter.

**Installation :** chaque enfant effectue une étape différente. Exemple : courir jusqu'au plot ; transporter une balle ; passer sous une corde ; revenir ; taper dans la main du suivant. Les autres le suivent sans le déconcentrer, car ils doivent passer la ligne d'arrivée ensemble.

**Particularité :** le chronomètre n'est pas l'objectif. Le défi est réussi uniquement lorsque toute l'équipe termine ensemble. Le dernier enfant ne franchit la ligne qu'avec tous les autres.

**Variante :** ajouter une mission collective à la fin : réaliser une ronde, former une statue, construire une pyramide simple. À la fin, ils cherchent ensemble ce qui les a aidés à réussir.

💭 **On cogite, on discute !**

Est-il plus important d'être le meilleur ou de réussir ensemble ? Dans quelles circonstances ? Dans notre vie quotidienne, quand avons-nous besoin de coopérer avec les autres ? Est-ce que tu fais du sport ou une activité culturelle ? Si tu n'en fais pas, qu'est-ce que tu aimerais faire ? Est-ce que dans ton quartier ou dans ton village il y a des structures sportives ? Lesquelles ? Trouves-tu qu'il y en a assez ? Qu'est-ce que tu aimerais comme structure sportive en plus ?

## Quand les enfants ont terminé leur défi, vous leur donnerez l'alibi de votre personnage Doros / Dora :

🦸 **Alibi de Doros / Dora**

« Je m'entraînais avec les autres athlètes sur la piste. Nous faisions une course. Ils pourront tous vous le confirmer. J'ai vu quelqu'un courir avec un rouleau sous le bras. Ce n'était pas un sportif : il courait maladroitement. Il est parti en direction du quartier où vivent beaucoup de métèques. »

# SOCRATÈS / SOCRATIE, LE/LA PHILOSOPHE — *Le cercle des philosophes*

| | |
|---|---|
| | **Costume :** Couronne de laurier sur la tête ou branches de laurier fixées autour d'un serre-tête, parchemin en papier kraft roulé avec une ficelle. |
| | **Caractère :** Calme, réfléchi et très curieux. Il préfère poser des questions plutôt que donner directement les réponses. |
| | **Durée :** 20 minutes |
| | **Matériel :** Un bâton de la parole, une craie ou du gaffer. |

« Bonjour, jeunes citoyens !

Je suis Socratès/Socratie, philosophe d'Athènes. J'aime poser des questions, écouter les autres et réfléchir avec eux, car discuter nous aide à mieux comprendre le monde.

Aujourd'hui, c'est à votre tour de devenir philosophes. Nous allons échanger, écouter les idées de chacun et réfléchir ensemble. Ici, il n'y a pas une seule bonne réponse : chacun peut donner son avis, à condition de respecter la parole des autres.

Installez-vous en cercle... notre réflexion peut commencer ! »

**Préparation :** vous pouvez signifier le cercle de la parole grâce à un cercle tracé au sol à la craie ou bien avec du scotch gaffer de couleur. Il s'agit d'un scotch qui se décolle particulièrement bien et qui ne laisse pas de trace. Si c'est possible, vous pouvez aussi mettre des coussins, des tissus ou des couvertures au sol pour que ce soit joli et que ça ouvre à la confiance et au dialogue. Attention, les tissus et couvertures peuvent glisser : demandez aux enfants de s'installer calmement et, éventuellement, d'enlever leurs chaussures s'ils le désirent.

## Déroulement

Les enfants s'installent en cercle.

Pour les plus jeunes (6-8 ans), le philosophe raconte cette histoire (résumé de l'histoire : « La révolte des Coloriés » d'Alexandre Jardin) et pose des questions entre chaque passage :

Sur une petite île du Pacifique, les enfants grandissent sous l'autorité de Monsieur Silhouette, un instituteur qui ne laisse aucune place à la fantaisie. Tout est réglé, ordonné, contrôlé. Les règles sont nombreuses, les punitions fréquentes, et chacun doit obéir sans discuter. Les couleurs, les jeux et l'imagination semblent avoir disparu de leur quotidien.

