



BUT DU JEU

Vaincre « L'Ignorance », adversaire imaginaire qui représente la méconnaissance et les préjugés, en reconstituant un puzzle dont l'image symbolisera le dialogue interreligieux et le « vivre-ensemble ».

Seul ou en équipe, en répondant à des questions, en relevant des défis, en partageant et débattant, les enfants vont gagner les pièces du puzzle tandis que « L'Ignorance » fera tout pour leur en reprendre. L'écoute et l'entraide seront la clé du succès.

Nombre de joueurs :

- De 2 à 4 joueurs ou
- 2 à 4 équipes 2 de joueurs.

Matériel :

- Un dé à 8 faces.
 - 42 cartes.
 - 1 puzzle de 21 pièces.
 - Des feuilles + un crayon
- Dé, cartes et puzzle constituent le document enfant.

Durée :

- Quand le puzzle est terminé, ou
- Plus ou moins 30mn.

Règles du jeu

1. Avant de démarrer le jeu

- Fabriquer votre dé.
- Découper les cartes, regrouper les par catégories et poser les 5 tas au centre du jeu, faces cachées.
- Découper le puzzle, prendre 4 pièces au hasard et les placer au centre du jeu pour amorcer sa construction (les autres sont à gagner au fur et à mesure)

2. La construction du puzzle

Le joueur (ou l'équipe) gagne une pièce du puzzle (ou 2 pièces en fonction de l'âge des enfants)

- en répondant correctement à une question quiz ;
- en trouvant le mot manquant dans une citation ;
- en devinant le nom des rites, fêtes religieuses joués par les enfants ;
- en débattant de façon constructive (écoute, partage, etc.) sur les sujets proposés...
- en tombant sur la face du dé « kmsoleil »

À défaut d'y parvenir, l'Ignorance reprendra une pièce du puzzle.

Les pièces du puzzle, gagnées ou perdues, sont prises au hasard par les enfants. Qu'elles soient acquises individuellement ou collectivement, elles sont mises en commun au centre du jeu pour constituer ensemble le puzzle à la fin du jeu.

3. Les différentes faces du dé

- **1 face « kmsoleil »** pour une brève présentation de l'un des Projets Soleil.
- **3 faces « Connaissance des religions »** pour des questions quiz sur les 3 religions monothéistes (Judaïsme, Christianisme, Islam).
- **1 face « Citation »** pour trouver le mot manquant de la citation d'une personnalité. Les enfants ont 3 propositions pour compléter la phrase et lui donner tout son sens.



- **1 face « Partage »** pour amener les enfants à réfléchir et à argumenter ce en quoi chacun croit, sur comment favoriser le vivre-ensemble, inciter à la paix. Le débat est animé avec bienveillance par l'adulte animateur.



- **1 face « Jeu »** pour échanger sur les différentes pratiques religieuses ou culturelles vécues ou observées dans leur vie quotidienne (fêtes, rites, codes vestimentaires, exigences alimentaires, etc.). Via une animation ludique (mime, dessin, etc.) le joueur devra faire découvrir ce qui figure sur sa carte.



- **1 face « Surprise »** pour pimenter le jeu, avec des bonnes ou des mauvaises surprises.



4. Déroulement du jeu

À tour de rôle les enfants, ou équipes, lancent le dé pour jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

- L'enfant (ou l'équipe) qui tire une carte « Connaissance des religions » ou « Citation », doit y répondre seul(e). Les autres enfants (équipes) pourront aider si le joueur si il (elle) a en sa possession une carte « coup de main copain » et souhaite la jouer.
- L'enfant (ou l'équipe) qui tire une carte « Partage », « Jeu » ou « Surprise », fait jouer le collectif.
- Toute carte jouée est remplacée sous le tas de sa catégorie.
- Les enfants répondent aux questions, font les défis, débattent... Les enfants gagnent ou perdent des pièces du puzzle.

La partie est terminée lorsque le puzzle est constitué ou à la fin du temps de jeu imparti.

Réponses et commentaires pages 8 et 9 du « Guide de l'animateur » et sur le site des KMS : www.kilometres-de-soleil.ccf.fr