

BIBLE IT !...

5 MANCHES. L'ÉQUIPE QUI A LE PLUS DE POINTS GAGNE !

RÈGLES DU JEU



INCONTOURNABLE POUR APPROFONDIR
SES CONNAISSANCES SUR

LA BIBLE

ET À SE TORDRE DE RIRE...

EN GROUPES D'AMIS OU EN FAMILLE,
CE JEU INTERGÉNÉRATIONNEL
EST TOUT SIMPLEMENT HILARANT !

UNE MANIÈRE LUDIQUE D'ABORDER
UN SUJET À LA PÉDAGOGIE SOUVENT AUSTÈRE.

C'EST PARTI !



RÈGLES DU JEU
ET EXPLICATIONS
DISPONIBLES SUR
WWW.JEU-BIBLE-IT.COM



BUT DU JEU

FAIRE DEVINER PAR DIFFÉRENTS MOYENS,
PARLÉS ET MIMÉS, EN UN TEMPS DONNÉ,
DES MOTS ET DES CONCEPTS
DU LEXIQUE DE LA BIBLE.

BIBLE IT !...

SE JOUE À AUTANT D'ÉQUIPES QUE L'ON VEUT.
ET AUTANT DE JOUEURS QUE L'ON VEUT
PAR ÉQUIPE.

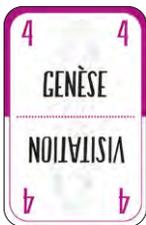
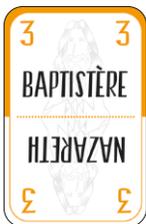
- EN FAMILLE OU ENTRE AMIS:
GÉNÉRALEMENT PAR ÉQUIPE DE 2
- EN GROUPES : PAS DE LIMITE.



COMPOSITION DU JEU

5 PILES DE CARTES :

- VERTES : NOMS & MOTS, NIVEAU FACILE (40 CARTES)
- ORANGES : NOMS & MOTS, NIVEAU DIFFICILE (40 CARTES)
- BLEUES : CONCEPTS, NIVEAU FACILE (30 CARTES)
- MAUVES : CONCEPTS, NIVEAU DIFFICILE (30 CARTES)
- ROUGES : LES PARABOLES, NIVEAU DIFFICILE (18 CARTES)



+ UN SABLIER DE
1 MINUTE



DÉROULEMENT DU JEU

CHAQUE ÉQUIPE SE DIVISE EN 2
ET SE PLACE L'UNE EN FACE DE L'AUTRE.

OPTION A : PAR NIVEAU

LES CARTES SONT DIVISÉES EN 2 CATÉGORIES,
NIVEAU FACILE ET NIVEAU DIFFICILE.

POUR LE NIVEAU FACILE, ON PRENDRA
LES TAS DE CARTES VERTES ET BLEUES,
ET ON LES MÉLANGERA CORRECTEMENT
POUR FORMER UNE PILE AU CENTRE DU JEU.

OPTION B : TOUS NIVEAUX CONFONDUS

DANS CE CAS, ON MÉLANGERA LES 5 COULEURS
DE CARTES ENSEMBLE CORRECTEMENT POUR
FORMER UNE PILE AU CENTRE DU JEU.

AVANT DE COMMENCER,
ON DÉTERMINE LE NOMBRE DE CARTES TOTALES
AVEC LESQUELLES NOUS VOULONS JOUER
ET ON EN SÉLECTIONNE CE NOMBRE
POUR FORMER LA PILE CENTRALE.

CE NOMBRE DE CARTES DÉTERMINE LE TEMPS
QUE DURERA CHAQUE MANCHE.

LA PARTIE SE DÉROULE EN 3, 4 OU 5 MANCHES,
EN FONCTION DU TEMPS DISPONIBLE.

ON PEUT PASSER AUTANT DE CARTES
QUE L'ON VEUT À CHAQUE TOUR.

