



Eglises réformées
Berne-Jura-Soleure

COMCAT

Mallette de jeux

pour

des jeunes de

13 à 16 ans

(catéchèse cycle III)

Décembre 2007

Alain Wimmer

Une mallette de jeux... pourquoi faire ?

L'idée de cette mallette de jeux vient de ma pratique de catéchète... lorsque, le soir avant le camp de caté, je commence à fouiller les armoires de mes enfants à la recherche de jeux à proposer dans les temps de pause !..

Pourquoi donc ne pas rassembler quelques jeux dans une mallette à emporter avec soi pour un camp de catéchisme ?

Et pourquoi ne pas en faire profiter les autres paroisses en mettant cette mallette à leur disposition ?

C'est de ces deux questions qu'est née cette « mallette de jeux ».

Le choix des jeux

Il s'agit de jeux « en boîtes », c'est à dire de jeux du commerce. Le choix des jeux s'est fait en collaboration avec un magasin spécialisé dans les jeux, Delirium Ludens à Bienne.

Il s'agit bien sûr d'un petit choix de jeux : l'offre est gigantesque. Mais vous trouverez dans cette valise :

- des jeux modernes, testés avec des jeunes
- des jeux adaptés à leur âge
- pour petits ou grands groupes
- des jeux d'amusement et de pause
- qui tous favorisent le cohésion du groupe
- et aussi quelques jeux qui peuvent être utilisés pour une animation catéchétique (marqués d'un astérisque dans la liste).

Le choix pourra s'élargir encore selon la demande.

Mallette de jeux pour des jeunes 13-16 ans (cycle III)

Les malles

Il existe quatre malles :

- deux pour le cycle II (5^e à 7^e années)
- deux pour le cycle III (7^e à 9^e années).

Le choix des jeux a été fait selon l'âge des catéchumènes. Certains jeux se trouvent dans les deux malles, d'autres sont propres à chaque cycle visé.

Deux malles par cycle pour tout l'arrondissement, c'est peut-être peu... l'utilisation qui sera faite de ces malles le dira. Il sera possible aussi d'y ajouter d'autres jeux par la suite.

N'hésitez pas à réserver votre malle suffisamment tôt : Credoc, Médiathèque du CIP, 032 486 06 70.

En plus : un recueil de jeux d'animation

Dans cette malle se trouve encore, sous forme de fiches, un recueil de jeux d'animation utilisables pour différents temps de la catéchèse comme de toute vie en groupe :

- faire connaissance
- former un groupe
- vivre en groupe
- évaluer.

Dans ce recueil, on trouvera peu de jeux de compétition mais surtout des jeux de collaboration.

Des jeux qui demandent peu de matériel.

Des jeux de communication et des jeux pour rire aussi : si le caté veut être un lieu de vie, il s'agit qu'on puisse s'y amuser également !

Mallette de jeux pour des jeunes 13-16 ans (cycle III)

Une description de chaque jeu est donnée dans les fiches suivantes

Les * indiquent que ces jeux peuvent également être utilisés dans une animation catéchétique

La liste des jeux en boîtes (13-16 ans)

1. Pour groupes de moins de 10 joueurs

- **6 qui prend**
- **Jungle Speed**
- **Le grand Dalmuti**
- **Uno**

2. Pour groupes de plus de 10 joueurs

- * **Brin de jasette**
- * **Comédia**
- **Loups-Garous**
- **Loups-Garous Extension Nouvelle Lune**
- * **Taboo**
- **Time's Up !**
- **Saboteur**

Et encore sous forme de fiches brochées :

- **« Petit recueil de jeux pour la catéchèse »**

L'utilisation de la mallette

Mettre à disposition cette mallette implique que les jeux doivent être complets lorsque vous rendez la mallette. Nous comptons sur vous pour en faire le contrôle avant et après utilisation et **annoncer immédiatement toute pièce manquante !**

Une participation financière au rachat de matériel pourra être demandée à l'utilisateur en cas de perte de matériel. *Au verso de chaque fiche se trouve une description du matériel du jeu.*

Jeux en boîtes : s'amuser

6 qui prend !

