

# Les cadeaux des mages



©entoutesoccasions.com

DÉPART





Lequel n'a pas été voir Jésus ?



1. Berger
2. Mage
3. Boulanger

Réponse : 3

Lequel n'existait pas au temps de Jésus ?



1. Âne
2. Dromadaire
3. Voiture

Réponse : 3

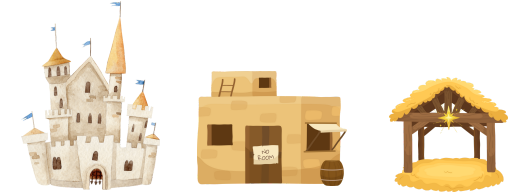
Lequel n'a pas prophétisé la naissance de Jésus



1. Esaïe
2. Michée
3. Noé

Réponse : 3

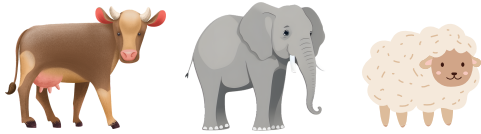
Dans quel endroit est né Jésus ?



1. Château
2. Auberge
3. Étable

Réponse : 3

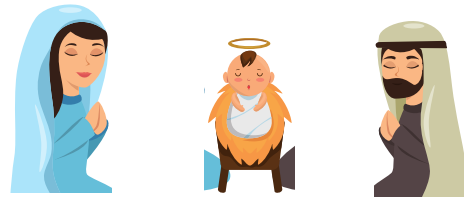
Lequel n'était pas présent dans l'étable ?



1. Boeuf
2. Éléphant
3. Mouton

Réponse : 2

Quel prénom n'est pas correct ?



1. Marie
2. Jules
3. Joseph

Réponse : 2

Lequel raconte la naissance de Jésus ?



1. Genèse
2. Luc
3. Jean

Réponse : 2

Qui veut tuer Jésus ?



1. Le roi Hérode
2. Joseph
3. Un mage

Réponse : 1

Quel cadeau n'a pas reçu Jésus à sa naissance ?



1. Doudou
2. Or
3. Encens

Réponse : 1

Qui a averti les bergers de la naissance de Jésus ?



1. Un ange
2. Les mages
3. Le roi

Réponse : 1

Où habitait Marie et Joseph avant la naissance de Jésus ?



1. Nazareth
2. Bethléem
3. Jérusalem

Réponse : 1

Qui informe Joseph, qu'Hérode veut tuer Jésus ?