- Et vous, quelles sont les règles à l'école ?
- Comment les trouvez-vous ?
- Sont-elles justes ? Injustes ? Lesquelles ?
- Sont-elles les mêmes en fonction des adultes qui vous les donnent ? Les enseignants, les animateurs, les agents de la cantine ?

Mais un jour, un événement inattendu bouleverse leur existence : les adultes quittent l'île pour aller aider une autre communauté sur une île voisine, laissant les enfants seuls. Peu à peu, ceux-ci osent remettre en question ce qu'ils ont toujours connu. Pourquoi faudrait-il continuer à vivre dans la peur ? Les règles sont-elles faites pour empêcher de vivre ou pour aider chacun à trouver sa place ?

- Que deviendrait le monde, votre vie, sans adulte ?
- Et vous, que feriez-vous si vous viviez dans un monde où les adultes seraient tous partis ?
- Ça veut dire quoi, c'est quoi être un adulte ?
- Est-ce que vous vous donneriez des règles ? Pourquoi ?
- Est-ce que vous vous donneriez des rôles ? Des tâches à faire ?

Ensemble, les enfants décident d'inventer une autre manière de vivre. Ils se surnomment les Coloriés et mettent de la couleur partout, en opposition au monde gris et austère qu'ils souhaitent laisser derrière eux. Ils apprennent à discuter, à faire des choix collectifs, à écouter les idées des autres et à construire des règles qui ont du sens pour tous. Cette nouvelle liberté est enthousiasmante, mais elle s'accompagne aussi de responsabilités et de défis : comment prendre des décisions justes ? Comment respecter chacun tout en vivant en groupe ? Et comment rester libres sans sombrer dans le désordre ?

Fin de l'histoire !

Vous pouvez laisser ces dernières questions en suspens. Les philosophes ne répondent pas à tous les sujets, après tout !

Pour les plus grands (8-15 ans), le philosophe pose directement des questions sans forcément passer par le conte :

- Ça veut dire quoi pour vous « être libre » ?
- Pourquoi avons-nous besoin de règles ?
- Pouvez-vous citer des règles que vous trouvez justes ? Et des règles que vous trouvez injustes ?
- Une règle est-elle faite pour punir, pour contraindre les individus, ou pour les protéger ?
- Les règles doivent-elles être les mêmes pour tout le monde ?
- Que se passerait-il s'il n'y avait aucune règle ?
- Ça donnerait quoi, un monde sans adulte ? Ça veut dire quoi être un adulte ?

Les enfants prennent la parole, pour chaque question, à tour de rôle. Vous pouvez leur proposer d'utiliser un bâton de la parole. Le bâton de la parole passe dans toutes les mains des enfants, suivant le cercle. Les enfants qui ne souhaitent pas parler donnent le bâton à leur copain d'à côté. Même les silences doivent être respectés. Vous pouvez faire plusieurs tours. Si vous connaissez les enfants et que vous pensez qu'ils sont suffisamment habitués à débattre, alors nul besoin du bâton de la parole.

Ils apprennent à écouter sans couper la parole, à expliquer leur opinion et à accepter que chacun puisse penser différemment. Il n'y a pas une seule bonne réponse, il y a des réponses.

**On cogite, on discute !**

D'après vous, maintenant que vous avez échangé, que vous vous êtes écoutés, pensez-vous qu'il soit possible de changer d'avis ? Pensez-vous que c'est important d'écouter les autres ? Comment prend-on une décision quand tout le monde n'est pas d'accord ? Est-ce que discuter peut éviter les conflits ? Est-ce qu'il y a des lieux où votre parole d'enfant est écoutée, ou au contraire des lieux où elle n'est pas écoutée ? D'après vous, pourquoi ?

