

En jouant, faisons connaissance

Lors de la première rencontre de caté, que les enfants se connaissent bien ou non, il est essentiel que chacun puisse trouver sa place et découvrir les autres. Des jeux peuvent ainsi favoriser l'expression, révéler les tempéraments et les intérêts des enfants. Certaines propositions conviennent aussi pour des rencontres d'adultes.

Points d'attention

- Choisir des jeux rapides avec des règles simples.
- Ne pas forcer à jouer, mais varier les jeux si vous remarquez des enfants récalcitrants.
- Ne pas hésiter à vous impliquer et jouer avec les enfants.

Le jeu de la ficelle

Matériel : des ciseaux à bouts ronds et une bobine de ficelle.

- Les participants s'assoient autour d'une table.
- L'animateur fait passer la bobine et les ciseaux, puis il demande à chacun de couper un bout de ficelle. Les laisser choisir la longueur.
- Un premier participant doit ensuite se présenter aux autres (nom, qualités, activités, passe-temps, ce que le caté représente pour lui...) en enroulant lentement la ficelle autour de son index. Plus la ficelle sera longue, plus la présentation durera longtemps. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que tout le monde se soit présenté.
- Dans la relecture, on peut s'appuyer sur la frustration de certains qui n'auront pas eu assez de temps pour se présenter!



Le portrait chinois

- Chacun partage ses réponses à sept questions parmi celles-ci (à choisir en fonction du public) :
 - Si tu étais un animal, tu serais...
 - Si tu étais une plante (fleur, arbre...), tu serais...
 - Si tu étais une saison, tu serais...
 - Si tu étais une couleur, tu serais...
 - Si tu étais une pièce de la maison, tu serais...
 - Si tu étais un vêtement, tu serais...
 - Si tu étais un film, tu serais...
 - Si tu étais un dessin animé, tu serais...
 - Si tu étais un jeu vidéo, tu serais...
 - Si tu étais une chanson, tu serais...
 - Si tu étais un plat, tu serais...
 - Si tu étais un dessert, tu serais...
 - Si tu étais un fruit, tu serais...
 - Si tu étais un sport, tu serais...
 - Si tu étais une fête, tu serais...
- Poursuivre en disant : «Et si Jésus était...», puis partager en groupe les réponses.

Avec des plus jeunes : l'arche de Noé

Matériel : des petits papiers pour faire des étiquettes.

- Avant la rencontre, préparer des étiquettes avec des couples d'animaux. Sur une première étiquette, inscrire le nom du mâle et sur la seconde, le nom de la femelle (pour des plus petits, ce peut être une image).
- Faire tirer à chaque participant une étiquette. Disperser les joueurs dans la pièce et inviter chacun à se retrouver en poussant le cri de l'animal inscrit sur son étiquette. Quand tous les participants se sont retrouvés, les inviter à demander leur prénom, leur âge, leur plat préféré, la fête qu'ils aiment le plus, s'ils connaissent Jésus...
- Puis on se retrouve en grand groupe et chacun peut dire brièvement ce qu'il a découvert sur son binôme.
- On peut ensuite poursuivre en lisant le récit de Noé (chapitres 7 et 8 du Livre de la Genèse).



© Florence Vandermarrière

→ Réaliser

Le cercle

- Les joueurs forment deux cercles : un cercle intérieur entouré d'un second cercle en extérieur. Les participants du cercle intérieur sont tournés face à ceux de l'extérieur.
- L'animateur pose une première question : « *Comment vous appelez-vous et où habitez-vous?* » Les deux joueurs qui se font face y répondent chacun leur tour (l'animateur peut indiquer quand c'est au deuxième joueur de parler).
- Puis, quand les joueurs entendent un son de cloche (ou un autre son choisi par l'animateur), celui qui est dans le cercle intérieur se décale vers la droite et vient se placer devant un autre joueur du cercle extérieur. L'animateur pose alors une deuxième question : « *Combien avez-vous de frères et sœurs?* » Comme précédemment, les deux personnes qui se font face y répondent, et ainsi de suite jusqu'à épuisement des questions.
- Exemples de questions :
 - le nom de l'animal domestique s'il y en a un ;
 - l'activité préférée (sport, musique, etc.) ;
 - le dessert préféré ;
 - le film préféré ;
 - deux choses qu'il aime ;
 - deux choses qu'il n'aime pas ;
 - pourquoi vient-il au caté ;
 - qui est Jésus pour lui.
- Dans la relecture du jeu, on peut partager les réponses de chacun en pointant quelques questions.

Le ballon

Matériel : un ballon.

- Les joueurs sont debout en cercle. L'animateur lance un ballon à un des participants qui doit alors se présenter et donner cinq informations. Par exemple : son prénom, son âge, ce qu'il aime, ce qu'il n'aime pas, pourquoi il vient au caté...
- Ensuite, lorsqu'il a terminé, le participant relance le ballon à une personne qui ne s'est pas présentée, et ainsi de suite.



La carte d'identité

Matériel : des $\frac{1}{4}$ de feuille A4 (pour la carte d'identité) et des feutres.

- L'animateur distribue à chaque enfant une carte d'identité vierge et un feutre. Il les invite ensuite à indiquer : leur âge, s'ils ont des frères et sœurs, ce qu'ils aiment, pourquoi ils viennent au caté, qui est Jésus pour eux...
- Lorsque les fiches sont remplies, l'animateur les regroupe, puis les mélange. Il en tire une au hasard et la lit. Les joueurs doivent identifier la personne concernée le plus rapidement possible. Le joueur dont la carte est lue ne doit pas se manifester.

Le jeu des couleurs

Matériel : des petits papiers de différentes couleurs pour faire des étiquettes et une boîte ou un sac.

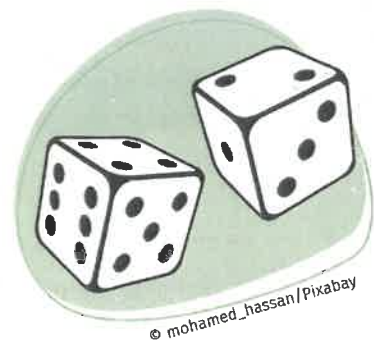
- Dans une boîte ou un sac, placer des étiquettes de couleurs différentes.
- Après avoir fait un tour de table pour que chacun dise son prénom et son âge, inviter chaque participant à tirer au hasard un papier et à répondre à une question en fonction de la couleur. Par exemple (à imaginer selon le public) :
 - Rouge : activité ou passe-temps favori
 - Bleu : dessert ou plat préféré
 - Jaune : ce qu'il préfère au caté, pourquoi il vient ou qui est Jésus pour lui
 - Vert : film ou dessin animé préféré
 - Orange : chant, musique ou chant au caté favori
 - Marron : qualité qu'on lui donne
 - Violet : défaut qu'on lui donne

→ **Remarque :** On peut aussi utiliser des petits bonbons colorés au chocolat, mais en ayant vérifié auparavant les éventuelles allergies.

→ **Variante :** Le jeu du dé

Matériel : un dé.

- Préparer 6 questions pour les participants :
 1. activité ou passe-temps favori
 2. dessert ou plat préféré
 3. ce qu'il préfère au caté, pourquoi il vient ou qui est Jésus pour lui
 4. film ou dessin animé préféré
 5. Chant, musique ou chant au caté favori
 6. qualité et défaut
- À tour de rôle, chacun lance le dé et répond à la question qui correspond au chiffre indiqué.



© mohamed_hassan/Pixabay