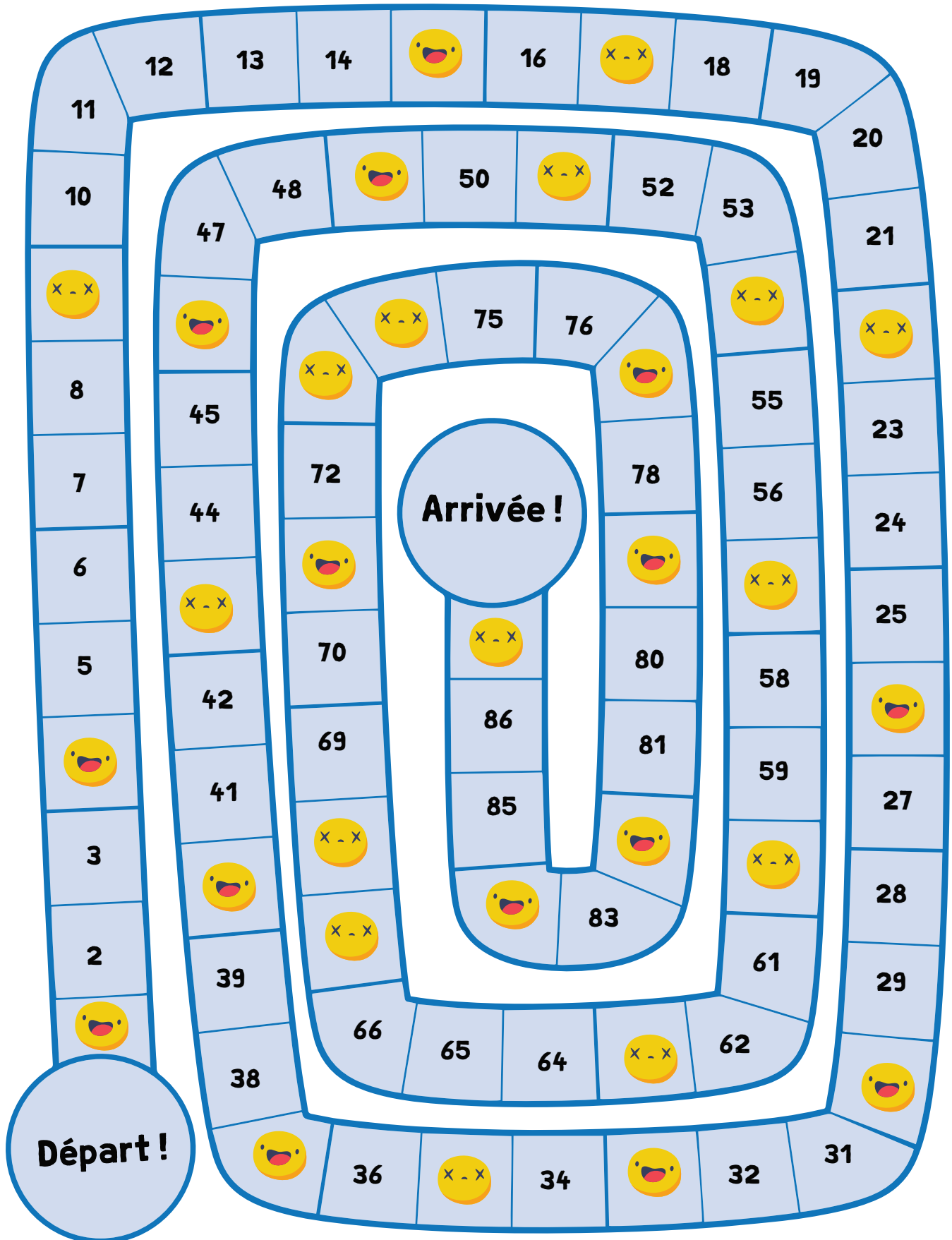


Les Commandements

Les 10 règles du jeu de Dieu

Dieu veut que tu sois heureux. Et il veut aussi que les autres soient heureux.
C'est pour cette raison que Dieu nous a donné les Dix Commandements. Ils sont là pour nous aider, comme des règles du jeu.





Les Commandements



Règles du jeu :

- Il faut un dé, ainsi qu'un pion par joueur.
- Les joueurs placent chacun leur pion sur la case départ.
- Le joueur le plus jeune commence.
- À son tour de jeu, chaque joueur lance le dé. Le chiffre obtenu indique de combien de cases le joueur doit se déplacer.
- Lorsqu'un joueur arrive sur une case avec un smiley (case « action »), il se rapporte aux instructions et effectue l'action indiquée.
- Le joueur qui obtient un 6 peut rejouer immédiatement.
- Pour atteindre la case « arrivée », il faut faire le chiffre exact. Au cas où le chiffre indiqué par le dé soit supérieur au nombre de cases qu'il reste à parcourir, le joueur reste sur sa case et attend le tour suivant !
- La première personne à rejoindre l'arrivée a gagné !

Cases « actions » :

Départ : Découvre les 10 règles de Dieu pour ta vie. Tu vas voir : la route est belle !