**Quand les enfants ont terminé leur défi, vous leur donnerez l'alibi de votre personnage Socratès / Socratie :**

**Alibi de Socratès / Socratie**

« Lorsque le parchemin a disparu, je discutais avec plusieurs élèves sous les colonnes de l'Agora. Hier, un homme est venu me voir. Il voulait tout savoir sur les lois d'Athènes. Il me demandait pourquoi certains habitants ne pouvaient jamais devenir citoyens. Il semblait profondément attristé par cette injustice. »

# 🍇 HERMÈS / HERMIONE, LE/LA MARCHAND(E) — *Le buffet de l'Agora*

| | |
|---|---|
| | **Costume :** Un panier en osier autour du bras, une ceinture en raphia ou en ficelle, chapeau de paille ou foulard sur la tête. |
| | **Caractère :** Bavard, chaleureux et généreux. Il connaît presque tous les habitants de la ville mais n'aime pas dénoncer ses clients. |
| | **Durée :** 20 minutes |
| | **Matériel :** Les ingrédients sont détaillés dans chaque recette, des couteaux, des planches à découper, des pics à brochettes, des petits verres en carton, un saladier, des gants plastiques pour enfants, des charlottes, des tabliers en tissu ou jetables. |

« Bienvenue, jeunes apprentis ! Les marchands de la cité ont été très généreux ce matin. Les vergers ont donné leurs plus beaux fruits, les boulangers leur meilleur pain et les apiculteurs leur miel. Mais tous ces trésors ne servent à rien si personne ne les partage ! Votre mission est de préparer un grand goûter pour tous les habitants. Chacun aura une recette différente, mais ce n'est qu'en réunissant vos préparations que le buffet sera complet. »

Pendant la préparation, Hermès encourage les enfants à :

- se répartir les tâches ;
- demander de l'aide si besoin ;
- partager les ingrédients avec les autres équipes ;
- prendre soin de la présentation des plats.

## Préparer le buffet collectif. Les enfants réalisent différentes recettes simples à partager à la fin du jeu.

Attention à bien respecter l'hygiène : donnez-leur des tabliers (à usage unique ou en tissu si vous en avez en nombre), des gants et des charlottes pour la tête.

**Brochettes des vergers d'automne ou salade de fruits**

Les enfants composent des brochettes avec :

- pommes
- poires
- raisins
- quartiers de clémentine (si la saison le permet)

*Compétences : découper (avec un adulte ou un couteau adapté), enfiler, alterner les couleurs.*

Si vous optez pour la salade de fruits, prévoyez un peu de miel et un demi-verre de jus de pomme.

**Tartines gourmandes**

Des tranches de pain de campagne ou de brioche à garnir avec du fromage frais et du miel.

**Verrines pommes-spéculoos**

Les enfants réalisent des couches :

- compote de pommes
- biscuits spéculoos écrasés
- fromage blanc ou yaourt grec
- quelques dés de pomme

**Boules d'énergie**

Les enfants mélangent :

- flocons d'avoine
- purée d'amande ou de cacahuète (si autorisée)
- miel
- pépites de chocolat

Puis ils forment des petites boules qu'ils roulent dans la noix de coco ou le cacao.

**On cogite, on discute !**

Vous pouvez discuter avec les enfants pendant qu'ils cuisinent. Est-ce que vous aimez partager des repas ? Pour vous, ça signifie quoi, bien manger ? Où est-ce que vous mangez le mieux ? C'est quoi votre plat préféré et votre plat le plus détesté ? D'après vous, c'est quoi le repas idéal ? Essayez de confectionner un menu bon, équilibré et de saison. Est-ce que vous avez déjà jardiné dans un potager ?

## Quand les enfants ont terminé leur défi, vous leur donnerez l'alibi de votre personnage Hermès / Hermione :

**Alibi d'Hermès / Hermione**

« Je suis resté(e) toute la matinée derrière mon étal. Les clients n'ont pas arrêté de défiler. Ce matin, un homme est venu acheter du pain, quelques figues et une gourde d'eau. Il m'a expliqué qu'il allait passer plusieurs heures enfermé dans son atelier. Il avait l'air préoccupé... mais pas méchant. On n'emporte pas autant de nourriture pour une simple promenade... »

# CLÉON / CLEA, LE/LA POTIER(E) — *La création de la mini-amphore*

| | |
|---|---|
| | **Costume :** Un tablier, les manches retroussées et des traces de terre (maquillage) sur les mains et les bras. |
| | **Caractère :** Patient, minutieux et observateur. Il aime que chaque chose soit faite avec soin. |
| | **Durée :** 20 minutes |
| | **Matériel :** Pâte autodurcissante (idéalement) ou argile, petits outils de modelage (bâtonnets, cure-dents, spatules), petits récipients pour aider à la forme (optionnel). |

« Bienvenue dans mon atelier ! Je suis Cléon/Cléa, potier(e) à Athènes. Depuis des générations, les artisans façonnent l'argile pour créer des objets utiles au quotidien : des bols, des jarres, des assiettes... et surtout des amphores.

