

	JEUX
JEU.001 (JB 1)	Les [Mille] 1000 bornes de la Bible – La merveilleuse histoire de l'Ancien et du Nouveau Testament illustrée de 72 cartes étapes avec lesquelles on joue comme au célèbre Mille Bornes. Jeu convivial et instructif pour la joie de tous - 2 joueurs et plus à partir de 6 ans - Contenu : 2 feuilles règles du jeu – 36 cartes Ancien Testament – 36 cartes Nouveau Testament – 9 cartes serpent – 12 cartes ange – 15 cartes arc-en-ciel.
JEU.002 (JB 2)	A la découverte d'Eu-Angelion - Jeu de labyrinthes dans lequel le joueur part explorer l'étrange pays d'Eu-Angelion (mot grec signifiant bonne nouvelle, Evangile). Aussi profond qu'on y pénètre, on n'y trouvera jamais de frontières, ni dans le temps ni dans l'espace - Contenu : 250 fiches numérotées de couleurs + 6 fiches de A à F.
JEU.003 (JB 3)	Étapes - La mission que se sont donnée les auteurs de ce jeu a été d'aider les enfants de 5 à 12 ans à mémoriser les étapes principales de la vie du Christ. Le support catéchétique (cartes événements, épreuves, miracles) suppose la contribution active des parents, ou grands-parents, ou catéchistes – Contenu : 1 mode d'emploi - 16 jetons verts dans un sachet – Fiches : 8 Annonciation – 8 Visitation – 8 Noël – 8 Baptême – 3 Multiplication des pains – 3 Bon Samaritain – 3 Enfant Prodigue – 8 Transfiguration – 8 La Cène – 7 Crucifixion – 7 Résurrection – 5 Ascension – 5 Pentecôte – 3 Tentation au désert – 3 Baiser de Judas – 3 Reniement de Pierre – 3 Maladie du serviteur – 3 Tempête sur le lac – 3 Mort de Lazare – 1 sainte Trinité – 4 Ange – 10 Miracle.
JEU.004 (JB 4)	Light : choisir la lumière ou l'ombre dans la vie quotidienne - Jeu pour 4 à 8 joueurs nécessitant l'obscurité. But du jeu : éclairer toute la surface du jeu le plus vite possible et vaincre ensemble l'ennemi, c'est-à-dire les ténèbres qui rôdent à l'extérieur - Contenu : 1 plan de jeu – 1 livret avec règle du jeu – 8 supports en bois + 8 fiches rouges – 24 rectangles jaunes – 1 bougie + 1 dé + 8 carrés double face dans 1 boîte.
JEU.005 (JB 5)	Syclotto : un jeu questions-réponses (à partir de 10 ans) - Un jeu pour s'amuser : en retraite, en réunion extraordinaire, en fin de trimestre, le Syclotto offre une alternative intéressante aux activités habituelles. Tout en restant dans le domaine de la foi, les enfants trouvent le plaisir du jeu. Un jeu pour apprendre : l'histoire de la foi est vaste - Contenu : 12 cartes lotto vertes - 50 fiches jaunes questions/réponses – 50 fiches jaunes numérotées de 1 à 10 - 200 cartes (jetons) dans un sac rouge – 1 mode d'emploi.
JEU.006/1 (JB 48)	[Deux mille] 2000 ans plus tard (de 6 à 96 ans) - Grand jeu sur le christianisme pour apprendre et réfléchir tout en s'amusant. Le joueur parcourt le christianisme depuis l'Ancien Testament jusqu'à nos jours. Des questions (3 niveaux de difficulté), des mimes, de la réflexion, de la stratégie et surtout de l'amusement – Contenu : 1 plan de carte sur la boîte + 1 règle du jeu – 18 cartes à thèmes – 4 puzzles de chacun 20 pièces (soit 80 pièces en tout) - 1 pierre blanche - 100 cartes blanches.
JEU.006/2 (JB 7)	[Deux mille] 2000 ans plus tard - (de 6 à 96 ans) - Grand jeu sur le christianisme pour apprendre et réfléchir tout en s'amusant. Le joueur parcourt le christianisme depuis l'Ancien Testament jusqu'à nos jours. Des questions (3 niveaux de difficulté), des mimes, de la réflexion, de la stratégie et surtout de l'amusement – Contenu : 1 plan de carte sur la boîte + 1 règle du jeu – 18 cartes à thèmes – 4 encadrement de puzzle - 4 puzzles de chacun 20 pièces - 1 pierre - 100 cartes blanches.
JEU.007 (JB 6)	Kess ? (Jeunes-Adultes) - Jeu de devinettes pour retrouver, au moyen d'indices, un nom de personne, de lieu, de chose ayant trait à la vie de l'Eglise au cours des siècles. But du jeu : trouver en un temps minimum, un maximum de noms avec un minimum d'indices - Contenu : 1 règle de jeu - 60 fiches de questions.
JEU.008 (JA 1)	Paraboles du Royaume - le bon samaritain - le fils prodigue - les talents - Bande dessinée actualisant l'Evangile du bon samaritain, du fils prodigue, des talents et s'inspirant de la méthodologie de Lagarde - Contenu : 7 planches + 3 feuilles d'explication sous farde.
