

Règles du jeu St François de Sales

- But:** Découvrir la vie de St François de Sales
- Nombre d'équipes:** 3 à 4 équipes de 3 à 4 jeunes
- Préparation:** Imprimer le plateau de jeu sur des feuilles épaisses (250 gr) et l'assembler avec du scotch
Imprimer des jeux de cartes sur des feuilles épaisses (250 gr), doubler l'épaisseur en collant une deuxième feuille. Découper les cartes au cutter ou massicot.
- Matériel:** Plateau de jeu (environ 72 x 80 cm)
3 ou 4 jeux de 140 pièces chacun (un jeu d'une couleur par équipe)
De quoi animer 4 jeux d'extérieur permettant de découvrir des sacs de pièces de couleurs mélangées de façon plus ou moins équitable
- Déroulement:**
- Temps 1:**
Les jeux en extérieur permettent aux jeunes de se défouler et de passer du bon temps avant un temps de jeu en intérieur plus sérieux
Les équipent doivent remporter des sacs contenant des pièces de couleur variées. Il ne faut pas tout distribuer afin qu'il reste une « pioche » de cartes. Chaque équipe doit remporter le même nombre de sacs (donc de pièces). Les jeux doivent être organisée en fonction...
Pour 4 équipes: Il y a donc au total 560 pièces. Il faut constituer 16 sacs de 25 pièces et en garder 160 pour la pioche. Chaque équipe devra récupérer 4 sacs, mais ne pas les ouvrir.
- Temps 2:**
Les jeunes découvrent le plateau de jeu, qui ressemble à ceci (sauf qu'il est imprimé en clair uniquement pour guider le positionnement des cartes):



Il représente des épisodes de la vie de François, avec des 8 étapes importantes. Les images entre ces étapes sont chronologiques.

Ils doivent alors choisir une couleur: rouge, vert, bleu ou violet.

Ce n'est qu'alors qu'ils peuvent ouvrir leurs sacs.

Les jeunes observent leurs cartes. Chacune d'elles comporte un chiffre ou une lettre d'une des 4 couleurs citées.

Toutes les cartes d'un même chiffre représentent un événement important de la vie de François (numérotés de 1 à 8).

Toutes les cartes de la même lettre représentent un chemin parcouru entre deux étapes (de A à G).

Les jeunes classent leurs cartes (sans les montrer aux autres) par couleur et par événement ou chemin. Ils seront évidemment très intéressés par les cartes de leur couleur qui leur permettront de gagner des points plus tard !

A tour de rôle, chaque équipe va poser une (ou deux si le temps pour le jeu est court) pièce à sa place sur le plateau de jeu.

Attention, on ne peut sur un événement ou un chemin placer que des pièces contiguës à une pièce déjà placée (sauf pour la 1ère pièce de chaque événement / chemin évidemment).

Il faut placer des pièces de sa couleur, à moins qu'on ne décide de favoriser une autre équipe.

Si l'on ne peut pas jouer, on peut tirer une carte dans la pioche ou échanger une carte qui nous intéresse avec une autre équipe... place à la négociation !

Lorsque le plateau est recouvert de toutes ses cartes, on compte les points:

1 point par carte de sa couleur posée sur le plateau de jeu.

L'équipe qui a le plus de cartes contiguës de sa couleur sur un événement ou un chemin remporte double les points acquis pour cet événement ou chemin. L'équipe numéro deux les multiplie par 1,5.

Si une équipe possède la totalité d'un événement ou d'un chemin, elle multiplie ses points à nouveau par 3 (par exemple, si elle a rempli un chemin constitué de 5 cases, elle gagne $5 * 2 * 3$, soit 30 points).

L'intérêt est évidemment de mettre le maximum de cartes de sa couleur sur un événement ou un chemin... et si possible sur les plus gros d'entre eux.

A la fin, on peut choisir quelques scènes de la vie (sur le plateau de jeu), donner aux jeunes le texte qui s'y rapporte, et leur demander de préparer un mime de la scène, ou de la narrer sous forme d'un chant, ou de la faire deviner par un « dessiné, c'est gagné » ou autre.

Temps 3:

Il est important reprendre un moment à la fin (ou à une autre occasion) pour passer en revue toutes les cartes et ainsi évoquer toute la vie de François.

