

Les 7 familles des découvertes

Temps : 45 minutes

Matériel :

Autant de jeux de 42 cartes que de tablées de jeu (chaque jeu comporte 7 familles de 6 cartes)

Objectif :

Avec le jeu permettre aux jeunes de s'interroger sur le rapport entre foi et sciences à travers les siècles.

1^{er} temps : jouer

But du jeu :

Avoir le plus de familles complètes à la fin du jeu.

Préparation :

Il y a 7 familles : Sciences médicales, Sciences de l'éducation, Sciences de l'astronomie, Sciences de l'agronomie, Sciences juridiques, Sciences politiques et Sciences des mathématiques.

Le jeu est mélangé et chaque joueur reçoit 7 cartes qu'il ne montre pas aux autres. Le reste des cartes fait office de pioche.

Jeu :

Pour commencer la partie, le plus jeune joueur demande à un autre joueur de son choix s'il possède la carte qu'il souhaite (exemple : « Dans la famille Sciences politiques, je voudrais l'ONU. »).

- Si le joueur questionné possède cette carte, il doit la donner au joueur ayant posé la question qui peut alors à nouveau demander une carte au joueur de son choix.
- S'il ne possède pas la carte, il lui répond qu'il ne l'a pas. Alors le joueur demandeur pioche une carte dans la pioche. S'il pioche la bonne carte il annonce « Bonne pioche ! » et peut continuer à jouer. S'il ne pioche pas la bonne carte, il annonce « Mauvaise pioche ! » et son tour s'arrête.

C'est alors au joueur situé à sa gauche de demander une carte à la personne de son choix. Et ainsi de suite...

Attention! Un joueur peut demander une carte d'une famille seulement s'il en possède déjà une dans son jeu.

Quand un joueur possède toute une famille (les 6 cartes), il l'annonce et pose la famille devant lui et continue son tour de jeu. La partie s'arrête quand il n'y a plus de cartes à piocher.

Ne reste alors plus qu'à compter combien chaque joueur possède de familles complètes. Le gagnant est celui qui, à la fin de la partie, possède le plus de familles devant lui.

2^{ème} temps : prendre le temps de débattre

Prendre le temps de regarder tous ensemble chaque carte pour voir ce qu'elles représentent et d'échanger librement.

Puis aider les jeunes à repérer que chacune des familles du jeu représente un domaine pour lequel science et foi sont étroitement liées et non antagonistes, pour lequel elles ont fait progresser la société à travers le temps. Elles ont par exemple réglementé la guerre avec l'instauration de la Paix de Dieu, aidé la justice avec l'exemple de Saint Louis qui rend la justice en s'aidant des évangiles pour créer un corpus de Lois applicable à tous, réduit les grandes famines grâce au travail de défrichement des moines au Moyen-âge, permis de construire des cathédrales qui ont défié le temps et permis à des générations et des générations de croyants de prier, formé les futurs savants dans des écoles tenues par l'Église, soigné et en inventé des remèdes dans les hôpitaux,....