

Nom du jeu	Éditeur	Descriptif	Type	Thème	Âge
LE CHEMIN DU CŒUR	MAME-TARDY	Un jeu coopératif pour se découvrir les uns les autres, dire ce que l'on aime et n'aime pas (cf. <i>Trésor de Dieu en famille 1</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Jeu de plateau coop	Apprendre à se connaître	3-6 ans
MEMORY DE NOÉ	CRER	Découvrir l'arche de Noé (cf. collection Cadeaux de Dieu)	Memory	Bible : Ancien Testament	3-6 ans
TOUJOURS UNE AUTRE CHANCE	CRER	Découvrir la manière dont Dieu laisse toujours une autre chance, en lien avec la figure de Jérémie (cf. module <i>Toujours une autre chance</i> , coll. Sel de vie)	Jeu de plateau	Bible : Ancien Testament	9-11 ans
LE ROI DAVID	CRER	Jeu de rôle sur la vie du roi David (cf. module <i>Petits, fragiles : le choix de Dieu</i> , coll. Sel de vie)	Jeu de rôle	Bible : Ancien Testament	9-11 ans
DOMINOS-PUZZLE	CRER	Découvrir le cheminement de Moïse qui comprend progressivement que Dieu lui fait confiance pour sauver son peuple (cf. module <i>Dieu ! Au secours !</i> , coll. Sel de vie)	Dominos	Bible : Ancien Testament	9-11 ans
UNE ALLIANCE AVEC TOUTE L'HUMANITÉ	CRER	Reconstituer le récit de Noé et du déluge en remettant les cartes dans l'ordre (cf. module <i>L'Alliance pour vivre</i> , coll. Sel de vie)	Cartes	Bible : Ancien Testament	9-11 ans
JEU DU MIME	MAME-TARDY	Repérer les bonnes nouvelles qui sont annoncées avec la venue du Sauveur par le prophète Isaïe (cf. module <i>Seigneur tu nous appelles : Avec toi Jésus</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Mime	Bible : Ancien Testament	7-8 ans
LA MARCHÉ DU PEUPLE DE DIEU	Points de repère	Éprouver la sollicitude et la bienveillance de Dieu envers son peuple (cf. Points de Repère <i>Vivre le Carême Année C</i>)	Rallye	Bible : Ancien Testament	8-11 ans
DÉCOUVRIR GÉDÉON	Initiales 240	Connaître l'histoire de Gédéon pour découvrir comment il peut être vu comme un héros	Cartes	Bible : Ancien Testament	13-15 ans
LE CANTIQUE DES CANTIQUES	Initiales 250	À travers des images du Cantique des Cantiques, découvrir quels chemins l'Église nous propose pour reconnaître que l'amour de Dieu et des autres nous rend beaux	Dixit	Bible : Ancien Testament	13-15 ans
ABRAHAM ET SARAH	MAME-TARDY	Des images pour raconter l'histoire de Sarah et Abraham (cf. <i>Trésor de Dieu en famille 2</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Cartes	Bible : Ancien Testament	3-6 ans
JOSEPH ET SES FRÈRES	MAME-TARDY	Des images pour raconter l'histoire de Joseph et ses frères (cf. <i>Trésor de Dieu en famille 2</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Cartes	Bible : Ancien Testament	3-6 ans
LES ENFANTS DE LA BIBLE	I CHARACTER	Découvrir les histoires de 12 enfants de la Bible à travers des marionnettes à doigts, des jeux de memory, de qui suis-je ? ...	Memory	Bible : Ancien Testament et Nouveau Testament	3-6 ans
LES DOMINOS DES ANNONCIATIONS DE LA BIBLE	BAYARD	Reconstituer 4 récits d'annonciation pour en découvrir les récits bibliques	Dominos	Bible : Ancien Testament et Nouveau Testament	9-11 ans
LES 1000 BORNES DE LA BIBLE	DUJARDIN	Adaptation du célèbre jeu pour découvrir la Bible à travers 72 cartes étapes	1000 Bornes	Bible : Ancien Testament et Nouveau Testament	8-99 ans
POP QUIZ - LA BIBLE	MAME	En trois manches dont une de mime, reconnaître quel personnage de la Bible se dissimule derrière chacun de ses attributs	Cartes	Bible : Ancien Testament et Nouveau Testament	7-99 ans
MÉMO BIBLE	MAME	Assembler 30 paires de cartes représentant des images de la Bible	Memory	Bible : Ancien Testament et Nouveau Testament	3-6 ans
QUANDO - LA BIBLE	MAME	Mettre dans l'ordre chronologique les grands épisodes de la Bible	Timeline	Bible : Ancien Testament et Nouveau Testament	8-18 ans
THÉO TÉMO	MAME	Jouer au kems pour réunir les 4 évangélistes, 4 villes bibliques, 4 symboles de la Passion du Christ ou encore 4 animaux de l'Ancien Testament	Cartes	Bible : Ancien Testament et Nouveau Testament	8-12 ans
EMMAÛS	LE SYCOMORE	Jeu de l'oie dans un esprit communautaire	Jeu de plateau	Bible : Ancien Testament et Nouveau Testament	12-18 ans
PASSER LA MER	Porte Parole	Rapprocher le passage de la mer et le passage par la mort de Jésus (cf. Porte Parole, <i>Vivre une traversée</i>)	Dominos	Bible : Ancien Testament et Nouveau Testament	7-11 ans
RENAÎTRE	Porte Parole	Rapprocher la guérison d'un lépreux dans l'Ancien Testament et celle des 10 lépreux dans l'Évangile (cf. Porte Parole, <i>Vivre une traversée</i>)	Jeu de cartes	Bible : Ancien Testament et Nouveau Testament	7-11 ans
ACCUEILLIR	Porte Parole	Rapprocher les 2 Joseph : Ancien Testament et Joseph de l'Évangile (cf. Porte Parole, <i>Vivre une traversée</i>)	Jeu de marelle ou j	Bible : Ancien Testament et Nouveau Testament	7-11 ans
CULTIVER : LA VIGNE DE NABOT ET LA VIE DE JÉSUS	Porte Parole	Rapprocher le récit de la vigne de Nabot et la vie de Jésus (cf. Porte Parole, <i>Vivre en ta maison</i>)	Memory	Bible : Ancien Testament et Nouveau Testament	7-11 ans
