**Le jeu des 10 lépreux, Luc 17, 11-19** - numéroté

Règles du jeu

1. Tous se placent sur la case 0 des 10 personnes malades de la lèpre. Chacun son tour avance avec le dé et doit s’arrêter sur la case 5. DÉPART, Jésus, Maître, prends pitié de nous, jusqu’à ce que tous y soient parvenus. (sans reculer).
2. Si le premier (ou un suivant) qui arrive sur cette case trouve un autre récit de la Bible où quelqu’un crie « Prends pitié », ou s’il connaît un chant qui fait cette prière, tous peuvent avancer sur la case 5. départ. On peut alors chanter un « Seigneur prends pitié » liturgique.

Puis chacun avance à nouveau individuellement en jetant le dé à tour de rôle

 14. Case « Tous sont purifiés » : C’est un poste obligatoire. Si on a trop de points pour arriver pile dessus, on recule. Le premier qui arrive pile dessus fait avancer tous les autres sur cette case.

19 Case Quand tu es purifié, que fais-tu ? : On s’y arrête même si on a plus de points. Si le joueur décide d’obéir à la consigne de Jésus, d’aller se montrer aux prêtres, à Jérusalem, il continue sur la case 20 dans cette direction. S’il décide d’aller dire merci à Jésus (Rendre Gloire à Dieu), il suit l’autre chemin, case 28.

24 Il peut changer d’avis et revenir alors en arrière pour rebrousser chemin en direction du village case 19 puis 28

33 Case « Où sont les 9 autres ? » Selon ce que le joueur répond, tous avancent ou reculent d’une case.

36 Case « Lève-toi ! ». Le joueur qui tombe pile dessus va directement à la case 39 ARRIVÉE : « Ta foi t’a sauvé »

****