1. Il y a plein de choses que tu aimes faire. Mais Dieu est le premier dans ton cœur. Personne n'est plus important que lui. Relance le dé !
4. Tu trouves un portefeuille dans la cour de récréation. Tu l'apportes au secrétariat de l'école. Très bien ! Avance de trois cases.
9. Tu as encore oublié d'éteindre la lumière dans ta chambre. Recule d'autant de cases que le joueur suivant avance.
15. Ton grand frère t'explique que, pour le peuple d'Israël, le nom de Dieu est tellement saint qu'on ne le prononce pas. Écoute-le bien ! Lance le dé deux fois, additionne les points et divise le résultat par deux. Arrondis à l'unité supérieure si besoin. Avance d'autant de cases.
17. Le commandement du repos dominical ne s'applique pas à certaines professions nécessaires à la vie de la société. Mais comme tu n'es ni médecin urgentiste ni policier et que tu as reculé le moment de faire tes devoirs jusqu'au dimanche, recule toi aussi de 4 cases !
22. Ces dernières semaines, tu te couches avec ton téléphone portable et tu n'as plus le temps de prier. À toi de mieux gérer ton temps ! Passe deux tours.
26. Dieu a donné les Dix Commandements à Moïse pour le peuple d'Israël. Ils ne sont pas là pour interdire ni nous empêcher de faire ce qui nous plaît : au contraire, ils sont là pour nous rendre libres pour faire le bien et vivre heureux ensemble. Avance du même nombre de cases que celui que tu as parcouru pour parvenir ici.
30. Tes parents prennent soin de tes grands-parents avec amour. Toi aussi, tu veux penser aux personnes âgées. Choisis deux joueurs et fais-les avancer chacun de deux cases.
33. Pour être à l'heure à la messe, tu te lèves tout seul. Relance le dé !
35. Tu n'as pas envie de parler à ta grand-mère et tu ne réponds pas au téléphone quand tu vois son numéro s'afficher sur l'écran. Recule de 4 cases.
37. Parfois, ton papa ne passe pas assez de temps en famille. Au lieu de le blâmer, tu le remercies de toujours prendre soin de toi. Échange ton pion avec celui du joueur le plus proche de l'arrivée.
40. Dieu révèle son nom à Moïse à travers le buisson ardent. C'est Yahvé, « Je suis » (ce qui signifie « Je suis là pour toi. »). Grâce à ce message de Dieu, tous les joueurs avancent de 3 cases.
43. Au cours d'une dispute, tu frappes un camarade de classe. Tu ne peux pas faire ça ! Retourne à la case départ !
46. Tu prends la défense d'une fille de ta classe qui est victime de harcèlement. Pour cet acte plein de courage, tu peux lancer à nouveau le dé !
49. L'animateur de ton groupe de caté t'explique que Dieu a créé l'homme libre. Mais même la liberté a besoin de règles : ce sont les Dix Commandements. Bien noté ! Avance de 3 cases.
51. Avec tes amis, tu jettes des pierres sur le chien de ton voisin depuis ton balcon. Pauvre chien ! Un joueur au choix peut reculer ton pion d'autant de cases qu'il le souhaite.
54. Tu t'es disputé avec un ami et tu ne veux plus lui parler. Passe un tour et médite sur la phrase suivante : « La fidélité nécessite de l'entraînement. »
57. Tu as emprunté le stylo de ta sœur et, sans faire exprès, tu l'as cassé, mais tu lui caches la vérité. Lance à nouveau le dé et recule du nombre de cases indiqué.
60. Tu n'as pas fait tes devoirs. Mais tu dis à ton professeur que tu n'as pas compris. Passe un tour pour finir tes devoirs.
63. Tu joues à cache-cache et tu montres la cachette d'un de tes amis ! Non ! Excuse-toi et saute un tour.
67. Tu dis du mal du chauffeur de bus car ton bus scolaire est en retard presque chaque jour. Pour ne pas juger trop vite les gens, mets-toi à la place d'un autre en échangeant ton pion avec celui du joueur le plus éloigné.
68. Tu es jaloux de ta sœur qui a une nouvelle montre. Un joueur peut te reculer d'autant de cases qu'il le souhaite.
71. Tu partages ton chocolat avec tes frères et sœurs. Il a meilleur goût ainsi. Déplace le pion du joueur de ton choix de trois cases, vers l'avant ou vers l'arrière, comme tu veux !
73. Tes parents te donnent deux euros pour la quête et, en secret, tu gardes l'argent pour toi. Retourne à la case départ.
74. Tu as une bonne note à l'école et tu te vantes en clamant que ce test était trop facile pour toi. Ne sois pas un frimeur ! Recule de 5 cases.
77. Tu as peint un tableau pour une personne âgée et malade. Tu as illuminé sa journée ! Tu peux relancer le dé.
79. Un de tes camarades de classe ne parle pas bien le français. Il t'ennuie mais tu l'écoutes toujours patiemment. Lance trois fois le dé et déplace-toi du nombre de cases le plus élevé.
82. Pendant la prière du soir, tu pries pour les personnes qui rencontrent des problèmes. Lance une première fois le dé et recule du nombre de cases indiqué. Puis lance à nouveau le dé et avance du nombre de cases indiqué.
84. Tu motives tes parents pour faire un pèlerinage en famille. Quelle bonne idée ! Avance de 4 cases d'un coup !
87. Le pneu de ton vélo a crevé mais aucun passant ne propose de t'aider. Si tu es le premier à arriver sur cette case, tu dois attendre pour continuer qu'un joueur soit à moins de 4 cases.

Arrivée : Le prochain défi va certainement bientôt arriver...
Mais déjà, si tu es arrivé le premier, tu as gagné ! BRAVO !