Pour 2 - 10 joueurs / 10 ans et +

Objectifs et durée

Chance et stratégie
S'amuser

30 minutes

Genre

Jeu de cartes

Déroulement

Déposez vos bêtes à cornes dans la bonne rangée, et, surtout, n'en ramassez aucune !

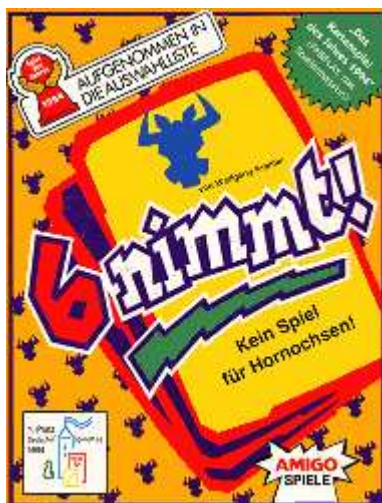
« Chaque joueur reçoit 10 cartes qu'il doit déposer le plus habilement possible sur l'un des quatre tas.

Mais attention : celui qui pose la sixième carte doit ramasser les cinq premières et écope de pénalités.

Un jeu de cartes passionnant dont on vient vite accro ! » *(descriptif éditeur)*

Référence :

Auteur :
Wolfgang Kramer
Editeur :
Amigo
1994



Matériel du jeu

- boîte en carton
- 104 cartes
- 1 règle du jeu

Jeux en boîtes : s'amuser

Jungle Speed

Pour 2 – 8 joueurs (voire plus ?) / 7 ans et +

Objectifs et durée

Capture
Réflexes
Simultanéité

20 minutes

Genre

Cartes et rapidité

Déroulement

Chaque joueur possédant en face de lui une pioche face cachée, va devoir retourner rapidement la première carte de celle-ci pour la rendre visible à tous.

Sur ces cartes apparaissent des motifs géométriques colorés et étranges venus d'ailleurs.

Dès que deux joueurs s'aperçoivent qu'ils ont devant eux le même signe, ils doivent se saisir d'un «bitoniau» en bois (nommé Totem par les gourous créateurs) situé au centre de la table de jeu. Celui qui a été le plus prestre donne les cartes qu'il a déjà joué au perdant.

Le gagnant est le joueur qui réussit à se débarrasser le premier de toutes ses cartes.

De temps à autre, des cartes spéciales apparaissent qui obligent tous les joueurs à attraper le «bitoniau», à retourner une carte en même temps ou à affronter les symboles de couleur identique.

Petits bras et sensibles de l'auriculaire s'abstenir !

Référence :

Auteur :
Thomas Vuarchex
Editeur :
Asmodée
1997



Matériel du jeu

- boîte en carton
- 80 cartes
- 1 sac
- 1 totem
- 1 règle du jeu

Le grand Dalmuti

Pour 4 - 8 joueurs / 8 ans et +

Objectifs et durée

Chance et stratégie
S'amuser

30 minutes

Genre

Jeu de cartes
Figures médiévales

Déroulement

Chaque joueur essaye le plus vite possible de se débarrasser de toutes ses cartes. Le premier à y parvenir devient « le Grand Dalmuti » et tous les honneurs lui sont dus. Le dernier devient « le Grand Péon » et toutes les tâches ingrates lui seront réservées.

Comble de malheur, les Péons doivent donner leurs meilleures cartes aux Dalmuti : la vie est injuste, non ?

Cartes

80 cartes numérotées de 1 à 12 + 2 cartes Jokers (Narr).
Il y a une carte « 1 » (Dalmuti) ; deux cartes « 2 » (Archevêque)... et douze cartes « 12 » (Mendiant).

Plus petit est le nombre, plus forte est la carte.

