

« Installe ton évêque ! »

- ✚ **Public** : enfants de CM1 – CM2 voire 6^{ème}
Ce jeu est proposé pour une équipe de caté de 6 enfants maximum.
Pour plusieurs équipes, prévoir autant d'animateurs et de matériel de jeu.

- ✚ **Objectifs** :
 - Découvrir les étapes qui conduisent un prêtre à devenir évêque.
 - Connaître les objets liés à l'évêque et leur signification
 - Comprendre le rôle d'un évêque et le sens de sa mission dans l'Eglise

- ✚ **Matériel (à plastifier si possible et à reproduire en fonction du nombre d'équipes pour la variante n° 1) :**
 - Un plateau de jeu avec le parcours en 12 étapes (format A3 de préférence)
 - Silhouette du personnage de l'évêque (format A3 de préférence)
 - Figurines reproduisant les objets liés à l'évêque
 - Un pion pour avancer sur le plateau.
 - Des fiches « énigmes-enfants » (dans des enveloppes)
 - Patafix

- ✚ **Règle du jeu** :
 - Dans ce jeu collaboratif, l'équipe doit parcourir 12 étapes nécessaires pour installer un évêque dans son diocèse. Ces étapes sont matérialisées par un « Top Départ » et 12 cases sur le plateau de jeu. Afficher au mur la silhouette du personnage qui va devenir évêque.
 - A chaque étape, l'animateur propose une énigme à résoudre à un enfant de l'équipe afin de découvrir un objet important pour devenir évêque (**Fiche 3B**). Si l'enfant n'a pas la solution, les autres peuvent l'aider et l'animateur peut livrer 1 ou 2 indices. Il veillera à ce que chaque enfant puisse prendre la parole.
 - Quand les enfants ont résolu l'énigme, l'animateur leur remet une figurine correspondant à l'objet découvert. Les enfants doivent alors la coller avec la Patafix au bon endroit sur la silhouette du futur évêque. **Puis, l'animateur les aide à comprendre la signification de cet objet (Fiche 3C).**
 - La progression sur le plateau de jeu est à sens unique. A chaque bonne réponse, les enfants avancent le pion de l'équipe. On ne peut ni sauter une ou plusieurs case (s) ni revenir en arrière.

Variante 1 :

- Si l'on veut introduire une émulation chez les enfants, on peut mettre en compétition les équipes. L'équipe gagnante est celle qui a résolu le plus rapidement les 12 énigmes et placé tous les objets sur sa silhouette. Quand toutes les équipes auront terminé, on prendra le temps de rassembler les enfants en grand groupe

afin de reprendre avec eux l'ensemble du parcours pour comprendre la signification de la mission de l'évêque.

Variante 2 :

- On peut aussi vivre ce jeu avec un déplacement des enfants, en extérieur ou dans un espace intérieur suffisamment vaste, en prévoyant un circuit et 12 points d'étapes.