

Ludothèque

Ce catalogue est divisé en quatre grandes parties : les jeux catéchétiques, les jeux de développement les jeux de sensibilisation et les jeux traditionnels. Pour vous faciliter la recherche, nous avons classé les jeux par types, ils sont détaillés ci-dessous :

Les jeux catéchétiques : ils concernent tous les jeux qui permettent de mieux connaître la Bible, les jeux d'éveil à la foi d'une manière générale.

Les jeux de développement : comprendre les difficultés et les possibilités économiques et sociales des pays du Tiers-Monde.

Les jeux de sensibilisation : comme leur nom l'indique, il s'agit de sensibiliser les jeunes à des problèmes graves : le sida, l'écologie, l'immigration...

Les jeux traditionnels : les jeux de stratégies comme le morpion, les jeux d'adresse...

Pour chaque jeu, une notice complète en présente les caractéristiques : est-ce un jeu de cartes, un jeu de plateau ? Quelle partie de la Bible met-il en valeur ? Quel est son but ? Combien de joueurs peuvent y jouer ?

Si vous souhaitez faire une recherche plus approfondie, vous pouvez utiliser le catalogue de la médiathèque dans lequel sont recensés tous les jeux, y compris les nombreuses fiches d'animation

catéchétique. Ces fiches peuvent servir pour des jeux de communication (pour se connaître, de coopération...)



LES JEUX CATECHETIQUES

SUR LES PAS DE JESUS JC 0001a

auteur / éditeur : Signe
date de parution : 2001
nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
âge des joueurs : dès 12 ans
support : 2 plateaux de jeu: la Palestine et Jérusalem 68x38 cm
(type de jeu : Jeu catéchétique)



Objectif : Suivre la vie de Jésus de sa naissance jusqu'à son ascension. Ce jeu permet de se familiariser avec la bible et de découvrir la Terre Sainte et Jérusalem. Jeu de questions.

2000 ANS PLUS TARD JC 0002

auteur / éditeur : Roudes
date de parution : 1993
nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs ou en équipe
âge des joueurs : dès 8 ans
support : plateau de 48 sur 67 cm
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : Ce jeu retrace les 2000 ans qui nous séparent des débuts du christianisme.

LA BIBLE EN QUESTIONS JC 0003

auteur / éditeur : Scamatra France CENTRE INFORMATIQUE ET BIBLE ABBAYE BENEDIC. DE MAREDSOUS
date de parution :
nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
âge des joueurs : adultes
support : plateau de 44 sur 54 cm
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : Un jeu passionnant alliant l'habileté, la stratégie aux connaissances du nouveau et de l'ancien testament.



JEU DE FAMILLE BIBLIQUE: NOMS DE PERSONNAGES JC 0004

auteur / éditeur : Bibles et traités chrétiens
date de parution :
nombre de joueurs : 2 joueurs et plus
âge des joueurs : dès 8 ans
support : jeu de cartes
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : Il s'agit dans ce jeu de rassembler les familles des grands personnages bibliques.

GRAIN DE SOLEIL JC 0005

auteur / éditeur : Bayard Presse GRAIN DE SOLEIL
date de parution :
nombre de joueurs : 2 joueurs et plus
âge des joueurs : dès 8 ans
support : plateau de 18 sur 20 cm / carte du pays de Jésus
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : Ce jeu permet de tester nos connaissances sur la Bible

PORTES D'ENTREE: L'ARGENT EN AUMONERIE JC 0006

auteur / éditeur :
date de parution : 2002
nombre de joueurs : 2 joueurs et plus
âge des joueurs : dès 12 ans
support : plateau: 24x24 cm
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : La valeur de l'argent n'est pas identique pour tous. A travers 4 jeux, les jeunes sont amenés à réfléchir sur la notion d'argent et à élargir le débat à la société. Ce jeu peut être utilisé en collaboration avec la vidéo "Le petit fidescope": "l'argent. Richesse et Pauvreté"

LES GRANDS TEMOINS DE L'EVANGILE: JEU DES 7 FAMILLES JC 0007

auteur / éditeur : Bayard Presse GRAIN DE SOLEIL
date de parution : 1996
nombre de joueurs : 2 joueurs et plus
âge des joueurs : dès 6 ans
support : jeu de cartes
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : Il s'agit de rassembler les familles des " Grands témoins de l'Evangile".

LE JEU DE CARTES DES IMAGES DE LANSLEVILLARD JC 0008

auteur / éditeur : CRAV Centre-Est
date de parution :
nombre de joueurs : 2 joueurs et plus
âge des joueurs : dès 12 ans
support : 2 paquets de cartes
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : observation et analyse des fresques de la chapelle Saint Sébastien de Lanslevillard en Savoie



JEU DE FAMILLE BIBLIQUE: NOMS GEOGRAPHIQUES JC 0009

auteur / éditeur : Bibles et traités chrétiens
date de parution :
nombre de joueurs : 2 joueurs et plus
âge des joueurs : dès 8 ans
support : jeu de cartes
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : Il s'agit de rassembler les familles des grands lieux de la Bible, cela nous permettant de nous en souvenir.

VERS LA TERRE PROMISE JC 0010

auteur / éditeur : Pèlerin magazine
Dujardin
date de parution :
nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
âge des joueurs : dès 8 ans
support : plateau de 39 sur 49 cm
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : Ce jeu retrace l'aventure d'un peuple, son espoir, sa traversée du désert et le message des dix commandements.



LES MILLES BORNES DE LA BIBLE JC 0011

auteur / éditeur : Dujardin
date de parution :
nombre de joueurs : 2 joueurs et plus
âge des joueurs : dès 6 ans
support : jeu de cartes
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : Il s'agit de réunir le plus grand nombre de cartes dans le plus de périodes bibliques possibles.

JEU DES 7 FAMILLES DU NOUVEAU TESTAMENT JC 0012

auteur / éditeur : Bayard Presse GRAIN DE SOLEIL
date de parution : 1990
nombre de joueurs : 2 joueurs et plus
âge des joueurs : dès 6 ans
support : jeu de cartes
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : Il s'agit de reconstituer les familles de personnages dans la bible (ex: les guéris pardonnés, les premiers convertis...).

LA VIE DE JESUS A TRAVERS LES EVANGILES JC 0013

auteur / éditeur : Signe DOLL, Françoise / HARI, Albert / SINGER, Charles
date de parution :
nombre de joueurs : 2 joueurs et plus
âge des joueurs : dès 12 ans
support : jeu de cartes
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : Il s'agit de répondre à des questions portant sur des connaissances bibliques.

