

# Jeu de l'oie

# La vie avec Dieu

## Découvre les 7 sacrements

La vie avec Dieu est une grande aventure. Sans se lasser, Dieu veut rentrer en relation avec nous. Les sept sacrements sont des lieux de rencontre privilégiés entre Dieu et l'homme. Es-tu prêt à rencontrer Dieu ?

The board game path consists of 100 numbered squares arranged in a winding path. The path starts at a circle labeled 'Départ!' (square 1) and ends at a circle labeled 'Arrivée!' (square 100). The path is marked with numbers 1 through 100. Various smiley face icons are placed on the squares: some are happy faces (😊), some are sad faces (☹️), and some are neutral faces (😐). The path is designed to be a continuous loop, starting and ending at the 'Arrivée!' circle.



### Règles du jeu :

- Il faut un dé, ainsi qu'un pion par joueur.
- Les joueurs placent chacun leur pion sur la case départ.
- Le joueur le plus jeune commence.
- À son tour de jeu, chaque joueur lance le dé. Le chiffre obtenu indique de combien de cases le joueur doit se déplacer.
- Lorsqu'un joueur arrive sur une case avec un smiley (case « action »), il se rapporte aux instructions et effectue l'action indiquée.
- Le joueur qui obtient un 6 peut rejouer immédiatement.
- Pour atteindre la case « arrivée », il faut faire le chiffre exact. Au cas où le chiffre indiqué par le dé soit supérieur au nombre de cases qu'il reste à parcourir, le joueur reste sur sa case et attend le tour suivant !
- La première personne à rejoindre l'arrivée a gagné !

### Cases « actions » :

**Départ :** La vie avec Dieu est une chouette aventure ! Réjouis-toi car tu es en route !

1. Ton grand frère t'explique qu'il y a sept sacrements dans l'Église catholique. Écoute-le bien ! Avance de deux cases.
4. Dans ta paroisse, un jeune homme décide de devenir prêtre. Quelle grande joie ! Tous les joueurs avancent de quatre cases.
9. Ta sœur va recevoir le sacrement de confirmation ce week-end. Tu es jaloux parce que tu ne pars pas en retraite de confirmation. Recule de deux cases.
15. Au caté, tu as bien écouté et tu as appris que certains sacrements ne se reçoivent qu'une seule fois tandis que d'autres peuvent se recevoir encore et encore. Continue comme ça et avance de trois cases.
17. Tu prépares ta première communion et tu reçois pour la première fois le sacrement de pénitence et de réconciliation. Tu te sens vraiment plus léger ! Pour cet acte plein de courage, tu peux relancer le dé.
22. Tu as failli manger les chocolats que tu gardes pour l'anniversaire de ta sœur. Mais tu as résisté à la tentation ! Bravo ! Avance du même nombre de cases que celui que tu as parcouru pour parvenir ici.
26. Au supermarché, tu as rencontré le prêtre de ta paroisse et tu lui as demandé pourquoi il était devenu prêtre. Tu es ému par son histoire. Prends le temps d'y réfléchir et passe un tour.
30. Aujourd'hui, c'est ta première communion ! Tu vas recevoir Jésus lui-même pour la première fois. Fortifié par ce sacrement, lance trois fois le dé et déplace-toi du nombre de cases le plus élevé.
33. Tes grands-parents fêtent leurs 50 ans de mariage. Ils célèbrent leurs noces d'or avec toute la famille. Tous les joueurs avancent de trois cases en dansant !
35. Tu es invité au baptême de ton petit cousin ! Il est maintenant chrétien, comme toi ! Profite de la belle célébration avec ta famille et reste assis pendant un tour.
37. Tu mâches du chewing-gum dans l'église. Tu ne peux pas faire ça ! Retourne à la case départ !
40. Tu apprends que ton voisin s'est fiancé. Tu penses que les couples amoureux agissent parfois de façon bizarre. Recule d'autant de cases que le joueur suivant avance.
43. Les sacrements sont des signes sacrés institués par le Christ ! Bien retenu ! Lance le dé deux fois, additionne les points et divise le résultat par deux. Arrondis à l'unité supérieure si besoin. Avance d'autant de cases.
46. Ta maman te parle de saint Jean Népomucène, le saint patron des confesseurs. Tu es surpris que le secret de la confession soit si sacré qu'il soit mort pour le garder. Ça fait beaucoup de nouvelles informations : saute un tour pour mieux les assimiler.
49. Les religieux sont des gens qui offrent leur vie à Dieu d'une manière toute particulière. Ils s'engagent à vivre dans la pauvreté, la chasteté et l'obéissance. Comme eux, tu ne veux pas penser seulement à toi : choisis deux joueurs et fais-les avancer chacun de deux cases.
51. Après la messe, tu vois une famille dont le bébé va être baptisé. Cela te rappelle le baptême de ton cousin. Retourne case 35.
54. Tes parents sont mariés depuis 10 ans et fêtent leur anniversaire de mariage. Tu oublies de leur souhaiter. Échange ton pion avec celui du joueur le plus éloigné de l'arrivée.
58. Tu es méchant avec tes copains et tu embêtes tes frères et sœurs. Il est temps de retourner te confesser. Prends le temps de réfléchir et recule de trois cases.
60. C'est une très grande joie pour toi de pouvoir désormais recevoir (si tu t'es bien préparé) le corps du Christ. Cela te donne une énergie nouvelle ! Passe devant le joueur qui te précède.
63. Aujourd'hui, c'est ta fête ! Ton prénom, que tes parents ont confirmé à ton baptême, est inscrit dans le cœur de Dieu ! Tu peux rejouer !
67. Ta grand-mère est très malade aujourd'hui. Elle va recevoir le sacrement des malades. Ensuite, tu iras la voir ! C'est très gentil de ta part ! Avance d'une case.
69. Tu as eu une mauvaise note. Tu n'avais pas bien révisé mais tu préfères râler contre Dieu parce qu'il ne t'a pas assez aidé. Retourne à la case départ.
71. Tu passes une merveilleuse journée avec ton parrain. Reste ici pendant un tour !
73. Tu expliques à ton voisin de classe que le pain utilisé pendant la messe s'appelle une hostie. Excellent ! Passe devant le joueur assis en face de toi !
74. Pendant la messe, tu t'endors durant l'homélie. Recule de deux cases.
77. Ton voisin t'explique que chaque malade, sans limite d'âge, peut recevoir le sacrement des malades, et qu'il peut le recevoir plusieurs fois dans sa vie. Tu ne le crois pas. Retourne case 54.
79. Tu connais le nom de notre Pape, qui est aussi l'évêque de Rome. Déplace le pion du joueur de ton choix de trois cases, vers l'avant ou vers l'arrière, comme tu veux !
81. Au caté, l'animateur demande ce que signifie le mot « célibat ». Tu es jaloux d'un camarade qui a donné la bonne réponse. Relance le dé et recule du nombre de cases indiqué.
84. Une heure avant l'Eucharistie, tu ne dois rien manger. Tu ne comprends pas cette règle mais tu ne veux pas demander à quelqu'un quelle en est la raison. Un joueur au choix peut reculer ton pion autant qu'il le souhaite.
87. Pour recevoir certains sacrements, il faut attendre un certain âge. C'est parfois difficile. Si tu es le premier à arriver sur cette case, tu dois attendre pour continuer qu'un joueur soit à moins de 4 cases.

**Arrivée :** La prochaine fête de famille va sûrement bientôt arriver...  
Mais déjà, si tu es arrivé le premier, tu as gagné ! BRAVO !