RISQUER	Porte Parole	Rapprocher Jonas et Jésus, la tempête apaisée et le mystère pascal (cf. Porte Parole, <i>Vivre en ta maison</i>)	Jeu de l'oie	Bible : Ancien Testament et Nouveau Testament	7-11 ans
COMMUNIER	Porte Parole	Rapprocher les textes : la manne, la multiplication des pains et la messe (cf. Porte Parole, <i>Vivre en Alliance</i>)	Cartes	Bible : Ancien Testament et Nouveau Testament	7-11 ans
DONNER	Porte Parole	Faire l'expérience du don / Faire des rapprochements autour du don, du trésor, du Royaume (cf. Porte Parole, <i>Vivre en Alliance</i>)	Jeu de plateau	Bible : Ancien Testament et Nouveau Testament	7-11 ans
LA MARCHÉ DES HÉBREUX	CRER	Découvrir la présence de Dieu au côté des Hébreux (cf. collection Cadeaux de Dieu)	Cartes	Bible : Ancien Testament et Nouveau Testament	3-6 ans
LE CHEMIN DE JÉSUS	CRER	Découvrir la vie Jésus et son pays (cf. collection Cadeaux de Dieu)	Dominos	Bible : Ancien Testament et Nouveau Testament	3-6 ans
AIME DIEU ET LES AUTRES	CRER	Visualisation des commandements : Aime Dieu et Aime les autres (cf. collection Cadeaux de Dieu)	Puzzle	Bible : Ancien Testament et Nouveau Testament	3-6 ans
COMMENT IMAGINER CE ROI ?	CRER	Jeu du portrait chinois pour imaginer le "nouveau David" attendu per les juifs (cf. module <i>Petits, fragiles : le choix de Dieu</i> , coll. Sel de vie)	Portrait chinois	Bible : Ancien Testament et Nouveau Testament	9-11 ans
LES SYMBOLES DE LA ROYAUTÉ	CRER	Faire découvrir grâce aux images ce qui représente un roi (PCS) (cf. module <i>Petits, fragiles : le choix de Dieu</i> , coll. Sel de vie)	Portrait chinois	Bible : Ancien Testament et Nouveau Testament	9-11 ans
LES FRUITS DE L'ESPRIT	MAME-TARDY	Découvrir l'amour, le fruit de l'Esprit Saint, dans toutes ses facettes (cf. <i>Trésor de Dieu en famille 2</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Jeu de plateau coop	Bible : Ancien Testament et Nouveau Testament	3-6 ans
LES VOCATIONS	MAME-TARDY	Reconstituer l'histoire de la vocation de différents personnages de la Bible (cf. module <i>Seigneur tu nous appelles : Dieu appelle et envoie</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	7 familles	Bible : Ancien Testament et Nouveau Testament	8-11 ans
DÉCOUVRIR LA BIBLE	MAME-TARDY	Découvrir des passages bibliques en allant les chercher dans le livre à l'aide des références marquées sur les cases du plateau de jeu (cf. module <i>Seigneur tu nous appelles : Dieu crée par sa parole</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Jeu de plateau	Bible : Ancien Testament et Nouveau Testament	8-11 ans
À LA RECHERCHE DES DIX COMMANDEMENTS	MAME-TARDY	Partir à la recherche des commandements pour découvrir ce qu'ils portent en eux (cf. module <i>Seigneur tu nous appelles : Aimé de Dieu, appelés à vivre</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Grand jeu	Bible : Ancien Testament et Nouveau Testament	12-13 ans
SUR LE CHEMIN D'EMMAÛS	Points de repère	Découvrir l'expérience des disciples d'Emmaüs au soir de Pâques, et mémoriser le récit (coffret Points de Repère)	Jeu de l'oie	Bible : Ancien Testament et Nouveau Testament	8-12 ans
LE PARALYTIQUE	Points de repère	En suivant le récit dans Mc 16, s'approprier le chemin du paralytique (coffret Points de repère)	Jeu de l'oie	Bible : Ancien Testament et Nouveau Testament	8-12 ans
JEU DES 7 FAMILLES ANCIEN TESTAMENT	Points de repère	Découvrir 7 personnages de l'Ancien Testament : Abraham, Moïse, David, Salomon, Isaïe, Jérémie, J-Baptiste	7 familles	Bible : Ancien Testament et Nouveau Testament	8-12 ans

FAIRE DES CHOIX AVEC LES PERSONNAGES BIBLIQUES	Initiales 234	Découvrir les choix de différents témoins (Abraham, Pierre, Moïse, Marie, le jeune homme riche...), choix auxquels ils ont été invités par Dieu	7 familles	Bible : Ancien Testament et Nouveau Testament	13-15 ans
PRIER AVEC DES PERSONNAGES BIBLIQUES	Initiales 235	Un mistigri pour associer des personnages bibliques et la demande qu'ils adressent à Dieu	Cartes	Bible : Ancien Testament et Nouveau Testament	13-15 ans
LA PEUR DANS LA BIBLE	Initiales 248	Découvrir à travers les textes bibliques comment Dieu est présent dans les moments de doutes, de peurs, et quels dépassements sont possibles chaque fois	7 familles	Bible : Ancien Testament et Nouveau Testament	13-15 ans
ANGES ET DÉMONS	Initiales 249	Découvrir ce qui nous est dit de Dieu quand les anges ou les démons interviennent dans certains récits bibliques	Loto	Bible : Ancien Testament et Nouveau Testament	13-15 ans
DE L'OMBRE A LA LUMIERE	LE SYCOMORE	Découvrir les récits de la Passion à la résurrection, dans le temps et dans l'espace	Jeu de plateau	Bible : Nouveau Testament	10-14 ans
CULTIVER : LA PARABOLE DES OUVRIERS DE LA DERNIÈRE HEURE	Porte Parole	Expérimenter « les premiers seront les derniers » à partir de la parabole des ouvriers à la vigne (cf. Porte Parole, <i>Vivre en ta maison</i>)	Jeu de plateau	Bible : Nouveau Testament	11-14 ans
ACCOMPLIR	Porte Parole	Les noces de Cana / Vivre une expérience de transformation intérieure (cf. Porte Parole, <i>Vivre en Alliance</i>)	Cartes	Bible : Nouveau Testament	7-11 ans
