

Jeu du credo



Matériel

Un plateau de jeu, des cartes « Père », « Fils », « Esprit », « Credo » et « Symbole des Apôtres », des pions à découper (voir sur le site internet).

Un dé, des bibles, la croix pascale utilisée durant le carême (fournis par les catéchistes).

Joueurs

On forme des équipes de deux joueurs (voir ci-dessous : « Préparation du jeu »). Si les joueurs sont peu nombreux, ils peuvent jouer individuellement.

Chaque équipe / joueur dispose d'une bible. La (le) catéchiste anime le jeu.

But du jeu

Le jeu a pour but que tous les joueurs arrivent sur la case « Trinité », la dernière case du plateau.

C'est aussi notre « but » comme chrétien : vivre en communion avec Dieu Père, Fils et Esprit Saint.

Le but n'est pas d'arriver le premier, mais que tous les joueurs y arrivent (voir ci-contre : « Fin du jeu »).

Confection des pions

Découper les demi-ronds. Plier la partie indiquée en traitillé. Rouler les demi-ronds pour former un cône et coller la partie pliée.

Préparation du jeu

Placer à côté du plateau les cartes « Père », « Fils », « Esprit » et « Credo » (à l'envers). Remettre à chaque équipe / joueur une carte « Symbole des Apôtres ».

Chacun choisit une partie de pion. Pour constituer les équipes, les enfants cherchent la partie de pion qui correspond à celle qu'ils ont tirée, en s'aidant de leur bible. Lorsqu'ils ont trouvé, ils placent la petite partie sur la grande (on peut les coller) puis déposent le pion sur la case « Départ ».

Si les enfants jouent individuellement, ils cherchent les deux parties qui constituent un pion.

Cette préparation permet d'expliquer que le credo est un signe de reconnaissance entre les chrétiens (c'est l'origine du mot « symbole »).

Déroulement du jeu

Chaque équipe / joueur lance le dé. Celui qui obtient le nombre le plus élevé commence, puis on tourne dans le sens horaire.

Le joueur qui tombe sur l'une des cases suivantes tire la carte correspondante et lit la question :

- case bleue : tirer une carte « Père » ;
- case jaune : tirer une carte « Fils » ;
- case rouge : tirer une carte « Esprit » ;
- case « C » : tirer une carte « Credo ».

La (le) catéchiste valide la réponse : celui qui a répondu correctement avance du nombre de cases indiqué ; sinon, il reste sur place.

Lorsque la carte a été utilisée, elle est placée sous la pile de cartes. Cependant, le joueur qui tire une carte « Credo » la conserve : il pourra s'en servir s'il tombe sur une carte « Échelle » (pas besoin de descendre).

Cases « Cathédrale », « Ascension » et « Pentecôte » : le joueur monte à l'étage supérieur puis on passe directement au joueur suivant.

Case « Échelle » : le joueur tire la carte correspondant à la case de couleur et pose la question. Ensuite, il descend à l'étage inférieur. S'il a gagné le droit d'avancer, il avance à partir de la case inférieure.

Fin du jeu

Le jeu s'achève lorsque tous les joueurs sont sur la case « Trinité ». Pour l'atteindre, il faut obtenir le nombre exact : si le dé affiche un nombre trop élevé, le pion doit reculer du nombre de cases correspondant (règle à adapter en fonction du temps).

Lorsqu'un joueur atteint le but, il est félicité par ses camarades puis il rejoint une équipe / un joueur et aide ses camarades à atteindre la case « Trinité ». Nous sommes tous appelés à vivre dans la communion de la Trinité : nous nous aidons pour y arriver et les bienheureux aident ceux qui sont en chemin.

Choix des cartes

Certaines questions sont difficiles, d'autres sont accessibles à tous. La (le) catéchiste veillera à mettre de côté les cartes qui semblent moins adaptées.