



### 1er dimanche de novembre

Les catholiques fêtent la Toussaint, la fête des Saint.e.s. Le lendemain, 2 novembre, on se souvient de toutes des personnes qui sont décédées, la fête des défunt.e.s.  
Les protestants fêtent la Réforme.

Comme tu réfléchis au passé, tu recules de trois cases.



Dimanche ordinaire



46

45



Dimanche ordinaire



Le dernier jour d'octobre, plusieurs fêtes existent dont la fête de la courge. Sais-tu d'où vient la fête d'Halloween ? Si tu le sais, tu peux avancer d'une case.



Dimanche ordinaire



44

47



Dimanche ordinaire



### Les vacances



Mime aux autres un animal de nos forêts et campagnes. S'ils devinent, tu peux avancer de deux cases.

42



43



### Les vacances



Mime aux autres un légume, un fruit que tu aimes beaucoup. S'ils devinent, tu peux avancer de deux cases.

41



Dimanche ordinaire



40



Dimanche ordinaire



Dimanche ordinaire



37

36



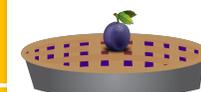
### Dimanche du Jeûne



C'est une journée fédérale de prière pour les autres. Pour que les gens puissent prendre ce temps, on faisait des gâteaux le jour d'avant. C'est pourquoi, on mange souvent du gâteau aux pruneaux ce jour-là.

Tu penses au joueur, à la joueuse qui est en dernier. Tu vas la rejoindre. Si tu es en dernier, tu vas rejoindre celui, celle qui est avant-dernier, avant-dernière.

38



Dimanche ordinaire



39



Vous êtes arrivés

BRAVO

↑

**Dimanche ordinaire**



35

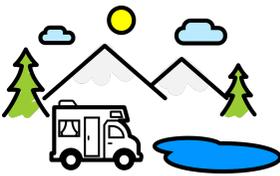
**La rentrée** ←




Mime aux autres une activité que tu aimes faire à l'école. S'ils devinent, tu peux avancer de deux cases.

34

**Les vacances** ←




Mime aux autres une activité que tu aimes faire à la montagne, à la campagne. S'ils devinent, tu peux avancer de deux cases.

33

**Les vacances** ←




Mime aux autres une activité que tu aimes faire à la place de jeux. S'ils devinent, tu peux avancer de deux cases.

32

**Les vacances** →




Mime aux autres un objet que tu prends quand tu pars en vacances. S'ils devinent, tu peux avancer de deux cases.

28

**Les vacances** →




Mime aux autres une activité que tu aimes faire à la plage ou à la piscine. S'ils devinent, tu peux avancer de deux cases.

29

**Les vacances** →




Mime aux autres une activité que tu aimes faire quand il pleut. S'ils devinent, tu peux avancer de deux cases.

30

**Les vacances**  
Le 1<sup>er</sup> août ↑




Mime aux autres quelque chose de typiquement suisse. S'ils devinent, tu peux avancer de deux cases.

31

**Les vacances** ↑




Mime aux autres un pays où tu aimes aller en vacances. S'ils devinent, tu peux avancer de deux cases.

27

←

**Dimanche ordinaire**



26

←

**Dimanche ordinaire**



25

←

**Dimanche ordinaire**



24

→

**Dimanche ordinaire**



20

→

**Dimanche de Pentecôte**



C'est le moment où chaque disciple reçoit la force de l'Esprit Saint.

Relance le dé et chaque joueur, joueur peut avancer du nombre de cases indiquées par le dé.

21

→

**Dimanche ordinaire**



22

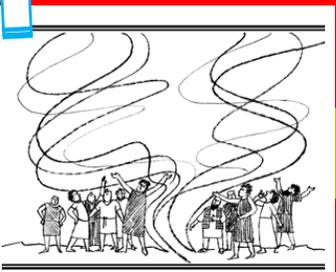
↑

**Dimanche ordinaire**



23

**Jeudi de l'Ascension**



C'est le moment où Jésus monte au ciel.

Vous "montez" également et prenez la place du premier, de la première.

19-20

**Dimanche ordinaire**



19

**Dimanche ordinaire**



18

**Dimanche ordinaire**



17

**Vendredi Saint**



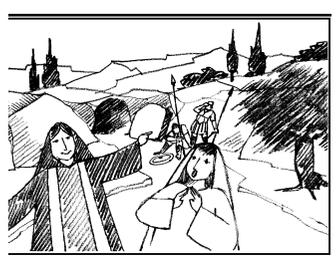
Voici une parole que Jésus a dite à la croix selon l'Évangile de Jean. Ouvre une Bible et lis Jean 19, 28. Tu peux te faire aider par quelqu'un.

Jésus dit : "J'ai ....."

Si tu arrives à répondre juste, tu peux avancer jusqu'à Pâques.

13-14

**Pâques**



C'est la résurrection, c'est la vie.

Chaque joueur et joueuse qui est encore derrière toi, te rejoint sur cette case.

14

**Les vacances**




Mime aux autres ce que tu aimes faire dehors. S'ils devinent, tu peux avancer de deux cases.

15

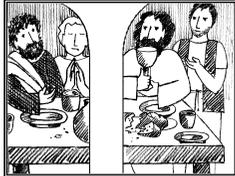
**Les vacances**




Mime aux autres ce que tu aimes manger. S'ils devinent, tu peux avancer de deux cases.

