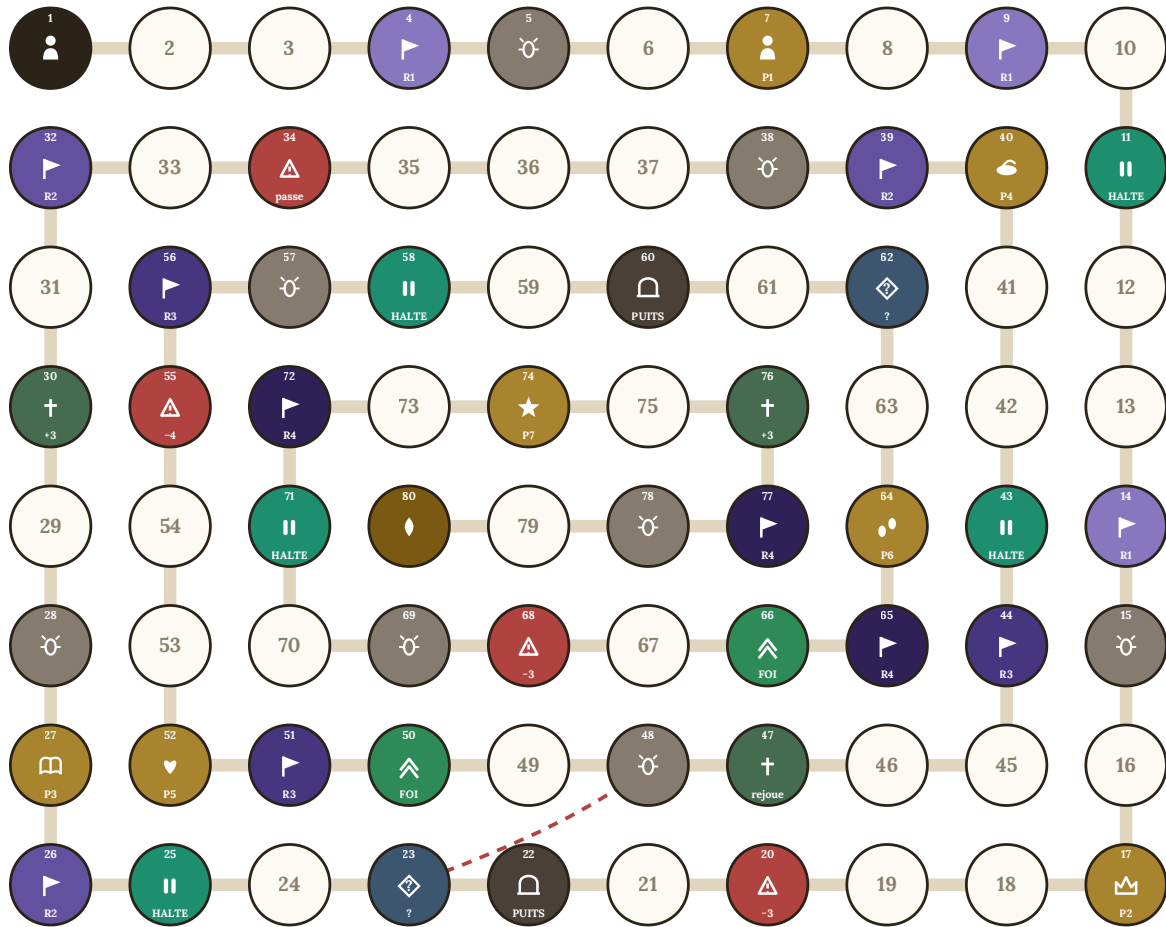


# Le grand jeu de la marche vers l'Autel

Spirale de 80 cases, du Départ (1) à l'Autel au centre (80) – 7 principes, 12 étapes des 4 rencontres (4 couleurs), 8 parasites à remettre à Dieu, des haltes, des puits, la foi qui donne une carte Témoin, et le relèvement. **On gagne tous ensemble.**



- Principe
- Étapes R1→R4 (du clair au foncé = la progression)
- Parasite (à remettre au Seigneur)
- Piège
- Grâce
- Halte
- Puits
- Foi (carte Témoin)
- Carrefour
- Départ
- Autel (centre)

# Les règles du jeu

## 1 • Préparation

1. Imprime la page 1 (le plateau).
2. Un **dé** et un **pion par joueur** (bouton, caillou). 2 à 6 joueurs.
3. Tous les pions sur la **case 1**.

## 2 • Ton tour

1. Lance le dé.
2. Avance ton pion vers le centre, en suivant la spirale.
3. Fais **ce que dit ta case** (ci-dessous).
4. Passe le dé à gauche.