JEU.009 (JB 47)	Bible skate : l'Ancien et le Nouveau Testament Top chrono - A partir du dessin ou du mime, ce jeu destiné aux jeunes et aux moins jeunes va faire travailler l'imagination et le sens de la communication à partir de textes bibliques quelquefois oubliés. Nombre de joueurs : plusieurs équipes de 3 à 4 personnes - Contenu : 1 plan de jeu – 1 livret règle de jeu – 45 fiches vrai/faux – 45 fiches Nouveau Testament – 45 fiches Ancien Testament – 30 fiches parabole/expression – 4 pions + 1 dé dans 1 boîte.

JEU.010 (JB 8)	Sacrements pour les malades - 44 planches avec livret pour une réflexion sur l'onction des malades. Ce nouvel outil vise à permettre à différents groupes de travailler ensemble, par une méthode active, la relation avec des personnes malades et les moyens concrets que l'Eglise offre pour accompagner celles-ci. - Contenu : 1 livret sacrements pour les malades - 1 feuille d'exemple - 25 pièces de puzzle - 16 A3 - 6 demi poster.
JEU.011 (JB 9)	Sauve qui veut : l'entraide par le jeu sur le thème de la mer - Jeu d'intérieur et d'extérieur, imaginé pour animer une retraite de Profession de foi. Il est basé sur la notion de coopération afin de permettre aux enfants d'expérimenter en situation l'intérêt de tendre ensemble vers un même but et de s'entraider plutôt que d'être le plus fort au détriment des autres - Contenu : 1 plan de jeu - 1 livret avec 2 règles de jeu - 1 feuille message du capitaine - 1 poster - 33 cartes questions - 8 cartes rouges - 1 carton réservé à votre imagination - 1 carte bouée - 24 cartes avec mots à mimer - 6 pions + 2 dés dans 1 boîte.
JEU.012 (JB 10)	Go Paul : voyages avec un passionné de Dieu - Ce jeu est l'occasion de (re)découvrir saint Paul et de s'émerveiller du travail du Saint-Esprit à travers lui. Il sera tout indiqué en fin de catéchèse préparatoire à la Profession de foi ou de Confirmation, à l'âge où l'on fait connaissance avec la jeune église. Utile aussi en milieu scolaire - Contenu : 1 carte du bassin méditerranéen - 1 feuillet par voyage - 1 feuillet intérêt du jeu - 1 feuillet pêle-mêle - 1 fascicule animateur - 6 pions + 2 dés dans 1 boîte - 1 carte Jérusalem - 1 carte Rome - 6 cartes citoyen romain - 26 cartes bleues - 24 cartes jaunes - 26 cartes oranges - 36 cartes bleues pâles - 27 cartes vertes.
JEU.013 (JB 11) (JA 2) (JA 3) (JA 4)	Sycobulles : années A, B, C - 36 planches B.D. pour la liturgie. Chaque planche raconte un récit de l'Evangile : quelques éléments du passage concerné sont mis en valeur, toujours sans paroles. Il a pour mission des susciter la curiosité, l'intérêt, la réflexion et l'échange - Contenu : 5 feuilles explicatives - 36 posters jaunes - 3 fardes de 12 sycobulles A - B - C.
JEU.014 (JA 5)	Jeu de cartes biblique - Jeu de 48 cartes consacrées aux Evangiles. En famille ou à l'école, ce jeu constitue un moyen de découvrir les Quatre Evangiles. Possibilités d'utilisation multiples à partir de toutes les séries de cartes ou à partir de chaque sujet présenté - Contenu : 48 cartes - 1 livret mode d'emploi - 1 boîte en carton à construire.
JEU.015 (JA 6)	Chemin de Dieu, chemin des hommes - 16 tableaux grand format représentant le chemin de croix parcouru par Jésus de Nazareth. Ils évoquent aussi le calvaire que connaissent beaucoup de nos contemporains et dont les journaux se font quotidiennement l'écho - Contenu : 16 planches A3 + 4 feuilles explicatives.
JEU.016 (JA 7)	Le chemin d'Emmaüs - Ce jeu évangélique se joue comme un jeu de l'oie. Les joueurs doivent identifier la scène de l'Evangile représentée par la case sur laquelle ils se sont arrêtés - Contenu : 1 planche + 1 feuille explicative.
JEU.017 (JA 8)	Sycothème n° 1 - Le goûter d'anniversaire ou les invités au festin - 12 caricatures en noir et blanc illustrant l'Evangile des invités au festin (Lc 14 et Mt 22). Idéal pour une célébration liturgique, dans le programme de cours de 3ème primaire ou pour les enfants qui préparent leur Première Communion - Contenu : 13 planches + 2 feuilles explicatives.
JEU.018 (JA 9)	Sycothème n° 2 - Aller-Retour ou le Fils prodigue - 12 caricatures en noir et blanc illustrant l'Evangile du Fils prodigue (Lc 15, 11-32). Souvent repris lors de célébrations de réconciliation, ce récit de Jésus peut aussi être lu et travaillé en de nombreuses occasions : catéchèse, liturgie adaptée, célébrations diverses - Contenu : 13 planches + 3 feuilles explicatives.
JEU.019 (JA 10)	Paraboles du royaume n° 1 - Le bon samaritain - Bande dessinée actualisant l'Evangile du bon samaritain et s'inspirant de la méthodologie catéchétique de Lagarde - Contenu : 4 planches + 3 feuilles explicatives.
JEU.020 (JA 11)	Paraboles du royaume n° 2 - Le Fils prodigue - Bande dessinée actualisant l'Evangile du fils prodigue et s'inspirant de la méthodologie catéchétique de Lagarde - Contenu : 6 planches + 3 feuilles explicatives.
