

Premier temps :

-Prendre le temps du jeu

Histoire : à Jérusalem, dans la grande Bibliothèque est exposée la Bible la plus ancienne qui ait été conservée. Or un matin les chercheurs se rendent compte que des versets en ont disparu... il faut les identifier. Des indices se cachent dans toutes les pièces de la Bibliothèque, il faut donc la fouiller. Les chercheurs ont besoin d'aide pour cela !

But du jeu : être le 1^{er} à identifier les versets disparus. A chaque salle correspond un indice pour découvrir quel est le texte manquant.

Règles du jeu :

Au départ, les joueurs lancent les dés à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le total de points le plus élevé désigne le joueur qui choisira la couleur de ses pions et commencera la partie. L'animateur répartit entre les jeunes les textes à retrouver. Sans donner aucun indice évidemment (6 en tout, on peut jouer en duo s'il n'y a pas assez d'extrait de texte)

Chacun leur tour, les joueurs lancent les dés et avancent leurs pions d'autant de cases que de points amenés. (On ne peut pas se déplacer en diagonale) et Si le nombre de points amenés le lui permet le joueur entre dans une des salles de la Bibliothèque (on entre dans les salles par la porte, personne ne passe à travers les murs), il y reçoit un indice lui permettant d'identifier le passage des Évangiles qu'il recherche. Il le note sur le carnet du détective. Lorsqu'il pense avoir identifié le texte qu'il recherche (il n'est pas tenu de récupérer tous les indices, il peut faire appel à ses connaissances) le joueur doit retourner dans le hall d'entrée de la Bibliothèque et vérifie avec l'animateur sa réponse, si elle est juste il lit le texte et remplit la carte questionnaire, sinon il reprend les recherches.

Second temps :

Prendre le temps du débat à partir des découvertes notées sur la carte questionnaire.

Pour repérer

-qu'il est souvent question de repas dans les Évangiles.

-que Jésus mange souvent avec ceux avec qui il ne devrait pas.

-que chacun de ces repas a été l'occasion pour Jésus d'entrer en relation avec les personnes avec qui il partageait le repas, de leur parler de son Père et de l'Amour de celui-ci pour elles ...

Matériel :

- ZeBible ou Nouveau Testament (plusieurs)
- 2 Dés/ pions
- A imprimer au format A3 : Plateau de jeu
- A imprimer au format A5 : 6 cartes « carnet du détective ANIMATEUR » avec les indices à donner aux jeunes ; 1 Carte « carnet du détective vierge » par jeune ou équipe.
- A imprimer au format A4 : 1 carte « relecture » par jeune ou équipe avec une grille de questions pour lire le texte