CRAPETTE BIBLIQUE JC 0014a

auteur / éditeur :
date de parution :
nombre de joueurs : 2 joueurs et plus
âge des joueurs : dès 8 ans
support : 2 plateaux de 34 sur 50 cm
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : Ce jeu nous familiarise avec les noms des livres bibliques et à connaître la structure générale de la bible.

PUZZLE DE LA PALESTINE JC 0015a

auteur / éditeur : Wolff
date de parution :
nombre de joueurs : 1 joueur et plus
âge des joueurs : dès 6 ans
support : puzzle de 30 sur 40 cm
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : Il s'agit de reconstituer le pays de Jésus

JEUX BIBLIQUES POUR LES ENFANTS D'AGE PRESOLAIRE JC 0016

auteur / éditeur : Editions Parfam/PBE BEECHICK, R.
date de parution : 1989
nombre de joueurs : 1 joueur et plus
âge des joueurs : moins de 3 ans
support : cartes présentant toutes sortes de jeux
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : Montrer l'intérêt des jeux et présentation d'environ 70 jeux sous forme de fiches.

ICHTHUS JC 0017

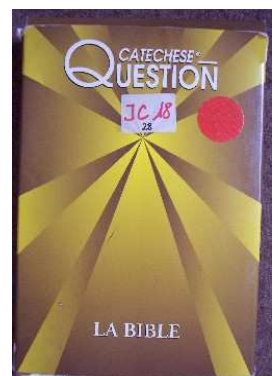
auteur / éditeur : Clé
date de parution : 2001
nombre de joueurs : 1 à 2 joueurs
âge des joueurs : dès 12 ans
support : CD-ROM
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : Ce jeu fonctionne comme un trivial poursuit, il faut réunir l'équivalent de 5 "camemberts" pour gagner. Il y a 2 niveaux de difficultés: junior et adulte

CATECHESE QUESTIONS: LA BIBLE JC 0018

auteur / éditeur :
date de parution : 1999
nombre de joueurs : 2 joueurs et plus
âge des joueurs : dès 12 ans
support : jeu de cartes
(type de jeu : Jeu catéchétique)

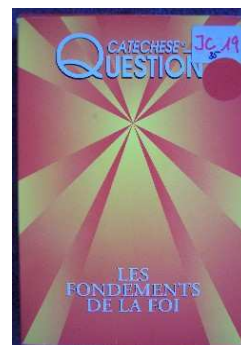
Objectif : Ce jeu nous aide à nous tester sur nos connaissances religieuses.



CATECHESE QUESTIONS: LES FONDEMENTS DE LA FOI JC 0019

auteur / éditeur :
date de parution :
nombre de joueurs : 2 joueurs et plus
âge des joueurs : dès 12 ans
support : jeu de cartes
(type de jeu : Jeu catéchétique)

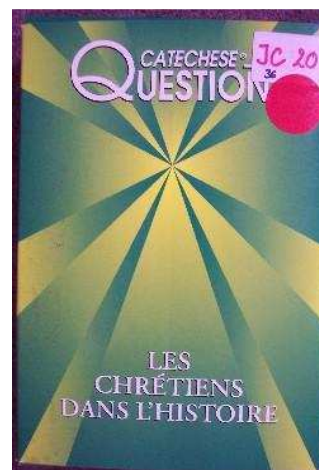
Objectif : Il s'agit de se tester sur ses connaissances religieuses.



CATECHESE QUESTIONS: LES CHRETIENS DANS L'HISTOIRE JC 0020

auteur / éditeur :
date de parution :
nombre de joueurs : 2 joueurs et plus
âge des joueurs : dès 12 ans
support : jeu de cartes
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : Il s'agit de se tester sur ses connaissances religieuses.



LE JEU DES QUATRE EVANGILES JC 0021

auteur / éditeur : Bayard Presse POINTS DE REPERE N 166
date de parution : 1998
nombre de joueurs : 2 joueurs et plus
âge des joueurs : dès 8 ans
support : jeu de 24 cartes
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : basé sur le jeu des 7 familles, ce jeu initie les enfants aux particularités de chacun des quatre évangiles.

LE PELERIN JC 0022

auteur / éditeur : Eden Games
date de parution : 2002
nombre de joueurs : 2 à 12 joueurs
âge des joueurs : dès 12 ans
support :
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : Par l'intermédiaire de questions, découvrir ou mieux connaître sept religions différentes. Possibilité de jouer ensemble de façon coopérative contre l'ignorance.



JEU SUR LA BIBLE JC 0023

auteur / éditeur : Agence romande d'éducation chrétienne MERCIER, Annie
date de parution :
nombre de joueurs : 2 joueurs et plus
âge des joueurs : dès 12 ans
support : plateau
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : Replacer différents événements dans le temps, retrouver le nom et l'histoire de personnages bibliques grâce à des fiches-devinettes, actualiser le message de lettres écrites il y a presque mille ans...

PROPOSITIONS D'ACTIVITES INTER-AGES JC 0025

auteur / éditeur : Service de catéchèse des Eglises Protestantes d'Alsace et de SERVICE DE CATECHESE DES EGLISES PROTESTANTES D'ALSACE ET DE
date de parution : 12/2003
nombre de joueurs : en équipe
âge des joueurs : intergénération
support :
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : Fiches d'activités réunies dans une "boîte à trésors". Préparations, jeux, rencontres festives, célébrations, expressions artistiques, autres... : tout ce qu'il faut pour préparer une rencontre entre différentes générations.

PROPOSITIONS D'ACTIVITES INTER-AGES JC 0026

auteur / éditeur : Service de catéchèse des Eglises Protestantes d'Alsace et de SERVICE DE CATECHESE DES EGLISES PROTESTANTES D'ALSACE ET DE
date de parution : 12/2003
nombre de joueurs : en équipe
âge des joueurs : intergénération
support :
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : Fiches d'activités réunies dans une "boîte à trésors". Préparations, jeux, rencontres festives, célébrations, expressions artistiques, autres... : tout ce qu'il faut pour préparer une rencontre entre différentes générations.