JEU.021 (JA 12)	FA-MI-LA-MI - Kilomètres de soleil 1994 - Histoires et jeux autour de l'Année de la Famille - Contenu : 1 K7 audio - 7 feuilles explicatives - 1 revue - 1 poster - 5 plateaux de loto - 50 petites cartes - 1 règle du jeu.

JEU.022 (JA 13)	Des témoins : Dom Helder Camara, Soeur Emmanuelle, Vincent Lebbe, Raoul Follereau, l'abbé Pierre, Jean Vanier - Ed. Le Sycomore. - Posters présentant chacun 4 ou 5 moments singuliers de la vie d'un témoin. Travaillé en groupe pour décrypter les images, il permettra de trouver beaucoup d'informations et surtout de poser encore plus de questions sur le sens de leur vie, sur le pourquoi et le comment de leur œuvre - Contenu : 1 livret explicatif – 6 posters A3 - 6 posters A4.
JEU.023 (JB 12)	Memobible (à partir de 12 ans) - Pourquoi l'Ancien Testament ? Jeu de 88 cartes pour donner aux joueurs l'occasion de découvrir que l'Ancien Testament et le Nouveau Testament sont soudés l'un à l'autre. - Contenu : 1 livret règle du jeu – 2 lignes du temps – 44 cartes Ancien Testament – 44 cartes Nouveau Testament.
JEU.024 (JB 13)	Vers la Terre Promise (à partir de 7 ans - 2 à 4 joueurs) - Jeu de société sur un évènement-clé de la Bible (espoir d'un peuple, traversée du désert et les 10 commandements) - Contenu : 1 plan de jeu - 1 livret explicatif de 20 pages – 160 cartes connaissance - 1 boîte destinée à contenir les cartes - 34 cartes évènements grand format - 1 Tables de la Loi – 1 boîte Arche d'alliance - 20 jetons confiance - 4 animaux en bois - 4 jetons plastique - 1 dé - Ed. Dujardin-Pélerin Magazine.
JEU.025 (JA 14)	Les portes de l'Avent n°1 : Les fenêtres du Royaume - Ce poster actif s'adresse à un groupe d'enfants de 6 à 12 ans. Il appartient à l'animateur (parents, catéchistes, instituteurs) de le faire vivre de manière à ce qu'il devienne pour l'enfant, le signe d'une rencontre qui se prépare entre Jésus et lui - Contenu : 6 feuilles explicatives - 1 feuille jaune A3 avec dessins - 1 feuille blanche A4 avec dessins - 2 feuilles décalcomanies - Le Sycomore.
JEU.026 (JA 15)	Ruth, l'étrangère, l'arrière grand-mère du roi David. (Adultes et jeunes) - Résumé graphique de sa vie et présentation de la généalogie du Christ - Collection les messagers de l'Alliance n° 2 - Contenu : 1 livret explicatif - 3 planches dessins A4 - 2 planches dessins A3 - Ed. du Sycomore.
JEU.027 (JA 16)	Salomon ou la difficulté d'être fidèle... (Adultes et jeunes) - Résumé graphique de sa vie et présentation du temple - Collection : les messagers de l'Alliance n° 1 - Contenu : 3 planches dessins A4 - 1 planche dessins A3 - 1 livret explicatif - Ed. du Sycomore.
JEU.028 (JA 17)	Sycobole n°7 : Janvier-Tichri-Muharram - Animation à partir des calendriers juif, chrétien et musulman pour susciter questions et réactions – Le Sycomore – 1994/1995 - Contenu : 1 livret explicatif - 4 planches calendrier 1993-1994 - 3 planches fêtes religieuses des 3 religions - 1 planche avec bulles – 10 planches pyramides rouges – 10 planches pyramides bleues – 10 planches pyramides vertes.
JEU.029 (JB 14)	Les chemins de Pierre : du pêcheur au témoin - Age : 10 ans et plus - (2-6 joueurs) - Jeu de l'oie pour prendre le temps de rencontrer Simon-Pierre. Convient pour la catéchèse, la retraite de profession de foi, la confirmation,... - Contenu : 2 plans de jeu – 1 livret animateur – 1 règle de jeu – 1 livret Slalom – 1 livret le grand raid – 5 grands pions + 3 petits pions + 1 dé dans une boîte.
JEU.030 (JA 18)	Jeu des 9 familles des fruits de l'Esprit (les pâtes à sel de la terre) - 2 joueurs et plus - dès 4 ans - Ed. LLB à Valence (France). Avec ce jeu de 54 cartes, jouez avec les 9 familles : bonté, douceur, fidélité, patience, paix, maîtrise de soi, amour, joie, service. Une façon originale de découvrir, tout en s'amusant, les fruits de l'Esprit et leurs applications concrètes - Contenu : 54 cartes.
JEU.031 (JA 19)	Un chemin vers Noël, un chemin vers Pâques : jouer en famille - 2 à 6 joueurs - Dessins : Achille Haquenne - Ed. Cana, services de la catéchèse de Namur 1992 - Jeu pour réfléchir pendant les semaines qui préparent Noël ou Pâques, pour susciter les échanges en famille à partir de récits bibliques et de chants et pour nourrir la prière de chacun - Contenu : 1 livret explicatif - 24 cartes bordées de bleu - 24 cartes bordées de rouge.