REVENIR	Porte Parole	La fils prodigue / Vivre l'expérience de l'amour de Dieu dans la liturgie (cf. Porte Parole, <i>Vivre en Alliance</i>)	Jeu scénique	Bible : Nouveau Testament	7-11 ans
LES SCÈNES DES GUÉRISONS	CRER	Observer et analyser des images de scènes de guérisons où Jésus prend soin des plus fragiles (cf. module <i>Top départ 1 "Qui est Jésus ?"</i> , coll. Sel de vie)	Cartes	Bible : Nouveau Testament	7-9 ans
LA PASSION DE JÉSUS	CRER	Associer les trois cartes de chaque étape de la Passion : illustration, titre, récit (cf. module <i>Top départ 1 "Qui est Jésus ?"</i> , coll. Sel de vie)	Memory	Bible : Nouveau Testament	7-9 ans
QUE FAIT JÉSUS ?	CRER	Retrouver dans la vie de Jésus des moments qui montrent comment il a vécu l'amour dont il parle dans la parabole du fils prodigue (cf. module <i>Parle-moi de Dieu</i> , coll. Sel de vie)	Memory	Bible : Nouveau Testament	7-9 ans
LE PAYS DE JÉSUS	CRER	Découvrir des événements de la vie de Jésus qui manifestent son identité : vrai homme et vrai Dieu (cf. module <i>Vis en enfant du Père</i> , coll. Sel de vie)	Où est Charlie ?	Bible : Nouveau Testament	7-9 ans
CHOISIS LA VIE	CRER	Découvrir que chacun a toujours des choix à faire pour vivre en fils de Dieu (cf. module <i>Jésus, le frère aîné</i> , coll. Sel de vie)	Cartes	Bible : Nouveau Testament	9-11 ans
LA VIE DE JÉSUS	CRER	Se souvenir ou découvrir des moments marquants de la vie de Jésus (cf. module <i>Avec Dieu, la vie gagne</i> , coll. Sel de vie)	Cartes	Bible : Nouveau Testament	9-11 ans
PUZZLE DE SCÈNES ÉVANGÉLIQUES	CRER	Reconstituer des scènes où Jésus guérit pour les raconter ensuite, ou les lire dans la Bible (cf. module <i>Dieu ! Au secours !</i> , coll. Sel de vie)	Puzzle	Bible : Nouveau Testament	9-11 ans
EMBARQUE AVEC PIERRE	CRER	Découvrir l'itinéraire de Pierre (cf. module <i>Heureux d'aimer</i> , coll. Sel de vie)	Jeu de plateau	Bible : Nouveau Testament	11-13 ans
PAROLES ET GESTES DE JÉSUS	MAME-TARDY	Associer des gestes, des rencontres, des paroles de Jésus pour montrer qu'il a aimé, agi et prié (cf. module <i>Seigneur tu nous appelles : Avec toi Jésus</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Dominos	Bible : Nouveau Testament	7-8 ans
SEMAINE SAINTE	MAME-TARDY	Replacer dans l'ordre les événements de la Semaine Sainte (cf. module <i>Seigneur tu nous appelles : Par toi Seigneur, la vie jaillit !</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Timeline	Bible : Nouveau Testament	7-8 ans
LA VISITE DES MAGES	MAME-TARDY	Remettre dans l'ordre les images du récit de la visite des mages (cf. module <i>Seigneur tu nous appelles : Jésus, toi notre lumière</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Cartes	Bible : Nouveau Testament	7-8 ans
LES RENCONTRES DE JÉSUS	MAME-TARDY	Associer, pour chaque rencontre de Jésus, la demande de la personne et la réponse donnée par Jésus (cf. module <i>Seigneur tu nous appelles : Dieu se donne</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Cartes	Bible : Nouveau Testament	8-11 ans
LES PAROLES DE PAUL	MAME-TARDY	Après le visionnage du DVD, situer sur une carte du bassin méditerranéen les lieux, les évènements et les paroles de Paul (cf. module <i>Seigneur tu nous appelles : Dieu crée par sa parole</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Cartes	Bible : Nouveau Testament	8-11 ans
VIVRE LE ROYAUME	MAME-TARDY	Se familiariser avec les écrits de Saint Paul (cf. module <i>Seigneur tu nous appelles : Dieu nous espère</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Dominos	Bible : Nouveau Testament	8-11 ans
PARCOURS DE L'ÉVANGILE	MAME-TARDY	Découvrir comment Jésus a rendu témoignage à la vérité dans sa vie (cf. module <i>Seigneur tu nous appelles : À l'écoute de la vérité</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Jeu de plateau	Bible : Nouveau Testament	12-13 ans
JEU DES BEATITUDES	MAME-TARDY	Associer un témoin de la foi et une phrase de l'évangile à chaque Béatitude (cf. <i>Signes du Seigneur : Chemin vers le baptême et l'eucharistie</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Cartes	Bible : Nouveau Testament	8-11 ans
L'HOMME DE CŒUR	MAME-TARDY	Associer des images et des citations de récits de rencontres de Jésus (cf. <i>Signes du Seigneur : Chemin vers le baptême</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Cartes	Bible : Nouveau Testament	8-11 ans
QUI EST PAUL ?	Points de repère	Découvrir et relire les étapes de la vie de Saint Paul (coffret Points de Repère)	Jeu de plateau	Bible : Nouveau Testament	8-12 ans
À LA RECHERCHE DES VERSETS DISPARUS	Initiales 232	Découvrir des versets pour se comprendre qu'il est souvent question de repas dans l'Évangile; occasions pour Jésus d'entrer en relation avec les autres	Cluedo	Bible : Nouveau Testament	13-15 ans
PIERRE ET CORNEILLE DIALOGUENT	Initiales 233	En lien avec la notion de dialogue, reconstituer l'histoire racontée par le chapitre 10 des Actes des Apôtres	Enquête	Bible : Nouveau Testament	13-15 ans
