

## Questions pour un pèlerin

**Durée :** 45 minutes

### **Matériel :**

- Les cartes
- Les cartes « Questions bonus »

### **Objectif :**

Découvrir des lieux de pèlerinage très fréquentés à travers la France et le monde, en cumulant le moins de points en fin de partie.

### **Déroulement**

Constituer 2 équipes qui vont s'affronter. Si vous êtes très nombreux, imprimer plusieurs jeux de cartes pour faire plusieurs tables de jeu avec chacune un meneur de jeu.

L'animateur (-trice) mène le jeu : il/elle prend une carte et lit un par un ses indices à l'une des deux équipes. A chaque indice l'équipe qui joue peut proposer une réponse de lieu correspondant. Si elle se trompe l'animateur (-trice) lit un nouvel indice. Si elle trouve la bonne réponse, elle marque autant de points que d'indices qui lui ont été lus jusque-là (1 indice = 1 point, 2 indices = 2 points...)

Une fois que le lieu est trouvé, le meneur de jeu lit les autres indices pour que les jeunes découvrent mieux encore ce pèlerinage. Ils doivent être attentifs, cela pourra leur servir en cas d'égalité à la fin si on utilise la carte « Questions bonus ».

C'est ensuite au tour de la deuxième équipe de jouer.

Lorsque toutes les cartes ont été devinées, l'équipe qui a le moins de points est gagnante.

S'il y a égalité de points, l'animateur (-trice) prend les cartes « Questions Bonus » et les donne aux joueurs, en remettant les compteurs à zéro. Chaque équipe répond secrètement par écrit. A l'issue de cette phase, chaque bonne réponse donne un point et l'équipe gagnante est celle qui obtient le plus de points.

## Variante :

Le jeu peut se jouer en plusieurs manches, comme un « Time's Up ».

- *1<sup>ère</sup> manche* : Découvrir les lieux de pèlerinage avec les cartes « Questions pour un Pèlerin » en lisant les indices au fur et à mesure. Chaque carte découverte est gardée par l'équipe.  
Quant l'équipe échoue, elle laisse la carte à l'autre équipe, qui fait deviner à son tour les cartes suivantes.
- *2<sup>ème</sup> manche* : un joueur par équipe, fait découvrir à ses équipiers, le lieu avec un seul mot.
- *3<sup>ème</sup> manche* : Un joueur équipe fait découvrir à ses équipiers le lieu avec un mime.

Lors de chaque manche, l'équipe gagnante est celle qui a gagné le plus de cartes. La partie est gagnée par l'équipe qui a remporté le plus de manches.