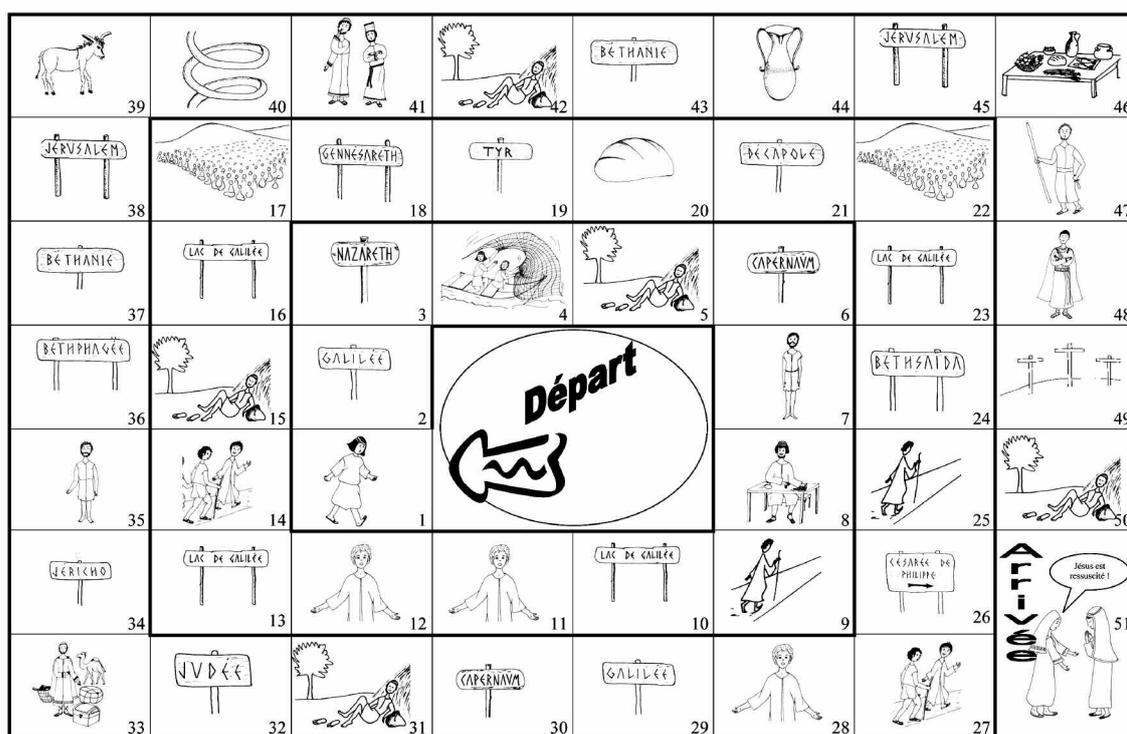


# 4

# Jeu de l'oie

## A la suite des disciples





# JEU DE L'OIE

## A LA SUITE DES DISCIPLES

Ce jeu, adaptable à tous les âges, peut servir pour conclure l'année, pour une rencontre de différents groupes, pour un après-midi d'Eglise...

Il permet de traverser l'évangile de Marc de façon ludique. Chaque case correspond à un passage de l'évangile (indiqué dans la « règle du jeu »). Vous pouvez, quand l'équipe s'arrête sur une case, dire ce qui s'y passe très brièvement : l'épreuve proposée est en lien avec le récit indiqué.

### Règle du jeu

Constituer les équipes.  
Chacune doit chercher un pion.  
Ce jeu se joue comme pour un jeu de l'oie classique, les épreuves en plus.

Avancer selon le nombre indiqué sur le dé.  
Pour pouvoir jouer à nouveau quand son tour arrive, il faut avoir fini l'épreuve.

Pour gagner, il faut tomber exactement sur la case 51, sinon il faut revenir en arrière.



Sur les cases  indiquant différents lieux, il n'y a rien à faire (il est possible, si vous avez prévu une carte, de regarder où se trouve le lieu indiqué sur le panneau) ;



sur les cases , c'est le jour du « sabbat » : passer un tour ;



sur les cases , cases « guérisons », avancer jusqu'à la case 34.

