Foot biblique



Vos catéchumènes ont du mal à trouver les passages bibliques que vous leur indiquez ? C'est qu'il est temps de jouer au foot biblique ! L'air de rien, en s'amusant, ils retiendront petit à petit où chercher quel livre. Alors, à vos bibles, jouez !

Au préalable

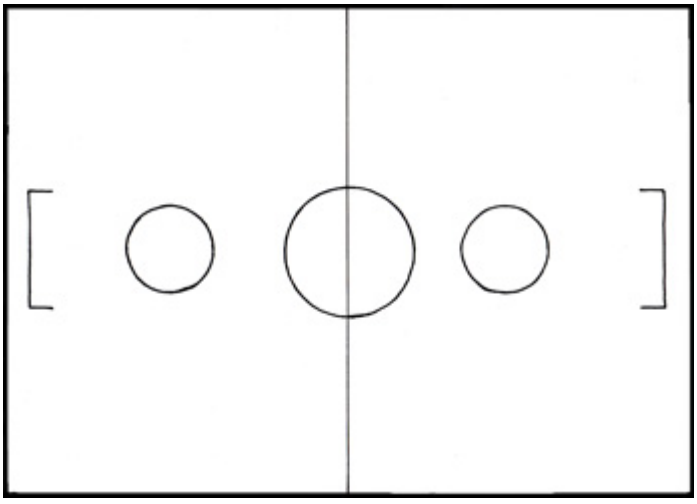
Expliquer aux catéchumènes comment trouver une référence biblique (livre, numéro du chapitre, numéro du verset, éventuellement numéro du livre) et faire quelques exercices pratiques. Leur demander de lire plusieurs fois la table de matière de leur bible en essayant de retenir où sont situés les différents livres (on peut leur donner quelques moyens mnémotechniques).

Matériel

Une bible pour chaque enfant ;
Un tableau avec de quoi écrire et effacer ;
Si possible un aimant rond (qui sera le ballon).

Préparation

Dessiner au tableau un terrain de foot d'après le modèle ci-après. Placer l'aimant (ballon) au centre du terrain ou dessiner un gros point si l'on n'a pas d'aimant.



Former deux équipes.
Les équipes choisissent leur nom et l'animateur les écrit au tableau.

Déroulement

Les bibles sont fermées devant chaque joueur. L'animateur cite la référence d'un passage biblique. Les joueurs peuvent alors ouvrir la Bible et chercher la référence annoncée. Celui qui trouve en premier annonce : « Trouvé ! ». L'animateur vérifie si c'est effectivement le cas et si c'est juste, il déplace le « ballon » sur le terrain de foot dans le camp de l'équipe adverse (cercle intermédiaire).
Puis on recommence : l'animateur donne une nouvelle référence biblique.
Il y a alors deux possibilités :
– soit c'est un joueur de la même équipe qui trouve en premier et dans ce cas, l'équipe marque un but.
– soit c'est l'autre équipe qui trouve, dans ce cas, le ballon recule au centre du terrain.
Il peut arriver que deux joueurs concurrents trouvent en même temps, dans ce cas, il faut rejouer le point.
Quand un but est marqué le ballon est replacé au centre du terrain. Et on recommence.

Fin du jeu : On peut arrêter le match lorsque le temps qu'on s'était donné pour le jeu est terminé : on compte alors les buts marqués pour déterminer l'équipe gagnante. S'il y a égalité, on peut jouer les prolongations au tir au but : dans ce cas, une référence biblique trouvée équivaut à un but marqué.

Cartons jaunes et rouges

Il est interdit d'utiliser la table des matières pour trouver une référence biblique.
Il est interdit de crier « trouvé » en tournant encore les pages. Le joueur doit avoir le doigt sur le passage demandé avant de crier « trouvé ».
En cas de non-respect des règles, le joueur concerné reçoit un carton jaune (il ne joue pas pendant un tour). S'il recommence, c'est un carton rouge (il ne joue pas pendant cinq tours).

Conseils et astuces

- Pour que le jeu soit profitable, faites remarquer aux catéchumènes où se situe le passage trouvé (dans l'Ancien Testament ou dans le Nouveau, au

début de l'Ancien Testament ou au contraire dans les derniers livres…), rappelez-leur les moyens mnémotechniques pour se souvenir de l'ordre des livres…

- Pour pimenter le jeu, on peut de temps en temps annoncer une référence qui n'existe pas : par exemple, Psaume 163/8, ce qui permettra aux catéchumènes d'apprendre qu'il y a 150 psaumes ; ou Jacob 12/7, ce qui permettra aux catéchumènes d'apprendre qu'il y a bien un Jacob dans la bible mais pas de livre qui porte son nom…
- Avec des débutants on peut commencer en se limitant soit à l'Ancien, soit au Nouveau Testament, avant de jouer avec toute la bible.
- Il faut essayer d'équilibrer les équipes, même si ce n'est pas toujours évident. L'avantage du jeu, c'est qu'il va valoriser les catéchumènes qui connaissent leur bible : alors qu'ils sont parfois montrés du doigt par les autres catéchumènes, cette fois, ils seront les « stars » de leur équipe !

Crédit : Claire de Lattre-Duchet (UEPAL) – Point KT