JEU.032/1 (JA 20)	Croyants et différents – Le Sycomore - 1994 - Contenu : 1 livret – 4 feuilles A3 fêtes religieuses – 4 feuilles calendrier – 3 feuilles ligne du temps – 1 carte – 2 feuilles explicatives – 1 feuille alphabet.
JEU.032/2 (JA 21)	Croyants et différents - Le Sycomore - 1994 - Contenu : 1 livret – 4 feuilles A3 fêtes religieuses – 4 feuilles calendrier – 3 feuilles ligne du temps – 1 carte – 2 feuilles explicatives – 1 feuille alphabet.

JEU.033 (JB 49)	Voyage : jeu pour découvrir nos à priori – Contenu : 1 règle de jeu – 1 carton rose à lire en fin de jeu – 3 cartons rose – 6 cartons orange clair – 6 cartons jaunes – 6 cartons gris – 6 cartons verts – 6 cartons oranges foncé – 6 cartons blanc – 32 cartons bleu ciel – Prix : 16 €
JEU.034 (JB 15)	Cartes sur table - A partir de 7 ans - Ed. CISV; Mastro Geppetto, 1988 - Contenu : 1 règle du jeu - 32 cartes « produit » en couleur - 40 cartes question beiges - 40 cartes question bleues.
JEU.035 (JB 16)	Oïkos logos : le jeu de l'écologie – La terre en danger ! Le jeu pour réagir - A partir de 12 ans - De 2 à 6 joueurs – Ed. Holoïkos – 1992 - Contenu : 1 table de jeu dodécagonale – 1 règle du jeu - 5 séries de 156 cartes (jaunes - bleues - vertes - mauves - rouges) - 1 dé - 6 jetons – 24 anneaux – 7 cercles – 1 triangle.
JEU.036 (JB 17)	Poverello : jeu sur François d'Assise - A partir de 12 ans - De 2 à 6 joueurs - Ed. "Le Pilier"; Fraternité franciscaine de Bressoux - Contenu : 1 plan de jeu - 1 livret règle de jeu – 55 cartes fioretti bleues – 8 cartes puzzle rouges – 13 cartes témoignages – 2 dés – 6 pions – 1 sablier – 13 ermitages en bois.
JEU.037 (JB 18)	Tiers-Mondopoly – Dès 12 ans - Ed. Les magasins du monde Oxfam - Contenu : 1 plan de jeu – 1 livret règle de jeu – 64 cartes vertes – 24 cartes rouges – 15 cartes volailles – 15 cartes rats – 40 cartes champs – 6 pions – 1 dé – 30 billets de 500 – 80 billets de 100 – 100 billets de 10 – 85 billets de 50 – 1 bloc de feuilles exploitation – 1 tableau rendement des cultures sur le couvercle.
JEU.038 (JB 19)	La planète jeu - Dès 8 ans - Réalisé par Orcades Les magasins du monde Oxfam - Contenu : 1 plan de jeu avec 81 alvéoles - 12 cartes contrats en couleur - 20 cartes mauves événements - 40 cartes oranges questions - 36 jetons joueurs : 12 'air' – 12 'eau' – 12 'sol' - 20 jetons rouges - 25 jetons verts - 81 jetons de 1 points ou 4 points – 2 dés + 6 pions - 1 règle du jeu.
JEU.039 (JB 20)	Catéchie - Un jeu de 1000 questions sur la culture religieuse - Ed. Idéal - 1988 - Contenu : 1 Table de la Loi - 1 plateau de jeu - 4 présentoirs - 250 cartes questions/réponses – 8 figurines.
JEU.040/1 (JA 22)	"L'Europe aux deux visages" (Enfant) - Jeu conte et découverte - Ed. Action Vivre ensemble, 1991 - Contenu : 1 plan de jeu – 1 feuille explicative – 3 feuilles cartonnées – 12 fiches carte identité.
JEU.040/2 (JA 23)	"L'Europe aux deux visages" (Animateur) - Jeu conte et découverte - Ed. Action Vivre ensemble, 1991 - Contenu : 1 plan de jeu – 3 feuilles cartonnées – 1 mode d'emploi – 1 feuille explicative – 4 livrets dossiers – 12 fiches carte identité.
JEU.041 (JA 24)	Jambo Africa ! - Dès 8 ans - 4 joueurs - Durée : 1 h 30 à 2 h 00 - Un voyage à travers l'Afrique permet aux joueurs de faire connaissance avec des situations de la vie quotidienne là-bas - Ed. Entraide et fraternité; etc., 1993 - Contenu : 1 plan de jeu - 1 feuille explicative - 4 souris, 4 éléphants, 4 chameaux, 4 lions dans 1 enveloppe - 36 cartes.
JEU.042 (JB 21)	Les 15-19 ans - Un croquis-langage dessiné par Pierre Kroll à partir du livre de G. Lescanne et T. Vincent (Les 15-19 ans, des jeunes à découvrir) – Ed. du CRJC Liège - Contenu : 29 feuilles explicatives - 22 posters
JEU.043 (JB 22)	La Bible en questions - 3024 questions (d'après la Bible de Jérusalem) - Ed. Scamatra, G.D., France - Contenu : 1 plan de jeu – 1 règle de jeu - 1 dé - 6 pions – 12 jetons - 504 cartes de 6 questions chacune.
