

Étape 2: Des pécheurs aimés de Dieu

Avec un jeu sur le pardon dans les Evangiles

Règle du jeu :

Diviser le groupe en 4 équipes, disposer le plateau. Les 4 équipes se répartissent sur les cases départs (deux par cases). Mélanger les cartes Evangiles et les répartir face cachée au centre du plateau.

Déroulement de la partie

L'équipe dans laquelle il y a le joueur le plus jeune joue en 1er. Ensuite chacune joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. A chaque tour, on retourne une carte Evangiles et on regarde quel dessin est représenté

- **Le même dessin que celui de la case sur laquelle se trouve votre pion ?** : Génial ! On laisse la carte face visible (de façon à ce que tout le monde puisse la voir) et on avance son pion du nombre de cases correspondant au chiffre inscrit sur la carte Evangiles. (Un, deux ou trois). L'équipe essaie de trouver à quel texte d'évangile correspond la carte, si elle trouve, elle gagne une carte verte. Ensuite, elle retourne une autre carte Evangiles. L'équipe continue de jouer jusqu'à ce que l'image retournée ne corresponde pas à celle sur laquelle se trouve son pion. On remet alors les cartes Évangiles sous le tas et c'est à l'équipe suivante de jouer.

- **Un dessin différent ?** : Dommage ! Le pion n'avance pas et le tour est terminé. On remet alors la carte Évangiles sous le tas et c'est à l'équipe suivante de jouer

- **Un carte « Evangiles » vide?** on recule d'autant de cases que le nombre inscrit sur la carte et le tour est terminé, on remet la carte évangiles sous le tas et c'est à l'équipe suivante de jouer.

Attention : si son pion se trouve encore sur la case départ, il ne se passe rien.

Fin de la partie

La partie est terminée quand un pion est parvenu à faire le tour du plateau en revenant le premier à sa case départ. L'équipe remporte la partie s'il a le maximum de cartes vertes.

Règles particulières :

-Il ne peut jamais y avoir deux pions sur une même case. Si le pion doit terminer son déplacement sur une case déjà occupée, l'équipe ne peut pas jouer et son tour est terminé.

-à la fin de la partie, l'équipe doit arriver directement sur sa case départ. Si elle n'y arrive pas directement et qu'elle la dépasse, elle ne peut pas jouer et son tour est terminé.