#### • Ensuite suivre les indications ci-dessous.

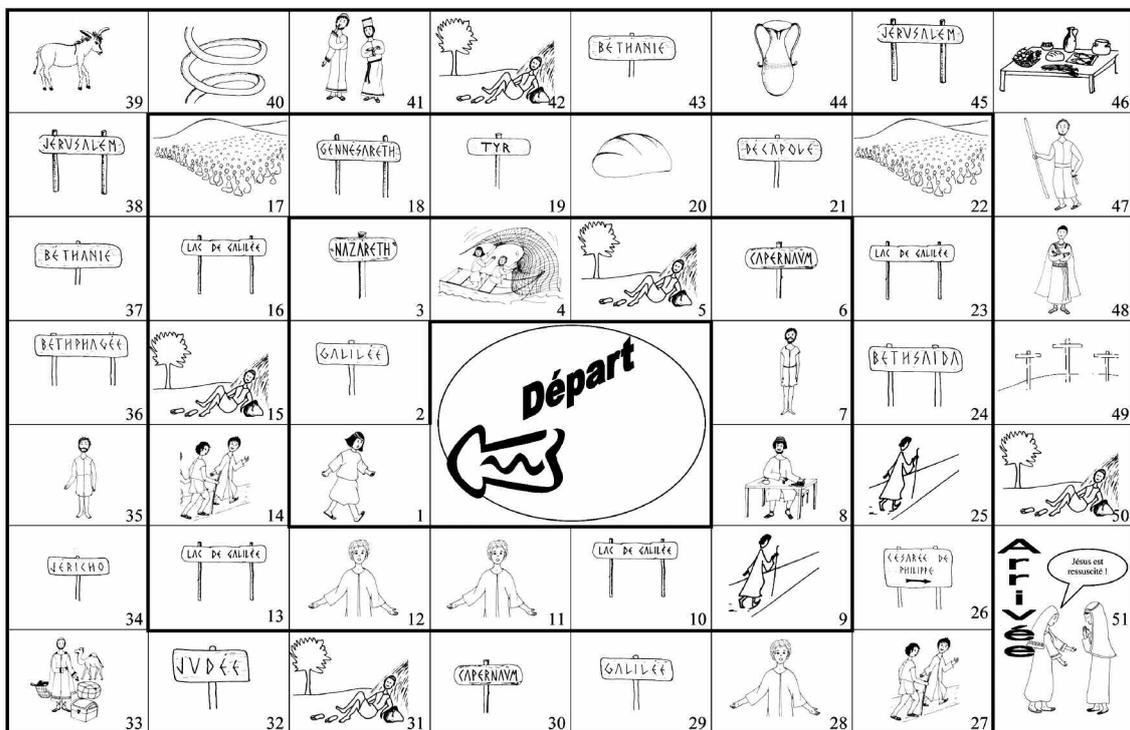
1. Mc 1 - Un messager prépare le chemin, Jean Baptiste annonce Jésus et Jésus parle du Royaume de Dieu et appelle des disciples pour l'accompagner : **Reproduire un mime**. Un 1<sup>er</sup> membre de l'équipe imagine un mime (ou mime un sujet donné par l'animateur du jeu). Il le joue devant un 2<sup>nd</sup> qui lui-même le joue devant un 3<sup>ème</sup> membre de la même équipe et ainsi de suite. Quand tous les membres de l'équipe sont passés le 1<sup>er</sup> rejoue devant tous pour comparer les différentes scènes.
2. Galilée.
3. Nazareth.
4. Mc 1,16. *Les disciples pêchaient quand Jésus les a appelés*. Aussi chaque membre de l'équipe a une ficelle fixée autour de la tête (ou la tient dans la bouche). Toutes les ficelles sont reliées ensemble à un seul et même crochet avec lequel il faut **attraper un poisson** muni d'une boucle.
5. C'est le sabbat, jour de repos. **Passer un tour !**
6. Capharnaüm.
7. Mc 2 - *Quatre hommes ont porté l'homme paralysé devant Jésus* : **Porter** à 2 à 4 (selon le nombre) un paralysé (joué par un membre de l'équipe qui s'allonge et ne bouge plus).
8. Mc 2,13 - *Lévi tenait un bureau de taxe* : Pour continuer, il faut **payer !** A l'animateur du jeu d'imaginer selon le lieu où le jeu se déroule, un « tribut ». Par exemple en intérieur, chaque groupe doit trouver les références d'un passage biblique bien connu.
9. *Guérison* : aller à la case 34.