Une amphore servait à transporter et conserver des aliments comme l'huile, le vin ou les céréales. Mais elle racontait aussi des histoires grâce aux dessins qui la décoraient.

Aujourd'hui, c'est à vous de créer votre propre amphore et d'y inscrire l'histoire de votre cité. »

## Déroulement

### 1. Observer les amphores grecques

Présenter quelques images d'amphores antiques (cf. annexe). Faire remarquer aux enfants :

- les formes arrondies ;
- les deux anses ;
- les motifs géométriques ;
- les scènes racontant des histoires.

Questions possibles :

- À quoi pouvait bien servir cet objet, d'après vous ?
- Pourquoi les humains décorent-ils les objets qu'ils fabriquent ?
- Si vous fabriquiez une amphore, que raconterait-elle ?

### 2. Fabriquer son amphore

Les enfants réalisent une petite amphore en plusieurs étapes :

**Étape 1 : le corps de l'amphore — former une boule de pâte, la creuser légèrement avec les pouces pour créer un récipient, arrondir les bords.**

**Étape 2 : les anses — former deux petits boudins de pâte et les fixer de chaque côté.**

**Étape 3 : la décoration — les enfants ajoutent des motifs inspirés de leur cité :**

- symbole de leur drapeau ;
- feuilles, animaux, vagues ;
- formes géométriques ;
- scènes représentant leurs valeurs (entraide, justice, nature...).

**Variante :** si cet atelier est trop compliqué, vous pouvez photocopier des amphores que les enfants décoreront à leur goût.

**On cogite, on discute !**

Avez-vous pris plaisir à créer cette amphore ? Est-ce qu'il y a des beaux objets chez vous que vous aimez particulièrement ? Pourquoi ? Quelle est l'histoire de votre objet préféré ?

## Quand les enfants ont terminé leur défi, vous leur donnerez l'alibi de votre personnage Cléon/Cléa :

**Alibi de Cléon/Cléa**

« Je travaillais dans mon atelier depuis le lever du soleil avec mes apprentis. J'ai trouvé ce morceau de parchemin près de mon atelier. Ce n'est pas l'original : c'est une copie. Celui qui l'a écrit maîtrise parfaitement le grec et a reproduit chaque détail avec beaucoup de soin. Celui qui a écrit cela voulait apprendre le texte... pas le faire disparaître. »

## 📜 MÉNANDROS / MÉNANDRA, LE/LA MÉTÈQUE — *Les règles d'or de la Cité*

| | |
|---|---|
| | **Costume :** Une écharpe ou un châle par-dessus sa toge, une ou des taches bleues sur les mains ou à un endroit de sa toge, une petite besace en cuir ou en toile. Il a du pain, quelques figues et une gourde d'eau posés devant lui. |
| | **Caractère :** Cultivé, humble et travailleur. Il parle peu de lui mais admire profondément Athènes. Malgré ses vingt années passées dans la cité, il souffre de ne jamais être considéré comme un véritable citoyen. |
| | **Durée :** 20 minutes |
| | **Matériel :** Un parchemin par équipe, des stylos, des feutres. |

« Bonjour, jeunes citoyens.

Je m'appelle Ménandros / Ménandra. Je suis très content(e) de vous rencontrer. Je vis à Athènes depuis de nombreuses années. J'y travaille, j'y ai mes amis et j'aime profondément cette Cité.

Pourtant, parce que je suis un (e)métèque, je ne peux pas participer aux grandes décisions. Le parchemin ayant été volé, je vous propose que l'on en crée un nouveau, que l'on ira proposer sur l'Agora.

Alors aujourd'hui, j'aimerais connaître votre avis. Si vous pouviez construire une Cité où chacun trouve sa place, quelles seraient les règles les plus importantes ?

