

Jeu: « Mélimelo »

Durée : 45 minutes

Matériel :

- plateau de jeu à photocopier au format A3 (A2 c'est mieux encore !)
- les cartes « textes » du Nouveau Testament (1 par binôme)

Objectif : les jeunes découvriront 3 textes de résurrections du Nouveau Testament. (La résurrection de Lazare (Jean 11, 32 à 44)/ La résurrection du fils de la veuve de Naïm (Luc 7, 11 à 15)/ La résurrection de la fille de Jaïre (Marc 5, 35 à 42))

Histoire : un Codex très ancien d'une valeur inestimable contenant des passages du Nouveau Testament a été volé à la bibliothèque de Jérusalem. Les différents textes composant le manuscrit ont été dispersés par les voleurs dans toute la région de Jérusalem, pour rendre encore plus difficile leur identification les textes ont été aussi mélangés. Le conservateur de la Bibliothèque fait appel à des archéologues pour les retrouver. Celui qui reconstituera le fameux manuscrit pourra le conserver au profit du musée de sa propre université.

Règle du jeu :

But du jeu : être le 1^{er} binôme à parvenir à l'arrivée après être passé par toutes les cases « Texte » et à reconstituer les textes.

Comment jouer :

Le groupe est divisé en binôme pour qu'il y ait au moins 4 binômes (sinon les joueurs jouent seuls.) Chaque binôme lance les dés pour déterminer lequel jouera en 1^{er}, celui qui fait le plus petit chiffre commencera.

Le 1^{er} binôme lance donc les dés : pour savoir à quelle case il doit se rendre il peut soit traditionnellement additionner les chiffres des dés, soit composer un nombre avec les 2 chiffres obtenus.

Par exemple si le tirage est 4 et 1, le binôme peut choisir de se rendre directement à la case 41 ou à la case 14 ou bien encore d'avancer ou reculer de 5 cases.

Si le binôme parvient sur une case « Texte », il reçoit une carte « texte » sur laquelle sont écrits des versets d'Évangile.

C'est au tour du binôme suivant de jouer.

Le binôme gagnant est celui qui :

- parvient à l'arrivée en faisant le nombre exact
- en ayant récolté toutes les cartes « texte ».
- et ayant reconstitué les textes.

Étape 2 : Jésus est la vie

Cases spéciales :



Case « Texte »



Tempête : si vous possédez une case « Texte », vous devez la rendre.



Rejouez !



Retournez à la case départ en rendant toutes vos cartes « Texte »

Déroulement

1^{er} temps : prendre le temps du jeu

2nd temps : en binôme lire les textes reconstitués et remplir le tableau suivant.

Où se déroule l'évènement raconté ?	
Quand se déroule-t-il ? (avant ou après la résurrection, au début à la fin de la vie publique de Jésus...)	
qui en sont les personnages principaux ?	
Que se passe-t-il?	

-En s'aidant du tableau chaque binôme présente le texte qu'il a découvert au reste de l'équipe.

3^{ème} temps

Ensemble, essayer de se dire quel rapport Jésus entretient avec la mort.