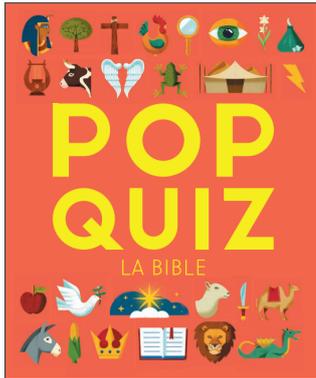


# Jeux existants ou à transformer



## Pop quiz la Bible éd. MAME



Une boîte de 30 cartes recto/verso de trois niveaux de difficulté : facile (bleu), avancé (jaune), difficile (rouge) pour (re)découvrir la Bible autrement.

**But :** faire deviner un maximum de personnages

Le jeu se déroule en trois manches : lors de la première manche (1min), un seul joueur par équipe regarde les attributs représentés au recto des cartes. Il doit chercher à deviner les personnages. Dans la deuxième manche (30s), c'est son équipe qui doit deviner ces mêmes personnages à partir d'un seul mot donné par le joueur ; enfin, seul le mime est autorisé pour faire deviner les personnages dans la troisième manche (30s). Chaque manche se joue jusqu'à épuisement des cartes. L'équipe qui aura remporté le plus de cartes sera déclarée vainqueur.

On peut bien sûr se donner plus de temps pour les plus jeunes !



## Quiz des religions - Protestant, qui es-tu ? éd. UEPAL

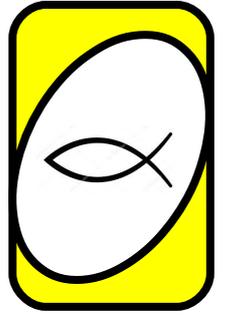
*Éventail*

**But :** répondre correctement à un maximum de questions

Quiz de 500 questions/réponses pour tout savoir !  
4 grands thèmes : - Protestants - Bible - Histoire et actu - Autres religions



## Uno éd. Mattel



108 cartes réparties en :

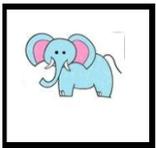
- 19 cartes numérotés de 0 à 9 par couleur (*bleues, vertes, rouges et jaunes*)
- 2 cartes +2 de chaque couleur
- 2 cartes Inversion par couleur
- 2 cartes Passer par couleur
- 1 Joker par couleur
- 1 Super Joker par couleur

**But :** se débarrasser le premier des 7 cartes qu'on a en main au départ (et des éventuelles autres récupérées par la suite) sans oublier de dire "UNO" quand il n'en reste qu'une

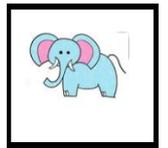
Le donneur distribue 7 cartes à chaque joueur, pose le reste des cartes face cachée au centre de la table (elles constituent la pioche) et en retourne une.

Chacun son tour, le joueur pose une de ses cartes si elle a la même couleur ou la même valeur que celle posée précédemment, ou bien une carte spéciale s'il le peut.

S'il ne peut rien jouer, il pioche une nouvelle carte qu'il a la possibilité de jouer.



## Mémoire



*des paires de cartes*

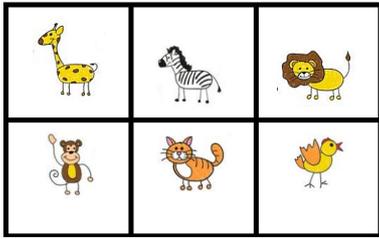
**But :** accumuler le plus de paires

Toutes les cartes sont étalées faces cachées sur la table .

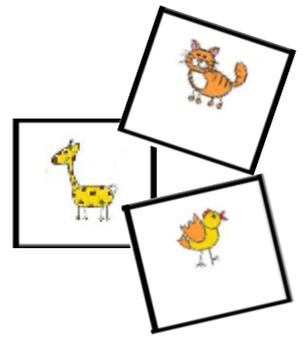
Un premier joueur retourne deux cartes. Si c'est la même image qui apparaît sur les deux cartes, le joueur gagne les cartes et en retourne à nouveau deux.