À vous d'écrire le nouveau parchemin du bien vivre-ensemble. »

**Écrire les 7 règles d'or du bien vivre-ensemble.** Les enfants construisent ensemble les règles de leur Cité idéale et rédigent un nouveau parchemin.

**Préparation :** vous pouvez avoir préparé pour chaque équipe une feuille de papier à l'allure d'un parchemin. Il vous suffit de tremper la feuille dans du thé type « Earl Grey » pendant un certain temps puis de la laisser sécher. Enfin, vous pouvez brûler le contour de la feuille pour donner à ce document une allure de conte.

**Questions à poser aux enfants si la conversation est difficile à lancer** (sinon, laissez-les cogiter, discuter, se mettre d'accord sans forcément intervenir) :

- D'après vous, quelles sont les règles essentielles pour bien vivre-ensemble ?
- Que devons-nous respecter pour que tout le monde trouve sa place ? Vous pouvez partir d'exemples précis de choses que vous vivez à la maison, à l'école, au sport ou au club.
- Qu'est-ce qui te fait te sentir bien à l'école, au centre de loisirs, à la maison ?
- Est-ce que tu te sens écouté ? Que proposerais-tu pour que tout le monde puisse s'exprimer ? D'après toi, que faire pour que vous, les enfants, puissiez dire ce que vous ressentez aux adultes ?
- Si vous aviez une chose à changer dans la ville pour que ça se passe bien entre les habitants, ce serait quoi ?
- Si un copain tombe dans la cour ou n'arrive pas à faire quelque chose, qu'est-ce qu'on peut faire ?
- Si personne ne rangeait jamais après avoir joué, que se passerait-il ?
- Si vous êtes deux à vouloir le même ballon, le même livre, le même feutre, comment pouvez-vous faire ?

🔒 **Exemple des 7 règles d'or que pourraient trouver les enfants (à ne pas divulguer)**

*Nous nous respectons, même lorsque nous ne sommes pas d'accord.*
*Nous écoutons chacun à son tour et laissons tout le monde s'exprimer.*
*Nous nous entraidons quand quelqu'un en a besoin.*
*Nous prenons soin des personnes, des animaux, de la nature et des lieux où nous vivons.*
*Nous partageons les responsabilités et chacun peut apporter quelque chose à la cité.*
*Nous cherchons des solutions ensemble avant de nous disputer.*
*Nous accueillons chacun avec bienveillance, quelles que soient ses différences.*

## Quand les enfants ont terminé leur défi, vous leur donnerez l'alibi de votre personnage Ménandros / Ménandra:

🦹 **Alibi de Ménandros / Ménandra**

« Je suis resté(e) toute la matinée dans mon atelier à préparer mes teintures. Je travaille souvent seul(e), il n'y a donc personne pour le confirmer. J'aime cette cité plus que tout. J'aurais aimé pouvoir participer un jour à son Assemblée... mais certains rêves restent impossibles. »

# RETOUR EN ASSEMBLÉE

## XANTHÉ / XANTHIE, LE/LA SAGE — *Le message des oiseaux*

| | |
|---|---|
| | **Costume :** Bande argentée ou dorée autour de la tête (bande de carton entourée d'aluminium ou couverture de survie), voile ou tissu fin sur la tête ou les épaules. |
| | **Caractère :** Sage, mystérieuse et posée. Elle observe beaucoup et parle seulement lorsqu'elle estime que le moment est venu. |

« Bravo, les enfants, vous avez fait le tour de la Cité ! Je me présente, je suis Xanthé/Xanthie, le/la sage de la Cité. Figurez-vous que lorsque toute cette agitation a commencé, j'étais dans le temple en train de me reccueillir. Il me semble que Périclès/Péricléa vous a envoyé en mission pour trouver le coupable, non ? Alors, d'après vous, qui est-ce ? Quels indices avez-vous récoltés ?