## 3 • Chaque case : son sens, ton action

- **Beige** – un pas ordinaire. → Rien, tu attends ton tour.
- **Principe** – un des 7 principes. → Lis-le tout haut et dis **une phrase** pour le vivre.
- **Étape (R1→R4)** – un pas d'une des 4 rencontres (couleur du clair au foncé = la progression). → Fais/dis **une** étape de cette rencontre (liste ci-contre).
- **Parasite** – un souci, une inquiétude qui s'accroche. → **Nomme-le** et **remets-le au Seigneur** : « Je te le confie. » Tu repars allégé – **avance de 1**.
- **Halte** – un temps d'arrêt avec Dieu. → Lance le dé (1-6) et fais le **trio** (lecture + question + prière) de ce numéro.
- **Piège / chute** – une chute. → Effet écrit : **-3, passe, -4**. Puis une courte prière.
- **Grâce** – Dieu te relève. → **+3 · rejoue**.
- **Puits** – tu tombes, bloqué. → voir « Les puits ».
- **Foi** – la confiance qui rend capable d'aider. → Tu reçois une **carte Témoin** (voir « La Foi »).
- **Carrefour** – un choix. → voir « Le carrefour ».
- **Départ** / ● **Autel** – le début / le but (au centre).

## Les 12 étapes des 4 rencontres

### Rencontre 1 – Poser les fondations de l'autel :

1. Fixe une heure de prière en famille.
2. Pardonne : dépose une blessure.
3. Dis à Dieu : « Me voici ».

### Rencontre 2 – Transmettre aux enfants :

1. Lis un verset avec un enfant.
2. Apprenez un verset par cœur ensemble.
3. Bénis un enfant : une main, un mot.

### Rencontre 3 – L'Oikos : servir & accueillir :

1. Nomme ton Oikos : 5 personnes proches.
2. Rends un service à quelqu'un cette semaine.
3. Invite quelqu'un à la maison.

### Rencontre 4 – Faire des disciples :

1. Témoigne : raconte une chose que Dieu a faite.
2. Dis à un ami : « Viens voir ».
3. Fais un pas vers quelqu'un à accompagner.

## Les puits (22 & 60)

Tu tombes : tu ne bouges plus. Tu sors de **4 façons** :

- tu fais un **6** ;
- un joueur tombe dans le même puits (il te remplace) ;
- une carte Grâce / la prière de la famille ;
- **le plus sûr** – dis « **Seigneur, sauve-moi !** » : relevé au prochain tour, sans condition.

## Le carrefour

Au **carrefour** (23 ou 62), tu choisis : le **long chemin** (sûr), ou le **chemin de traverse** – sauter vers la case 48, mais **recule d'abord de 2** (le doute). Plus court, plus risqué.

## La Foi & la carte Témoin

Sur une case **Foi** (50 ou 66), tu reçois une **carte Témoin**. À tout moment, tu peux l'**offrir à un autre joueur** pour le **sortir d'un puits** ou lui faire **avancer de 2**. La foi ne te fait pas gagner seul – elle te rend capable d'**aider**.

## Haltes – Lectures / Questions / Prières

### Lectures

1. « Il rétablit l'autel de l'Éternel, qui avait été renversé. » – 1 Rois 18.30
2. « Ô Dieu, crée en moi un cœur pur. » – Psaume 51.12
3. « L'Éternel est mon berger : je ne manquerai de rien. » – Psaume 23.1
4. « Venez à moi, vous tous qui êtes fatigués et chargés. » – Matthieu 11.28
5. « Ta parole est une lampe à mes pieds. » – Psaume 119.105
6. « Que celui qui a soif vienne prendre de l'eau de la vie. » – Apocalypse 22.17

### Questions

1. Où, cette semaine, ton autel est-il un peu éteint ?
2. À qui dois-tu pardonner – ou demander pardon ?
3. Qu'est-ce qui prend, en ce moment, la place de Dieu dans ton cœur ?
4. Quand as-tu senti Dieu proche pour la dernière fois ?
5. Vers qui Dieu t'envoie-t-il cette semaine ?
6. Quelle habitude veux-tu rallumer pour te rapprocher de Dieu ?

### Prières

1. Dis merci à Dieu pour trois choses.
2. Confie-lui une chose qui t'inquiète.
3. Prie pour une personne de ta famille, par son nom.
4. Demande-lui son Esprit pour cette semaine.
5. Demande pardon pour une chose précise.
6. Demande-lui de t'envoyer vers quelqu'un.

## La règle d'or

À chaque chute, on se relève. On ne raye personne.

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

## On gagne ENSEMBLE

Il n'y a pas de « premier ». **On gagne tous ensemble** le jour où chaque pion a atteint l'Autel. Ceux qui arrivent **encouragent et aident** (carte Témoin, prière) ceux qui marchent encore. Personne ne marche seul ; personne n'est laissé derrière.

## Note pour l'accompagnateur

Le jeu sert la **rencontre avec Dieu**, jamais l'inverse. Ne courez pas : ralentissez sur les haltes, laissez le silence, accueillez ce qui se dit. Le but n'est pas de finir vite, mais de **marcher ensemble** vers l'Autel.

## Variante « tout-petits » (3-5 ans)

On garde seulement l'essentiel : avance avec le dé. Sur une case **dorée** : dis « merci mon Dieu ». Sur une case **teal (Halte)** : un petit temps de prière-câlin (10 secondes). Sur toutes les autres cases : on avance simplement. On gagne **tous ensemble** à l'Autel.

## Les 7 principes

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.