

# 12 JEUX BIBLIQUES

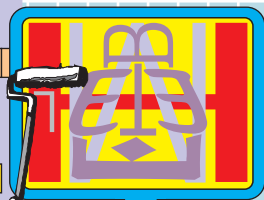
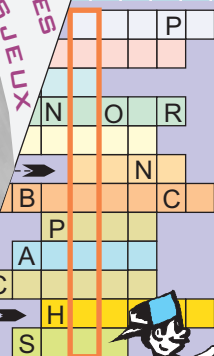
jeuxdeby.ch



SÉRIE

E  
C  
H  
O  
S  
P  
A  
R  
T  
I  
S  
T  
E  
S  
A  
R  
T  
I  
S  
T  
E  
S

DES MOTS  
DES LETTRES  
DES JEUX



12 PROBLÈMES  
ET LEURS SOLUTIONS



## La traversée

**P**ar une ligne brisée, traverse la grille de gauche à droite en utilisant une seule lettre par colonne (*selon l'exemple*).

A la fin tu dois obtenir, en neuf lettres, un mot qui signifie le culte que l'on doit rendre à Dieu.

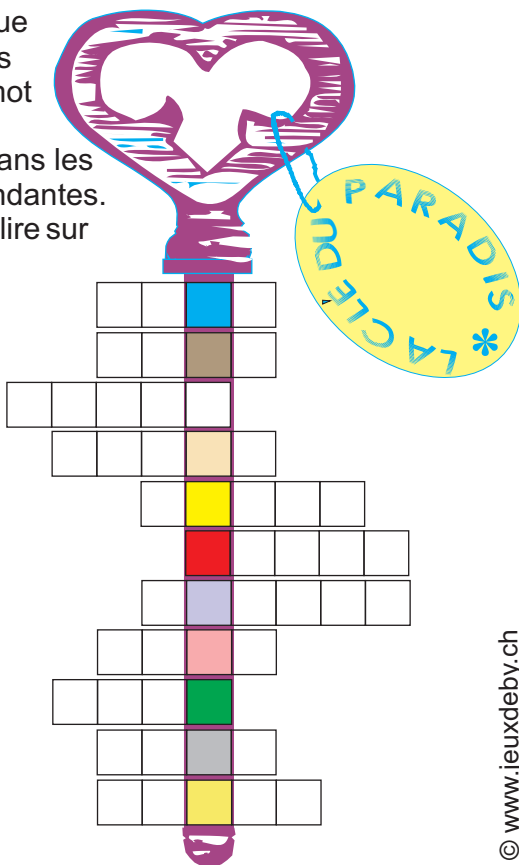


A			R	S	T			N
R	E	O	U	A	N	I	E	R
O	D	N	E	E	A	T	O	L
V			S	R	E			E

**COULEURS CIEL**

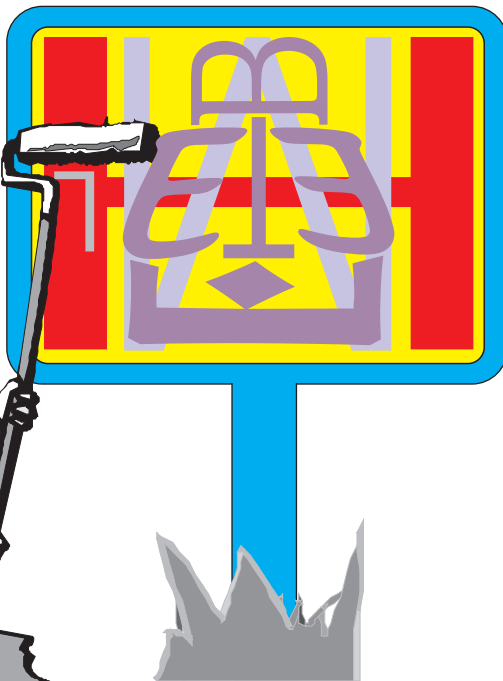
Explore chaque groupe de lettres et compose le mot qui s'y cache. Inscris ce mot dans les cases correspondantes. La solution est à lire sur l'axe de la clé.

- EUBL
- UBNR
- ACBLN
- EECHP
- AEUJN
- EOUGR
- EIOLTV
- EORS
- ERTV
- IGRS
- EECMR



# Graffiti

Assemble correctement les huit lettres disséminées sur ce panneau. Tu y découvriras le nom d'un site, lieu d'origine du partage du monde en deux: le monde d'avant J.-C. et le monde d'après...