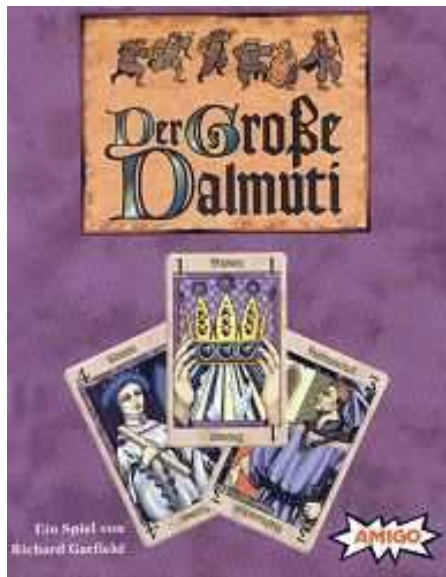
Le Joker, quand il est utilisé seul, est considéré comme une carte 13 et est donc la carte la plus faible. Quand il est utilisé avec d'autres cartes, il prend la même valeur que ces autres cartes.

Signification des 12 cartes :

- 1 = Dalmuti
- 2 = Archevêque
- 3 = Garde des Sceaux
- 4 = Baronne
- 5 = Abbessse
- 6 = Chevalier
- 7 = Couturière
- 8 = Tailleurs de pierres
- 9 = Cuisinière
- 10 = Bergère
- 11 = Mineur
- 12 = Mendiant.

Référence :

Auteur :
Richard Garfield
Editeur :
Amigo
1995



Matériel du jeu

- boîte en carton
- 80 cartes
- 1 règle du jeu (en allemand)
- 1 descriptif en français

Jeux en boîtes : s'amuser

Uno

Pour 2 - 10 joueurs / 7 ans et +

Objectifs et durée

Un grand classique !

Réflexe

S'amuser

30 minutes

Genre

Jeu de cartes

Déroulement

« Facile à apprendre, vous serez vite gagnés par la frénésie du UNO.

Pour gagner, débarrassez-vous de toutes vos cartes

Jouer une carte... de la même couleur, du même numéro, ou une carte Action.

Utilisez les cartes Action pour piéger vos adversaires

Lorsqu'il ne vous reste qu'une seule carte en main, n'oubliez jamais de dire UNO ! » (*descriptif éditeur*)

Référence :

Auteur :

Merle Robbins

Editeur :

Mattel

1992

- boîte en carton
- 108 cartes
- un sabot distributeur
- 1 carnet de scores
- 1 règle du jeu

Jeux en boîtes : se découvrir

Brin de Jasette

Pour 2 - ... joueurs / 12 ans et +

Objectifs et durée

Jeu de questions
Apprendre à se
connaître

30 – 60 minutes

Genre

Cartes de questions

Déroulement

« Brise-glace », « Ce cher ego », « A cœur ouvert » ou « Droit au but », choisissez votre catégorie de questions, de la plus anodine à la plus osée et c'est parti !

Jamais de mauvaises réponses, juste l'occasion rêvée de vous révéler (ou d'être cachottier) et d'être surpris par les réponses des autres.

Brin de Jasette vous fait parler. » (*descriptif éditeur*)

Commentaire d'une animatrice de groupes

Un très bon outil pour des animateurs qui veulent aider un groupe à mieux se connaître mais, à mes yeux, certainement pas un « jeu ». Entendez la nuance... Lorsque j'y ai joué avec des enfants (8-13 ans), j'ai été émerveillé de voir ce que les cartes leur permettaient d'exprimer. Je conteste, en revanche, le mécanisme qui vise à récompenser les réponses originales : dans mon groupe, 2 adolescentes dont toutes les réponses étaient *vraies*, se sont retrouvées en fin de partie « perdantes » car personne n'avait « récompensé » leurs réponses par le cadeau d'une pierre (voir mécanisme du jeu). Il ne doit jamais être très agréable de se donner à fond et de se retrouver, malgré cela, « perdant ».