PROPOSITIONS D'ACTIVITES INTER-AGES JC 0027

auteur / éditeur : Service de catéchèse des Eglises Protestantes d'Alsace et de SERVICE DE CATECHESE DES EGLISES PROTESTANTES D'ALSACE ET DE
date de parution : 12/2003
nombre de joueurs : en équipe
âge des joueurs : intergénération
support :
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : Fiches d'activités réunies dans une "boîte à trésors". Préparations, jeux, rencontres festives, célébrations, expressions artistiques, autres... : tout ce qu'il faut pour préparer une rencontre entre différentes générations.

JEU DE CARTES JC 0028

auteur / éditeur : Agence romande d'éducation chrétienne
date de parution :
nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
âge des joueurs : 3 à 10 ans
support : jeu de cartes
(type de jeu :)

*Objectif : Les cartes sont à associer deux par deux grâce à un signe qui permet aux enfants non lecteurs de jouer. Celui qui reste avec la carte "Jésus" en main a gagné.
Un texte de référence est indiqué pour chaque "couple"*

PLANTES DE LA BIBLE JC 0029

auteur / éditeur : TrioView Ltd
date de parution : 2000
nombre de joueurs : 2 joueurs et plus
âge des joueurs : intergénération
support : cartes
(type de jeu : Jeu catéchétique)

*Objectif : Jeu traditionnel de 54 cartes illustré de plantes de la Bible avec un verset associé.
Peut être utilisé pour montrer simplement les plantes aux enfants.*

QUIZZ DE LA BIBLE. ANCIEN TESTAMENT JC 0030

auteur / éditeur : Echos de la Joie DIEHL, ANNE ET JÜRGEN
date de parution : 2002
nombre de joueurs : 1 joueur et plus
âge des joueurs : dès 8 ans
support : EVENTAIL
(type de jeu : Jeu catéchétique)

*Objectif : Poser ou se poser des questions sur l'Ancien Testament.
Deux niveaux : débutants et confirmés*



QUIZZ DE LA BIBLE. NOUVEAU TESTAMENT JC 0031

auteur / éditeur : Echos de la Joie DIEHL, ANNE ET JÜRGEN
date de parution : 2002
nombre de joueurs : 1 joueur et plus
âge des joueurs : dès 8 ans
support : EVENTAIL
(type de jeu : Jeu catéchétique)

*Objectif : Poser ou se poser des questions sur le Nouveau Testament.
Deux niveaux : débutants et confirmés*



ICHTHUS JC 0032

auteur / éditeur : Viens et vois
date de parution : 1988
nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
en équipe
âge des joueurs : dès 12 ans
support : Jeu de plateau
(type de jeu : Jeu catéchétique)

*Objectif : Reconstituer son puzzle grâce aux bonnes réponses.
2 niveaux : adulte et junior*



LA PARABOLE DU FILS PRODIGE. JEU DES 7 FAMILLES JC 0033a

auteur / éditeur :
date de parution :
nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
âge des joueurs : dès 5 ans
support : cartes
(type de jeu : Jeu catéchétique)

*Objectif : Rassembler différentes familles illustrant la parabole du fils prodigue.
Les couleurs de chaque famille permettent de jouer à ceux qui ne savent pas encore lire*

PANORAMA DES RELIGIONS DU MONDE JC 0034

auteur / éditeur : Conférence Mondiale des Religions pour la Paix COMMISSION
EDUCATION A LA PAIX
date de parution : 1999
nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
groupe d'une vingtaine de joueurs
âge des joueurs : dès 12 ans
support : plateau
(type de jeu : Jeu catéchétique)

*Objectif : Au fur et à mesure du déroulement, arriver à placer toutes ses cartes sur le plateau
qui porte les caractéristiques de 12 religions différentes. On peut aussi jouer avec seulement
6 des religions les plus connues ! Il existe une proposition de règle pour les enfants jouant
par groupes au sein d'une classe.*

GRAND JEU AUTOUR DE L'EXPOSITION "HUGUENOTS" JC 0035

auteur / éditeur : GANGLOFF, Laurence
date de parution : 2006
nombre de joueurs : 1 joueur
âge des joueurs : dès 11 ans
support : livret et CD
(type de jeu : Jeu catéchétique)

*Objectif : Découvrir le protestantisme en relation avec l'exposition 2006 à Metz "Huguenots.
De la Moselle à Berlin, les chemins de l'exil"*

LE JEU DES SEPT FAMILLES DE L'ANCIEN TESTAMENT JC 0036

auteur / éditeur : Points de repère
date de parution :
nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
âge des joueurs : dès 8 ans
support : cartes
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : Faire connaissance de 7 grands personnages (Abraham, Moïse, David, Salomon, Isaïe, Jérémie, Jean-Baptiste) en constituant des familles qui regroupent : le personnage, l'époque, le lieu, l'appel, la promesse, avec Jésus.

LA GOUTTE DE LUMIERE JC 0037

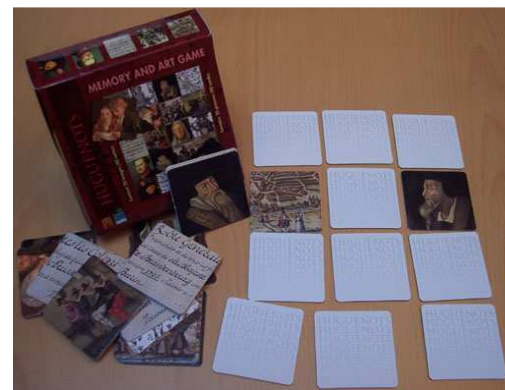
auteur / éditeur : Sycomore
date de parution :
nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
âge des joueurs : 4 à 7 ans
support : plateau et puzzle
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : Au fur et à mesure d'un parcours, reconstituer un puzzle qui rassemble des éléments de Noël.

HUGUENOTS : MEMORY AND ART JC 0038

auteur / éditeur : Conseil général de la Moselle
date de parution : 2007
nombre de joueurs : 1 joueur et plus
âge des joueurs : dès 4 ans
support : cartes
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : Par le jeu du "memory", découvrir quelques oeuvres d'art présentées lors de la grande exposition consacrée aux Huguenots de la Moselle (peintures de personnages de la Réforme...). Il faut placer toutes les cartes, face cachée et retrouver les paires.