10. Lac de Galilée.
11. Mc 4 - *Jésus raconte des histoires de graines*, (attention à ne pas dire parabole, sinon le rébus de la case suivante sera très facile) : **Réaliser** un collier avec des graines. (selon la saison, avoir prévu assez de graines de melon, pomme, courge... + du fil et une aiguille).
12. Mc 4 - *Jésus apprend beaucoup de choses à la foule et à ses disciples* : **Rébus** (île – rat – compte – dé – pas – rat – bol). Donner la fiche correspondante (Annexe 2) et garder la réponse secrète pour les autres équipes.
13. Lac de Galilée.
14. Mc 6 - *Jésus demande à ses disciples de partir 2 par 2* : **Faire un parcours** donné 2 par 2, cheville droite de l'un attachée à la cheville gauche de l'autre.
15. *C'est le sabbat, jour de repos. Passer un tour !*
16. Lac de Galilée.
17. Mc 6,30 : (Attention à pas dire à quoi correspond cette case, sinon l'épreuve n'en sera pas une) Un membre du groupe doit **dessiner** le moment où Jésus nourrit une grande foule et son équipe doit **deviner** de quoi il s'agit.
18. Génésareth.
19. Tyr.
20. Mc 7,24 - *Une femme dit à Jésus que les enfants et les petits chiens peuvent manger en même temps* : **kim goût**. Chacun dans l'équipe, les yeux bandés, doit goûter et nommer 3 saveurs (prévoir différents aliments à goûter et petites cuillères).
21. Décapole.
22. Mc 8 - *Jésus nourrit une grande foule* : **Manger** une pomme ou tout autre chose suspendu au bout d'un fil sans utiliser les mains.
23. Lac de Galilée.
24. Bethsaïda.
25. **Guérison** : Allez jusqu'à la case 34.
26. Vers Césarée de Philippe.
27. Mc 8,34 - *Jésus dit comment le suivre* : Toute l'équipe sauf un membre a les yeux bandés. Celui qui y voit doit, sans les toucher, faire exécuter ensemble à ceux qui n'y voient pas un parcours.
28. **Texte en désordre à reconstituer** (Mc 9,2-10). Ne rien dire du récit, l'équipe le découvrira dans le texte. Donner le texte en morceaux. (Annexe 3)
29. Galilée.
30. Caphernaüm.
31. *C'est le sabbat, jour de repos. Passez un tour !*
32. Judée.
33. Mc 10,17 - Pour parler de l'entrée dans le Royaume, *Jésus dit* : « est-ce qu'un chameau peut passer par le trou d'une aiguille ?... Pour les hommes, c'est impossible, mais non pour Dieu ! » **Faire passer** tous les membres de l'équipe par un obstacle (sous une chaise ou tout autre chose).
34. Jéricho.
35. Mc 10,46 - *Jésus guérit Bartimée* : 2 par 2, l'un les yeux bandés l'autre pas, traversent un **parcours** sans parler en s'étant mis d'accord sur un code pour communiquer au préalable (en laissant la possibilité de se toucher).
36. Bethphagé.
37. Béthanie.
38. Jérusalem.
39. Mc 11 : **Mimer** l'entrée de Jésus à Jérusalem
40. Mc 12 - *Parabole des vignerons meurtriers* : **Retournez** à la case 5.
41. Mc 12,13 - *Les Pharisiens veulent tendre un piège à Jésus en lui posant une question : que répond Jésus aux pharisiens ?* Donner la feuille prévue (Annexe 4) avec le texte biblique sans la fin.
42. *C'est le sabbat, jour de repos. Passez un tour !*
43. Béthanie.
44. Mc 14,3 - *Une femme verse un flacon de parfum sur le tête de Jésus* : **kim odorat**. **Sentir** différentes odeurs et les **deviner**.
45. Jérusalem.
46. Mc 14,22 - *Jésus partage un dernier repas avec ses disciples* : **Reconstituer** le puzzle. (Annexe 5)
47. Mc 14,50 - *Jésus est arrêté* : **Lire** Mc 14, 43-52. En équipe **dessiner** la réaction des disciples.

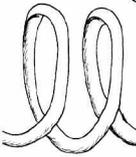
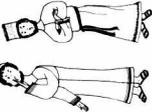
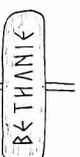
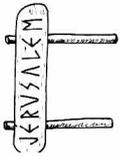
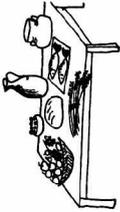
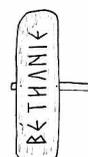
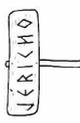
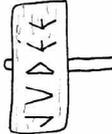
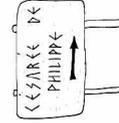
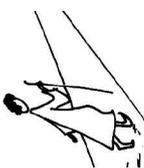
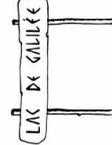
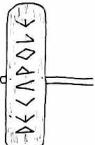
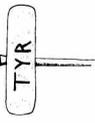
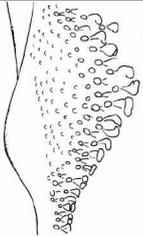
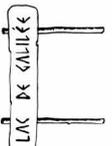
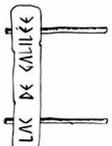
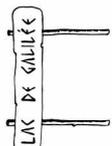
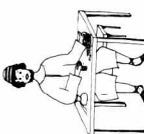
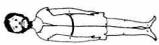
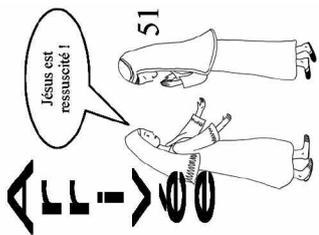
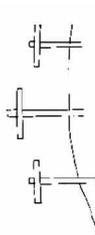
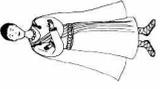
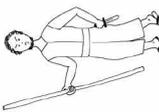