**Les indices s'assemblent progressivement** — Xanthé/Xanthie laisse les enfants s'exprimer. Il peut même proposer un vote (pouce en l'air, pouce vers le bas) pour départager les suspects.

| | |
|---|---|
| | **Lydio/Livia, le/la teinturier(e) :** Tâche bleue sur la toge (teinturier) → Ménandros/Ménandra a une tache bleue sur sa toge. |
| | **Doros/Dora, l'athlète :** Le coupable se dirigeait vers le quartier des métèques → Ménandros/Ménandra est un(e) métèque. |
| | **Socratès/Socratie, le/la philosophe :** Un homme est venu lui demander pourquoi tous les habitants de la Cité ne pouvaient pas devenir citoyens → les métèques, comme Ménandros/Ménandra, ne sont pas considérés comme des citoyens. |
| | **Hermès/Hermione, le/la marchand(e) :** Quelqu'un est venu lui acheter du pain, des figues et une gourde d'eau → Ménandros/Ménandra a tout cela posé devant lui, à son stand. |
| | **Cléon/Cléa, le/la potier(e) :** Cléon/Cléa a une intuition : il pense que la personne qui a volé le texte ne voulait pas le dérober, seulement le recopier, puisqu'il a trouvé un fac-similé → indice plus subtil pour les enfants : Ménandros/Ménandra explique qu'il aime sa Cité et leur fait ré-écrire des règles d'or. |

« On vérifie ? Hier, j'ai reçu des signes dans le vol des oiseaux, et ce message à déchiffrer m'est apparu. Pour découvrir la vérité, il faudra observer, réfléchir... et unir vos idées. Êtes-vous prêts à déchiffrer le dernier message de l'oracle ? »

### Déchiffrer le message final

Vous pouvez projeter ce message avec un vidéoprojecteur ou bien l'écrire sur une très grande feuille que vous accrochez au mur. Les enfants doivent trouver la technique pour déchiffrer le message.

**13 – 5 – 14 – 1 – 14 – 4 – 18 – 15 – 19**

🔒 **Réponse à ne pas divulguer aux enfants**

1 = A / 2 = B / 3 = C, etc.

Le coupable est donc Ménandros/Ménandra.

## Ménandros/Ménandra arrive en courant pour s'expliquer

« Amis citoyens, je n'ai absolument pas voulu voler le parchemin. Voilà 20 ans que j'habite dans cette Cité et je suis toujours considéré comme un métèque. Alors que je travaille, que j'ai des amis, que je participe à la vie de la Cité... Si j'ai emprunté le parchemin, c'était pour le copier, l'apprendre par cœur et prouver encore plus à quel point j'étais un bon citoyen. Je voulais vous dire que j'ai été complètement subjugué par les parchemins sortis de vos esprits et de vos mains. Je les trouve dignes de citoyens très éclairés ! »

## Périclès/Péricléa arrive très calmement

« J'ai tout entendu, Ménandros/Ménandra. Mes chers citoyens, cher(e) Ménandros/Ménandra, cela fait 20 ans que tu habites ici et que tu ne peux pas participer aux discussions et aux prises de décisions de l'Agora. Tu as pris des risques très importants en voulant apprendre par cœur les 7 règles d'or. Tu aurais pu aller au cachot à vie pour cela. Ménandros/Ménandra, tu es désormais un(e) citoyen(ne) de notre Cité ! Je vais rassembler les membres de l'Agora pour que nous puissions de nouveau réfléchir aux statuts de tes amis métèques, qui vivent et participent depuis longtemps à la Cité. Notre démocratie devra désormais s'ouvrir à toutes les habitantes et à tous les habitants de la Cité. Telle est la nouvelle règle que je veux présenter à la Cité.

Et vous, les enfants, quelles sont vos 7 règles d'or pour bien vivre ensemble ? »

Les enfants peuvent, à tour de rôle, venir présenter leur parchemin des 7 règles d’or ainsi que leurs drapeaux.