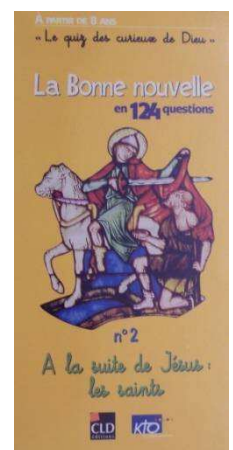
LA BONNE NOUVELLE EN 124 QUESTIONS. N°1 JESUS ET LES EVANGILES JC 0039/1

auteur / éditeur : CLD
date de parution : 2006
nombre de joueurs : 1 joueur et plus
âge des joueurs : dès 8 ans
support : fiches
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : Pour tester ses connaissances sur le Nouveau Testament en jouant seul ou à plusieurs. Chaque fiche comporte trois réponses possibles et un commentaire sur le sujet est proposé au verso. Des versets bibliques accompagnent chaque livre biblique.

LA BONNE NOUVELLE EN 124 QUESTIONS. N°2 A LA SUITE DE JESUS : LES SAINTS JC 0039/2

auteur / éditeur : CLD ECREVILLE, Christine d'
ROUCHE, Michel



date de parution : 2006
nombre de joueurs : 1 joueur et plus
âge des joueurs : dès 8 ans
support : fiches
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : Pour tester ses connaissances sur les saints et martyrs chrétiens en jouant seul ou à plusieurs. Chaque fiche comporte trois réponses possibles et un commentaire sur le sujet est proposé au verso.

LA BONNE NOUVELLE EN 124 QUESTIONS. N°3 L'ANCIEN TESTAMENT ET SES PERSONNAGES JC 0039/3

auteur / éditeur : CLD WESTERLOPPE, Véronique
VILLEFRANCHE, Henri de
date de parution : 2006
nombre de joueurs : 1 joueur et plus
âge des joueurs : dès 8 ans
support : fiches
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : Pour tester ses connaissances sur l'Ancien Testament en jouant seul ou à plusieurs. Chaque fiche comporte trois réponses possibles et un commentaire sur le sujet est proposé au verso. Des versets bibliques accompagnent chaque livre biblique.

JEU MEMORY JC 0040

auteur / éditeur : Uljö-Verlag
date de parution :
nombre de joueurs : 2 joueurs et plus
âge des joueurs : dès 5 ans
support : cartes
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : Il faut réunir deux cartes identiques, sur le modèle du jeu du "memory". Chacune des cartes comporte un verset biblique illustré.

PAUL. JEU DE L'OIE JC 0041

auteur / éditeur : Élisabeth Sturny
date de parution : 2006
nombre de joueurs : 2 joueurs et plus
âge des joueurs : dès 11 ans
support : 1 plateau (66 x 100 cm) + 4 f.
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : Parcourir la vie de l'apôtre Paul, de Jérusalem jusqu'à Rome. On est retardé avec lui pour une prédication, obligé de fuir... Une bible est utile pour chercher certaines réponses. A jouer sans modération... (plateau de jeu artisanal, réalisé à la main.)

LE JEU DE LA VIE JC 0042

auteur / éditeur : DEMISSY, Claude / Édition: Eglise de la Confession d'Augsbourg d'Alsace et de Lorraine
date de parution : 1994
nombre de joueurs : 2 joueurs et plus
âge des joueurs : 12 à 15 ans.
support : 1 plateau
Objectif : Le joueur a en main des cartes "idées sur dieu", "attitudes envers les autres", "je



crois qu'après ma mort..." ; il peut aussi piocher des cartes vie ou virus. Il s'agit de repérer les attitudes compatibles avec le christianisme et le résultat du jeu peut donner lieu à discussion. Le jeu est téléchargeable sur <http://www.pointkt.org>.

UN MONDE EN COULEURS / JC 0043

auteur / éditeur : DUTOIT, Yves GIRARDET, Sabine / Enbiro
date de parution : 2007
nombre de joueurs : 2 joueurs et plus
âge des joueurs : dès 7 ans
support : cartes
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : Compléter des familles ou /et répondre à des questions simples. Ce jeu est un complément au matériel Enbiro "Un monde en couleurs" et les familles concernent les chapitres traités : juifs, chrétiens, musulmans, Jacob, Joseph, Ruth, Esther, Noël, Jésus.

SUR LE CHEMIN D'EMMAÛS / JC 0044

auteur / éditeur : Points de repère,
date de parution : 2009
nombre de joueurs : 1 à 6 joueurs
âge des joueurs : dès 7 ans
support : plateau
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : Travailler l'histoire des pèlerins d'Emmaüs à travers le jeu et ses questions (de quoi peuvent parler les disciples entre eux ? Pourquoi leurs yeux étaient empêchés de reconnaître Jésus...)

PAUL, UN AVENTURIER DE LA FOI JC 0045

auteur / éditeur : Amblard, Paule / CFRT
date de parution : 2002
nombre de joueurs : 1 joueur et plus
âge des joueurs : de 8 à 12 ans
support : 1 carte + 1 livret
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : En répondant aux questions basées sur le film du même nom (disponible au prêt), le joueur se déplace de villes en villes sur la carte, en faisant le voyage de l'apôtre Paul. Le joueur a le choix entre trois réponses pour chaque question, s'il répond juste, il gagne des points et avance sur la carte, sinon il attend le prochain tour. Il faut bien regarder le film !.

BIBLE CHALLENGE JC 0046

auteur / éditeur : illustrations, Richard Johnson / Bibli'O, cop.
date de parution : 2009
nombre de joueurs : 1 joueur et plus
âge des joueurs : de 8 à 12 ans
support : 1 vol. 22 p + 1 plateau de jeu
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : Bible Challenge est une façon amusante d'en apprendre toujours plus sur le monde de l'Ancien et du Nouveau Testament. Ce livre contient à la fois des histoires bibliques, et un jeu de société. Pour bien répondre aux questions du jeu de l'oie, il suffit de bien lire les histoires... Le plateau de jeu, les cartes et les pions sont rangés dans une pochette à l'intérieur de la couverture, pour emporter le livre partout !.

JEU DES 7 FAMILLES : AVEC REFERENCES BIBLIQUES JC 0048

auteur / éditeur : Union des Églises protestantes d'Alsace et de Lorraine
date de parution : 2011
nombre de joueurs : 2 joueur et plus
âge des joueurs : dès 6 ans
support jeu de carte : 44 cartes + fiches pédagogiques
(type de jeu : Jeu catéchétique)

Objectif : Pour découvrir les personnages de la Bible connus ou inconnus, voici un jeu des 7 familles original. Vous approfondirez vos connaissances grâce aux références bibliques. Les familles de Téraah, Isaac, Jacob, Salma, David, Omri et de Jésus..