LES RENCONTRES DE JÉSUS	Initiales 241	Un jeu de plateau pour permettre aux jeunes de découvrir au travers d'un certain nombre de textes comment Jésus a réagi face à la souffrance des gens qui l'entouraient	Jeu de plateau	Bible : Nouveau Testament	13-15 ans
LE PARDON DANS LES ÉVANGILES	Initiales 243	Découvrir à travers des textes bibliques comment, parce que l'amour de Dieu va au-delà de nos perceptions humaines, un chemin de miséricorde est toujours ouvert	Jeu de plateau	Bible : Nouveau Testament	13-15 ans
L'IN-JEU-STICE	Initiales 244	Voyager à travers un certain nombre de texte du Nouveau Testament qui montrent que le mot "Justice" n'a peut-être pas tout à fait le même sens pour Jésus et son Père que pour nous les hommes	Jeu de plateau	Bible : Nouveau Testament	13-15 ans
LES GESTES DE JÉSUS QUI DISENT LA VIE	Initiales 245	Découvrir à travers les textes bibliques ce que veut dire "être vivant" selon Jésus et comment il l'a montré tout au long de sa propre vie, y compris dans sa mort	Memory	Bible : Nouveau Testament	13-15 ans
LA RÉSURRECTION	Initiales 245	Découvrir, à travers trois textes de résurrections du nouveau Testament, ce que veut dire « être vivant » selon Jésus et comment il l'a montré tout au long de sa propre vie.	Jeu de plateau	Bible : Nouveau Testament	13-15 ans
LES ÉVANGÉLISTES	Initiales 246	Découvrir la diversité apportée pas les quatre évangélistes : leurs témoignages qui fondent notre foi nous rejoignent et nous interpellent dans nos propres vies	7 familles	Bible : Nouveau Testament	13-15 ans
LES DISCIPLES D'EMMAÛS	Initiales 246	Pointer dans la récit d'Emmaüs comment Jésus fait appel à la mémoire de ses disciples	Jeu de plateau	Bible : Nouveau Testament	13-15 ans
LA PÊCHE MIRACULEUSE	Initiales 254	À travers le récit de la pêche miraculeuse, Jésus nous invite à oser le suivre et à prendre la risque de sortir de nous-mêmes afin de devenir des chrétiens vivant de sa parole	Memory	Bible : Nouveau Testament	13-15 ans
UN SOURIRE POUR LA TERRE	MAME-TARDY	Acquérir les bons gestes pour la planète avant qu'elle ne perde le sourire (cf. <i>Trésor de Dieu en famille 1</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Jeu de plateau coo	Écologie	3-6 ans
LE COLIBRI	CRER	Rendre la nature plus belle (cf. collection Cadeaux de Dieu)	Jeu de plateau	Ecologie / Solidarité	3-6 ans
DECOUVRIR LES RELIGIONS CARTES EN MAIN	LUMEN VITAE	Découvrir les éléments essentiels de 6 religions et de la laïcité	7 familles	Interreligieux	8-11 ans
À LA GRÂCE DE DIEU	LE SYCOMORE	Découvrir et approfondir le rituel et la signification du Baptême, de l'Eucharistie, et de la Réconciliation	Cartes et poster	Les sacrements	11-13 ans

L'AVENTURE DU BAPTÊME	LE SÉNÉVÉ	Animation pour découvrir, par étapes, la vie d'un chrétien baptisé (cf. Caté-clic jeux)	Jeu de plateau	Les sacrements	8-11 ans
LES TRÉSORS DU BAPTÊME	CRER	Découvrir les signes et dons du baptême (cf. collection Cadeaux de Dieu)	Jeu de plateau	Les sacrements	3-6 ans
L'EUCARISTIE	CRER	Écouter et recevoir le Christ à la manière de Marthe et Marie, retrouver les 4 temps de la messe (cf. module <i>Prends du temps pour Dieu</i> , coll. Sel de vie)	Jeu de plateau	Les sacrements	7-9 ans
QUESTIONS POUR UN BAPTÊME	CRER	Quizz sur la baptême (cf. module <i>Jésus, le frère aîné</i> , coll. Sel de vie)	Quizz	Les sacrements	9-11 ans
LES SACREMENTS DE L'ALLIANCE	CRER	Découvrir le lien spécifique à l'Alliance que chaque sacrement met en valeur (cf. module <i>L'Alliance pour vivre</i> , coll. Sel de vie)	Cartes	Les sacrements	9-11 ans
JEU DES 7 FAMILLES	CRER	Approfondir la découverte du sacrement de l'eucharistie, comment Dieu y est présent et est présent dans nos vies (cf. module <i>Heureux d'espérer</i> , coll. Sel de vie)	Cartes	Les sacrements	11-13 ans
LES SIGNES DU BAPTÊME	MAME-TARDY	Associer les objets et les moments de la cérémonie du baptême (cf. <i>Trésor de Dieu en famille 2</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Cartes	Les sacrements	3-6 ans
SIGNES DE FIDÉLITÉ	MAME-TARDY	Découvrir les signes des 7 sacrements (cf. module <i>Seigneur tu nous appelles : Fidèle ? Bonne nouvelle</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Time's up	Les sacrements	14-15 ans
PARTIR ENSEMBLE	CRER	Développer des attitudes solidaires les uns envers les autres pour avancer vers le sacrement et les relire pour s'ouvrir à l'accueil de la Parole de Dieu (cf. <i>Invités par le Christ, Itinéraire vers la première des communions</i>)	Jeu de plateau coo	Les sacrements	7-13 ans
DOMINOS - VERS LA 1 ^{ère} DES COMMUNIONS	CRER	Dominos pour s'appropriier les 4 temps de la messe (cf. Livre de l'accompagnateur <i>Vers la première des communions</i>)	Dominos	Les sacrements	9-11 ans
JEU DE LA MESSE	MAME-TARDY	Replacer dans l'ordre les temps de la messe (cf. <i>Signes du Seigneur : Chemin vers le baptême et l'eucharistie</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Timeline	Les sacrements	8-11 ans
DOMINOS DE LA LITURGIE DE LA PAROLE	MAME-TARDY	Retrouver les différentes attitudes prises et les paroles prononcées pendant la liturgie de la Parole (cf. Signes du Seigneur : Chemin vers l'eucharistie, coll. À la rencontre du Seigneur)	Dominos	Les sacrements	8-11 ans