JEU.044 (JB 23)	José et son âne - 2 à 4 joueurs – Enfants dès 8 ans - Contenu : 1 surface de jeu en 4 parties - 1 livret explicatif - 1 dé - 4 jetons "José" - 4 jetons "âne" - 33 centavos (argent du jeu).
JEU. 045 (JB 52)	Au temps de Jésus : à la découverte du pays, des coutumes, de la société en Palestine au 1er siècle - Jeux et livrets pédagogiques - Le Sycomore - 1994 - Prix 260 F – Pour enfants de 10/12 ans - Contenu : 14 dossiers : 0. Généalogie – 1. Noël – 2. Ecole – 3. Jeux – 4. Fêtes – 5. Société – 6. Monnaie – 7. Maison – 8. Médias-Transports – 9. Géo-Climat – 10. Religions – 11. Nourriture – 12. Temple – 13. Animaux – 14. Métiers.
JEU.046 (JA 25)	Cent techniques d'animation spirituelle pour vivre Dieu : dossier polyvalent pour l'animation spirituelle de classes, d'équipes de catéchèse, de mouvements de jeunes, de groupes en retraite, etc.... Luc Aerens - Bruxelles : Ed. Lumen Vitae – 1983 – Contenu : 114 fiches.

JEU.047 (JB 24)	La rencontre : jeu sur l'eucharistie - Permet de mieux connaître les différentes parties de la messe et d'en comprendre le sens – Pour 6 personnes à partir de 10 ans - Contenu : 1 plateau de jeu – 1 livret règle de jeu – 30 cartes bleues – 35 cartes jaunes – 52 cartes oranges – 52 cartes rouges.
JEU.048 (JB 25)	Patchwork : jeu des familles... à partir de 10 ans – Le Sycomore – 1995 - Contenu : 64 cartes – 1 plan du tapis de jeu – 1 confession chrétienne du Dieu vivant – 1 feuillet explicatif – 1 petit lexique à l'usage des utilisateurs.
JEU.049 (JA 26)	A qui la fessée ? ou "le créancier impitoyable" - Dessiné par Bruno Coppens – Le Sycomore – Sycothème n° 3 - Contenu : 3 feuilles explicatives – 13 posters A4.
JEU.050 (JA 27)	Joseph ou le pardon qui sauve - Résumé graphique de sa vie et présentation d'une préfiguration du Christ - (Coll. Les Messagers de l'Alliance n° 3) - Le Sycomore – Contenu : 1 livret animateur – 3 planches dessins – 3 planches explicatives.
JEU.051 (JB 26)	Syfamie : nous avons tous quelque chose à dire sur la famille - Jeu de compétition et de collaboration de 7 à 12 ans - Ed. Sycomore - Contenu : 1 plan de jeu – 1 livret explicatif de 3 feuilles – 7 posters A4 – 1 feuille A4 rouge – 50 triangles – 15 carrés noir avec jokers – 15 carrés rouges – 120 carrés oranges.
JEU.052 (JB 27)	En cordées jeu de collaboration dans le cadre d'une retraite de profession de foi (12 ans) sur le thème de la montagne - Jeu pour 6 joueurs : pour enfants, jeunes et adultes - Contenu : 1 plan de jeu – 6 cartes montagnes – 8 feuilles A4 dans 1 farde – 1 sachet de cailloux – 36 cartes domino matériel grimpeur – 168 cartes événements – 9 pions + 2 dés dans 1 boîte.
JEU.053 (JA 28)	Crucifié jusqu'à la fin des temps – Poster actif n° 1 - Ed. Le Sycomore - Contenu : 7 posters A 4 - 5 feuilles A 4 explicatives.
JEU.054 (JA 29)	Pour vivre l'Avent – Poster actif n° 2 - Ed. Le Sycomore – Contenu : 8 posters A 4 - 5 feuilles A 4 explicatives.
JEU.055 (JA 30)	L'Eglise, la lumière des nations – Poster actif n° 3 - Ed. Le Sycomore - Contenu : 6 posters A 4 - 5 feuilles A 4 explicatives.
JEU.056 (JA 31)	Visages de Dieu (Noël) – Poster actif n° 4 - Ed. Le Sycomore - Contenu : 3 posters A 4 - 6 feuilles A 4 explicatives - dans 1 enveloppe : 1 triangle - 8 cercles - 1 pochoir (triangle).
JEU.057 (JA 32)	Pour préparer Pâques sur la route : réfléchir sur divers thèmes... – Poster actif n° 5 - Ed. Le Sycomore - Contenu : 3 posters A 4 - 8 feuilles A 4 explicatives
JEU.058 (JA 33)	L'Esprit-Saint – Poster actif n° 6 - Ed. Le Sycomore - Contenu : 12 posters A 4 - 5 feuilles A 4 explicatives - 1 poster A 3.
JEU.059 (JA 34)	Marie – Poster actif n° 7 - Ed. Le Sycomore - Contenu : 7 posters A 4 - 6 feuilles A 4 explicatives.
JEU.060 (JA 35)	La communion, la fête des saints – Poster actif n° 8 - Ed. Le Sycomore - Contenu : 9 posters A 4 - 10 feuilles A 4 explicatives.
JEU.061 (JA 36)	Voici mon corps – Poster actif n° 9 - Ed. Le Sycomore - Contenu : 8 posters A 4 - 4 feuilles A 4 explicatives.