LES JEUX DE DEVELOPPEMENTS

LE JEU DES 4 FAMILLES JD 0001

auteur / éditeur :
date de parution :
nombre de joueurs : 2 joueurs et plus
âge des joueurs : dès 8 ans
support : plateau de 42 sur 60 cm
(type de jeu : Développement)

Objectif : Il s'agit de découvrir une famille, de reconstituer les cinq éléments indispensables pour avoir un développement durable.

DEVELOPPER C'EST GAGNER JD 0002

auteur / éditeur : Service d'entraide et de liaison
date de parution :
nombre de joueurs : 2 joueurs et plus
âge des joueurs : dès 12 ans
support : plateau de 43 sur 60 cm
(type de jeu : Développement)

Objectif : Vous allez contribuer au développement de votre pays, en rassemblant les éléments nécessaires à son développement.

PARTA'JEU JD 0003

auteur / éditeur : Service d'entraide et de liaison
date de parution :
nombre de joueurs : 2 joueurs et plus
âge des joueurs : dès 8 ans
support : plateau de 40 sur 60 cm
(type de jeu : Développement)

Objectif : Ce jeu nous montre les problèmes auxquels sont confrontés les agriculteurs africains: secheresse, période de pluie....

TIERS-MONDOPOLY JD 0004

auteur / éditeur : Collectif Tiers-Monde Poitiers
CRDP Poitiers
date de parution : 1987
nombre de joueurs : 2 joueurs et plus
âge des joueurs : dès 12 ans
support : plateau de jeu de 43 sur 67 cm
(type de jeu : Développement)

Objectif : Le but de ce jeu est de sensibiliser les joueurs sur les problèmes que l'on peut rencontrer dans les pays du Tiers-Monde.



SURVIVRE A CATONIDA JD 0005

auteur / éditeur :
date de parution :
nombre de joueurs : 2 joueurs et plus
en équipe
âge des joueurs : dès 12 ans
support : sous enveloppe
(type de jeu : Développement)

Objectif : Avec ce jeu, on simule le cercle infernal "malnutrition, force de travail", "rendement, malnutrition" dans le Tiers-Monde.

TOMBO JD 0006

auteur / éditeur : Unicef
date de parution : 1986
nombre de joueurs : 1 à 6 joueurs
âge des joueurs : dès 8 ans
support : plateau de 50 sur 65 cm / puzzle de 23 sur 32 cm
(type de jeu : Développement)

Objectif : Tombo décrit la vie des enfants d'Amérique Latine obligés de travailler pour venir en aide à leurs familles.



CINQ CRUZEIROS JD 0007

auteur / éditeur :
date de parution :
nombre de joueurs : 2 joueurs et plus
âge des joueurs : dès 12 ans
support : plateau de 42 sur 59 cm
(type de jeu : Développement)

Objectif : Ce jeu nous montre les problèmes qu'une famille brésilienne peut rencontrer pour survivre.

UNE JOURNÉE AU PÉROU JD 0008b

auteur / éditeur :

date de parution :

nombre de joueurs : en équipe

âge des joueurs : dès 8 ans

support : plateau de 60 sur 84 cm avec ateliers

(type de jeu : Développement)

Objectif : Ce jeu fait découvrir aux enfants le mode de vie au Pérou, avec ses richesses et ses difficultés. Il fonctionne comme un jeu de l'oie tout en faisant vivre dans des ateliers la vie d'un Péruvien de l'enfance à l'âge adulte.



JOUONS EN LISANT JD 0009

auteur / éditeur : Unicef BAYLLE, D.

date de parution :

nombre de joueurs : en équipe

1 joueur et plus

âge des joueurs : dès 8 ans

support : dossier

(type de jeu : Développement)

Objectif : jeux (memory, devinettes,...) pour sensibiliser et faire réfléchir aux problèmes des pays en voie de développement

BLUE LAND. TOUT UN MONDE A CONSTRUIRE JD 0010

auteur / éditeur : Groupe cpsi BLUE ATTITUDE

date de parution : 2003

nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

âge des joueurs : dès 8 ans

support : jeu de plateau

(type de jeu : Développement)

Objectif : Le principe est d'épargner des points pour pouvoir financer le plus grand nombre possible de missions solidaires. Le joueur est aidé par des circonstances favorables ou retardé par des catastrophes naturelles.

LE JEU DE LA BANANE JD 0011

auteur / éditeur : Rongead BOWLER-AILLOUD Meredyth

date de parution : 2000

nombre de joueurs : 25

âge des joueurs : dès 15 ans

support : Fiches

(type de jeu : Développement / Sensibilisation)

Objectif : Les consommateurs doivent acheter des bananes avec un budget limité. Les

vendeurs doivent influencer leurs choix au moyen de différentes informations. En 2 heures, il s'agit de comprendre les enjeux du commerce de la banane : commerce équitable, aide au développement, instruments politiques et économiques...

EQUITUM. SAUREZ-VOUS COMMERCER SANS DOMINER ? JD 0012

auteur / éditeur : Orcades MARCEAU, Olivier
date de parution :
nombre de joueurs : 3 à 4 joueurs
âge des joueurs : dès 10 ans
support : Jeu de cartes
(type de jeu : Développement)

Objectif : Créer des routes commerciales sans prendre trop d'avance sur ses voisins. Ce jeu met le doigt sur plusieurs notions : l'attention aux autres, les déplacements de population, l'endettement, l'information, le lien social, la précarité.



JOSE ET SON ÂNE JD 0013

auteur / éditeur : Action de Carême HOPPLER, Käthi
date de parution :
nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
âge des joueurs : dès 8 ans
support : plateau
(type de jeu : Développement)

Objectif : Pedro quitte son village pour trouver du travail en ville : ses rencontres, ses difficultés, ses aventures...

LE NEGOCIO JD 0014

auteur / éditeur : Organisme pour le développement durable et l'entrepreneuriat social
date de parution : 2006
nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
âge des joueurs : dès 10 ans
support : plateau
(type de jeu : Développement)

Objectif : Créer son entreprise de café puis la faire prospérer en tenant compte de l'environnement et des valeurs du commerce équitable. La banque donne de l'argent pour une bonne réponse aux questions (distinctes pour les 10-14 ans et les adultes). Le choix est possible entre vendre ou acheter le café suivant son cours, développer sa production en négociant avec les autres joueurs...



