

Cartes à découper

| | | | |
|--|--|--|---|
| Pourquoi les disciples retournent-ils à Jérusalem si vite après la fraction du pain ? | Pourquoi les chefs des prêtres ont-ils condamné Jésus à mort ? | Les paroles que Jésus prononce à table te font-elles penser à d'autres paroles ? | Pourquoi Jésus devient-il invisible ? |
| Que s'est-il passé à Jérusalem ces jours-ci ? | Raconte, toi aussi, un épisode de la bible. | Pourquoi leurs yeux étaient empêchés de reconnaître Jésus ? | Que penses-tu de ce que les femmes sont venues dire ? |
| Peux-tu dire ce qu'est un prophète ? | Pourquoi ont-ils l'air sombre ? | Raconte, toi aussi, toute l'histoire au groupe | Raconte ce qu'a fait Moïse |
| Pourquoi les disciples disent-ils que Jésus était un prophète puissant en action et parole ? | De quoi peuvent parler les disciples entre eux ? | Qu'est-ce qu'un cœur tout brûlant ? | |

REGLE DU JEU

Chacun lance le dé à son tour et avance son pion sur les cases selon le nombre indiqué sur le dé.

Lorsqu'un joueur tombe sur une des cases « ? », il pioche une carte question et donne sa réponse personnelle.

(il n'y a pas de bonnes ou mauvaises réponses : chacun s'exprime spontanément !)

Si le joueur ne répond rien, il passera le tour suivant. (Si le groupe est restreint, chacun des enfants pourra proposer sa réponse)

Lorsqu'un joueur tombe sur une case vide : après avoir avancé son pion, il passe simplement la main à son voisin.

Lorsqu'un joueur tombe sur une des cases illustrées d'un dessin et d'un texte ou simplement d'un texte, il lit le verset à haute voix. Et suit la consigne s'il y en a une.

Lorsqu'un joueur tombe sur une case avec le début d'une échelle, il l'emprunte et arrive à la case qui correspond au haut de l'échelle, progressant ainsi rapidement.

Lorsqu'un joueur tombe sur une case avec le haut d'une corde, il redescend jusqu'à la case où figure le bas de la corde.



DEROULEMENT : AU PREALABLE

La mise en œuvre ci-dessous prévoit que l'animateur raconte l'épisode évangélique des disciples d'Emmaüs.

Pour construire ce récit, vous pouvez vous aider des conseils donnés dans le dossier « raconter la bible » p24-25 du n°209 de points de repère.

MISE EN OEUVRE

La démarche se partage en cinq étapes :

1ère étape

L'animateur raconte le passage de l'évangile (Luc 24,13-35)

2ème étape

Les enfants posent des questions. L'animateur n'y répond pas mais, fait circuler la parole entre les enfants qui s'enrichissent ainsi les uns les autres.

3ème étape

Place au jeu !

4ème étape

Lorsque le jeu s'arrête (ne jouer qu'une seule partie pour l'équilibre de la rencontre) L'animateur dialogue avec les

enfants sur ce qui vient de se vivre au cours de la partie.

Par exemple : *ca dure longtemps au début... On croit qu'on n'y arrivera jamais... On ne peut pas s'en sortir... On est enfermé par les cordes... »*

Il attire leur attention sur la place des cordes et des échelles :

-A quelle passage du texte correspond ce moment du jeu ?

-A partir de quand est-on « libéré » ?

Comment se passe la fin du jeu ?

5ème étape

Temps de prière.

L'animateur l'introduit en disant par exemple : *« Seigneur, nous avons écouté le récit de l'Evangile de Luc. Ta Parole nous est adressée aujourd'hui. Comme pour ces pèlerins d'autrefois, tu ouvres nos cœurs à ta rencontre. Merci Seigneur de... »*

Chacun formule ensuite une intention de prière exprimant ce qui a été marquant pour lui dans cette rencontre.

Terminer ce temps par un chant approprié.

**Jeu conçu par l'équipe
du SDC d'Amiens**