MEMORY DES OBJETS LITURGIQUES	MAME-TARDY	Connaître les objets liturgiques utilisés lors de la messe (cf. <i>Signes du Seigneur : Chemin vers l'eucharistie</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Memory	Les sacrements	8-11 ans
JEU DE PRÉSENTATION CHRISTOS	SILOË	Jeu pour se présenter à l'aide de mots reliés au sacrement de la confirmation (cf. module <i>Christos</i>)	Cartes	Les sacrements	13-15 ans
RALLYE SUR LES SACREMENTS DE L'INITIATION CHRÉTIENNE	SILOË	Rallye à faire à pied, à vélo, en voiture selon le choix des animateurs pour souligner le lien entre le quotidien et le don de Dieu dans les sacrements (cf. module <i>Christos</i>)	Rallye	Les sacrements	13-15 ans
LE GRAND JEU DU BAPTÊME	Points de repère	En suivant un itinéraire, aider les enfants à être acteur de leur préparation au baptême (coffret Points de repère)	Jeu de plateau	Les sacrements	8-12 ans
LOTO DES RITES et GESTES DE LA MESSE	Points de repère	Faire correspondre des phrases du rituel, des paroles de la bible avec différents temps de la messe	Cartes et poster	Les sacrements	8-12 ans
TRIOMONOS DES SACREMENTS	Points de repère	Connaître les sacrement et comprendre que le sacrement ne se limite pas à la célébration (cf. Points de Repère Guide annuel 2015/2016, Avent)	Triominos	Les sacrements	8-12 ans
AMEN	Points de repère	Découvrir à quoi engage le "Amen" prononcé en réponse à la communion (cf. Points de Repère Guide annuel 2015/2016, Saint Sacrement)	Cartes	Les sacrements	8-12 ans
VOYAGE À TRAVERS LES SACREMENTS	Initiales 238	Découvrir en quoi la célébration d'un sacrement nous invite à entrer en relation avec le Père, avec le Fils, et avec les autres	Jeu de plateau	Les sacrements	13-15 ans
ESPRIT SAINT	Initiales 238	Reconnaître les parfums des différentes huiles, exprimer ce qu'ils évoquent pour faire apparaître leur dimension symbolique	Loto des odeurs	Les sacrements	13-15 ans
LES PAROLES ET LES GESTES DE LA MESSE	Initiales 253	Jeu de coopération pour découvrir à travers les pratiques de l'Église, le sens des gestes et des mots posés lors de nos eucharisties	Jeu de plateau	Les sacrements	13-15 ans
MEMORY DES GESTES DE LA MESSE	Initiales 253	Jeu adapté à la PCS pour découvrir le sens des gestes, des attitudes et des déplacements que l'on fait pendant la messe	Memory	Les sacrements	13-15 ans
LES DONS DE L'ESPRIT SAINT	CRER	Nommer les dons de l'Esprit Saint, découvrir l'Esprit Saint à l'œuvre dans sa vie (cf. module <i>Heureux de vivre</i> , coll. Sel de vie)	Jeu de plateau	L'Esprit Saint	11-13 ans
ATELIERS DES 5 SENS	Points de repère	Louer Dieu par les 5 sens en lien avec saint François d'Assise (cf. Points de Repère Guide annuel 2014/2015, François d'Assise)	5 sens	Louange	8-12 ans
JEU DES 4 FAMILLES (Unité des chrétiens)	MAME-TARDY	Un jeu pour découvrir l'unité de l'Église du Christ à travers les traditions catholique, orthodoxe et protestante (cf. module <i>Seigneur tu nous appelles : Dieu demeure en nous</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	7 familles	Œcuménisme	8-11 ans
À LA DECOUVERTE DES CONFESSIONS CHRETIENNES	Points de repère	Découvrir les différentes confessions chrétiennes et parler de l'œcuménisme (cf. <i>Points de Repère n°226</i> , nov. 2008)	Jeu de l'oie	Œcuménisme	7-99 ans
DANS LES BOVES	DÉCANORD	Appelés à devenir frères - Jeu de coopération	Jeu de plateau coo	Pour entrer en dialogue	9-13 ans
EMBARQUEMENT IMMEDIAT	MAME	Former des couples d'animaux avant que le déluge arrive. Jouer ensemble pour faire connaissance	Cartes	Pour entrer en dialogue	3-6 ans
SPIRIT STORY	LE SYCOMORE	jeu de damiers où s'affrontent forces des ténèbres et celles de la lumière : sur les questions foi et superstitions	Jeu de plateau	Pour entrer en dialogue	12-18 ans
OPTIONS	LE SYCOMORE	Questions de société, vie et citoyenneté	Jeu de plateau	Pour entrer en dialogue	12-99 ans
GRAINE DE VIE	CRER	Trouver ce qu'il y a de bien dans nos vies (cf. collection Cadeaux de Dieu)	Jeu de plateau	Pour entrer en dialogue	3-6 ans
LA FARANDOLE DES AMIS	CRER	Chacun est différent, mais uni dans l'amitié (cf. collection Cadeaux de Dieu)	Cartes	Pour entrer en dialogue	3-6 ans
ABBA, LE JEU DU NOTRE PÈRE	SNCC	Découvrir que le Notre Père est « le résumé de tout l'Évangile », de toute la Bonne nouvelle, et qu'il synthétise toutes les dimensions de la foi chrétienne	Jeu de plateau	Prière	7-99 ans
MEMORY DE LA PRIÈRE	CRER	Échanger sur les lieux, objets et attitudes de prière (cf. collection Cadeaux de Dieu)	Memory	Prière	3-6 ans
SI TU PRIAIS LE PÈRE	CRER	Associer les dominos pour observer les différents gestes et attitudes de prière pendant la messe ou chez soi (cf. module <i>Si tu priais le Père</i> , coll. Sel de vie)	Dominos	Prière	7-9 ans
JE CROIS !	Initiales 254	Découvrir les différents articles du Credo et permettre une expression personnelle de la foi	Jeu de plateau	Prière	13-15 ans
SUIVRE JÉSUS	CRER	En lien avec l'appel de Matthieu, découvrir ce qui permet ou rend difficile de suivre Jésus pour ajuster nos vie à son appel (cf. module <i>Vis et grandis avec Dieu</i> , coll. Sel de vie)	Jeu de plateau	Relecture	7-9 ans