Quatre catégories de questions sont proposées dans ce jeu-outil qui permet à un groupe de se découvrir et de briser la glace. Il n'y a jamais de mauvaises réponses – vu qu'elles sont subjectives – mais les réponses ne manquent pas de surprendre, soit parce qu'on se connaît, soit parce qu'on découvre dans un inconnu quelque'un d'inattendu ! La catégorie « *Brise-glace* » réchauffe l'atmosphère ; la catégorie « *Ce cher ego* » met en lumière des qualités, des défauts, des traits et des manies ; la catégorie « *A cœur ouvert* » nous interroge sur nos valeurs et des événements traversés. La 4ème catégorie – dont on écartera les cartes dans de nombreuses situations – est plus indiscreète, fait sourire voire rougir. Elles sont même parfois franchement osées : je conseillerais dès lors aux animateurs de trier les 264 questions disponibles et spécialement celles de la catégorie « droit au but ».

Référence :

Auteur :
Jacinthe Cloutier
Editeur :
Brin de Jasette,
Canada
2005



Matériel du jeu

- boîte en métal
- 88 cartes (264 questions)
- 1 règle du jeu
- 1 dé à couleurs
- pierres « précieuses »

Jeux en boîtes : interpréter

Comédia

Pour 4 joueurs et + / 12 ans et +

Objectifs et durée

Créativité
Improvisation
Initiation théâtrale

90 minutes

Genre

Jeu de rôles

Déroulement

« Des mots à mimer, des sketches à imaginer, des personnages à interpréter, seul, à deux ou à plusieurs...

Tirez une carte et allez-y !

Jouez la comédie ! Exprimez-vous ! Déguisez-vous !
Sortez de votre peau !

Comédia est un jeu de société qui va exalter votre imagination, mais aussi un outil pédagogique pour la dynamique des groupes. » *(descriptif éditeur)*

Référence :

Auteur :
Yves Hirschfeld
Editeur :
Asmodée
2005



Matériel du jeu

- boîte en carton
- 147 cartes
- 1 sablier
- une règle du jeu
- une annexe de jeu
- un bloc « applaudipoints »

Jeux en boîtes : s'amuser

Loups-Garous

Pour 8 – 18 joueurs / 10 ans et +

Objectifs et durée

Déduction
Coopération
Frissons
Objectif secret

30 minutes

Genre

Diplomatie

Déroulement

« Dans « l'Est sauvage », le petit hameau de Thiercelieux est devenu la proie des Loups-Garous. Les villageois doivent se ressaisir pour éradiquer ce nouveau fléau avant de tous être dévorés.

Qui êtes-vous ? Loups-garous ou villageois ?

Vous recevez secrètement une carte personnage. A vous ensuite de tenir votre rôle, sous la conduite du meneur de jeu.

Vous êtes Loups-Garous...

Votre but : chaque nuit, dévorer un villageois. Le jour, vous vous faites passer pour un honnête citoyen.

Vous êtes Villageois...

Votre but : découvrir les Loups-Garous et convaincre les autres joueurs de les éliminer, en évitant d'être suspectés vous-mêmes. Votre tâche est délicate !

Heureusement, certains villageois ont des pouvoirs particuliers : la Voyante, le Chasseur, la Sorcière... ils vous aideront à combattre les Loups-Garous. »

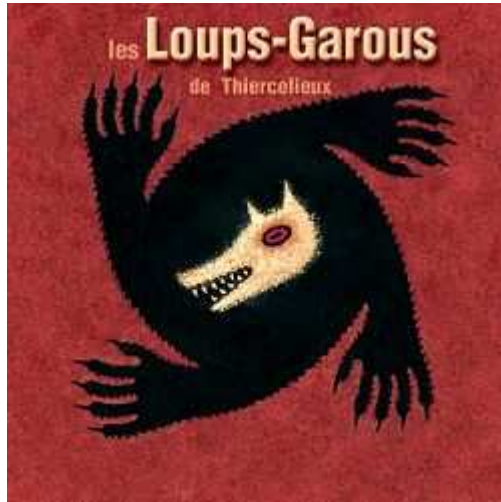
(descriptif éditeur)

Référence :

Auteur :
Philippe des
Pallières
Editeur :
Lui-même
2001

Commentaire

C'est un peu « la loi de Lynch », mais le jeu est irrésistible et particulièrement apprécié par les jeunes qui peuvent y jouer en grand groupe pendant des heures...