VIVRE EN AFRIQUE JD 0015

auteur / éditeur : Organisme pour le développement durable et l'entrepreneuriat social
date de parution : 2008
nombre de joueurs : 3 à 5 joueurs
âge des joueurs : 12 à 15 ans.
support : plusieurs plateaux

(type de jeu : Développement)

Objectif: Ce jeu est une version simplifiée de "Survivre à Catonida". Le but est de se rendre compte des conditions de vie dans les pays en voie de développement. Chaque joueur reçoit ses propres champs à cultiver et essaie de les faire fructifier. S'il n'arrive pas à produire suffisamment, il sera sous-alimenté, exposé aux maladies... Il peut obtenir une aide extérieure sous certaines conditions...

LA BANANE EN JEU ! JD 0016

auteur / éditeur : CHEVAYE, J DURIEZ, G / Peuples solidaires
date de parution : 2004
nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
âge des joueurs : dès 8 ans.
support : plateau
(type de jeu : Développement)

Objectif: Jeu de l'oie : le joueur qui respecte les ouvriers et la nature arrive plus vite à la case finale. En fait, les joueurs étant tributaires du dé, il s'agit plutôt de susciter une réflexion.

A LA RENCONTRE DES ENFANTS DU SUD JD 0017

auteur / éditeur : Orcades
date de parution : s.d.
nombre de joueurs : 2 à 6 équipes d'au moins 3 joueurs
âge des joueurs : 9 à 13 ans.
support : plateau
(type de jeu : Développement)

Objectif: Découvrir la vie quotidienne d'enfants d'Asie, d'Afrique et d'Amérique du Sud, leurs conditions de vie et de travail.

LES JEUX DE SENSIBILISATION

JEU DE L'EAU JS 0001

auteur / éditeur : Service d'entraide et de liaison
date de parution :
nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
en équipe
âge des joueurs : dès 6 ans
support : plateau de 30 sur 42 cm
(type de jeu : Sensibilisation)

Objectif: Mesurer à quel point les ressources en eau ne sont pas les mêmes dans le monde et à quel point l'eau est vitale.

LES BATISSEURS DE L'HUMANITE JS 0002

auteur / éditeur : MIR-Lyon
date de parution : 2001
nombre de joueurs : 2 joueurs et plus
âge des joueurs : dès 12 ans
support : puzzle de 63 pièces, 50 cartes questions, 1 livret

(type de jeu : Sensibilisation)

Objectif : connaître les grands bâtisseurs de l'humanité et leur message de paix.

LE JEU DE LA SANTE DANS LE MONDE JS 0003

auteur / éditeur : Bayard Presse GRAIN DE SOLEIL

date de parution : 1994

nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

âge des joueurs : dès 8 ans

support : plateau de 27 sur 39 cm

(type de jeu : Sensibilisation)

Objectif : Avec ce jeu, on pourra découvrir les avancées de la médecine depuis 1315 jusqu'à nos jours.

SAUERBAUM JS 0004

auteur / éditeur : Herder Spiele TRANELIS, J.

date de parution : 1988

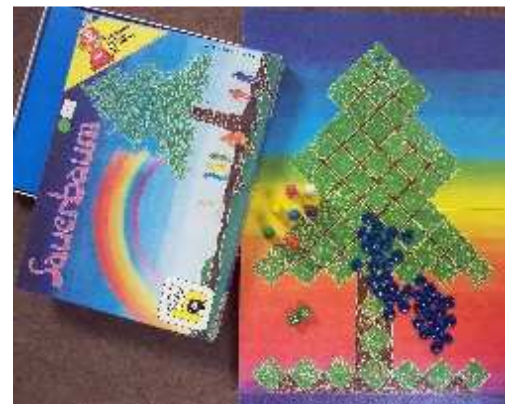
nombre de joueurs : 2 à 7 joueurs

âge des joueurs : dès 8 ans

support : plateau de 36 sur 52 cm

(type de jeu : Sensibilisation)

Objectif : Il s'agit de sensibiliser le public sur le problème des pluies acides et l'importance de la végétation forestière.



JEU DE L'OIE DE L'IMMIGRATION JS 0005

auteur / éditeur : Cimade MICHEL, A-M.

JOCHUM, C.

date de parution :

nombre de joueurs : 3 à 16 joueurs

âge des joueurs : dès 8 ans

support : plateau de 40 sur 63 cm

(type de jeu : Sensibilisation)

Objectif : Ce jeu vise à présenter diverses situations auxquelles sont confrontés les travailleurs immigrés et leur famille en France. Le but est de rassembler sa famille et de s'insérer dans la société française.

HEXAGONE JS 0006

auteur / éditeur : France Plurielle

CCFD

ADRI

date de parution :

nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

âge des joueurs : dès 8 ans

support : plateau de 46 sur 46 cm

(type de jeu : Sensibilisation)

Objectif : Ce jeu est une approche de la pluralité des cultures au sein de la France, il nous apprend à être tolérant. L'objectif de ce jeu est de remplacer les mensonges et les idées

reçues par la description réelle des cultures en France.

LA PLANETE EN JEU JS 0007b

auteur / éditeur : Orcades
date de parution : 1991
nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
en équipe
âge des joueurs : dès 8 ans
support : plateau de 43 sur 47 cm
(type de jeu : Sensibilisation)

Objectif : Il s'agit avec ce jeu de sensibiliser les jeunes aux problèmes auxquels la nature est confrontée et de trouver des solutions collectivement.



TERRE ATTENTION JS 0008

auteur / éditeur : Offset Service COLLEGE CHARLES PEGUY, WITTELSHEIM
date de parution :
nombre de joueurs : 2 joueurs et plus
âge des joueurs : dès 6 ans
support : jeu de cartes
(type de jeu : Sensibilisation)

Objectif : Il s'agit de reformer les familles et de sensibiliser le public aux problèmes mondiaux qui concernent la nature.



JEU DE L'OIE POUR PARLER DU SIDA JS 009a

auteur / éditeur : Ensembles (nø18)
date de parution :
nombre de joueurs : 2 joueurs et plus
âge des joueurs : dès 12 ans
support : plateau de 30 sur 42 cm
(type de jeu : Sensibilisation)

Objectif : Il s'agit de sensibiliser les jeunes sur le problème du sida, en répondant à des questions qu'ils pourraient se poser et en expliquant comment cette maladie est transmissible.

