

DÉPART

- MIME
إيماء
- DESSIN
رسم
- MOTS INTERDITS
الكلمات الممنوعة
- QUESTIONS
أسئلة
- MESSAGES CODÉS
رسائل مُرمّزة
- DÉFIS



"الزهرة الأبدية"

JEU SPIRITUEL

"LA FLEUR ÉTERNELLE"

2014
RALLYE LOUVETTE

2^{ÈME} DÉFI

مشافة لبنان
www.scoutsduliban.org



RÈGLES DU JEU

LE PLATEAU REPRÉSENTE UNE FLEUR À 4 PÉTALES.
LE JEU PEUT ÊTRE JOUÉ PAR 2 À 6 ÉQUIPES.
CHAQUE ÉQUIPE REÇOIT UN PION. À SON TOUR, UNE LOUVETTE LANCE LE DÉ ET AVANCE LE PION DE SON ÉQUIPE D'AUTANT DE POINTS QUE LE CHIFFRE OBTENU AU DÉ.

IL EXISTE 5 TYPES D'ÉPREUVES :

- **"MIME"** consiste à faire deviner un mot ou une expression en utilisant des gestes et sans pouvoir parler.
- **"DESSIN"** consiste à faire deviner un mot ou une expression par simples dessins.
- **"MOTS INTERDITS"** consiste à faire deviner un mot sans utiliser les mots défendus indiqués sur la carte.
- **"QUESTIONS"** consiste à donner une bonne réponse à une interrogation.
- **"MESSAGES CODES"** consiste à résoudre les codes afin de trouver un message.

L'équipe qui réussit une épreuve rejette le dé, quitte à ne pas jouer plus de deux fois de suite.

A chaque fois qu'une équipe tombe sur l'un des cercles rouges, un défi entre toutes les équipes est lancé. L'équipe gagnante lancera le dé et prendra le tour. La victoire est assurée lorsqu'une équipe retourne à la case Départ.

لوحة اللعب هي كناية عن زهرة بـ ٤ أوراق .
فريقين لستة فرق فين يلعبوا اللعبة.

كل فريق يختار حجر . بدورها كل مجموعة بتكتب الزهر وتقرئ حجر فريقها على العدد المبين على الزهر.

هأنواع مراحل:

- **"إنشاء"** : تحذير كلمة أو عبارة بواسطة الحركات ودون الكلام.
- **"رسم"** : تحذير كلمة أو عبارة بواسطة رسمة سهلة.

• **"الكلمات المبنوعة"** : تحذير كلمة من دون استعمال الكلمات المبينة على البطاقة.

• **"أسئلة"** : إجابة على سؤال معين.

• **"رسائل مُرمّزة"** : حل الرموز لإكتشاف الرسالة.

الفريق يلي يربح المرحلة يلعب مرّة ثانية. على أنو ما يلعب أكثر من مرتين متتاليتين. كل مرة يتوصل فريق على دائرة حمراء، كل الفرق يتواجها بخدي. والفريق يلي يربح التحدي يتصير دورهم. الفريق يلي يربح أول واحد على نقطة الإنطلاق يربح اللعبة.

HISTOIRE

ET LA QUÊTE COMMENCE.....

RAVINA S'EN VA VERS LES TRIBUS VOISINES AFIN DE DEMANDER LEUR AIDE SA MISSION DE RENDRE LA VIE À SON VILLAGE NE FAIT QUE COMMENCER...

LA VOILÀ ARRIVÉE CHEZ UNE TRIBU SURNOMMÉE AVANA, CE QUI SIGNIFIE FLEUR ÉTERNELLE. ELLE Y RENCONTRE ASHA DONT LE NOM SIGNIFIE ESPoir. CETTE DERNIÈRE LUI DIT QU'AVAN DE SAUVER SON VILLAGE IL FAUT RAVIVER L'ESPOIR ET LA FOI EN NOTRE SEIGNEUR ET IL FAUT PRIER LE TOUT PUISSANT.

ET POUR L'AIDER ELLE LUI PROPOSE DE JOUER UN JEU QUI LUI RAPPELLERA LES PLUS IMPORTANTS ÉPISODES DE LA VIE DE JÉSUS ET DE SAINT FRANÇOIS ET D'AUTRES INFORMATIONS SPIRITUELLES QUI POURRAIENT LUI ÊTRE UTILES.

والبحث بلش...

راحت "رافينا" عند العشائر المجاورة تنطبد من المساعدة... فُهّنة ردّ الحياة على ضيعتها بلشت...

وصلت "رافينا" عند عشيرة "آيانا"، يعني "الحياة الأبدية" وتعرّفت على "أشا" يلي إسمها يعني "الأمل" واختها هذه الأخيرة أنو كرمال تخليص ضيعتها يجبت إعادة إحياء، الأمل والإيمان بالربّ القادر على كل شيء، والصلاة.

وكرمال تساعدنا بتعرض عليها لعبة بتذكرها بأهمّ مراحل حياة المسيح والقديس فرنسيس وغير معلومات دينية مفيدة.