# PRENDRE LE TEMPS

**Un écho biblique**

Une personne de l'aumônerie ou un adulte qui n'a pas fait partie du jeu peut interpeller les enfants : « Cela résonne beaucoup avec un texte que je connais, tiré du grand livre qui s'appelle la Bible. Dans le Nouveau Testament, nous retrouvons les lettres de Saint Paul, qui était un apôtre, un disciple de Jésus. Paul n'a pas marché avec Jésus comme Pierre, Jean ou Jacques. Au début, il ne croyait même pas en lui ! Mais un jour, Jésus ressuscité l'a appelé. À partir de ce moment-là, Paul est devenu l'un de ses plus grands amis et il a parcouru de nombreux pays pour raconter la Bonne Nouvelle. Il a aussi écrit des lettres aux premières communautés chrétiennes. C'est dans l'une de ces lettres que nous trouvons le texte que nous allons écouter aujourd'hui. Voici ce qu'il nous dit :

## Première lettre de saint Paul aux Corinthiens, 12, 12-27

**12** Prenons une comparaison : le corps ne fait qu'un, il a pourtant plusieurs membres ; et tous les membres, malgré leur nombre, ne forment qu'un seul corps. Il en est ainsi pour le Christ.

**13** C'est dans un unique Esprit, en effet, que nous tous, Juifs ou païens, esclaves ou hommes libres, nous avons été baptisés pour former un seul corps. Tous, nous avons été désaltérés par un unique Esprit.

**14** Le corps humain se compose non pas d'un seul, mais de plusieurs membres.

**15** Le pied aurait beau dire : « Je ne suis pas la main, donc je ne fais pas partie du corps », il fait cependant partie du corps.

**16** L'oreille aurait beau dire : « Je ne suis pas l'œil, donc je ne fais pas partie du corps », elle fait cependant partie du corps.

**17** Si, dans le corps, il n'y avait que les yeux, comment pourrait-on entendre ? S'il n'y avait que les oreilles, comment pourrait-on sentir les odeurs ?

**18** Mais, dans le corps, Dieu a disposé les différents membres comme il l'a voulu.

**19** S'il n'y avait en tout qu'un seul membre, comment cela ferait-il un corps ?

**20** En fait, il y a plusieurs membres, et un seul corps.

**21** L'œil ne peut pas dire à la main : « Je n'ai pas besoin de toi » ; la tête ne peut pas dire aux pieds : « Je n'ai pas besoin de vous ».

**22** Bien plus, les parties du corps qui paraissent les plus délicates sont indispensables.

**23** Et celles qui passent pour moins honorables, ce sont elles que nous traitons avec plus d'honneur ; celles qui sont moins décentes, nous les traitons plus décemment ;

**24** pour celles qui sont décentes, ce n'est pas nécessaire. Mais en organisant le corps, Dieu a accordé plus d'honneur à ce qui en est dépourvu.

**25** Il a voulu ainsi qu'il n'y ait pas de division dans le corps, mais que les différents membres aient tous le souci les uns des autres.

**26** Si un seul membre souffre, tous les membres partagent sa souffrance ; si un membre est à l'honneur, tous partagent sa joie.

**27** Or, vous êtes le corps du Christ et, chacun pour votre part, vous êtes membres de ce corps.

## Eléments pour commenter ce texte

Dans ce texte, Paul compare les personnes à un corps, aux membres de ce corps. Notre corps a des mains, des pieds, des yeux, des oreilles... Chaque partie est différente, mais toutes sont importantes. Une main ne peut pas dire : « Je n'ai pas besoin des yeux. » Les yeux ne peuvent pas dire : « Les pieds ne servent à rien. » C'est seulement ensemble que le corps fonctionne.

Pendant le jeu, nous avons découvert que chacun avait quelque chose d'unique à apporter. Certains étaient rapides, d'autres observaient très bien, d'autres trouvaient des idées ou encourageaient leur équipe.

Dieu nous rappelle que c'est la même chose dans la vie. Nous sommes tous différents. Nous n'avons pas les mêmes talents, les mêmes goûts ou les mêmes facilités. Et c'est une bonne nouvelle ! Parce que lorsque chacun offre ce qu'il sait faire, tout le monde grandit.

Alors, en repartant aujourd'hui, gardons cette idée : je suis important, et les autres le sont aussi. Ensemble, nous pouvons faire des choses que personne ne pourrait accomplir tout seul. Et c'est pour cela que votre parole est importante et que nous allons la faire connaître aux candidats à l'élection présidentielle. Nous faisons partie d'un corps et nous interagissons ensemble, petits et grands, Français et personnes venues d'autres pays, enfants, jeunes et adultes. Chacun voit le monde avec ses yeux, chacun apporte ses idées, ses rêves et ses questions. En écoutant la parole des autres, nous pouvons construire un monde plus juste, plus accueillant et plus fraternel. Aujourd'hui, vous nous avez appris qu'une équipe est plus forte lorsque chacun y trouve sa place. Demain, nous espérons que ceux qui prennent des décisions pour notre pays sauront, eux aussi, écouter toutes les voix... y compris la vôtre, la voix des enfants.