Si les deux cartes ne vont pas ensemble, le joueur les replace face cachée à l'endroit exact où elles étaient, et c'est au joueur suivant de retourner deux cartes.

Celui qui a une bonne mémoire se souviendra de l'emplacement des cartes déjà retournées et pourra les utiliser lorsqu'il en aura besoin pour compléter une paire.



## Loto classique ou Bingo



des cartons de loto composés d'images, un sac contenant les images

**But :** remplir tout son ou ses carton(s)

Pour commencer, chaque participant doit recevoir le même nombre de cartons de Loto. L'un des joueurs doit alors tirer une image au hasard et la nommer à voix haute. Si un joueur l'a sur son carton, il doit la poser à sa place sur son carton.

Le premier joueur ayant recouvert l'intégralité de l'un de ses cartons dit à voix haute « **Carton Plein** ou **Bingo** ». Après vérification, il remporte la partie. Bien entendu, on peut finir de remplir tous les cartons pour que chacun gagne.



## Timeline éd. Asmodee



110 cartes comportant une invention différente d'un côté et sa date de création de l'autre côté

**But :** être le premier joueur à avoir posé toutes ses cartes à l'endroit correct de la ligne du temps.

### Le paratonnerre a-t-il été inventé avant ou après le coffre-fort ?

Pour commencer, il faut choisir une carte au hasard parmi celles à tirer et la placer au milieu de la table, le côté de la date vers le haut, ce qui en fait le point de départ d'une ligne du temps.

- À votre tour, choisissez l'une de vos cartes (6, 5 ou 4 selon le nombre de joueur) et placez-la avant ou après la première carte
- Puis il faut tourner votre carte, le côté de la date vers le haut

Si vous l'avez placée dans le bon ordre chronologique, la carte reste sur la table, sinon on l'enlève et vous devez en tirer une nouvelle pour la remplacer.

## Jeu de l'Oie



un plateau, 2 dés, un pion pour chaque joueur

**But :** être le premier à arriver sur la dernière case

Chaque joueur joue chacun son tour en lançant les 2 dés. Suivant le nombre obtenu, le joueur avance son pion case par case.

Il existe des **règles du jeu de l'Oie** à respecter selon le nombre que l'on fait ou de la case sur laquelle on tombe.



## Time's up éd. Asmodee



*des cartes avec des noms, un chronomètre*

**But :** deviner un maximum de personnalités au cours de 3 manches

Distribuer 40 cartes entre les joueurs. Donner 2 cartes supplémentaires à chaque joueur. Chaque joueur consulte secrètement les cartes et en retire 2. Rassembler toutes les cartes conservées et les mélanger pour former la pioche. Prendre les 40 cartes qui serviront durant les 3 manches de 30 secondes.

Pour la première manche, le joueur peut parler autant qu'il le souhaite pour faire deviner le nom du personnage à découvrir à son équipe. Il est interdit d'écartier une carte difficile. C'est ensuite au tour de l'autre équipe et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on découvre toutes les cartes.

La deuxième manche n'autorise plus qu'à faire deviner les personnalités avec un seul mot. Cela peut paraître difficile mais les cartes sont les mêmes.

La troisième manche ne se fait qu'en mimes.

On peut bien sûr se donner plus de temps pour les plus jeunes !



## Méli-mélo



*des cartes illustrées séparées en 2 ou 3 morceaux horizontalement ou verticalement*

**But :** reconstituer les images

# Chroni \_ La Bible éd.On The Go- Artège



60 cartes représentant les plus grands épisodes bibliques

**But :** replacer les cartes dans l'ordre chronologique

Chaque joueur a plusieurs cartes en main qu'il doit placer, chacun son tour, en devinant le bon emplacement de sa carte selon l'ordre chronologie. Au moment de placer leur carte, les joueurs ne peuvent s'aider que du récit biblique (au dos de la carte) pour deviner sa position. Si on se trompe, on pioche... le premier joueur à avoir posé toutes ses cartes a gagné.

Nombre de jeux peuvent être encore transformés comme les dominos, cette liste n'est pas exhaustive ...