# Jeu de l'oie

## A la suite des disciples



## ANNEXES

39		40		41		42		43		44		45		46																																																																							
38		37		36		35		34		33		32		31		30		29		28		27		26		25		24		23		22		21		20		19		18		17		16		15		14		13		12		11		10		9		8		7		6		5		4		3		2		1		51		50		49		48		47	



Texte à découper par phrase pour qu'il soit remis en ordre.

Six jours après, Jésus prit avec lui Pierre, Jacques et Jean, et les conduisit sur une haute montagne où ils se trouvèrent seuls. Il changea d'aspect devant leurs yeux ;

ses vêtements devinrent d'un blanc si brillant que personne sur toute la terre ne pourrait les blanchir à ce point.

Soudain les trois disciples virent Élie et Moïse qui parlaient avec Jésus.

Pierre dit alors à Jésus : « Maître, il est bon que nous soyons ici. Nous allons dresser trois tentes, une pour toi, une pour Moïse et une pour Élie. »

En fait, il ne savait pas que dire, car ses deux compagnons et lui-même étaient très effrayés.

Un nuage survint et les couvrit de son ombre, et du nuage une voix se fit entendre : « Celui-ci est mon Fils bien-aimé, écoutez-le ! »

Aussitôt, les disciples regardèrent autour d'eux, mais ils ne virent plus personne; Jésus seul était avec eux.

Tandis qu'ils descendaient de la montagne, Jésus leur recommanda de ne raconter à personne ce qu'ils avaient vu, jusqu'à ce que le Fils de l'homme se relève d'entre les morts.

Ils retinrent cette recommandation, mais ils se demandèrent entre eux : « Que veut-il dire par *se relever d'entre les morts* ? »

Imaginez la fin.

On envoya auprès de Jésus quelques Pharisiens et quelques membres du parti d'Hérode pour le prendre au piège par une question.

Ils vinrent lui dire : « Maître, nous savons que tu dis la vérité; tu n'as pas peur de ce que pensent les autres et tu ne tiens pas compte de l'apparence des gens, mais tu enseignes la vérité sur la conduite qui plaît à Dieu. Dis-nous, notre loi permet-elle ou non de payer des impôts à César ? Devons-nous les payer, oui ou non ? »

Mais Jésus savait qu'ils cachaient leur véritable pensée; il leur dit alors : « Pourquoi me tendez-vous un piège ? Apportez-moi une pièce d'argent, je voudrais la voir. »

Ils en apportèrent une, et Jésus leur demanda :

- « Ce visage et ce nom gravés ici, de qui sont-ils ? »

- « De César », lui répondirent-ils.

Alors Jésus leur dit :



Puzzle à découper avant de le donner à l'équipe qui doit le reconstituer.

Que se disent Pilate et Jésus ? L'imprimeur a glissé une voyelle de trop dans les mots !  
Reconstituez le texte.

Jésus est emmené devant Pilate :

2 Celui-ci l'interrogea : « Eas-tau lae raoai daeas Jauaiafas ? » Jésus lui répondit : « Tau lae daias. »

3 Les chefs des prêtres portaient de nombreuses accusations contre Jésus.

4 Alors, Pilate l'interrogea de nouveau : « Nae raéapaoanadas-tau raiaean ? Tau eanataeanadas caoamabaiaean da'aacacauasaaataiaoanas ialas paoarataeanat caoanatarae taoai ! »

5 Mais Jésus ne répondit plus rien, de sorte que Pilate était étonné.

Ce que Jésus dit sur la croix se traduit :

*μον διευ μον*

*διευ πουρθυοι*

*μ ασ τυ*

*αβανδοννε*

L'imprimeur a utilisé des caractères grecs. Voici le code :

<i>α</i>	<i>a</i>	.	<i>ο</i>	<i>o</i>
<i>β</i>	<i>b</i>	.	<i>π</i>	<i>p</i>
<i>δ</i>	<i>d</i>	.	<i>θ</i>	<i>q</i>
<i>ε</i>	<i>e</i>	.	<i>ρ</i>	<i>r</i>
<i>ι</i>	<i>i</i>	.	<i>σ</i>	<i>s</i>
<i>μ</i>	<i>m</i>	.	<i>τ</i>	<i>t</i>
<i>ν</i>	<i>n</i>	.	<i>υ</i>	<i>u</i>