

Jeu : Le bon pèlerin

Durée : 1h 15 min

Matériel :

- Autant de pions que de binômes de joueurs + 1 pion pour le feu rouge
- Un dé
- La fiche déroulement du jeu
- Le plateau de jeu, à imprimer en A3
- Les cartes « arrivée », « certificat » et « feu rouge », à imprimer
- Une crédenciale et son lot de tampons par binôme, à imprimer et à plier comme un carnet



Visée catéchétique :

Les jeunes, avec leur groupe ou en famille, ont souvent déjà fait l'expérience d'une marche avec ce que cela apporte de difficultés et de joies, d'expérience de la rencontre de l'autre et du Tout Autre. Par ce jeu ils découvriront que d'autres avant eux ont fait cette expérience et ont marqué certains lieux. Ils pourront relire une expérience de marche et découvrir des lieux de pèlerinage.

But du jeu :

Être le 1^{er} binôme à remplir sa crédenciale et à retrouver le « chancelier des pèlerins » pour recevoir le certificat du pèlerin.

1^{er} temps : Jouer

Au cours de ses déplacements sur le plateau, chacun des binômes devra visiter tous les hauts lieux de pèlerinage en France et y recevoir un tampon pour sa crédenciale. Une fois la crédenciale complète, il lui faudra retrouver le chancelier dont le bureau peut se trouver dans le presbytère de Notre-Dame de Paris, dans celui de l'abbatiale Sainte-Foy de Conques ou dans celui de Notre-Dame de la Garde à Marseille pour obtenir de lui le certificat du pèlerin.

Préparation du jeu :

Sans être vu des jeunes, l'animateur dispose les cartes "arrivée" dans les cadre rouge, jaune et blanc. Il glisse la carte feu rouge sous l'une de son choix, la carte certificat du pèlerin sous une autre, et rien sous la dernière.

Déroulement de la partie :

Pour déterminer qui commence la partie, chaque binôme tire les dés à son tour. Celui qui fait le plus petit nombre commence, ensuite on joue en respectant le sens des aiguilles d'une montre.

Le 1^{er} binôme lance le dé et avance son pion du même nombre de cases qu'indiqué sur le dé. Les déplacements se font dans tous les sens selon ce que chacun souhaite et il peut y avoir plusieurs pions sur la même case.

Une fois que le binôme a rempli sa crédenciale en récupérant tous les tampons correspondant aux lieux de pèlerinage (on ne peut recevoir qu'un tampon par lieu, il faut donc impérativement passer dans toutes les cases pèlerinage du plateau) il doit aller trouver le "chancelier des pèlerins" pour recevoir le certificat du pèlerin. Pour cela il se dirige vers l'une des cases Notre-Dame de Paris, Sainte-Foy de Conques ou Notre-Dame de la Garde de Marseille et soulève la « carte arrivée ».

- Si rien ne se trouve dessous, dommage le voyage continue.
- S'il s'y trouve un feu rouge, le pion feu rouge avance d'une case sur sa piste.
- S'il y trouve un certificat le binôme a gagné la partie.

Attention : si le pion feu rouge arrive à la fin de son parcours, la partie est terminée, tant pis pour les pèlerins !!

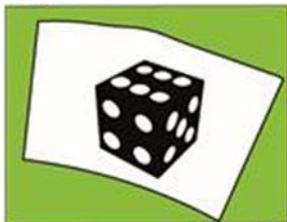
Les cases :



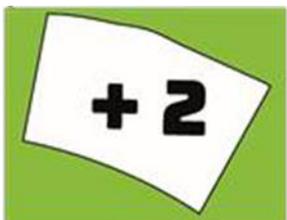
La case pèlerinage : le binôme reçoit le tampon correspondant et le glisse dans sa crédenciale.



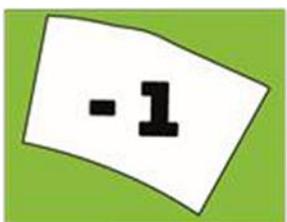
La case verte : le binôme prend à un autre binôme un tampon qu'il ne possède pas encore.



La case dé : le binôme relance le dé.



La case avance : avancer d'autant de cases que le chiffre indiqué dans le sens de déplacement en cours.



La case recule : reculer dans la direction d'où l'on vient d'autant de cases que le chiffre indiqué.



La case coquille Saint Jacques : aller directement sur une autre case coquille.



La case feu rouge : le pion feu rouge avance d'une case sur son parcours

La piste du feu rouge :



Au cours d'un pèlerinage, le pèlerin peut rencontrer bien des obstacles. Ceux-ci sont symbolisés par un feu tricolore qui progressivement passe au rouge. Le pion figurant le feu tricolore avance sur sa piste (en haut sur le plateau de jeu) à chaque fois qu'un binôme tombe sur une "case feu rouge". Chaque panneau et chaque passage clouté correspondent à une case. Attention à ne pas se faire rattraper par le feu...

2^{ème} temps : Relire le jeu

Prendre le temps de l'échange pour partager les découvertes des jeunes, si besoin à l'aide des questions suivantes :

- Connaissez-vous des lieux de pèlerinage en France avant ce jeu ? Lesquels ? Lesquels avez-vous découverts ?
- Imaginez-vous qu'ils étaient aussi nombreux ?

Si on dispose d'une connexion internet (même sur un smartphone), on peut faire quelques recherches avec les jeunes pour trouver à quel saint chacun de ces lieux est dédié.