

Jeu : Le bon pèlerin

Durée : 1h 15 min

Matériel :

- Un dé
- La fiche déroulement du jeu
- Le plateau de jeu, à imprimer en A3
- Les cartes, points de vie, et pions (sur le pied desquels les jeunes écrivent leur prénom), à imprimer

Visée catéchétique :

A travers un jeu, échanger sur le chemin de vie que souhaitent les jeunes, qu'est-ce qui leur semble important, qu'est-ce qui peut les rendre heureux ? Comment nos décisions peuvent-elles influencer notre vie ? Comment la providence peut-elle changer notre chemin ?

But du jeu :

Être celui qui a le plus de points de vie à la fin de la partie.

1^{er} temps : Jouer

Préparation du jeu :

Placer les pions des joueurs sur la case départ.

Faire 4 tas avec les cartes de questions selon leur couleur (un tas jaune, un tas vert, un tas rouge et un tas bleu).

Donner 3 points de vie à chaque joueur, et garder le reste des points de vie dans une réserve pour les distribuer au cours de la partie.

Déroulement de la partie :

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

Le joueur lance le dé et fait avancer son pion du nombre de cases indiqué par le dé. Il retourne ensuite la 1^{ère} carte de la pile correspondante à la couleur de la case sur laquelle il s'est arrêté. Il lit à haute voix ce qui est écrit dessus, échange sur le sujet,

puis prend le nombre de points de vie correspondant. *L'animateur (trice) veille au bon déroulement du jeu, au respect entre les joueurs. On ne porte pas de jugement !*

C'est ensuite au joueur suivant de lancer le dé.

Les cases blanches sont des cases où il ne se passe rien car dans la vie, on a aussi besoin de repos.

La partie s'arrête soit quand on arrive au bout du chemin, ou quand on estime que le jeu a duré assez longtemps. À ce moment-là, on compte le nombre de points de vie : celui qui en a le plus, a gagné la partie.

Les cartes :

Pour les cartes bleues, le joueur exprime comment cette personne est importante dans sa vie ou pas, ou s'il ne l'a pas encore rencontrée, quelle relation il espère avoir avec.

Il gagne ensuite :

- + 3 points de vie si la personne a de l'importance
 - + 2 points de vie si on ne l'a pas encore rencontrée
 - + 1 point de vie si elle a peu d'importance
- Il perd 1 point de vie s'il est en conflit avec.

Pour les cartes jaunes, le joueur exprime s'il a déjà vécu des événements de ce type, comment il pourrait réagir, ce que cela lui apporterait de positif ou de négatif.

Il gagne + 2 points de vie si l'évènement est positif (anniversaire, embauche, naissance, diplôme, mariage, héritage)

Il perd 1 point de vie si l'évènement est négatif (chômage, accident, divorce, maladie, décès, endettement)

Pour les cartes vertes, le joueur lit la carte, exprime le choix qu'il ferait en expliquant, en donnant des exemples concrets.

Ce sont les autres joueurs qui décident du nombre de points de vie donnés ou retirés.

Pour les cartes rouges, le joueur dit s'il a reçu ce sacrement, s'il va à la messe, aimerait faire un pèlerinage... si cela peut avoir de l'importance dans sa vie, quelle est la présence de Dieu dans sa vie.

Il reçoit 3 points de vie, car dès l'instant où Dieu est présent dans nos vies, il est source de vie et d'amour.

2^{ème} temps : Relire le jeu

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

- Comment imaginez-vous votre vie future ?

- Y a-t-il certaines cartes du jeu qui vous paraissent importantes dans votre vie ? (les rencontres ? Les évènements ?...)
- Qu'est-ce qui vous semble le plus important à réaliser dans votre vie ?
- Qu'est ce qui pourra vous rendre heureux ?
- À la fin du jeu, on peut faire un bilan de sa partie/vie. Quand arrivera le moment de faire le bilan de votre vie, qu'est-ce que vous aimeriez y voir ?
- Est-ce qu'avoir beaucoup de points de vie signifie vivre longtemps, vivre heureux, avoir beaucoup d'argent, avoir beaucoup d'amour... ?