L'ANNÉE LITURGIQUE	CRER	Situer l'année liturgique et les saisons (cf. collection Cadeaux de Dieu)	Puzzle	Temps liturgiques	3-6 ans
JEU DES FAMILLES DU TEMPS LITURGIQUE	CRER	Repérer les différents temps liturgiques sur l'année (cf. module <i>Top départ 2 " Le temps liturgique</i> , coll. Sel de vie)	7 familles	Temps liturgiques	7-9 ans

TRIOMINOS DE L'ESPRIT SAINT	Points de repère	Découvrir ou mieux connaître l'Esprit Saint (cf. Points de Repère Guide annuel 2012/2013, Pentecôte)	Triominos	Temps liturgiques	8-12 ans
RENDEZ-VOUS EN TERRE PROMISE	Points de repère	Ensemble, se mettre en route vers Pâques à l'aide de textes de l'Ancien Testament (dans Points de Repère 2013/2014, Pâques)	Jeu de plateau	Temps liturgiques	8-12 ans
LES CONTRASTES DE NOËL	Points de repère	Associer les cartes par paire pour montrer les contrastes de cette fête (cf. Points de Repère Guide annuel 2014/2015, Noël)	Cartes	Temps liturgiques	8-12 ans
CARÊME ARC-EN-CIEL	Points de repère	Coopérer et s'ajuster à Dieu pour rendre le temps du Carême plus beau (cf. Points de Repère Guide annuel 2014/2015, Carême)	Plateau	Temps liturgiques	8-12 ans
JEU DE L'ASCENSION	Points de repère	S'approprier le récit des Actes des Apôtres (cf. Points de Repère Guide annuel 2014/2015, Trinité)	Cartes	Temps liturgiques	8-12 ans
K-TODONS	Diocèse de Cambrai	Tout savoir sur le financement de l'Église	Jeu de plateau	Vie de l'Église	10-99 ans
MEMORY, QUIZZ ET JEU DE CARTES SUR L'OECUMENISME	Diocèse de Pontoise	3 jeux pour 3 tranches d'âge, memory, quizz et des cartes à trier pour les enfants et les adolescents	Cartes	Vie de l'Église	7-99 ans
MISERICORDIA	Diocèse de St Claude	Un jeu de famille pour tout âge	Cartes	Vie de l'Église	7-99 ans
EXHORTATION GAUDETTE ET EXSULTATE	Diocèse d'Arras	Découvrons quelques extraits de « La joie et l'allégresse » et s'arrêter sur l'un des nombreux tweets que le pape offre au quotidien	Cartes	Vie de l'Église	Adultes
TOUS MISSIONNAIRES	OPM	Découvrir quels sont les piliers de la mission sur 5 continents	Jeu de plateau	Vie de l'Église	7-12 ans
SUR LES ROUTES DU MONDE	KMS DE SOLEIL	Reconstituer 6 parcours migratoires, éveiller à la solidarité et débattre	7 familles	Vie de l'Église	8-11 ans
CATHO CALÉ OU DÉCALÉ	MAME	Jeu plein mêlant quizz, jeux et défis pour tester ses connaissances en culture religieuse	Quizz et défis	Vie de l'Église	13-99 ans
LUDO THEO	MAME	Des quizz, des jeux, des défis pour jouer en famille autour des thèmes de la Bible, des saints, de la figure de Jésus, de l'Église, de la liturgie, des sacrements	Cartes	Vie de l'Église	7-99 ans
POP QUIZ - LES SAINTS	MAME	En trois manches dont une de mime, reconnaître quel saint se dissimule derrière chacun de ses attributs	Cartes	Vie de l'Église	7-99 ans
QUANDO - LES SAINTS	MAME	Mettre dans l'ordre chronologique les grands saints de l'Histoire	Timeline	Vie de l'Église	8-18 ans
PÈLERINAGE À LOURDES	CRER	Découvrir Lourdes et le message de tendresse de Marie et de Dieu (cf. collection Cadeaux de Dieu)	Jeu de plateau	Vie de l'Église	3-6 ans
LES 7 FAMILLES DE L'ÉGLISE	CRER	Découvrir la diversité et l'unité de l'Église (cf. module <i>Jésus fais-nous rencontrer le Père</i> , coll. Sel de vie)	7 familles	Vie de l'Église	7-9 ans
SIGNES DE RÉURRECTION	CRER	Découvrir un témoin (Sœur Emmanuelle) qui a agi au nom du Ressuscité et chercher des signes de résurrection (cf. module <i>Avec Jésus, de la mort à la vie</i> , coll. Sel de vie)	Jeu de plateau	Vie de l'Église	7-9 ans
RALLYE DE LA VIE	CRER	Prendre conscience de ce qu'est la vie en Église (cf. module <i>Vis en enfant du Père</i> , coll. Sel de Vie)	Jeu de plateau coo	Vie de l'Église	7-9 ans
DISCIPLES D'HIER ET D'AUJOURD'HUI	CRER	Découvrir qui sont les disciples et réaliser ce que signifie "être disciple" (cf. module <i>Jésus, le frère aîné</i> , coll. Sel de vie)	Cartes	Vie de l'Église	9-11 ans
JEU DU CREDO	CRER	Découvrir et comprendre le Credo de l'Église (cf. module <i>Heureux de croire</i> , coll. Sel de vie)	Chasse au trésor	Vie de l'Église	11-13 ans
DÉ DE LA CONAISSANCE	MAME-TARDY	Faire connaissance en répondant aux questions écrites sur les faces du dé (cf. module <i>Seigneur tu nous appelles : Dieu ouvre un chemin</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Dé	Vie de l'Église	8-11 ans
JEU DE L'ALLIANCE	MAME-TARDY	Jeu de la salière pour faire émerger tous les liens possibles entre les mots et l'Alliance (cf. module <i>Seigneur tu nous appelles : Dieu fait Alliance</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Salière / Cocotte	Vie de l'Église	8-11 ans
JEU DES DIX FAMILLES DE TÉMOINS	MAME-TARDY	Découvrir des personnes dont la vie a été transformée parce qu'ils ont été touchés par la Parole de Jésus (cf. <i>Signes du Seigneur : Chemin vers l'eucharistie</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	7 familles	Vie de l'Église	8-11 ans
QUI FAIT QUOI, QUI HABITE OÙ ?	MAME-TARDY	Comprendre qui fait quoi dans sa paroisse ou son doyenné (cf. <i>Signes du Seigneur : Chemin vers le baptême</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Memory	Vie de l'Église	8-11 ans