Ta solution:

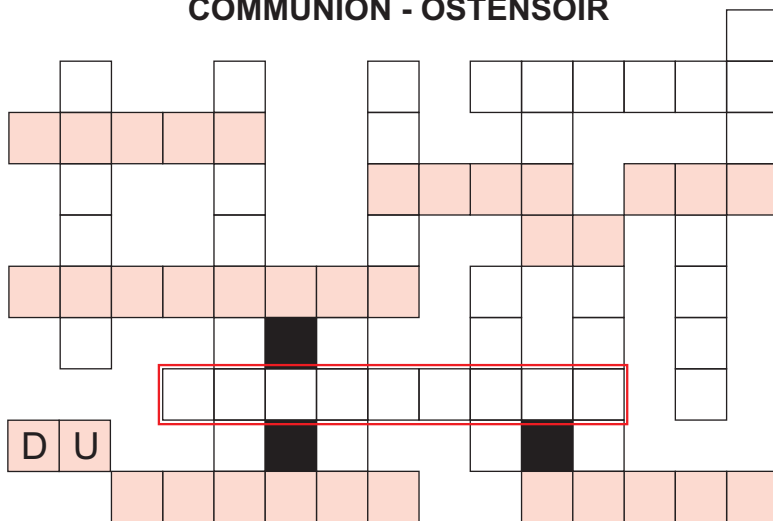
--	--	--	--	--	--	--	--



## Mots à croiser

Observe le nombre de lettres de chacun des mots donnés et attribue à chaque rang et colonne celui qui convient. A la fin tu liras, dans les lignes de couleur rose, ce que le sacrement de l'eucharistie représente pour le catholique.

**ET - ÂME - ANGE - CÈNE - PAIN - SANG - CORPS -  
JÉSUS - MARIE - MESSE - TEMPS - CALICE -  
CHRIST - HOSTIE - TRENTE - DIVINITÉ -  
COMMUNION - OSTENSOIR**



© www.jeuxdeby.ch



**Horizontalement**

1. C'est servir
2. Sur la carte, ou tout petit...
3. Ils font la roue, *ces orgueilleux*
4. Milieu de luge - Sifflé à l'oreille
5. Asperger au nom de Dieu

**Verticalement**

1. Spot TV
2. Pieuse parfois
3. Dieu en latin (...*gratias*)
4. Ne vient jamais seul...
5. Feinter

**Le p'tit croisé**

	1	2	3	4	5
1					
2					
3					
4					
5					

Ta solution:

--	--	--	--	--

## Top secret

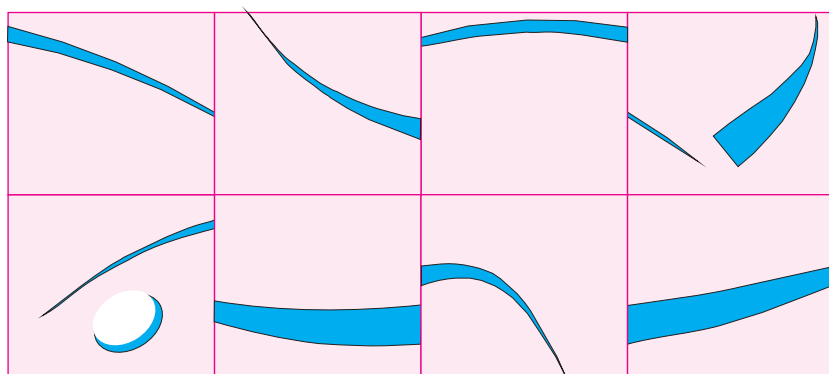
**V**isuellement ou à l'aide d'un crayon

– avec des ciseaux c'est encore plus facile –  
essaie de recomposer ce puzzle. L'emplacement de  
certains carrés a été modifié (sans rotation).

Le dessin final représente un signe de ralliement et  
de reconnaissance pour les premiers chrétiens.

