Fête de la Réforme : Un jeu de l'oie



Voici un jeu, sur le principe du jeu de l'oie, pour découvrir avec les enfants les événements importants de la vie de Luther, et leur influence dans nos vies.

Matériel

- Plan de jeu, soit individuel que l'on peut reprendre à la maison, soit format A3 ou plus grand pour jouer en groupe.
  Des plans de jeu « vierges » sont à disposition sur le Net. Vous pouvez proposer aux enfants et aux jeunes de le construire :
  copiez sur le Web, agrandissez un plateau de jeu vierge et imprimez-le deux fois. L'une des feuilles reste entière et sert de base. L'autre est découpée et les cases sont distribuées aux participants avec consignes d'illustrations (soit précises en fonction des questions, soit générales en se basant sur de la documentation historique – costumes, lieux…).
- Dé et pions
- Liste des questions, sous forme de liste ou sous forme de cartes
- Un meneur de jeu

Les joueurs lancent le dé, celui qui a le plus grand résultat commence, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun lance le dé à son tour, et fait avancer son pion d'autant de cases. Lorsque l'on tombe sur une case numérotée, le meneur de jeu pose la question correspondante.

Liste des questions

1. 10 novembre 1483, naissance de Martin Luther. Une naissance est un événement heureux, avance de 5 cases.
2. 11 novembre 1483 : le jour de la St-Martin, Martin Luther reçoit le baptême. As-tu déjà assisté à un baptême ? Si oui, avance de 5 cases.
3. Martin va à l'école. L'enseignement est fait en latin. Si tu connais un mot de latin (lequel ?), tu peux relancer le dé.
4. Comme toi, Luther apprend à lire à écrire, à compter, mais en classe, tous

doivent parler le latin. Celui qui parle allemand doit porter un masque (une sorte de bonnet d'âne) et le garder jusqu'à ce qu'un autre élève dise un mot en allemand. Vois-tu ce masque ? Si oui, avance de deux cases.
5. Une famille bourgeoise invite Martin Luther à loger et à manger chez elle. Il est content d'avoir un logis. Avance de 3 cases.
6. Après 4 ans d'étude, Martin Luther réussit un examen important. Tous ses amis se réjouissent avec lui et organisent une retraite aux flambeaux. Martin Luther a le droit de porter la coiffe des universitaires. Il est très fier. Avance de 3 cases.
7. Martin Luther veut devenir moine. Son père se dit : « Tout ce qu'il a appris est inutile » ; et il ne veut plus le voir. Recule de 10 cases.
8. Avant d'être vraiment moine, Luther doit faire un an de noviciat au couvent. Passe un tour.
9. On l'oblige à faire toutes sortes de travaux : nettoyer, aider aux cuisines, mendier en ville. Au prochain lancé de dé, tu retires deux points. Si le résultat est négatif, recule du nombre de cases.
10. Au couvent d'Erfurt, Luther est souvent triste. Il a le sentiment de ne pas faire assez pour Dieu, malgré ses efforts. Il souffre beaucoup. Au prochain lancé de dé, tu enlèves 3 points. Si le résultat est négatif, recule du nombre de cases.
11. Luther a souvent peur. Malgré ses efforts, il a l'impression qu'il n'arrive pas à plaire à Dieu. Au prochain lancé de dé, tu enlèves à nouveau 3 points. Si le résultat est négatif, recule du nombre de cases.
12. Martin Luther est nommé professeur à la nouvelle université de Wittenberg. Il se réjouit beaucoup. Avance de 3 cases.
13. Dans la Bible, Martin Luther découvre que Dieu ne veut pas punir les hommes. Dieu les aime ! C'est une grande joie pour lui. Rejoue une fois.
14. A Wittenberg, il y a un jeune professeur, Philippe Melanchton, qui devient l'ami de Luther. Toi et le joueur dont le pion te suit le plus près, avancez tous deux de 3 cases.
15. 31 octobre 1517 : Martin Luther affiche ses fameuses 95 thèses. Très rapidement, elles se propagent dans toute l'Allemagne. Tous veulent les lire. Ce jour deviendra la fête de la Réformation. Avance de 5 cases.
16. Martin Luther est convoqué par l'empereur à Worms. L'empereur montre les livres écrits par Luther et dit : « Reconnais que ce que tu as écrit n'est pas vrai ! » Luther répond : « Il faut me prouver, à l'aide de la Bible, que j'ai tort. » Beaucoup de personnes se réjouissent de constater que Luther tient bon. Avance de 3 cases.
17. L'empereur ordonne : « Personne n'a le droit de donner à boire ou à manger à Martin Luther, personne n'a le droit de l'héberger pour la nuit. Personne n'a le

droit de lui venir en aide. Rattrapez-le et amenez-le moi, mort ou vif ! » Tous craignent pour la vie de Luther. Personne ne sait ce qui va se passer. Passe un tour.
18. Sur le chemin du retour de Worms, des soldats attaquent Luther et l'emmènent avec eux. Personne ne sait où il se trouve. Beaucoup pensent qu'il est mort. Passe un tour.
19. Les soldats qui ont attrapé Luther sont des amis. Ils le cachent à la Wartburg, où, déguisé en chevalier, il vit en sécurité. Avance de 3 cases.
20. A la Wartburg, Luther traduit le Nouveau Testament en allemand. Si tu sais en quelle langue est écrit le Nouveau testament à l'origine, avance de 5 cases.
21. Luther épouse Katerina von Bora. Il invite de nombreux amis à son mariage. Invite un joueur qui se trouve derrière toi à rejoindre ta case.
22. Le prince électeur offre une maison à Luther. Il s'agit du « couvent noir » à Wittenberg. Avance jusqu'à la case marquée d'une flèche.
23. 1545 : Luther compte tous les livres qu'il a écrit. Cela prend du temps ! Passe un tour.
24. Martin Luther a écrit un cantique célèbre. Si tu peux en citer la première phrase, avance de 7 cases.
25. 18 février 1546 : Martin Luther meurt à Eisleben. Tous ses amis le pleurent. Tu choisis un joueur pour partager ton chagrin et vous faites le reste du trajet ensemble.

Crédits : Commission régionale de catéchèse Strasbourg – Point KT, photo Pixabay