

L'APPEL

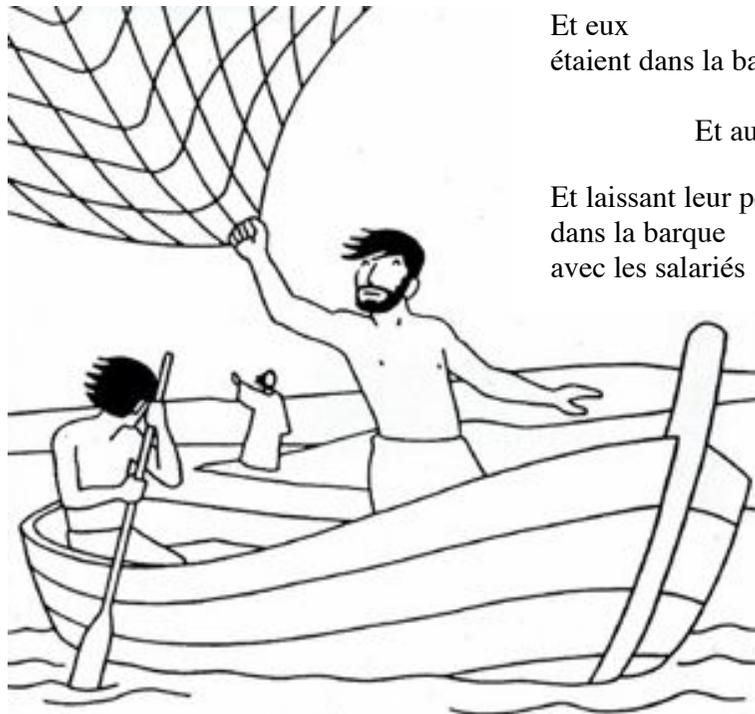
DES

CINQ

Marc 1, 16-20

et

Marc 2, 13-14



Et passant **1, 16**
au bord de la Mer
de Galilée

il a vu Shim`ôn et Andréas le frère
de Shim`ôn

jetant (l'épervier)
dans la mer car ils étaient pêcheurs

Et Yéshoua` leur a dit **17**

Venez derrière moi et je vous ferai devenir
pêcheurs d'hommes

Et aussitôt laissant les filets ils l'ont suivi **18**

Et avançant un peu **1, 19**

il a vu Ya'aqov
(fils) de Zavdaï et Yôchânân son frère

Et eux
étaient dans la barque arrangeant les filets

Et aussitôt il les a appelés **20**

Et laissant leur père Zavdaï
dans la barque ils s'en sont allés
avec les salariés derrière lui



Et il est sorti **2, 13**
de nouveau
au bord de la mer

Et toute la foule
venait auprès de lui et il les enseignait

Et passant, il a vu Lévi **14**
(fils) de Chalphai assis à l'octroi

et il lui dit Suis-moi

Et se levant il l'a suivi



*Il a vu
Shimon*

1



*et Andréas,
le frère de
Shimon*

2



*jetant
l'épervier
dans la mer*

3



*il a vu
Ya'aqov fils
de Zavdaï*

4



*et Yôchânân
son frère*

5



*arrangeant
les filets*

6



*il a vu Lewi
fils de
Chalphai*

7



*assis à
l'octroi*

8

Il faut imprimer cette page en 5 exemplaires pour constituer 5 jeux de 8 cartes (un par joueur prévu). Il est préférable d'utiliser de la carte de 160 g minimum, donc assez rigide. Certaines imprimantes acceptent le 250 g.

L'APPEL DES CINQ

RÈGLE DU JEU : Ce jeu se joue à 2, 3, 4 ou 5 joueurs. L'un des joueurs sert d'arbitre donneur de cartes-passeports (ou 6^{ème} joueur ?). Au début du jeu, chacun prend un pion (petit objet au choix). On joue avec un dé (ou 2 si on veut aller plus vite)

Déroulement du jeu : On tire au sort qui partira le premier. 5 départs possibles en bas du jeu. Le joueur jette le dé et avance d'autant de cases que de points indiqués par le dé. Il s'agit pour chacun de récupérer dans l'ordre (l'arbitre y veille) les 8 cartes-passeports nécessaires pour avoir le droit de se présenter en bas des 6 marches menant à Jésus (Yeshoua'). On circule de case en case dans n'importe quel sens. On avance et on recule selon les besoins. Quand un joueur a réuni les 8 cartes, il se dirige vers la case où on « laisse tout » pour suivre Jésus. L'arbitre vérifie alors les 8 cartes. Et au prochain tour, le joueur commence l'ascension. Pour monter dans la case 1 il faut faire 1 avec le dé ; puis 2, 3, etc... Quand le joueur atteint la case 6, il a gagné. (Si on a décidé d'utiliser 2 dés pour le jeu, la montée n'utilise qu'un seul dé) Pour aller plus vite, des cases « IL A VU » permettent de faire des bonds dans le parcours. Le joueur qui tombe juste sur une de ces cases peut, s'il le désire, sauter sur une autre case « IL A VU » qui le rapproche de la case vers laquelle il se dirige.

VARIANTE : si les joueurs ont mémorisé la Parole en la chantant, on peut décider que l'arbitre demande au joueur qui est muni des 8 cartes de tout chanter..... ou bien on le chante ensemble, c'est mieux !