*Une partie du secret t'est dévoilé ici:*

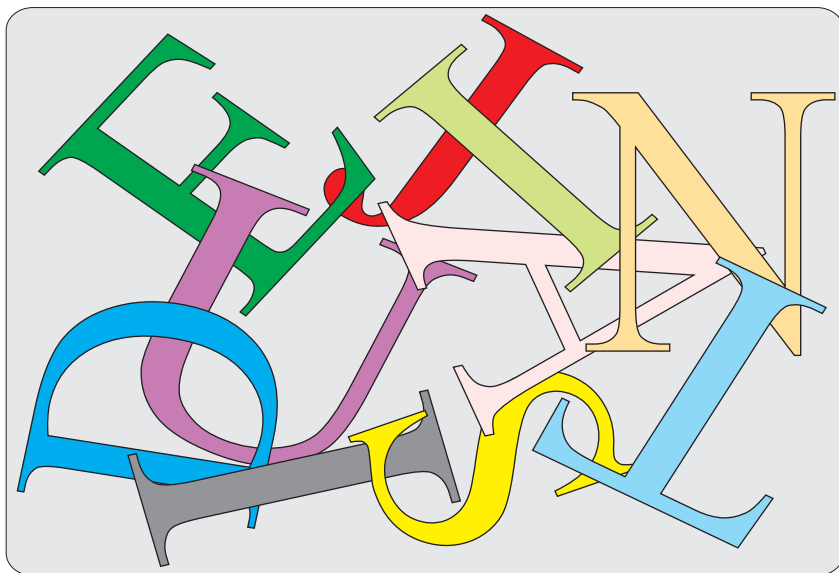
*Ce dessin porte le nom d'ICHTUS qui est l'acronyme grec de  
«Jésus Christ, fils de Dieu, sauveur.»*



© www.jeuxdeby.ch

## Le jour "J"

Ces lettres ont été déposées selon leur ordre de disposition dans la locution (deux mots), à découvrir. Donc, la première lettre se trouve dessous. Rétablis la situation et cela te rappellera le jour où les apôtres firent un sacré repas.



Ta solution:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

© www.jeuxdeby.ch



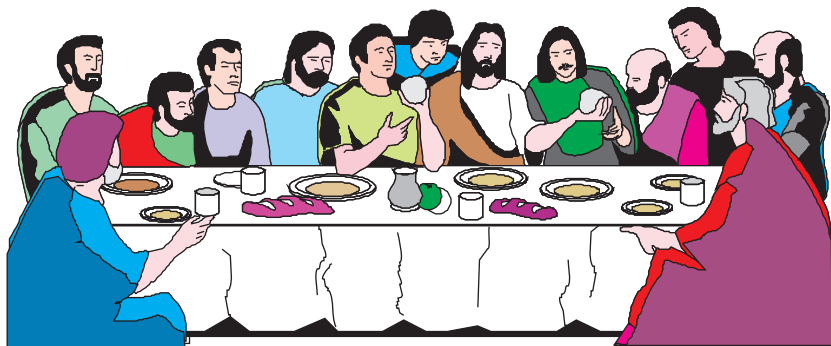
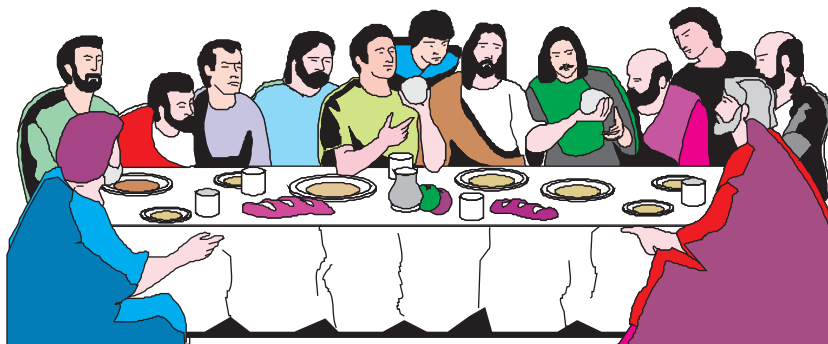
Fiche EUCH/ 09

# JEUX BIBLIQUES

avec



Trouve **7 différences** entre ces deux Cènes!



© www.jeuxdeby.ch

## La célébration

Suivant les définitions données, trouve le mot à placer dans les cases correspondantes. Pour te faciliter la vie, quelques lettres sont déjà placées.

Quand tu auras rempli toutes les cases, tu liras, dans la colonne verticale bordée de rouge, un mot désignant LE grand moment dans la célébration de l'Eucharistie.

«Ceci est mon...»	----->					P	
Coupe pour le pain de Dieu	→	C					
Fruit de la vigne	----->		V				
Pour exposer l'hostie	→	O			N	O	R
Plat d'offrande du pain	→		P				
La première eucharistie	----->					N	
Où se range le ciboire	⇒	T	B				C
Il est azyme	----->			P			
La table du sacrifice	----->		A				
Vase sacré pour le vin	→		C				
Se donne au communiant	----->			H			
«Ceci est mon...»	----->		S				

(A vertical red line highlights the column containing the letters: P, V, N, O, N, C, P, A, C, H, S)

**La grappe** «...fruit de la vigne et du travail des hommes»

Un mot est caché dans cette grappe. Pour le trouver, élimine tous les mots donnés qui, tels de vieux ceps, se tordent, se croisent, s'entrecroisent et vont dans tous les sens. Les grains composant un mot se touchent. Une lettre peut servir plusieurs fois. Les cinq lettres qui te restent, lues de haut en bas et de gauche à droite donnent la solution... et te décrivent aussi le label AOC: As dans l'Organisation des Caractères.