JEU.062 (JA 37)	Convertissez-vous et croyez à la Bonne Nouvelle ! – Poster actif n° 10 - Ed. Le Sycomore - Contenu : 12 posters A 4 - 8 feuilles A 4 explicatives.
JEU.063 (JA 38)	Je suis la servante du Seigneur : Marie à travers l'année – Poster actif n° 11 - Ed. Le Sycomore - Contenu : 3 posters A 4 - 5 feuilles A 4 explicatives - 1 poster à déplier.
JEU.064 (JA 39)	Les nuages – Poster actif n° 12 - Ed. Le Sycomore - Contenu : 2 posters A 3 à déplier - 5 feuilles A 4 explicatives.
JEU.065 (JA 40)	Les sacrements – Poster actif n° 13 - Ed. Le Sycomore - Contenu : 4 posters A 4 - 7 feuilles A 4 explicatives - 1 poster A 3 à déplier.
JEU.066 (JA 41)	Ce que tu fais. – Poster actif n° 14 - Ed. Le Sycomore - Contenu : 7 posters A 4 - 4 feuilles A 4 explicatives.

JEU.067 (JA 42)	Mon histoire... Notre histoire – Poster actif n° 15 - Ed. Le Sycomore - Contenu : 1 posters A 3 jaune à déplier - 4 feuilles A 4 explicatives.
JEU.068 (JA 43)	Je crois en Jésus-Christ – Poster actif n° 16 - Ed. Le Sycomore - Contenu : 11 posters A 4 - 4 feuilles A 4 explicatives.
JEU.069 (JA 44)	Saint-Nicolas qui es-tu ? – Poster actif n° 17 - Ed. Le Sycomore - Contenu : 5 posters A 4 - 4 feuilles A 4 explicatives.
JEU.070 (JA 45)	Où en es-tu ? - Poster actif n° 18 - Ed. Le Sycomore - Contenu : 10 feuilles dont : 2 posters A 3 à déplier.
JEU.071 (JB 28)	Ichtus junior : 2500 questions pour apprendre la Bible - 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans - Contenu : 1 plan de jeu – 1 règle de jeu - 4 pions et 1 dé dans 1 sachet- 24 pièces puzzles - 500 fiches de 5 questions.
JEU.072 (JB 29)	Motus... des images pour le dire - Maximum 8 joueurs - ASBL Le Grain ; Ed. Vie ouvrière - 1985 - Contenu : 1 règle de jeu - 1 livret guide de l'animateur - 6 octogones blanc - 32 carrés blancs - 5 carrés saute-motus - 277 carrés avec dessins.
JEU.073 (JB 30)	HODIE - Jeu destiné à des chrétiens adultes désirant s'initier à la liturgie - Contenu : 1 farde avec règle de jeu et explication – 84 cartes vertes – 24 cartes blanches – 9 cartes rouges – 27 cartes mauves – 24 cartes oranges dans 1 boîte dias – 10 languettes vertes – 20 languettes mauves – 10 languettes blanches – 10 languettes rouges - 10 languettes oranges dans 1 boîte vidéo - 1 plateau de jeu de 90 x 125 cm - rouleau plastifié comprenant 171 cases – 2 dés.
JEU.074 (JB 31)	Pélérallye : l'entraide par le jeu à la découverte de lieux de pèlerinage – Ed. du Sycomore - Contenu : 1 surface de jeu – 1 livret jeu d'intérieur – 1 livret jeu d'extérieur – 6 fiches de lieux – 1 feuille jaune – 1 diplôme du commissaire – 8 puzzles de 6 pièces – 1 carte puzzle blanche - 80 bidons essence dans 1 boîte – 24 carrés drapeaux – 7 pions + 2 dés dans 1 boîte – 8 rectangles jaunes – 44 cartes jaunes avec questions – 36 cartes bleues avec questions.
JEU.075 (JB 32)	Le Palestinard : voyages à travers le temps - (Pour 11-13 ans, 6 à 8 joueurs) Ed. du Sycomore - Contenu : 1 carte jeu – 1 fascicule pour en savoir plus – 18 fiches – 1 livret règle de jeu – 8 pions + 1 dé dans 1 boîte.
JEU.076 (JB 33)	Les pêcheurs de perles : chercher les perles du Nouveau Testament - Jeu pour une retraite de profession de foi (Pour 10-12 ans, 6 à 10 joueurs) - Ed. du Sycomore - Imaginé pour faire découvrir les perles innombrables que l'on trouve dans le Nouveau Testament et le plaisir qu'il y a à "plonger" ensemble pour atteindre le plus rapidement le but poursuivi (trouver un trésor). On progresse sous l'eau en avançant sur des bulles, des poissons qui offrent des références bibliques ou des méduses urticantes et paralysantes qui vous forcent à demander l'aide de l'équipe pour vous en libérer - Contenu : 1 plan de jeu – 1 livret de 3 feuillets règle du jeu – 2 posters dauphin – 7 posters poisson – 8 cartes perles – 24 cartes coquillages – 96 cartes moules – 24 cartes danger – 48 cartes chercher – 48 cartes bleues – 6 pions + 2 dés dans 1 boîte.
JEU.077 (JB 34)	Pégéhémaire : pour découvrir le déroulement rituel de l'Eucharistie (adultes, 4 équipes, 2 H environ) - Réalisé par Olivier Windels - Contenu : 1 plan de jeu plastifié de 90 x 60 cm - 5 cartes bleues - 4 cartes vertes - 9 cartes oranges - 8 cartes jaunes - 16 petites cartes rouges dans 1 enveloppe - 25 languettes oranges - 13 languettes bleues - 21 languettes jaunes - 11 languettes vertes dans 1 enveloppe - 1 livret explicatif – 1 fiches oranges en accordéon.
