

Étape 2 : Goûter comme est belle la Parole de Dieu

Jeu avec des textes bibliques

Durée : 50 minutes

Matériel :

- le plateau de jeu photocopié au format A3 (A2 c'est encore mieux)
- 2 dés
- 1 Nouveau Testament par binôme.
- 1 photocopie du tableau par binôme

Objectif : Avec Paul (Actes 9¹⁻³⁰), la femme adultère (Jean 8¹⁻¹¹), Marie (Luc 1²⁶⁻³⁸), les mages (Matthieu 2¹⁻¹²), les pèlerins d'Emmaüs (Luc 24¹³⁻³⁵), Zachée (Luc 19¹⁻¹⁰) découvrir comment la parole de Dieu parce qu'elle est belle et bonne, déplace (aux deux sens du terme) et emmène plus loin.

1^{er} temps : Jouer ; une enquête va être menée, il faut récupérer les manuscrits disparus

Histoire :

À Jérusalem, dans la grande Bibliothèque, la Bible la plus ancienne qui ait été conservée est exposée. Or un matin les chercheurs se rendent compte que la bibliothèque a été cambriolée, des passages entiers du manuscrit ont disparu. Les caméras de surveillance révèlent que les malfaiteurs étaient au nombre de 6. Leur passage a aussi été repéré à l'aéroport embarquant chacun pour des destinations différentes : la France, l'Angleterre, les États-Unis, l'Afrique du sud, le Japon et l'Australie. La Pinkerton, fameuse agence de détectives à qui la Bibliothèque de Jérusalem a confié la tâche de retrouver les manuscrits, envoie ses meilleurs agents pour traquer les malfaiteurs aux quatre coins du monde.

But du jeu : être les 1^{ers} à récupérer les 6 manuscrits disparus.

Règles du jeu :

Diviser le groupe en binôme.

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.

Chacun leur tour, les binômes 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 binôme atterrit dans une ville (on ne peut entrer dans une ville que par les

Étape 2 : Goûter comme est belle la Parole de Dieu

cases jaunes), il y reçoit un des 6 manuscrits recherchés. Lorsqu'un des binômes a récupéré l'ensemble des manuscrits il retourne à la Pinkerton faire son rapport. Il a gagné.

2^{ème} temps : Travailler les textes

Répartir les différents textes entre les binômes :
Pour chaque texte, les jeunes remplissent le tableau :

| Références du texte : | |
|---------------------------------------|--|
| Qui sont les personnages principaux ? | |
| Où l'action se déroule-t-elle ? | |
| Quand l'action se déroule-t-elle ? | |
| Une phrase pour résumer l'histoire. | |

Chaque binôme présente aux autres les (ou le) textes qu'il a travaillés.

3^{ème} temps : Débattre

Prendre le temps du débat pour aider les jeunes à découvrir que, ce qui a fait que Paul, Marie, Zachée... se sont mis en route (« par un autre chemin » pour les savants de la crèche) c'est une Parole qui leur a été adressée par Dieu, un ange où Jésus, Parole que chacun ont considérés comme étant bonne/ belle pour eux sinon ils ne l'auraient simplement pas suivie !