

Jeu : La parabole du semeur (Matthieu 13, 3-8)

Pièces jointes : 1 carton à imprimer + un document à imprimer avec 1 jeu de 30 cartes-outils à découper et 1 jeu de 27 cartes-questions à découper.

Se procurer : 1 dé, des pions (un par personne), une centaine de graines (haricots, riz, pois-chiches, coquillettes...)

Chacun avance avec le dé (une graine est donnée au départ) :

- Sur les divers terrains, **cailloux, épines ou bonne terre**, pour continuer, il faut tirer la carte-outil correspondante, ou le **Jésus Jardinier**, qui est un outil universel. Mais on peut avoir la **Sécheresse** qui fait ralentir (un passe-tour), le **Malin** qui peut semer des ronces et il faudra le **Sécateur**, ou les **Oiseaux** qui viennent manger une graine. Par contre l'**Arrosoir** est bienvenu pour doper les plantes et faire avancer de trois cases, quand on le veut. Les cartes inutiles se gardent pour plus tard. La bonne pioche permet de continuer (remettre la carte sous le paquet) et de recevoir une graine.

- Sur les cases **Questions**, autre paquet, si la réponse est bonne, on reçoit une graine. Il s'agit d'accumuler des graines, le plus largement possible, soit parce qu'on les reçoit sur des cases ou avec des cartes « Recevez une graine de plus », soit parce qu'on a trouvé la bonne réponse aux questions, ou que l'on s'est tiré d'une situation de terrain (cailloux, ronces, bonne terre).

Quand on prend une carte-outil on l'exécute tout de suite ou que on la garde pour plus tard, puis on joue le dé pour faire avancer le pion.

30 Cartes-outils :

4 cartes **Recevez une nouvelle graine**

4 cartes **Arrosoir** : avancer de 3 cases (car l'eau fait grandir la plante)

4 cartes **Jésus Jardinier** : peut tout faire comme un joker : râteau, bêche, sécateur, chasser le Malin (mais pas chasser les oiseaux ou arrêter la sécheresse !)

2 cartes **Malin** (le diable) : semeur de ronces, il exige le sécateur !

4 cartes **Oiseaux** : ils mangent une graine que vous perdez

4 cartes **Râteau** : pour enlever les cailloux

4 cartes **Sécateur** : pour couper les ronces

4 cartes **Bêche** : pour travailler la bonne terre

25 Cartes Questions (remettre une carte utilisée en-dessous du paquet)

38 Cases :

Départ, : au début recevez une graine

Sécheresse : sur le chemin de la parabole -> passe-tour.

Cailloux -> carte râteau (enlever les péchés)

Ronces -> carte sécateur (enlever les mauvais sentiments)

Bonne terre -> carte bêche

Questions : piocher une question dans le paquet. Une réponse juste vaut une graine.

But : Il faut que tous les joueurs parviennent au centre du jardin, au puits.

Le 1° reçoit 4 graines, le 2° trois, le 3° deux et le quatrième 1 seule.

Le décompte des graines donne le gagnant. Celui qui est arrivé premier n'est donc pas forcément le premier !