

Étape 2 : Les évangiles mémoire vivante des chrétiens

Jeu sur les 4 évangélistes - Règle du jeu

1^{er} temps : Jouer

L'animateur (trice) avant de commencer une partie divise les équipes en au moins 3 binômes et explique la règle du jeu.

Il y a 4 familles, correspondant aux 4 évangélistes. Dans chaque famille il y a 6 cartes (qui est-ce, quand l'a-t-il écrit, que découvre-t-on de Jésus, quel est son symbole, pour qui est-ce écrit, quelle est sa différence).

Un des joueurs distribue 6 cartes à chaque binôme. Le reste des cartes faisant office de pioche.

Pour commencer une partie, le premier joueur demande à l'équipe de son choix s'il possède la carte qu'il souhaite (exemple : dans la famille Marc, je voudrais le symbole). Si le joueur questionné possède cette carte, il doit donner la carte au joueur ayant posé la question. S'il ne possède pas la carte, le joueur pioche.

Si lors de la pioche, le joueur tire la carte qu'il souhaitait, il doit dire à voix haute « Bonne pioche ! » et peut ainsi rejouer en redemandant une autre carte à l'un des joueurs.

S'il ne pioche pas la carte voulue, il passe son tour et c'est au joueur situé à sa gauche de demander une carte de son choix.

Attention ! Un joueur peut demander une carte d'une famille seulement s'il en possède déjà une dans son jeu.

Quand un binôme possède toute une famille, il pose la famille devant lui et la partie continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes à piocher.

2^{ème} temps : Partager

Les jeunes prennent le temps de regarder et de lire les cartes posées devant eux.

Qu'ont-ils découvert ? Qu'est-ce qui les surprend ?

Laisser les questions venir et pointer avec eux que cette diversité d'écriture, permet une grande richesse dans la découverte de Jésus et de ses récits.