

## *Jour 16 : Précision*

- D'après Luc 2 : 12 -

Et l'ange précisa : " Voici à quoi vous le reconnaîtrez :  
vous trouverez **un nouveau-né dans ses langes et  
couché dans une mangeoire**" .



©entoutesoccasions.com

# Qui est mon enfant ?

## Préparation :

- Imprimez les documents :
  - 5 pages de cartes (8 cartes par pages)
  - 1 page de dos de cartes (à imprimer 5 fois)
  - 1 page de plateau avec tous les enfants
- Collez les pages dos des cartes (si vous n'avez pas imprimé en recto/ verso)
- Plastifiez les cartes + le plateau de jeu



©entoutesoccasions.com

## Règle du jeu :

Mélangez les cartes du jeu.

Mettez le plateau de jeu au centre de la table.

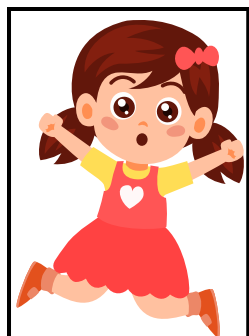
Une personne pioche une carte et doit décrire PRÉCISÉMENT comment est son enfant (fille, garçon, cheveux court, brun, content ...)

Les autres joueurs, doivent retrouver l'enfant sur le plateau de jeu sans regarder la carte.

La personne ayant trouver le plus rapidement possible le bon enfant peut garder la carte en guise de points.

## Exemple :

Admettons que le joueur pioche cette carte, il doit être le plus précis possible pour que les autres puissent retrouver le bon enfant.



Carte tirée

Ici, il pourra dire :

J'ai une fille brune avec des couettes et un nœud papillon rouge. Elle porte une robe rouge avec un coeur dessus (ce n'est pas suffisant pour que les autres puissent la trouver, cette description correspond également à d'autres enfants, il fait donc continuer).  
Ma fille saute en l'air.

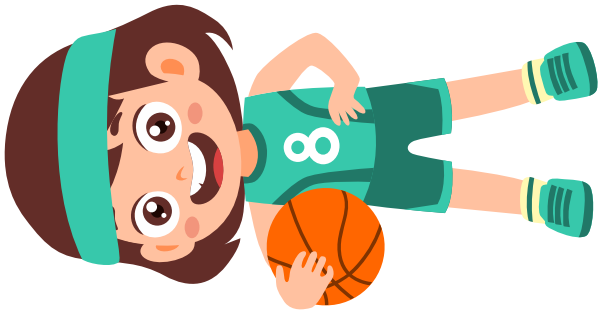
Les autres joueurs doivent chercher le bon enfant sur le plateau.



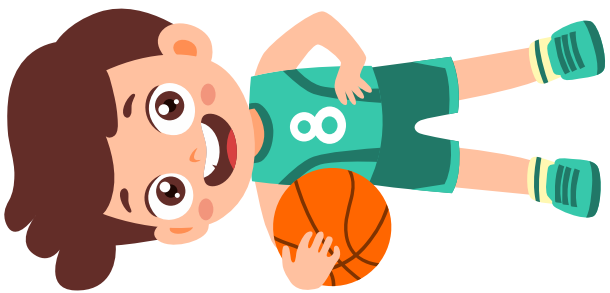
©entoutescasions.com



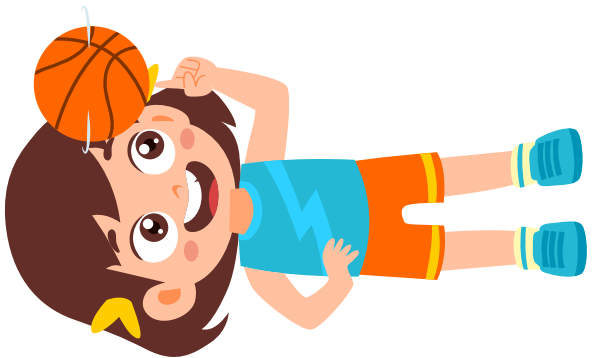
©entoutescasions.com



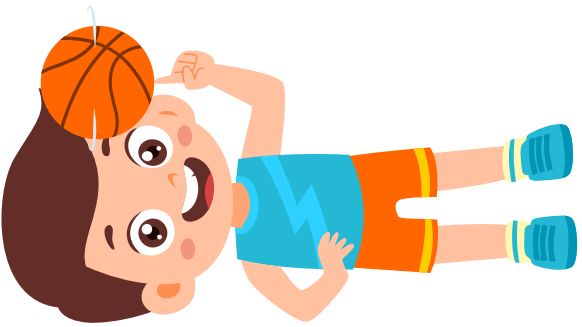
©entoutescasions.com



©entoutescasions.com



©entoutescasions.com



©entoutescasions.com



©entoutescasions.com



©entoutescasions.com



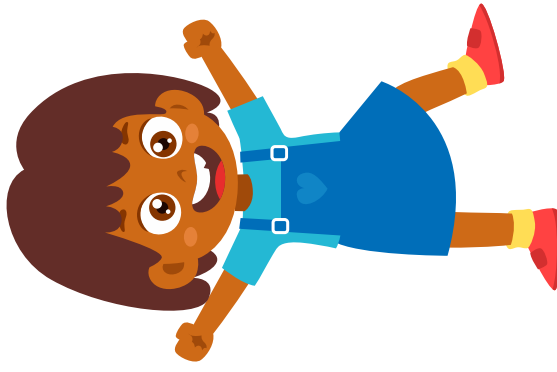
@entoutescasions.com



@entoutescasions.com



@entoutescasions.com



@entoutescasions.com



@entoutescasions.com



@entoutescasions.com



@entoutescasions.com



@entoutescasions.com

