

## Règle du jeu

### Objectif

Le principe de ce jeu est celui d'un jeu de l'oie.

L'objectif est de parcourir le chemin des pèlerins qui se rendaient d'*Augustonemetum*, l'actuelle ville de Clermont et qui arrivaient au sanctuaire de Mercure situé au sommet du puy de Dôme.

Le vainqueur est celui qui arrive le premier à la dernière case (case n°63).



### Déroulement

» Il faut former au maximum 5 équipes, qui correspondent aux cinq jetons de couleur.

» Le jeu se joue avec 2 dés.

» Quand on tombe sur une case, il faut répondre à la question correspondante. C'est l'animateur du groupe qui lit la question indiquée sur la fiche ; pour les plus petits, un indice, qui figure également sur la fiche peut être donné.

# Le pèlerin du puy de Dôme

- » Les réponses aux questions se trouvent sur les panneaux d'exposition, sur les plans, dans les modules de jeu du parcours scénographique.
- » Le temps pour trouver la réponse est chronométré, grâce à un sablier. Selon le temps dont on dispose pour faire le jeu ou le niveau des enfants, le temps est soit de 30 secondes (sablier rouge), soit d'une minute (sablier jaune).
- » Soit les élèves trouvent la bonne réponse, et dans ce cas ils restent sur la case correspondante.
- » **Soit ils donnent une mauvaise réponse, et dans ce cas, ils reculent de trois cases** (sans pour autant devoir répondre à la nouvelle question ou subir l'épreuve imposée).
- » Chaque équipe ne lance les dés qu'une seule fois pendant un tour.

## Quelques cases particulières...

Mercure signale les **cases fastes disposées de 9 en 9**. On ne peut pas s'arrêter sur ces cases bénéfiques et on double alors le jet (sauf si on tombe dessus après avoir donné une mauvaise réponse) .

Qui tombe à **6**, où il y a un pont, ira à 12.

Qui tombe à **19**, où il y a un hôtel, se repose et passe son tour (pas de question au tour suivant).

Qui tombe à **31**, où il y a un puits, passe son tour (pas de question au tour suivant).

Qui tombe à **42**, où il y a un labyrinthe retourne à 30.

Qui tombe à **52**, où il y a une prison, passe son tour (pas de question au tour suivant).

Qui tombe à **58**, où il y a la mort, recommence à la case départ.

## Qui gagne ?

Le premier arrivé à 63, au temple de Mercure, gagne la partie. A condition de tomber juste, sinon il retourne en arrière, sur autant de cases qu'il lui reste à parcourir.

Si aucune équipe n'est arrivée à la case 63, c'est celle qui est sur la case la plus proche qui gagne la partie...

Bonne chance...

# Le pèlerin du puy de Dôme

## Contenu de la sacoche



4 jeux de fiches (questions et réponses correspondantes aux cases du jeu)

5 jetons (un rose, un bleu, un vert, un jaune et un rouge)

Un sablier rouge (30 secondes)

Un sablier jaune (une minute)

Deux dés géants

Une règle du jeu (ne figure pas sur la photo)

## Se joue avec le tapis de jeu

