



1
Venir tel que tu es



2
L'honorer comme Seigneur



3
Sa Parole



4
Recevoir son Esprit



5
Aimer ta famille



6
Faire des disciples



7
Vivre le rêve reçu

« Sept fois le juste tombe, et il se relève. »
Proverbes 24.16



RENCONTRE 1
Poser les fondations
Relever l'autel du foyer



RENCONTRE 2
Transmettre aux enfants
La Parole à la maison



RENCONTRE 3
Les familles
Servir & accueillir



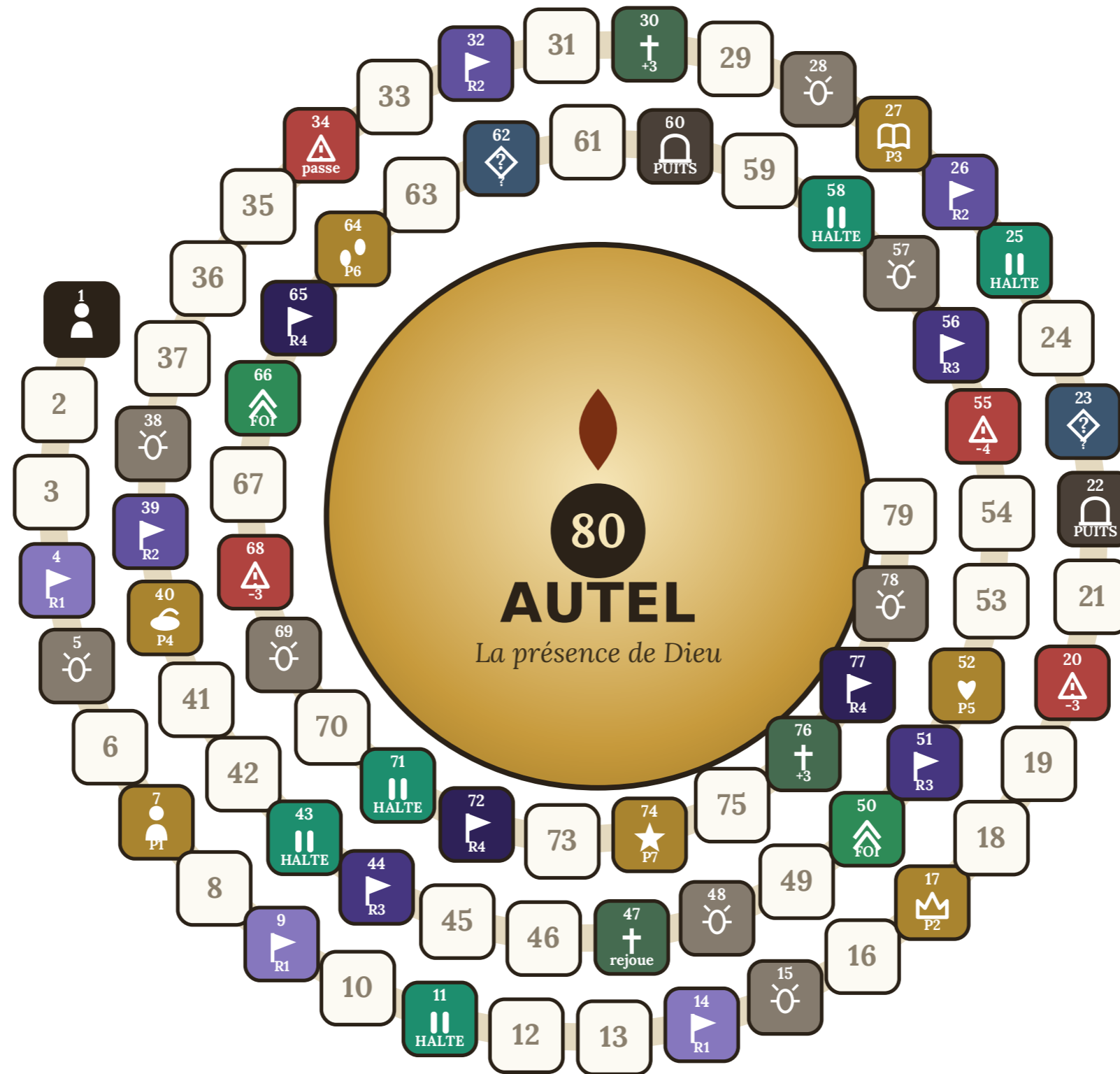
RENCONTRE 4
Faire des disciples
Aller vers l'autre



LE MONDE
Autour de nous
Des personnes à aimer

Légende des cases

- Ordinaire
- Principe (P1-P7)
- Rencontre (R1-R4)
- Halte
- Parasite (souci)
- Piège / chute
- Grâce (Dieu relève)
- Puits (blocage)
- Foi (carte Témoin)
- Carrefour (choix)



Comment jouer

1. Un dé, un pion par joueur (2 à 6). Tous sur le Départ (case 1).
2. À ton tour : lance le dé, avance vers le centre en suivant la spirale.
3. Fais ce que dit ta case (voir la légende).
4. Passe le dé à gauche.

On gagne ENSEMBLE

Le but n'est pas d'arriver le premier, mais que **toute la famille** atteigne l'Autel. Ceux qui arrivent restent encourager et aider les autres (carte Témoin, prière). À chaque chute, on se relève — on ne raye personne.

Rappel des positions

Principes : 7 · 17 · 27 · 40 · 52 · 64 · 74
Rencontres R1 : 4 · 9 · 14 **R2** : 26 · 32 · 39 **R3** : 44 · 51 · 56 **R4** : 65 · 72 · 77
Parasites : 5 · 15 · 28 · 38 · 48 · 57 · 69 · 78 **Haltes** : 11 · 25 · 43 · 58 · 71
Pièges : 20(-3) · 34(passe) · 55(-4) · 68(-3) **Grâces** : 30(+3) · 47(rejoue) · 76(+3)
Puits : 22 · 60 **Foi** : 50 · 66 **Carrefours** : 23 · 62 **Départ** : 1 **Autel** : 80

Les cases spéciales — que faire ?

Halte : temps d'arrêt (lecture + question + prière). **Parasite** : nomme ton souci, remets-le au Seigneur, avance de 1.
Piège/chute : applique l'effet, puis une courte prière. **Grâce** : Dieu te relève (+3 ou rejoue).
Puits : bloqué — sors avec un 6, l'aide d'un joueur, ou « Seigneur, sauve-moi ! ». **Foi** : reçois une carte Témoin (libère un joueur d'un puits). **Carrefour** : choisis le long chemin (sûr) ou la traverse (court, risqué).