Matériel du jeu

- boîte carton
- 24 cartes personnages
- 1 règle du jeu

Loups-Garous

extension : Nouvelle Lune

Pour 8 – 18 joueurs / 10 ans et +

Objectifs et durée

Déduction
Coopération
Frissons
Objectif secret

30 minutes

Genre

Diplomatie

Référence :

Auteur :
Philippe des
Pallières
Editeur :
Lui-même
2006

Déroulement

Extension du jeu de base avec de nouvelles situations.

Qu'y a-t-il dans la boîte Nouvelle Lune ?

Clair de lune : jouez en extérieur, dans une ambiance magique.

La communauté des hameaux : vous êtes très nombreux ? Vous pouvez jouer tous ensemble...

"En tout cas c'est sûrement pas lui !" : renouvelez le système de vote.

Murs-murs : exprimez vos humeurs sur le petit mur derrière la mairie.

Double -"je" : les Villageois ont une double personnalité...

Fête de la moisson : l'ivresse des festivités modifie étrangement les pouvoirs des habitants de Thiercelieux.

La peste noire : la surprise du meneur, à ne pas mettre entre toutes les mains !

Fascination lycanthropique : attention , les Loups-Garous fascinent leurs victimes !

Nouvelle lune : l'opus majeur de cette extension, 36 cartes événement qui modifient chaque matin au réveil des Villageois, la dramaturgie de vos aventures.

Et bien sûr quelques nouveaux personnages pour enrichir votre collection : "le Salvateur", "l'Ancien", "le Bouc émissaire", "le Joueur de flûte" et "l'Idiot du village".



Matériel du jeu

- boîte carton
- 36 cartes événement
- planche avec 5 pastilles autocollantes
- 1 règle du jeu

Jeux en boîtes : communiquer

Taboo XXL

Pour 4 et + joueurs / 12 ans et +

Objectifs et durée

Simultané
Créativité
Réflexes
Jeu par équipes

45 minutes

Genre

Jeu de questions

Déroulement

« Maintenant avec Taboo, c'est 4 manières différentes de jouer :

- vous avez 1 minute pour faire découvrir un max de mots
- vous utilisez Gros Bill (peluche) en le faisant gesticuler pour que les autres découvrent les mots
- vous n'avez que 2 minutes et droit qu'à 15 mots pour en faire deviner un max
- papier et crayon, à vous de dessiner pour les faire trouver ! » (*descriptif éditeur*)

Commentaire

Quatre jeux en un, ou quatre phases de jeu si on suit le plateau de jeu.

Mais sans plateau, il est naturellement possible de ne jouer que sur un des quatre modes.

Possible encore d'inventer des mots à donner aux équipes plutôt que d'utiliser les cartes proposées.

Référence :

Auteur :
Brian Hersch
Editeur :
Parker
2006



Matériel du jeu

- boîte en carton
- 252 cartes
- la peluche Gros Bill
- 1 sablier
- 3 pions
- 1 plateau de jeu
- 1 carnet de croquis
- 1 crayon
- 1 règle du jeu

Jeux en boîtes : communiquer

Time's Up !

Pour 4 – 12 joueurs / 12 ans et +

Objectifs et durée

Mémoire
Coopération
Déduction
Communication

45 minutes

Genre

Jeu de
connaissances

Référence :

Auteur :
Peter Sarret
Editeur :
Asmodée
2005

Déroulement

« Vous devrez deviner et faire deviner l'identité de 836 personnalités variées (réelles ou fictives). Il faudra être malin et rapide et ne pas avoir peur de vous marrer !

