

LE TOUR DU MONDE DES TÉMOINS DE L'ESPÉRANCE

LA RÉGLE DU JEU



OPM
ENFANCE MISSIONNAIRE

BIENVENUE,
AVENTURIERS DE
L'ESPÉRANCE !

 **NOMBRE DE JOUEURS** : 4 À 6 JOUEURS
OU EN ÉQUIPE !

 **DURÉE DU JEU** : ENVIRON 45 MINUTES

 **BUT DU JEU** : DÉCOUVRIR LES 6 TÉMOINS
D'ESPÉRANCE À TRAVERS LE MONDE ET
COMPLÉTER LEUR CARTE D'IDENTITÉ.

MATÉRIEL

- ◆ UN PLATEAU DE JEU REPRÉSENTANT LES 5 CONTINENTS AVEC LES TÉMOINS D'ESPÉRANCE.
- ◆ DES CARTES "ESPÉRANCE" AVEC DES MOTS-CLÉS.
- ◆ DES CARTES D'IDENTITÉ VIERGES POUR CHAQUE TÉMOIN.
- ◆ UNE FICHE RESSOURCES (BD, VIDÉOS, ARTICLES, ETC.) POUR DÉCOUVRIR CHAQUE TÉMOIN.

DÉROULEMENT DU JEU

- 1 **DÉPART DE FRANCE** : NOUS COMMENÇONS TOUS AVEC PAULINE JARICOT
- 2 **TIRER UNE CARTE "ESPÉRANCE"** : À CHAQUE TOUR, UN JOUEUR TIRE UNE CARTE AU HASARD ET LA LIT À VOIX HAUTE. C'EST L'OCCASION D'UN TEMPS DE RÉFLEXION : TOUS LES JOUEURS PEUVENT RÉAGIR :
 - > QUE SIGNIFIE CE MOT POUR MOI ?
 - > EST-CE QUE JE LE VIS AU QUOTIDIEN ?
 - > CE MOT ME FAIT-IL PENSER À QUELQU'UN OU À UNE EXPÉRIENCE VÉCUE ?
- 3 **VOYAGE VERS UN NOUVEAU CONTINENT** : L'ÉQUIPE AVANCE VERS UN NOUVEAU TÉMOIN D'ESPÉRANCE.
- 4 **DÉCOUVERTE DU TÉMOIN** : NOUS LISONS, REGARDONS OU ÉCOUTONS TOUS ENSEMBLE LA RESSOURCE SUR LE TÉMOIN.
- 5 **REMPLIR LA CARTE D'IDENTITÉ** : CHAQUE ENFANT COMPLÈTE LES INFORMATIONS SUR LE TÉMOIN DÉCOUVERT.
- 6 **CONTINUER L'EXPLORATION** : NOUS RÉPÉTONS CES ÉTAPES JUSQU'À CE QUE NOUS AYONS DÉCOUVERT TOUS LES TÉMOINS.

FIN DU JEU

-  **UNE FOIS TOUS LES TÉMOINS DÉCOUVERTS, NOUS FAISONS UN DERNIER TOUR DE TABLE POUR PARTAGER :**
- > QUEL TÉMOIN M'A LE PLUS MARQUÉ ET POURQUOI ?
 - > QUEL MOT-CLÉ D'ESPÉRANCE ME PARLE LE PLUS ?
 - > COMMENT PUIS-JE, MOI AUSSI, ÊTRE UN TÉMOIN D'ESPÉRANCE ?