- AIDE - AMOUR
- OBOLE - AMITIÉ
- AUMÔNE - CHARITÉ
- SECOURS - OFFRANDE
- FRATERNITÉ - GÉNÉROSITÉ
- INDULGENCE - MISÉRICORDE

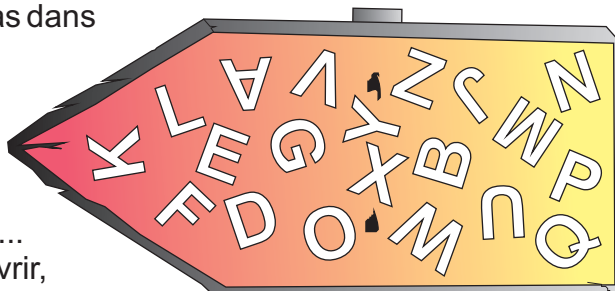
Ta solution:



## La Voie à suivre

«Je suis la Voie, la Vérité et la Vie »

**N**e donne pas dans le panneau !  
Ce drôle d'indicateur te montre pourtant le bon chemin...  
Pour le découvrir, seules les lettres absentes de ce tableau te seront utiles.  
A toi de trouver ces lettres!  
Ensuite tu les mets dans le bon ordre et il n'y aura plus qu'à «le» suivre...



Ta solution:

--	--	--	--	--	--



## Les solutions sont à découvrir à l'aide d'un miroir.

1. Le premier jeu est un jeu de réflexion. Il s'agit de trouver la solution à un problème. Les solutions sont à découvrir à l'aide d'un miroir.  
 2. Le deuxième jeu est un jeu de réflexion. Il s'agit de trouver la solution à un problème. Les solutions sont à découvrir à l'aide d'un miroir.  
 3. Le troisième jeu est un jeu de réflexion. Il s'agit de trouver la solution à un problème. Les solutions sont à découvrir à l'aide d'un miroir.  
 4. Le quatrième jeu est un jeu de réflexion. Il s'agit de trouver la solution à un problème. Les solutions sont à découvrir à l'aide d'un miroir.  
 5. Le cinquième jeu est un jeu de réflexion. Il s'agit de trouver la solution à un problème. Les solutions sont à découvrir à l'aide d'un miroir.  
 6. Le sixième jeu est un jeu de réflexion. Il s'agit de trouver la solution à un problème. Les solutions sont à découvrir à l'aide d'un miroir.  
 7. Le septième jeu est un jeu de réflexion. Il s'agit de trouver la solution à un problème. Les solutions sont à découvrir à l'aide d'un miroir.  
 8. Le huitième jeu est un jeu de réflexion. Il s'agit de trouver la solution à un problème. Les solutions sont à découvrir à l'aide d'un miroir.  
 9. Le neuvième jeu est un jeu de réflexion. Il s'agit de trouver la solution à un problème. Les solutions sont à découvrir à l'aide d'un miroir.  
 10. Le dixième jeu est un jeu de réflexion. Il s'agit de trouver la solution à un problème. Les solutions sont à découvrir à l'aide d'un miroir.



## Les Chemins Bibliques et archéologiques

Tour du district de Saint-Maurice / Valais-Suisse

Les 68 kilomètres de ces chemins suivent les itinéraires pédestres balisés existants et touchent les dix communes du district de Saint-Maurice, avec une incursion dans celui de Martigny. Ils peuvent être parcourus en plusieurs étapes. Ces itinéraires culturels et spirituels entendent favoriser le cheminement intérieur et la réflexion tout en jetant un regard sur le passé de la région.

Sur demande: Groupes accompagnés - «Pas à pas» avec carte et dénivellation  
Livrets détaillés sur les itinéraires, l'histoire locale et les panneaux bibliques.

Massongex/		
Les Paluds	407 m	
		1 h 40 min
Vérossaz	811 m	2 h
Mex	1118 m	1 h 20 min
Evionnaz	469 m	40 min
La Balmaz	449 m	2 h 20 min
Salvan	942 m	2 h 10 min
Finhaut	1224 m	4 h 30 min
Vernayaz	460 m	40 min
Dorénaz	450 m	35 min
Collonges	452 m	2 h 15 min
Saint-Maurice	420 m	30 min
Les Paluds/	407 m	
Massongex		