Rassurez-vous, pas besoin de connaître le dictionnaire par cœur, toutes les méthodes seront bonnes : analogie, jeux de mots, mimes, ce sera à vous de trouver la plus efficace ! »

« Le jeu se joue en **équipes** et se déroule en trois manches dans lesquelles vous devrez faire deviner à votre partenaire le plus possible de personnalités sur les 40 qui auront été choisies pour la partie. À chaque fois, vous aurez 30 secondes pour accomplir votre mission.

Lors de la **première manche**, vous pourrez parler librement (avec toutefois quelques restrictions), il faudra être concis et direct afin de ne pas perdre bêtement son temps sur une carte facile. À chaque fois qu'une personnalité sera devinée, vous passerez à la carte suivante.

Lors de la **deuxième manche**, vous ne pourrez prononcer qu'un seul mot. Pour être efficace, il vaudra mieux prononcer un mot qui aura été utilisé lors de la première manche et qui aura marqué les esprits.

Enfin, pour la **troisième manche**, vous devrez toujours faire deviner des personnages, mais cette fois en les mimant, ou en faisant tous les bruitages qui vous paraîtront appropriés. » (*descriptif éditeur*)



Matériel du jeu

- boîte en carton
- 209 cartes avec 418 personnalités
- 1 carnet de résultats
- 1 sablier de 30 secondes
- 1 livret explicatif des personnalités du jeu
- 1 règle du jeu
- 1 sac de transport

Jeux en boîtes : s'amuser

Saboteur

Pour 3 – 10 joueurs / 8 ans et +

Objectifs et durée

Déduction
Coopération
Blocage
Objectif secret

30 minutes

Genre

Jeu de cartes

Déroulement

Le monde souterrain se partage en deux catégories : les "Chercheurs d'or" et les "Saboteurs" qui ne se différencient pas physiquement, puisque ce sont tous des nains..., mais par leur philosophie de vie...

Ces personnages ont en effet un objectif particulier à réaliser :

- les "Chercheur d'or" doivent relier, par un chemin ininterrompu, la carte Arrivée (avec le trésor) à la carte de Départ (avec l'échelle).
- les "Saboteurs", au contraire, ont pour contrat d'empêcher les "Chercheur d'or" d'atteindre leur objectif.

Au début de la partie, en fonction du nombre de joueurs, on mélange un certain nombre de cartes "Chercheurs d'or" à celles de "Saboteurs"... puis chaque joueur tire au hasard une carte personnage qui déterminera leur appartenance à un groupe et l'objectif de la manche.

Le but du jeu étant, pour les deux groupes, de se soutenir mutuellement en essayant de connaître, par les agissements des uns et des autres, le rôle de chacun.

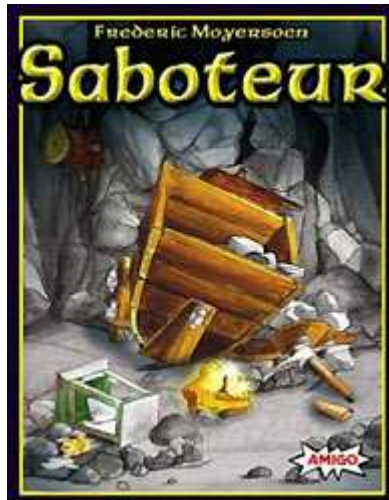
Si les "Chercheurs" atteignent le Trésor, ils gagneront des pépites d'or et les "Saboteurs" n'auront rien... Par contre, si les "Saboteurs" réussissent à empêcher les "Chercheurs" d'atteindre le Trésor, ce sont eux qui récupéreront des pépites.

Commentaire

Dans son fonctionnement, ce jeu ressemble au célèbre Loups-Garous

Référence :

Auteur :
Frederic Moyersoén
Editeur :
Amigo
2004



Matériel du jeu

- boîte carton
- 44 cartes Chemin
- 28 cartes Or
- 27 cartes Action
- 11 cartes Chercheurs
- 1 règle du jeu