

Jeu serpents et échelles sur le texte des disciples d'Emmaüs - Règle du jeu

Durée de jeu : environ 40 minutes

Matériel

- le plateau de jeu imprimé format A3
- la carte du pays de Jésus nécessaire si l'on tombe sur la case 1
- autant de pions que d'équipes de joueurs
- un dé
- une bible
- un mur d'expression (paper board) et de quoi écrire dessus

Déroulement de la partie

L'animateur, lit le récit des disciples d'Emmaüs (Luc 24, 13-35)

Les jeunes forment des équipes (au moins deux jeunes par équipe et au moins deux équipes)

Chaque équipe dispose son pion sur la case départ

Une première équipe lance le dé et avance du nombre de cases correspondant. Selon la case sur laquelle le pion arrive :

- case blanche : il s'agit simplement de lire le verset du récit, si des questions interviennent, laisser s'exprimer les jeunes et aider à l'échange. Si une consigne est donnée, la suivre.
- case orange : il faut répondre à la question posée.
- case avec le début d'une échelle : il faut emprunter l'échelle et ainsi progresser rapidement (c'est une case où Jésus intervient).
- case avec la langue du serpent : il faut redescendre jusqu'à la case où il y a sa queue (c'est une case où les disciples se trompent dans leur compréhension du Christ).
- case verte : suivre la proposition et utiliser le mur d'expression.

L'équipe gagnante est celle qui atteint en premier la case arrivée.

Étape 2 : Les évangiles mémoire vivante des chrétiens

Bilan de la partie

Quand le jeu est terminé, prendre le temps de regarder le mur d'expression, qu'en pensent les jeunes, ont-ils envie de rajouter quelque chose ? A quels moments du récit sont situés les échelles et les serpents ?

Y-a-t-il un moment où on va plus vite dans le jeu, pourquoi ? Qu'ont-ils envie de se rappeler et pourquoi ?