JEU.078 (JB 35)	Banana Connection : Au-delà de la banane, version belge - Jeu permettant d'atteindre des objectifs à la fois d'information, de réflexion et de mobilisation - A utiliser dans les mouvements de jeunes, enseignement secondaire et supérieur (de 10 à 30 personnes de + de 12 ans) - Contenu : 1 livret explicatif - 180 billets de 1 000 F. - 180 billets de 100 F. - 180 billets de 50 F. - 220 chèques de 10 000 F. - 220 chèques de 100 000 F. - 28 cartes jaunes – 38 cartes oranges – 14 cartes roses - 14 cartes bleues - 4 cartes rouges – 11 cartes vertes – 8 cartes mauves – 3 crayons jaunes + 1 bleu – 1 latte.
JEU.079 (JB 36)	Fiesta : Le jeu des Gitans – L'entraide mène à la fête - Ed. du Sycomore – 1997 – (6 à 8 personnes) - Contenu : 1 plan de jeu en quadrichromie – 1 fiche catéchétique – 1 règle de jeu pour intérieur et extérieur – 1 fiche pédagogique – 1 lune à photocopier – 1 feuille rouge – 1 dé + 8 pions dans une boîte.
JEU.080 (JA 49)	Aventures de retraite de profession de foi - Jeanne-Marie Ferreras-Oleffe - Ed. Le Sycomore – 1996 – Livre de 92 p.

JEU.081 (JA 46)	Ichthus : jeu de connaissances bibliques pour toute la famille – Contenu : 2 disquettes convenant pour PC 486 ou plus avec Windows 95 - écran 256 couleurs - carte son recommandée - fourni sur disquette 3,5 HD - Ed. Clé - 1996.
JEU.082 (JB 37) (AD 89)	Ma vie est un trésor : activités pour les enfants de CE 1 – Paris : Tardy – 1997 – Contenu : 1 K7 audio de 13 titres – 1 livret de chants à photocopier pour colorié – 1 carton de présentation – 10 livrets à thèmes comprenant chacun le journal des parents : 1. La terre que j’habite : 2 feuillets – 2. A table tu es invité : 2 feuillets – 3. Ouvrons le livre : 2 feuillets - 4. Tous ensemble : 2 feuillets – 5. Je grandis bravo la vie : 2 feuillets – 6. Vive la fête : 3 feuillets – 7. De la mort à la vie : 2 feuillets – 8. Calendrier de l’Avent : 1 feuillet – 9. Danse la lumière : 2 feuillets – 10. Viens à la maison : 2 feuillets + livres bibliothèque 253.322 TRE (farde animateur, livre de l’enfant – Titres de la cassette : Face A : 1. Un jour grand – 2. A la cantine, copains et copines – 3. La terre comme un ballon – 4. Quand on croit que tout est fini – 5. Je t’invite dans ma maison – 6. Avec leurs mains – Face B : 7. Entrez dans la fête – 8. Nous voilà, nous voilà ! – 9. Tu m’aimes comme je suis – 10. Tous ensemble – 11. Soleil, brille sur moi – 12. Mon livre mon ami – 13. Chantez le Seigneur.
JEU.083 (JB 38)	COMILS’M : la parabole du semeur au quotidien - Jeu de collaboration et de stratégie – Ed. le Sycomore – 1998 – Jeu pour 4 à 8 joueurs – A partir de 11 ans - Contenu : 1 plan de jeu avec échelle – 1 livret règle du jeu – 1 livret catéchétique – 2 dés + 18 graines dans 1 boîte – 86 cartes.
JEU.084 (JB 39)	De l’ombre à la lumière : Mystère de Pâques – Enfants de 8 à 12 ans- Ed. Le Sycomore - 1998 - Contenu : 1 plan de jeu – 1 livret règle du jeu – 1 fiche plan général – 1 fiche références bibliques – 2 languettes de 5 dessins - 44 cartes famille – 48 cartes questions.
JEU.085 (JB 50)	Les Moch’Bons : puzzle, jeu de collaboration et d’observation – Comment transformer le monde - Ed. le Sycomore – 1998 - Pour 4 à 8 joueurs de 5 à 10 ans - Contenu : 1 plan de jeu – 2 planches noir et blanc – 1 règle de jeu – 20 cartes orange – 72 cartes couleur.
JEU.086 (JB 40)	Catérouse : un bout de chemin - Ed. du Sycomore – Contenu : 12 dossiers – 1 mode d’emploi – 1. S’accueillir : 1 feuille explicative – 6 posters – 12 cartes atout – 2. Faire communauté : 1 feuille explicative - 4 posters – 8 pièces puzzle – 1 arbre – 84 dominos – 3. S’éveiller à soi-même : 1 feuille explicative – 5 posters – 5 enveloppes de format différentes + 4 quilles de format différentes – 4. Bons et mauvais esprits : 1 feuille explicative – 1 plan de jeu – 6 posters – 5. La Toussaint : 1 feuille explicative – 2 posters – 8 pièces de puzzle – 6. La Noël : 1 feuille explicative – 4 posters – 7. Le carême : 1 feuille explicative – 1 plan de jeu – 4 posters - 18 carrés + 18 cartes jaunes – 8. Pâques : 1 feuille explicative – 4 posters – 9. Avec les parents : 1 feuille explicative – 4 posters – 10. Célébrer l’eucharistie : 1 feuille explicative – 6 posters – 1 croix – 11. Avec Marie : 1 feuille explicative – 6 posters – 12. L’esprit de Jésus et du Père : 1 feuille explicative – 4 posters – 36 cartes.