16

**Jeudi Saint**



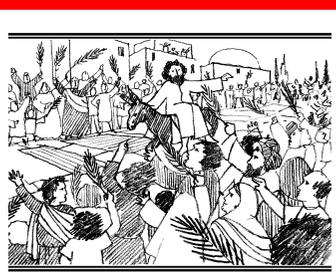
Pendant ce Carême, tu es invité.e à lire la Bible. Ouvre une Bible et lis Jean 6, 35. Tu peux te faire aider par quelqu'un.

Jésus dit qu'il est le ..... de .....

Si tu arrives à répondre juste, tu peux avancer jusqu'à Pâques.

13-14

**Les Rameaux**



C'est jour de fête, les gens courent pour voir Jésus. Ils crient en voyant passer Jésus : «Paix dans le ciel et gloire à Dieu!»

Fais le tour de la salle trois fois. Ensuite, tu peux rejouer.

13

**Sixième dimanche de Carême**



Pendant ce Carême, tu es invité.e à lire la Bible. Ouvre une Bible et lis Jean 15, 1. Tu peux te faire aider par quelqu'un.

Jésus dit qu'il est la .....

Si tu arrives à répondre juste, tu peux avancer jusqu'à Pâques.

12

**Cinquième dimanche de Carême**



Pendant ce Carême, tu es invité.e à lire la Bible. Ouvre une Bible et lis Jean 11, 25. Tu peux te faire aider par quelqu'un.

Jésus dit qu'il est la ..... et la .....

Si tu arrives à répondre juste, tu peux avancer jusqu'à Pâques.

11

**Deuxième dimanche de Carême**



Pendant ce Carême, tu es invité.e à lire la Bible. Ouvre une Bible et lis Jean 10, 9. Tu peux te faire aider par quelqu'un.

Jésus dit qu'il est la .....

Si tu arrives à répondre juste, tu peux avancer jusqu'à Pâques.

8

**Les vacances**




Mime aux autres ce que tu aimes faire dans la neige. S'ils devinent, vous pouvez avancer de deux cases.

8-9

**Troisième dimanche de Carême**



Pendant ce Carême, tu es invité.e à lire la Bible. Ouvre une Bible et lis Jean 10, 14. Tu peux te faire aider par quelqu'un.

Jésus dit qu'il est le .....

Si tu arrives à répondre juste, tu peux avancer jusqu'à Pâques.

9

**Quatrième dimanche de Carême**



Pendant ce Carême, tu es invité.e à lire la Bible. Ouvre une Bible et lis Jean 14, 6. Tu peux te faire aider par quelqu'un.

Jésus dit qu'il est le ..... la ..... et la .....

Si tu arrives à répondre juste, tu peux avancer jusqu'à Pâques.

10

**Premier dimanche de Carême**



Pendant ce Carême, tu es invité.e à lire la Bible. Ouvre une Bible et lis Jean 8, 12. Tu peux te faire aider par quelqu'un.

Jésus dit qu'il est la ..... du .....

Si tu arrives à trouver, tu peux avancer jusqu'à Pâques.

**Mercredi des cendres**



Ce jour marque le début du Carême. Un temps de réflexion, de prière.

Pendant le tour qui vient, tu ne dois pas bouger. Si tu y arrives, tu peux relancer le dé à ton tour. Autrement, tu passes un tour.

**Dimanche ordinaire**



**Dimanche ordinaire**



**Les vacances**




Mime aux autres un des cadeaux que tu as reçus à Noël. S'ils devinent, tu peux avancer de deux cases.

**L'Epiphanie La fête des Rois**



Les mages ont apporté trois cadeaux à Jésus.

Si tu arrives à dire le nom des cadeaux, tu peux avancer le nombre de cases par réponse juste.

**Dimanche ordinaire**



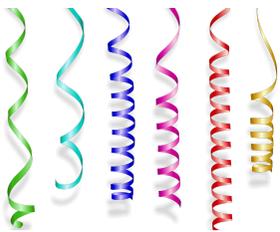

Durant ce dimanche, on raconte souvent ce récit...

Si tu arrives à dire le nom du sacrement lié à ce récit, tu peux avancer de trois cases.

**Dimanche ordinaire**



**Nouvel An**



Tu fais la fête et c'est tellement bien que tu restes un tour sur cette case !

**Les vacances**




Mime aux autres un des personnages, animaux de la crèche. S'ils devinent, tu peux avancer de deux cases.

**Noël**



Tu veux dire merci à Dieu pour Jésus.

Invite tout le monde à lever les mains au ciel.

Si tous le font, tu peux avancer jusqu'à l'Epiphanie.

**Quatrième dimanche de l'Avent**



Tu révises tes chants de Noël.

Chante un chant. Sous les applaudissements, avance vers Noël.

**Faire mémoire des fêtes**



Prêt.e.s au départ !

**Premier dimanche de l'Avent**



C'est aujourd'hui que l'année liturgique commence, tu te réjouis de ce temps de fête.

Relance le dé et avance du nombre de cases correspondant.

**Deuxième dimanche de l'Avent**



Tu prends le temps de décorer votre maison.

Attends un tour.

**Troisième dimanche de l'Avent**



Tu es impatient.e d'arriver à Noël.

Avance directement à la case suivante.