

## Questionnaire du jeu de l'oie

1. De quel évènement s'agit-il ?  
Luc 1,26-38 – Module « Oser la confiance »
  2. Racontez ? De quoi s'agit-il ?  
Luc 2,1-7 – Luc 2,8-20 – Module « Loué sois-tu Seigneur »
  3. Que s'est-il passé ce jour-là dans le Jourdain ?  
Marc 1,9-11 – Modules « La force d'aimer » ou « Mais où est Dieu ? »
  4. Que font Simon, André, Jacques et Jean quand ils rencontrent Jésus ?  
Matthieu 4,18-22 – Module « La force d'aimer »
  5. Comment se comporte Jésus avec les enfants ? Que dit-il à ses disciples ?  
Marc 10,13-16 – Module « Dieu prend soin des hommes » ou Mat 19,13-15 – Module « La force d'aimer »
  6. Qui vient à la rencontre de Jésus ? Et que fait Jésus pour lui ?  
Marc 1,40-42 – Module « La force d'aimer » ou Luc 5,12-16 – Module « Tous différents, tous importants »
  7. Racontez la scène. Que dit Jésus à Zachée ?  
Luc 19,1-10 – Module « Comblés de joie »
  8. Que fait Jésus pour la foule qui est venue l'écouter ?  
Luc 9,11-17 – Module « La force d'aimer » ou Marc 6,30-34 – Module « Dieu nous confie le monde »
  9. Qu'est-ce qui se passe ? A quel moment de la vie de Jésus sommes-nous ?  
Jean 12,12-14 – Module « La force d'aimer »
  10. Que fait Jésus, la veille de sa mort ?  
Jean 13,4-5,12-15 – Module « Aimer c'est tout donner »
  11. Que fait Jésus et que dit-il à ses disciples lors de ce repas ?  
Luc 22,14,19-20 – Modules « Pain pour les hommes » ou « Aimer c'est tout donner »
  12. Regardez et racontez  
Jean 19,18,30 – Module « La force d'aimer » ou Luc 23,32-33,39-43 – Module « Aimés et pardonnés »
  13. Que fait Dieu pour Jésus ?  
Luc 24,1-6a – Module « La force d'aimer »
  14. Que se passe-t-il ce jour-là pour les apôtres ?  
Actes 2,1-8,11b – Module « Obéir pour aimer »
- ENVOI : Jésus nous fait une belle promesse – Savez-vous laquelle ?  
« *Et moi je suis avec vous tous les jours jusqu'à la fin des temps* » - Comment comprenez-vous cela ?  
Matthieu 28,16-20

### Règle du jeu de l'oie

- Positionner les pions sur la case **Départ**.
  - Jeter le dé pour savoir quelle équipe commence.
  - Chaque équipe joue à son tour en avançant d'autant de cases que lui indique le dé puis elle décrit l'image correspondante.
  - A chaque case, elle doit ensuite répondre à la question posée sur le questionnaire si elle le peut. Sinon, elle demande de l'aide aux autres équipes. Quand les autres équipes ne peuvent l'aider à répondre à la question posée, alors elle recherche dans les livrets modules mis à disposition (essentiellement « la force d'aimer »)  
Si besoin l'animateur raconte succinctement l'épisode illustré, en s'aidant des récits d'Évangile (Annexe)
  - Quand une équipe tombe sur une case sur laquelle on s'est déjà arrêté, elle rejoue.
- La première équipe arrivée sur la case **Envoi** a gagné, le jeu s'arrête alors pour toutes les équipes. Si le temps le permet on peut revenir sur les cases sur lesquelles les enfants ne sont pas tombés