VOYAGE DANS LA PAROISSE OU LE DOYENNÉ	MAME-TARDY	Connaître les lieux et personnes de sa paroisse ou de son doyenné (cf. <i>Signes du Seigneur : Chemin vers le baptême</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Rallye	Vie de l'Église	8-11 ans
JEU DE PISTE DES TÉMOINS	Points de repère	Découvrir que nous avons besoin de témoins pour nous mettre en route (cf. Points de Repère Guide annuel 2011/2012, Pâques)	Jeu de piste	Vie de l'Église	8-12 ans
VOC'ATIONS	CEF	Jeu créé par le SNEJV (Service National pour l'évangélisation des jeunes et les vocations) pour s'interroger sur son projet de vie, ses choix et la question de la vocation	Cartes	Vie quotidienne	10-99 ans
JEU DES 7 FAMILLES DE LA PAIX	BAYARD	Inclus dans la revue <i>Filotéo</i> n°238, avril/mai 2016	7 familles	Vie quotidienne	7-11 ans
LES BRUITS DE LA MAISON	CRER	Expérimenter le silence (cf. collection Cadeaux de Dieu)	Jeu de plateau	Vie quotidienne	3-6 ans
LE LOTO DU CŒUR	CRER	Reconnaître les situations quotidiennes où l'amour s'exprime (cf. collection Cadeaux de Dieu)	Loto	Vie quotidienne	3-6 ans
LE CAPITAINE COURAGEUX	CRER	Dépasser ses peurs (cf. collection Cadeaux de Dieu)	Jeu de plateau	Vie quotidienne	3-6 ans
7 FAMILLES TALENTUEUSES	CRER	Découvrir et reconnaître des talents et qualités (cf. collection Cadeaux de Dieu)	7 familles	Vie quotidienne	3-6 ans
VIVE LE DIMANCHE !	CRER	Voir les différents aspects du dimanche : repos, Seigneur, partage, famille... (cf. collection Cadeaux de Dieu)	Cartes	Vie quotidienne	3-6 ans
GRANDIR ENSEMBLE	CRER	Les différentes façons de grandir (cf. collection Cadeaux de Dieu)	Jeu de plateau	Vie quotidienne	3-6 ans
PERMIS, PAS PERMIS ?	CRER	Réfléchir ensemble aux actions que l'on a faites en regardant les conséquences (cf. collection Cadeaux de Dieu)	Dominos	Vie quotidienne	3-6 ans
CONFIANCE	CRER	Choisir la carte Confiance que l'on préfère et expliquer son choix (cf. module <i>Jésus fais-nous rencontrer le Père</i> , coll. Sel de vie)	Cartes	Vie quotidienne	7-9 ans
JEU DES MAISONS	CRER	Reconnaître la joie de Dieu quand il pardonne et découvrir la réconciliation (cf. module <i>Parle-moi de Dieu</i> , coll. Sel de vie)	Jeu de plateau	Vie quotidienne	7-9 ans
LE DÉ DE L'ÉQUIPE	CRER	Découvrir que s'arrêter est essentiel (cf. module <i>Prends du temps pour Dieu</i> , coll. Sel de vie)	Dé	Vie quotidienne	7-9 ans
LES MOTS DU DIMANCHE	CRER	Prendre conscience que le dimanche est un jour particulier dans la semaine (cf. module <i>Prends du temps pour Dieu</i> , coll. Sel de vie)	Cartes	Vie quotidienne	7-9 ans

LE DÉFI DE GRANDIR	CRER
LÀ OÙ JE VIS, COMMENT J'AGIS ?	CRER
LA SURPRISE DE TATIE	MAME-TARDY
LOTO	MAME-TARDY
LES PASSAGES	MAME-TARDY
JE PERCOIS	MAME-TARDY
DING ! DONG ! C'EST L'HEURE	MAME-TARDY
JE RESSENS	MAME-TARDY
MA PETITE BOUILLE	MAME-TARDY
L'ESCARGOT	MAME-TARDY
UN CHEMIN POUR GRANDIR	MAME-TARDY
JEU DE LA CONFIANCE	MAME-TARDY
ÉTONNANTES FAMILLES	MAME-TARDY
JEU DES PASSAGES	MAME-TARDY
JEU DU JOURNALISTE	MAME-TARDY
CHOISIS TON MOT	MAME-TARDY
DU BONHEUR À VIVRE	MAME-TARDY
JEU DES MOTS INTERDITS	MAME-TARDY
LES RELATIONS DANS NOS FAMILLES	MAME-TARDY
LA CITÉ DES ODÉFIS	MAME-TARDY
LE MAILLON SOLIDAIRE	Points de repère
DÉ DES 5 SENS	Points de repère
JEUX POUR S'ÉCOUTER	Initiales 233
SUR LE CHEMIN DE LA VIE	Initiales 234
PRENDRE LA PAROLE	Initiales 236
SUPER-HEROS ET VOCATIONS	Initiales 240
CHAMBOULE-TOUT SUR LA SOUFFRANCE	Initiales 241
LA FAMILLE	Initiales 242
NOËLPOLY	Initiales 247
LAUDATO SI	Initiales 251
CALCULE TON EMPREINTE ÉCOLOGIQUE	Initiales 251
TRIVIAL - COMBIEN CA COÛTE	Initiales 252
UN BOUT DE TCHAT	Initiales 254

Prendre conscience de ce que signifie grandir, de ce qui paraît essentiel pour grandir (cf. module <i>Heureux de grandir</i> , coll. Sel de vie)	Jeu de plateau	Vie quotidienne	11-13 ans
Évaluer la population, les ressources en eau et nourriture sur une carte du monde et en vérifier la répartition. Réfléchir à des actions d'écologie solidaire (Cf. module <i>Heureux d'agir</i> , coll. Sel de vie)	Cartes	Vie quotidienne	11-13 ans
Un jeu coopératif où l'on doit tous ensemble confectionner un gâteau pour faire une surprise à Tatïe (cf. <i>Trésor de Dieu en famille 1</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Jeu de plateau coo	Vie quotidienne	3-6 ans
Un loto sur les gestes de Jésus et les gestes câlins de notre quotidien (cf. <i>Trésor de Dieu en famille 1</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Loto	Vie quotidienne	3-6 ans
Reconstituer des paires représentant des passages d'un état à un autre (cf. <i>Trésor de Dieu en famille 1</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Cartes	Vie quotidienne	3-6 ans
Assembler des mots avec les sens qui nous aident à les percevoir (cf. <i>Trésor de Dieu en famille 1</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Cartes	Vie quotidienne	6-7 ans
Plusieurs façons de jouer avec les cartes pour apprendre à se repérer dans la journée (cf. <i>Trésor de Dieu en famille 2</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Cartes	Vie quotidienne	3-6 ans
