





Pèlerinage au Mont Sainte Odile

Parcourons un chemin de pèlerinage depuis les ruines de l'abbaye de Niedermunster pour se rassembler au Mont Sainte Odile

OBJECTIF ATTEINDRE LE MONT SAINTE ODILE ET Y DECOUVRIR (ENSEMBLE !) LE CONTENU D'UN COFFRET CACHE.
POUR TROUVER LE LIEU DE CE COFFRET, VOUS DEVREZ RASSEMBLER LES PIÈCES DU PUZZLE !

LE JEU Nous voici devant les ruines de l'abbaye de Niedermunster, située au pied du Mont Sainte-Odile. Fondée par Sainte-Odile vers 700, cette abbaye accueillait les pèlerins qui ne pouvaient pas se rendre jusqu'au Mont. **Vous êtes invités à prendre un chemin de pèlerinage pour rejoindre le sanctuaire du Mont Sainte Odile.**

Il peut y avoir plusieurs personnes au même endroit (sur la même case). Au cours de vos déplacements sur le plateau, chaque équipe (joueur, binôme...) devra tirer 2 dès :

- Le dé numéroté permet d'avancer son pion sur le parcours. *Il est possible de choisir le sentier de son choix.*
- Le dé arc en ciel définit l'action à mener. *Une question, un défi... Chaque bonne réponse vous permettra d'obtenir une pièce du puzzle.*

UNE BONNE IDEE : La première équipe arrivée au Mont Sainte Odile pourra aider les autres joueurs pour atteindre le sanctuaire.

Lorsque toutes les équipes sont arrivées, rassemblez les pièces du puzzle et cherchez ensemble le lieu où est caché le coffret. Accompagnés d'un adulte, partez à sa recherche !

MATERIEL NECESSAIRE

- Plateau de jeu et 2 à 5 pions
- Un dé à 3 chiffres (1,1 - 2,2 - 3,3)
- Un dé « arc en ciel » (6 couleurs)
- 15 cartes SOURCE DE SAINTE ODILE
- 15 cartes CHARITE ET SOLIDARITE
- 15 cartes DEFI RECONCILIATION
- Le vitrail de Ste Odile découpé en 16 pièces de puzzle (A l'arrière est indiqué le lieu où est caché le coffret)
- 15 cartes DIRECTION
- 15 cartes PRIERE
- Bonbons ou biscuits et des dizainiers (récompenses)
- Un coffret qui peut contenir un document sur Ste Odile, des dizainiers ou chapelets, des, marque-page...



DE ARC EN CIEL

- **VERT** : Le joueur tire une carte question SOURCE STE ODILE (baptême)
Réponse juste : le joueur reçoit une pièce du puzzle
- **JAUNE** : Le joueur prend la carte DIRECTION (Eucharistie) et met en œuvre les instructions données par la carte. Réponse juste : le joueur reçoit une pièce du puzzle
- **ROUGE** : Le joueur tire une carte question CHARITE & SOLIDARITE
Réponse juste : le joueur reçoit une pièce du puzzle.
- **BLANC** : Le joueur tire une carte ALSACE
Réponse juste : le joueur reçoit une pièce du puzzle.
- **BLEU** : Le joueur tire une carte PRIERE
Réponse juste : Le joueur reçoit un grain de perle. *10 grains de perles = Un dizainier !*
- **ORANGE** : le joueur tire une carte Défi RECONCILIATION
Défi réussi : Chaque joueur gagne une douceur (bonbon ou biscuit) !

CASES DE COULEUR

Des cases colorées sont réparties sur les parcours :

Cases rouges « DANGER »
Le joueur perd une pièce du puzzle et ne tire pas de carte.

Cases vertes « PAUSE »
Le joueur reçoit une douceur et choisit la couleur de sa question.

Cases bleues « PASSERELLE »
Cette carte permet de passer d'un chemin à un autre. Le joueur tire une carte ALSACE.