DEVIENS PRIX NOBEL DE LA PAIX JS 0010

auteur / éditeur : Nathan
date de parution : 2000
nombre de joueurs : 2 joueurs et plus
âge des joueurs : dès 8 ans
support : plateau de 26x40 cm
(type de jeu : Sensibilisation)

Objectif : Ce jeu fonctionne comme un jeu de l'oie, il faut suivre le code couleurs pour devenir prix Nobel de la paix.

CACAO, BANANE ET COMPAGNIE JS 0011

auteur / éditeur : Orcades
date de parution : 1994
nombre de joueurs : 1 joueur et plus
âge des joueurs : dès 6 ans
support : jeu de cartes loto
(type de jeu : Sensibilisation)

*Objectif : Découvrir les produits tropicaux lors de leur cueillette et de leur commercialisation.
Jeu de mémoire et de logique en associant les divers produits entre eux.*



DAS UMZUGSPIEL JS 0012

auteur / éditeur : MEINE WELT Nø 7
date de parution : 2001
nombre de joueurs : 1 joueur et plus
âge des joueurs : dès 8 ans
support : plateau de 42 sur 57 cm
(type de jeu : Sensibilisation)

Objectif : Il s'agit de construire sa maison et de ne pas perdre ses amis, alors qu'on ne cesse de déménager...

CARTES SUR TABLE JS 0013

auteur / éditeur : Orcades
date de parution :
nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
âge des joueurs : dès 7 ans
support : jeu de cartes
(type de jeu : Sensibilisation)

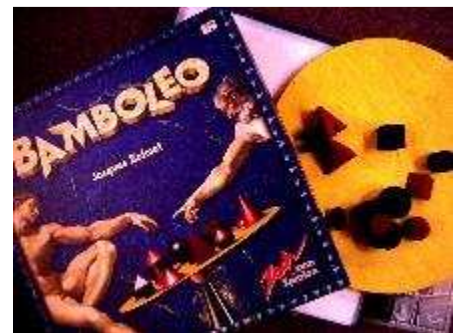
Objectif : Réunir les quatre quarts qui représentent le même produit. L'une de ces cartes correspond à une question.



BAMBOLEO JS 0014

auteur / éditeur : Zoch ZEIMET, Jacques
date de parution :
nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
âge des joueurs : dès 6 ans
support : Plateau en équilibre
(type de jeu : Stratégie)

*Objectif : Retirer le plus grand nombre de pièces sans renverser le plateau.
Pour une version coopérative, on peut se concerter sur la meilleure façon d'y arriver.*



LE PETIT MARCO ET LES MAISONS DU MONDE JS 0015

auteur / éditeur : MITIK CHAUSSON, Julia
CHAUSSON, Jeanne
date de parution : 2004
nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
âge des joueurs : dès 4 ans
support : cartes
(type de jeu : Sensibilisation)

Objectif : Que ce soit dans le Mistigri (à partir de 5 ans), le Memory (à partir de 4 ans) ou le petit Marco (à partir de 6 ans), il s'agit d'associer un enfant et sa maison, apprendre à dire bonjour dans 11 langues différentes.



JE RECYCLE. LE TRI A LA SOURCE ! JEU DES 7 FAMILLES AVEC QUIZ JS 0016

auteur / éditeur : Graphic Emotion HOSTETTLER, Yvan
date de parution : 2001
nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
âge des joueurs : dès 6 ans
support : cartes
(type de jeu : Sensibilisation)

Objectif : Former des familles de 6 cartes : famille verre, papier, métal, piles, plastique, organiques, textile. On ne donne la carte que si le demandeur sait répondre à la question du quiz. Sans quiz, le jeu peut être joué dès l'âge où l'enfant sait reconnaître les différentes couleurs et les nombres de 1 à 6 qui figurent sur les cartes.



LA MOBILITE. POUR UN DEVELOPPEMENT DURABLE CHOISISSEZ LE TRANSPORT ADAPTE. JEU DES 7 FAMILLES AVEC QUIZ JS 0017

auteur / éditeur : Graphic Emotion HOSTETTLER, Yvan
date de parution : 2005
nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
âge des joueurs : dès 5 ans
support : cartes
(type de jeu : Sensibilisation)

Objectif : Former des familles de 6 cartes : mobilité douce, collective, individuelle, publique, de loisirs, de marchandises, virtuelle. On ne donne la carte que si le demandeur sait répondre à la question du quiz. Sans quiz, le jeu peut être joué dès l'âge où l'enfant sait reconnaître les différentes couleurs et les nombres de 1 à 6 qui figurent sur les cartes.



LE SECRET DES MOINES JS 0018

auteur / éditeur : Jeux FK KOCH, François
date de parution : 2005
nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs
âge des joueurs : dès 6 ans
support : plateau
(type de jeu : Sensibilisation)

Objectif : Remplir son plan de cueillette de fleurs médicinales et récupérer la clé pour rentrer au monastère. Hasard et mémoire se conjuguent.



LE JEU DE L'EAU JS 0019

auteur / éditeur : FRAPNA FRAPNA
date de parution : 2003
nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
âge des joueurs : dès 5 ans
support : plateau. jeu de l'oie
(type de jeu : Sensibilisation)

Objectif : De la maternelle au collège : 3 façons de jouer pour découvrir les propriétés et les fragilités de l'eau. Un carnet pédagogique donne des idées supplémentaires pour travailler le thème.



COMMUNICATE ! JS 0020

auteur / éditeur : Beleduc
date de parution : 2005
nombre de joueurs : 2 joueurs
âge des joueurs : dès 5 ans
support : éléments de construction en bois
(type de jeu : Sensibilisation / Communication)

Objectif : Décrire, expliquer, écouter, comprendre... travailler la communication en s'amusant : les joueurs sont séparés par une petite cloison. L'un d'eux construit en décrivant ce qu'il fait, l'autre essaie de reproduire la construction d'après ce qu'il comprend.

LE JEU DE L'EAU JS 0021

auteur / éditeur : Tardy
date de parution : 1999
nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
âge des joueurs : 3 à 10 ans
support : plateau
(type de jeu : Sensibilisation)

Objectif : Découvrir le cycle de l'eau.

PARCOURS DE MIGRANTS JS 0022

auteur / éditeur PLANCHE, Jeanne / Cimade
date de parution : 2007
nombre de joueurs : 2 joueurs et +
âge des joueurs : dès 12 ans
support : plateau
(type de jeu : Sensibilisation / Communication)

Objectif : Conçu sur le modèle du jeu de l'oie, ce jeu met en scène six personnages qui émigrent jusqu'en France. Le plateau représente leur parcours, de leur pays d'origine jusqu'à leur insertion ou France ou leur retour volontaire dans leur pays d'origine.

