En route avec Paul



Paul est une figure majeure de l'Église primitive : il a largement contribué à l'organiser, il a beaucoup influencé sa croissance en favorisant l'annonce de l'Evangile aux païens et il a porté l'Evangile vers de nouveaux horizons grâce à ses voyages.
Ce jeu de plateau avec questions est l'occasion de vérifier vos connaissances à son sujet. En route !

Mise en œuvre :

- Imprimer le plateau de jeu et le photocopier en l'agrandissant en A3.
- Prévoir autant de pions que d'équipes ou de joueurs selon qu'on joue en équipe ou en individuel. On peut aussi fabriquer les pions : réaliser des petits bateaux en pliant des morceaux de papier de différentes couleurs mesurant 3 cm sur 5.
- Imprimer et découper toutes les cartes Question.
- Imprimer (si nécessaire) les réponses aux questions pour le maître de jeu.

Règle du jeu :

- Mélanger les cartes « Question ». Sur chacune de ces cartes, il y a la question qui sera posée, un petit chiffre qui permet au maître du jeu de vérifier la réponse, un grand chiffre qui donne le nombre de points qui permettront de faire avancer le pion ou le petit bateau.
- Si on joue en équipe, former les équipes.
- Tirer au sort l'équipe ou le joueur qui commence puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Placer tous les pions ou petits bateaux sur la case 1.
- Le maître du jeu a en main les cartes « Question », question vers lui. Le joueur ou l'équipe qui commence annonce un chiffre entre 1 et 5. Le maître du jeu fait alors passer les cartes du dessus du paquet vers l'arrière selon le chiffre donné par le jouer et l'équipe. Si le joueur ou

l’équipe a choisi par exemple 3, le maître du jeu fait passer la première, la deuxième puis la troisième carte à l’arrière du paquet. La carte question qui est sur le dessus du paquet est donnée au joueur ou l’équipe qui a jusqu’au prochain tour pour répondre.

- Le maître du jeu passe ensuite à l’équipe suivante et procède de la même manière. Etc.
- Quand le maître du jeu revient au premier joueur ou à la première équipe, on lui rend la carte question et là deux solutions :
  1- il/elle a la bonne réponse. Dans ce cas, le pion ou le petit bateau avance du nombre de point donné par le chiffre en grand, puis il/elle reçoit une nouvelle carte question de la même manière qu’au premier tour.
  2- il/elle n’a pas la bonne réponse. Dans ce cas, le pion ou le petit bateau n’avance pas, puis il/elle reçoit une nouvelle carte question de la même manière qu’au premier tour.
  Que le joueur ou l’équipe réponde ou pas à la question, la carte question est replacée à l’arrière du paquet.
- L’équipe qui a gagné est celle qui arrive à Rome en premier.
- Plusieurs pions ou petits bateaux peuvent se trouver en même temps sur une même case.
- Attention : les questions tournent, puisque les cartes sont replacées dans le paquet, il faut donc que les joueurs soient discrets lorsqu’ils répondent, car leur réponse pourrait servir à renseigner un autre joueur ou une autre équipe à un autre moment du jeu. Pour la même raison, le maître du jeu donne le corrigé si la réponse du joueur ou de l’équipe n’est pas correcte. Ainsi, si la question leur est posée à nouveau, ils auront une chance de bien répondre cette fois et de compléter leurs connaissances à propos de Paul.

Crédits : Claire de Lattre-Duchet (UEPAL), Point KT