Parles de ses émotions et les mimer pour apprendre à mettre des mots dessus (cf. <i>Trésor de Dieu en famille 2</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Jeu de plateau coo	Vie quotidienne	3-6 ans
Faire deviner des émotions en les mimant(cf. <i>Trésor de Dieu en famille 2</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Cartes	Vie quotidienne	3-6 ans
Se confier, échanger et dialoguer au sein de la famille (cf. <i>Trésor de Dieu en famille 2</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Jeu de plateau	Vie quotidienne	3-6 ans
Rassembler les éléments indispensables pour trouver le chemin pour grandir (cf. module <i>Seigneur tu nous appelles : Avec toi Jésus</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Jeu de plateau coo	Vie quotidienne	7-8 ans
Vivre un parcours les yeux bandés, guidé soit par la voix d'un accompagnateur, soit par sa main posée sur l'épaule (cf. module <i>Seigneur tu nous appelles : Avec toi Jésus</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Jeu de parcours	Vie quotidienne	7-8 ans
Les membres d'une famille réunis par un même centre d'intérêt peuvent se compléter et s'enrichir mutuellement (cf. module <i>Seigneur tu nous appelles : Ensemble au souffle de l'Esprit</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	7 familles	Vie quotidienne	7-8 ans
Pour faire le lien avec le récit de la vie d'Élie, se rendre compte que dans notre vie nous devons quitter des lieux, des personnes pour avancer vers d'autres chose (cf. module <i>Seigneur tu nous appelles : Par toi Seigneur, la vie jaillit !</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Cartes	Vie quotidienne	7-8 ans
Réaliser un reportage sur une situation rapportée par une photo (pauvreté, misère, maladie, solitude) (cf. module <i>Seigneur tu nous appelles : Dieu sauve et libère</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Journaliste	Vie quotidienne	8-11 ans
Découvrir que faire des choix n'est pas facile, qu'il faut réfléchir et que d'autres peuvent peser sur nos choix (cf. module <i>Seigneur tu nous appelles : Dieu nous espère</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Cartes	Vie quotidienne	8-11 ans
Amorcer un dialogue et prendre conscience de ce que chacun vit (joies, difficultés...) (cf. module <i>Seigneur tu nous appelles : Dieu est la vie</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Jeu de plateau	Vie quotidienne	8-11 ans
Prendre conscience que nous avons de la violence en nous, une énergie à canaliser au service de tous (cf. module <i>Seigneur tu nous appelles : Accueille la vie, fais grandir la paix</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Taboo	Vie quotidienne	12-13 ans
Mettre en sketch des situations conflictuelles dans nos familles (cf. module <i>Seigneur tu nous appelles : Recevoir son histoire, devenir fils</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Jeu de rôle	Vie quotidienne	12-13 ans
Coopérer pour bâtir un projet commun (cf. module <i>Seigneur tu nous appelles : Appelés au partage, donner et se donner</i> , coll. À la rencontre du Seigneur)	Jeu de plateau	Vie quotidienne	12-13 ans
Découvrir la diversité des actions caritatives et sensibiliser aux fondements chrétiens de la solidarité (cf. Points de Repère Guide annuel 2011/2012, Carême)	Jeu de plateau	Vie quotidienne	8-12 ans
Explorer comment notre vie est marquée par la sensorialité (cf. Points de Repère Guide annuel 2013/2014, Pâques)	Jeu de dé	Vie quotidienne	8-12 ans
Apprendre à s'écouter les uns les autres	Duplik et autres	Vie quotidienne	13-15 ans
Découvrir que notre vie n'est qu'une succession de choix, et que chacun d'eux donne un sens à notre vie	Jeu de plateau	Vie quotidienne	13-15 ans
Découvrir qu'il y a différentes façons de prendre la parole	Time's up	Vie quotidienne	13-15 ans
Découvrir les facettes de la vocation : engagement, renoncement, responsabilité, choix...	Time's up	Vie quotidienne	13-15 ans
Mettre des mots sur la souffrance	Chambole-tout	Vie quotidienne	13-15 ans
Permettre aux jeunes d'exprimer les différentes représentations qu'ils ont des familles ainsi que leurs difficultés et leurs joies	7 familles	Vie quotidienne	13-15 ans
Identifier les symboles chrétiens que l'on voit en ville au moment de Noël, en comprendre le sens pour renouveler son regard sur la crèche : c'est Dieu qui vient chez nous	Monopoly	Vie quotidienne	13-15 ans
Découvrir à travers des textes bibliques et l'encyclique du pape François <i>Laudato Si'</i> ce que veut dire être responsable du monde dans lequel nous vivons.	Jenga	Vie quotidienne	13-15 ans
Prendre conscience de l'impact de son mode de consommation sur la planète.	Quiz	Vie quotidienne	13-15 ans
Permettre aux jeunes de s'exprimer sur leur rapport avec l'argent, leur façon de l'utiliser	Jeu de plateau	Vie quotidienne	13-15 ans
Apprendre à connaître les autres et à parler de soi, à écouter et surtout à oser, à risquer même si nous ne sommes pas tous prêts à cela	Cartes	Vie quotidienne	13-15 ans