Derrière un aspect ludique, Parcours de migrants est un véritable outil pédagogique qui permet de sensibiliser tant un public jeune qu'adulte sur les situations des migrants, de s'interroger sur la représentation de l'autre, d'amener une responsabilisation citoyenne et d'humaniser des situations singulières qui n'apparaissent pas derrière des mots tels que sans-papiers, étrangers, réfugiés...

BAFA-BAFA JS 0023

auteur / éditeur : Afric'impact,
date de parution : 1979
nombre de joueurs : 12 à 40 joueurs
âge des joueurs : dès 15 ans
support : plateau
(type de jeu : Sensibilisation)

Objectif : Réaliser que comprendre la culture de l'autre exige respect, effort et temps à travers la confrontation de deux cultures : les joueurs entrent dans un groupe dont ils ne connaissent pas les règles de fonctionnement.

PLANETE...HORIZON 2050 JS 0024

auteur / éditeur : MARCEAU, Olivier / Orcades,
date de parution : 2008
nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
âge des joueurs : dès 12 ans
support : plateau
(type de jeu : Sensibilisation)

Objectif : Utiliser l'énergie fossile pour subvenir aux besoins de la population tout en ménageant la planète. On peut également replanter les forêts, dépolluer... Permet de réfléchir à la dette climatique des pays développés, à la vulnérabilité des pays pauvres. Tous les joueurs font partie de la même équipe et décident des choix à faire.

LES 5 SENS JS 0025

auteur / éditeur : Cross contry Lignon ECR-EPG
date de parution : 2003
nombre de joueurs : 2 à 12 joueurs
âge des joueurs : dès 10 ans
support : plateau
(type de jeu : Sensibilisation)

Objectif : A travers un jeu de l'oie, répondre aux questions qui concernent les cinq

sens pour devenir "l'as des yeux", "l'as du toucher".... Plusieurs gagnants sont donc possible.

LE MEMO CHRETIEN DES 5 SENS JS 0026

auteur / éditeur :
date de parution : 2003
nombre de joueurs : 2 à 12 joueurs
âge des joueurs : dès 8 ans
support : plateau
(type de jeu : Sensibilisation)

Objectif : Met en lien les 5 sens avec la liturgie et le texte biblique.

LES JEUX TRADITIONNELS

FANORONA JT 0001

auteur / éditeur : Alortujou
date de parution :
nombre de joueurs : 2 joueurs
âge des joueurs : dès 8 ans
support : plan de jeu en bois 60x30 cm
(type de jeu : Traditionnel / Stratégie)

Objectif : jeu de dames malgaches qui consiste à prendre tous les pions de l'adversaire ou à l'immobiliser.

MORPION TRIDIMENSIONNEL JT 0002

auteur / éditeur : Ikéa
date de parution :
nombre de joueurs : 2 joueurs
âge des joueurs : dès 6 ans
support : plan de jeu carré (13 x13cm) surmonté de piques
(type de jeu : Stratégie / Traditionnel)

Objectif : Il s'agit d'aligner 4 billes horizontalement, verticalement ou en diagonale, de prévoir les coups et de piéger son adversaire.

SHUT THE BOX JT 0003

auteur / éditeur : Ikéa
date de parution :
nombre de joueurs : 2 joueurs et plus
âge des joueurs : dès 6 ans
support : plan de jeu de 34 sur 34 cm

(type de jeu : Stratégie / Traditionnel)

Objectif : Choisir les plaquettes à tourner en fonction du résultat obtenus avec les dés (on décide ou non d'ajouter les chiffres). Les points des plaquettes restées ouvertes seront attribués au joueur.

LE ROYAL D'UR JT 0004

auteur / éditeur : Alortujou
date de parution :
nombre de joueurs : 2 joueurs
âge des joueurs : dès 6 ans
support : 100x30 cm, grand plateau de jeu en bois
(type de jeu : Traditionnel)

Objectif : Mélange de dames et de petits chevaux, il faut capturer les pions de l'adversaire. Jeu le plus ancien du monde.

KI-LU-DI JT 0005

auteur / éditeur :
date de parution : 1996
nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
en équipe
âge des joueurs : dès 8 ans
support : plateau de 42 sur 59 cm et autres supports
(type de jeu : Sensibilisation / Traditionnel)

Objectif : Il y a plusieurs possibilités de jeux : jeu simple, jeu de mémoire, de famille, de loto et d'observation.

KALAH WARI JT 0006

auteur / éditeur :
date de parution :
nombre de joueurs : 2 joueurs
âge des joueurs : dès 8 ans
support : plan de jeu en bois (14 sur 48cm) percé de cavités
(type de jeu : Stratégie / Traditionnel)

Objectif : Connue aussi sous le nom d'awalé. Le but du jeu est de gagner un maximum de pièces. Le jeu est terminé lorsque les 6 cavités de l'un des deux joueurs sont vides.

DUTCH BLITZ JT 0007

auteur / éditeur : Dutch Blitz Games Company
date de parution :
nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
âge des joueurs : dès 8 ans
support : jeu de 160 cartes
(type de jeu : Traditionnel)

Objectif : Jeu illustré par des objets et personnages amish. Construire une pile de cartes de la même couleur et avec une suite de nombres ascendants en utilisant toutes les cartes de la Blitz pile.

BAMBOLEO JT 0008

auteur / éditeur : ZEIMET, Jacques / Zoch
date de parution :
nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
âge des joueurs : dès 6 ans
support : plateau de jeu en équilibre
(type de jeu : Traditionnel)

Objectif : Retirer le plus grand nombre de pièces sans renverser le plateau. Pour une version coopérative, on peut se concerter sur la meilleure façon d'y arriver.

LES TRESORS DE L'ALSACE : LE JEU DES 7 FAMILLES JT 0009

auteur / éditeur : La petite boîte édition
date de parution : 2011
nombre de joueurs : 2 joueurs et +
âge des joueurs : dès 6 ans
support : jeu de cartes
(type de jeu : Traditionnel)

Objectif : Un jeu idéal pour découvrir l'Alsace en s'amusant ! Spécialités culinaires, personnages célèbres, traditions, monuments... toute la famille va se lancer dans des parties de cartes endiablées ! Chaque carte comporte une information documentaire, en français et en anglais.