1. Marie
2. Un ange
3. Les mages

Réponse : 2





© entoutesoccasion.com



© entoutesoccasion.com



© entoutesoccasion.com



© entoutesoccasion.com



© entoutesoccasion.com



© entoutesoccasion.com



© entoutesoccasion.com



© entoutesoccasion.com



© entoutesoccasion.com



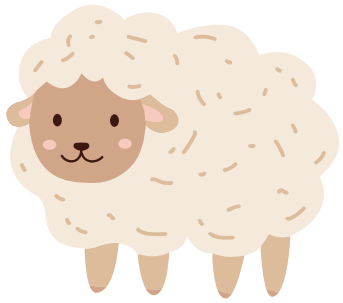
© entoutesoccasion.com



© entoutesoccasion.com



© entoutesoccasion.com



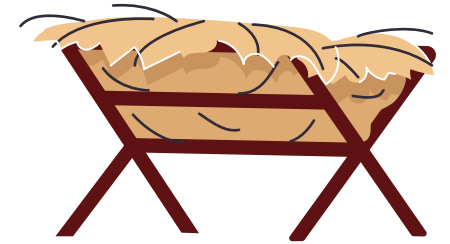
- Mouton -



- Âne -



- Étable -



- Mangeoire -



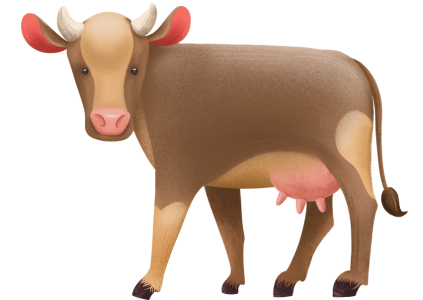
- Ange -



- Bébé : Jésus -



- Roi : Hérode -



- Boeuf -



- Étoile -



- Cadeau -

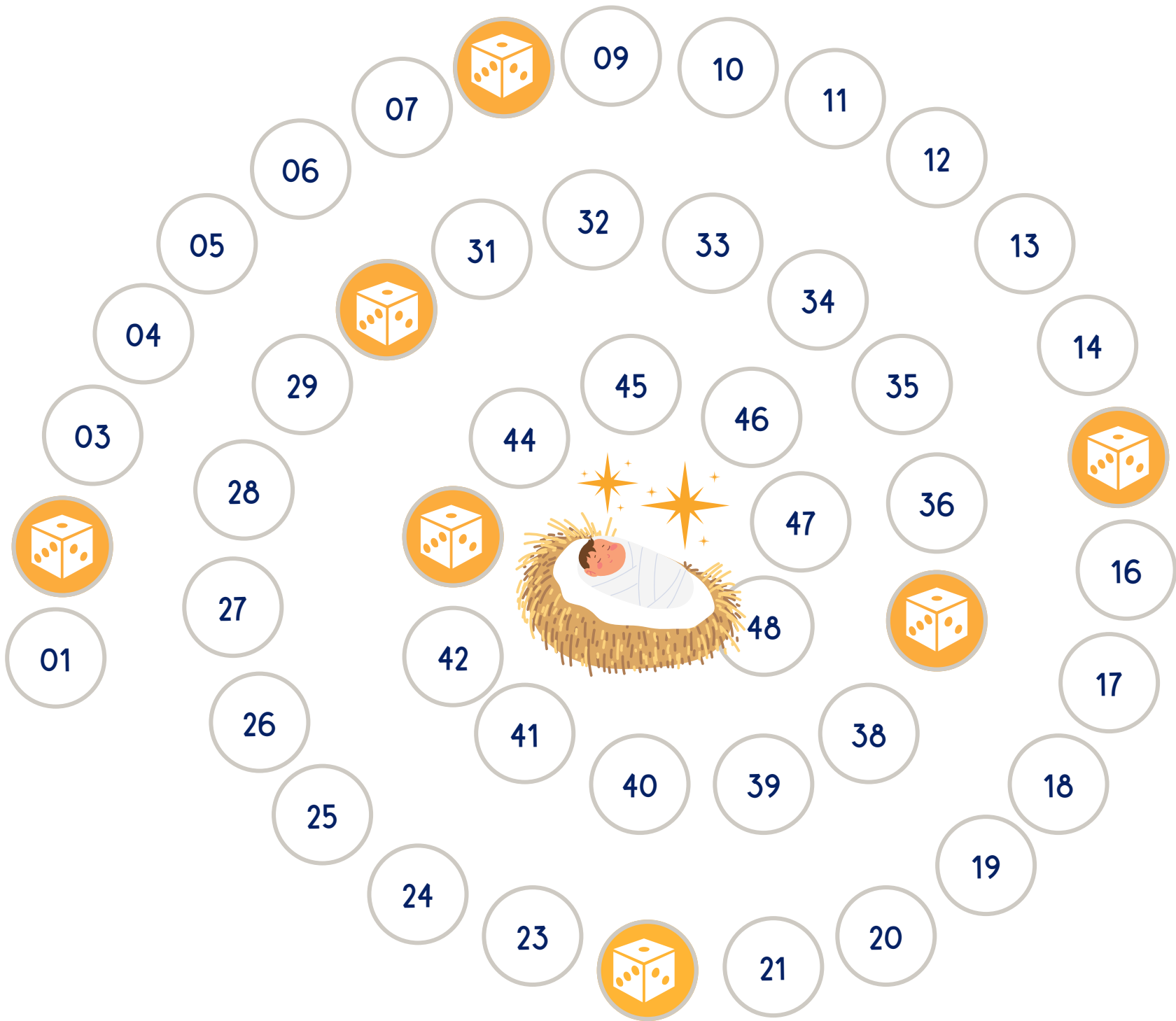


- Enceinte : Marie -

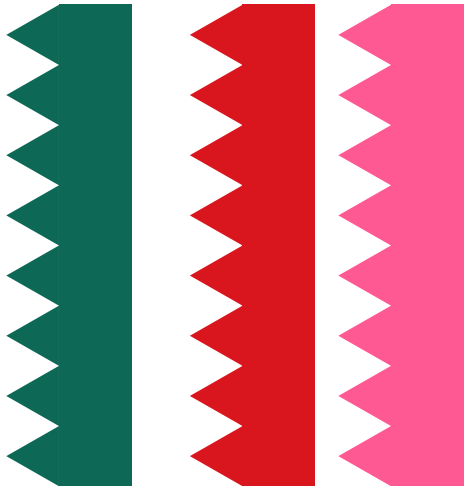


- Berger -

DÉPART







# Les cadeaux des mages

## Règle du jeu

Chaque joueur place son pion sur la case départ.

Formez 3 tas de cartes selon les catégories (Or, Myrrhe, Encens) et mélangez les 3 tas.

Le but est d'être le premier joueur à atteindre Jésus et lui apporter les 3 cadeaux (L'or, la myrrhe et l'encens)

Les joueurs vont chacun leur tour lancer le dé.

- Si le joueur tombe sur une case blanche numéroté : il prend une carte Or, Myrrhe ou Encens et tente de la gagner. S'il répond correctement ou sait faire deviner sa carte en mimant, il garde la carte cadeau. Sinon, il l'a remet en dessous du paquet de carte.

- Si le joueur tombe sur une case jaune dé : il peut rejouer immédiatement.

Il n'est pas nécessaire de faire le nombre exact pour atteindre la case Jésus. Cependant si un joueur n'a pas obtenu les 3 cadeaux, il comptera les cases en reculant.



Question  
ouverte



QCM



Mime