1 CÉTOIKIPARLE

UN DES MEMBRES DE L'ÉQUIPE QUI COMMENCE PREND
LA PREMIÈRE CARTE DE LA PILE ET RETOURNE
LE SABLIER. IL A 1 MINUTE POUR FAIRE DEVINER
À SON(S)S) COÉQUIPIER(S) LE MAXIMUM DE MOTS
DE LA PILE EN PARLANT MAIS SANS JAMAIS DIRE
LE MOT DE LA CARTE NI UN MOT DE LA MÊME FAMILLE
(EX : BAPTÈME / BAPTISÉ...) SINON LA CARTE
NE COMPTE PAS ET EST REMISE SOUS LE TAS CENTRAL.

SI UN JOUEUR N'ARRIVE PAS À FAIRE DEVINER UN MOT,
IL REMET LA CARTE SOUS LA PILE ET PREND LA CARTE
SUIVANTE.

UNE FOIS LE TEMPS ÉCOULÉ, L'ÉQUIPE SUIVANTE
PREND LE RELAIS POUR 1 MINUTE ET AINSI DE SUITE.

À LA FIN DE LA MANCHE, LORSQUE TOUTES LES CARTES
ONT ÉTÉ DEVINÉES, CHAQUE ÉQUIPE COMPTE LE TOTAL
DE POINTS INSCRITS SUR CHACUNE DES CARTES QU'ELLE A
GAGNÉES PUIS NOTE LE TOTAL SUR UNE FEUILLE DE POINTS.

2 TUDIKINMO

MÊME PROCÉDÉ QUE LORS DE LA
MANCHE PRÉCÉDENTE, SEULEMENT
LE COÉQUIPIER NE PEUT DIRE QU'UN
SEUL MOT POUR FAIRE DEVINER LA
CARTE. S'IL EN DIT PLUS, IL DOIT
REPOSER LA CARTE SOUS LE PAQUET
CENTRAL ET PRENDRE LA SUIVANTE.

3 CÉTOIKIBOUGE

MÊME PROCÉDÉ QUE LORS DE LA
MANCHE PRÉCÉDENTE MAIS EN
UTILISANT UNIQUEMENT LES GESTES
POUR FAIRE DEVINER LA CARTE.
S'IL PARLE, IL DOIT REPOSER LA
CARTE SOUS LE PAQUET CENTRAL
ET PRENDRE LA SUIVANTE.

4 TUPRENIAPOZ

MÊME PROCÉDÉ QUE LORS DE LA MANCHE
PRÉCÉDENTE MAIS EN PRENANT LA PAUSE
D'UN SEUL GESTE POUR FAIRE DEVINER LA
CARTE. S'IL MULTIPLIE LES GESTES, IL DOIT
REPOSER LA CARTE SOUS LE PAQUET CENTRAL
ET PRENDRE LA SUIVANTE.

5 CÉTOIKIPAIN

MÊME PROCÉDÉ QUE LORS DE LA MANCHE PRÉCÉDENTE
MAIS EN S'AIDANT D'UN TABLEAU OU D'UNE FEUILLE DE
PAPIER, DE QUOI ÉCRIRE, POUR FAIRE DEVINER LA CARTE.
AUCUN MOT OU SON NE DOIT ÊTRE PRONONCÉ SOUS PEINE
DE REPOSER LA CARTE SOUS LE PAQUET CENTRAL ET DE
PRENDRE LA SUIVANTE.

À LA FIN DE CETTE DERNIÈRE MANCHE,
L'ÉQUIPE QUI A TOTALISÉ
LE PLUS DE POINTS, GAGNE LA PARTIE !

BIBLE IT !...

Éditions du
Signe

ÉDITIONS DU SIGNE

1 RUE ALFRED KASTLER - BP 98094 - ECKBOLSHEIM

FR - 67038 STRASBOURG CEDEX 2

TÉL : +33 (0) 3 88 78 91 91

EMAIL : INFO@EDITIONSUSIGNE.FR

WWW.EDITIONSUSIGNE.FR



AUTEUR : GÉRALD VALETTE
ILLUSTRATIONS : SAMUEL BUQUET

CONCEPTION GRAPHIQUE :
ANTHONY KINNÉ - DEDIKACE.FR

© ÉDITIONS DU SIGNE - 2021 - 112144
TOUS DROITS RÉSERVÉS - REPRODUCTION INTERDITE
DÉPÔT LÉGAL : 3^E TRIMESTRE 2021
ISBN : 978-2-7468-4184-0
IMPRIMÉ ET FABRIQUÉ EN CHINE