> 🎉 **Pour terminer**
> Pour terminer de manière conviviale, vous pouvez annoncer qu'il est l'heure du banquet ! Les enfants (et les parents qui les auront rejoints) pourront ainsi se régaler des mets confectionnés par les enfants durant le jeu.

**N'oubliez pas d'envoyer les notes prises par les scribes ainsi que les drapeaux et les 7 règles d'or des enfants à :**

**La Fédération nationale de l'ACE**

**106 rue du Bac**

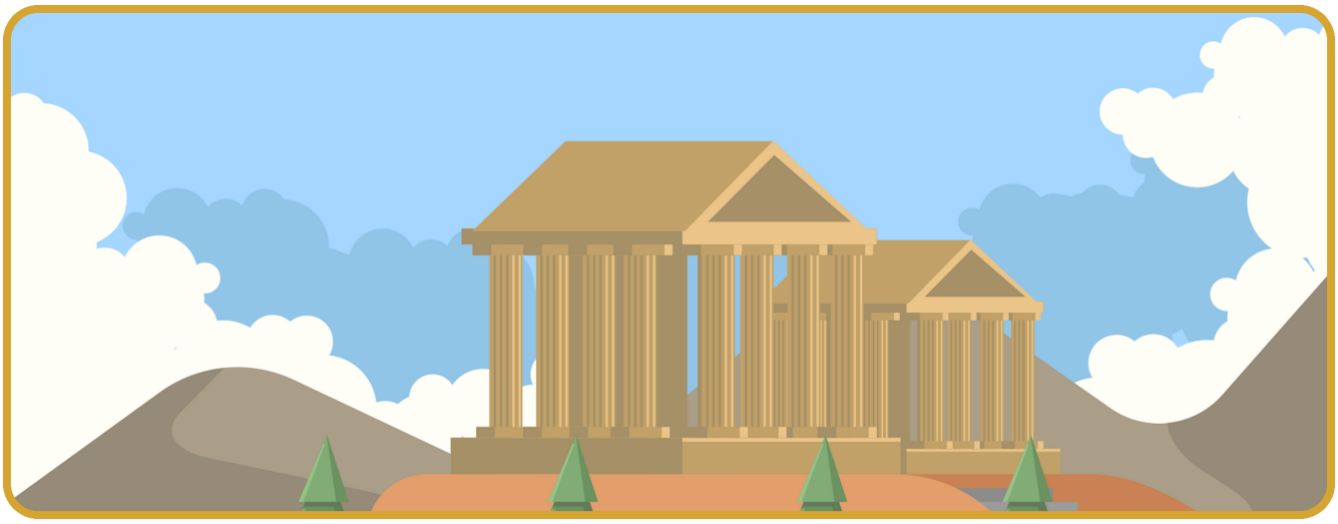
**75007 PARIS**

**Ou bien en envoyant les notes scannées à : contact@ace.asso.fr (Objet : Relecture Grand jeu)**

**AVANT LE 30 NOVEMBRE 2026**

**Comme indiqué dans le jeu, les notes des différentes AD (associations diocésaines) seront compilées et transmises aux candidats à l'élections présidentielle.**

# LE MYSTÈRE DE L'AGORA



| Nom de l'équipe : | |
|---|---|

| | Les suspects | Ordre de passage |
|---|---|---|
| L | Lydio / Livia, le/la teinturier(e) | |
| D | Doros/Dora, l'athlète | |
| S | Socratès/Socratie, le/la philosophe | |
| H | Hermès/Hermione, le/la marchand(e) | |
| C | Cléon/Cléa, le/la potier(e) | |
| M | Ménandros/Ménandra, le/la métèque | |

# LES DRAPEAUX



# LES AMPHORES







