

De roc en Pierre - Animation catéchétique 2 B



Jeu de l'énigme

Une activité ou une expérience doivent être menées jusqu'au bout pour être vraiment comprises et assimilées. Le jeu de l'énigme « image/syllabes » fait faire cette découverte aux enfants.

Ainsi, l'image proposée pour cette activité ne sera totalement visible que lorsque toutes les syllabes seront enlevées. Elles formeront un texte qui a un sens, en rapport avec l'image, que si elles sont retirées dans le bon sens.

Objectif et marche à suivre

- **Réfléchir - discuter - comprendre :**

Pierre répond à ses parents. Il comprend leur inquiétude, mais tente de leur expliquer les raisons de son comportement. C'est après coup, avec du recul, en y réfléchissant, en se laissant interpellé, qu'il saisit la signification des événements qu'il a vécus.

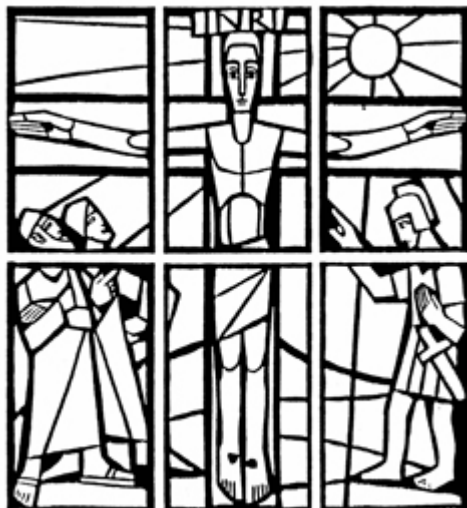
- **Objectif :**

Le jeu de l'énigme « syllabes/image » fait faire cette découverte aux enfants : ils ne voient toute l'image que lorsqu'ils ont reconstitué tout le texte qui, à son tour, leur permet d'interpréter le sens de l'image.

Ils sentent ainsi qu'une activité ou une expérience qu'on vit, une tâche qu'on vous confie, doivent être menées jusqu'à leur terme pour être vraiment comprises et assimilées. Ainsi, l'image ne sera totalement visible que lorsque toutes les syllabes seront enlevées. Mais elles ne formeront un texte qui a un sens, en rapport avec l'image, que si elles sont retirées dans le bon sens.

▪ **Matériel :**

- Une illustration à télécharger. Le choix de cette illustration est lié au thème du parcours. C'est une image de Jésus en croix avec le capitaine romain qui le désigne du doigt. Le soleil qui brille derrière la croix indique symboliquement que la mort n'est pas une fin.



→	Le	Dieu.»	pi-	ant	voy-
tait	de	ca-	tai-	croix,	com-
è-	Fils	ne	la	Jé-	ment
me	hom-	ro-	sus	vant	de-
cet	dit :	é-	main,	qui	nait
«vrai-	ment	mort,	tait	se	te-

- Un texte qui, divisé en syllabes, recouvre la surface de l'image. Si le nombre de syllabe est inférieur au nombre de carrés qu'on peut tracer sur la surface de l'image, on peut laisser certaines cases vides ou n'y placer que les signes de ponctuation. Le nombre de syllabes ne peut pas être supérieur au nombre des carrés. La phrase retenue explique l'image : **le capitaine romain, qui se tenait devant la croix, voyant comment Jésus était mort, dit : « vraiment cet homme était le fils de Dieu »**
- Un carton de type bristol, des ciseaux, de la pâte à coller du genre patafix

▪ **Réalisation :**

Coller les syllabes sur des carrés de carton et les fixer ensuite sur l'image dans l'ordre indiqué par le schéma ci-joint avec la pâte à coller. Pour jouer, on part de la flèche : du « Le » on avance d'une case à la fois et ce dans n'importe quelle direction. Chaque syllabe retirée est posée sur la table ou accrochée au mur. Sa place vide laisse apparaître un morceau d'image qui se complète au fur et à mesure, mais puisque le trajet n'est pas linéaire, il faut aller au bout du jeu pour comprendre

▪ **Solution :**

Le capitaine romain, qui se tenait devant la croix, voyant comment Jésus était mort dit : « Vraiment cet homme était le Fils de Dieu »

▪ **Discussion :**

Après le jeu, il faut revenir aux objectifs énoncés plus haut afin que les enfants comprennent son intention et découvre la notion de « aller jusqu'au bout »

[Retour aux textes bibliques](#)