JEU.087 (JB 41)	L’Eglise, quitte ou double ? – Ed. le Sycomore - Contenu : 8 dossiers - 1. Avenir : Impro Concile ou l’imagination au service de l’avenir : 4 feuilles explicatives – 1 feuille texte/puzzle – 42 rectangles bleus - – 2. Histoire : Les couloirs du temps ou le passé éclaire l’avenir. Je croise en église : 13 feuilles - 72 cartes vrai/faux – 3. Architecture : A tout vent un lieu pour célébrer : 14 feuilles – 4. Sanctoral : A quels saints se vouer ? : 4 feuilles explicatives - 63 cartes jaunes – 5. Sacrements : Domine, Dominos... : 3 feuilles explicatives – 28 dominos double – 14 dominos simple – 7. Vocabulaire : Le Vocabilaran : 2 feuilles explicatives - 70 cartes jaunes – 8. Humour et publicité : 9 feuilles - 64 cartes.
JEU.088 (JB 42)	Les sept - Un jeu pour découvrir les sacrements - Olivier Windels - 7 joueurs de 7 à 77 ans - Dessins par Jean-Marie Franssen - Contenu : 1 plan de jeu – 1 farde avec règle du jeu – 28 cartes jaunes sacrements – ELEMENT : 3 cartes Alliances – 5 cartes Eau – 6 cartes Vin – 20 cartes Imposition des mains – 16 cartes Huile – 6 cartes Pain – PAROLE : 3 cartes Ordre – 3 cartes Malade – 3 cartes Pénitence-Réconciliation – 5 cartes Baptême – 3 cartes Mariage – 6 cartes Eucharistie – 5 cartes Confirmation – MIRACLE : 6 cartes Pentecôte – 2 cartes Prophète – 2 cartes Ecclesia supplet – 6 cartes Doigt de Dieu – TYOLOGIE : 7 cartes Imposition des mains – 7 cartes Vin – 7 cartes Alliance – 7 cartes Huile – 7 cartes Eau – 7 cartes Parole – 7 cartes Pain – EGLISE : 6 cartes Marché du Temple – 2 cartes Catéchèse mystagogique – 1 carte Tempête sur le lac – 2 cartes Dialogue – 4 cartes Pêche miraculeuse – 4 cartes Capharnaüm – 1 carte Communion fraternelle.
JEU.089 (JA 47)	La goutte de lumière - 5 à 7 ans - But du jeu : reconstituer la flamme de Noël - Wavre : Le Sycomore - Contenu : 1 plan de jeu - 1 règle du jeu – 2 feuilles puzzle – 4 pions + 1 dé.
JEU.090/1 (JB 43)	Cocktail du bonheur : réalisé par des équipes du diocèse de Liège : CAP et Service diocésain des Vocations – Jeu pour les jeunes de 15 à 25 ans – Contenu : 200 cartes + 1 livret avec règle du jeu.

JEU.090/2 (JB 68)	Cocktail du bonheur : réalisé par des équipes du diocèse de Liège : CAP et Service diocésain des Vocations – Jeu pour les jeunes de 15 à 25 ans – Contenu : 200 cartes + 1 livret avec règle du jeu.
JEU.091 (JB 53)	Sanctus quand les saints vous surprennent : Anecdotes, miracles, légendes... découvrez les aspects insoupçonnés de la vie des saints – De 3 à 6 joueurs à partir de 14 ans – Contenu : 1 plan de jeu – 1 règle du jeu – 330 cartes questions-réponses – 6 pions, 1 dé, 1 sablier dans 1 sachet.
JEU.092 (JA 48)	Jeu des atouts : pour réfléchir avec les parents et les enfants sur le sens de la profession de foi – Le Sycomore – Contenu : 12 cartes atout – 1 carton.
JEU.093 (JB 44)	Au temps de Noël : n°2 Pour vivre l’Avent – n°4 Les visages de Dieu – n°7 Marie – n°12 Les Mages – Le Sycomore – (Coll. Livrets Actifs).
JEU.094 (JB 51)	Fetissimo : pour comprendre le déroulement de l’année liturgique – Jeu pour enfants de 6 à 10 ans - Contenu : 1 livret calendrier liturgique – 11 fiches illustrations en noir et blanc – 11 grandes fiches illustrations couleur – 11 petites fiches illustrations couleur – 11 fiches dates – 11 fiches noms des fêtes – 11 fiches textes descriptifs du sens de la fête.
JEU.095 (JB 45)	Vivre sa ville : jeu didactique basé sur les droits et les obligations des jeunes – Jeu pour jeunes de 10 à 15 ans - Edité par l’administration communale de Seraing, le gouvernement wallon et la Communauté française – Contenu : 1 farde – 55 cartes rouges – 54 cartes bleues – 39 cartes vertes.
JEU.096 (JB 46)	Iteco : peuples & libérations. Jouer ensemble pour apprendre – 4 jeux pédagogiques : 1) Jeu, savoir, action – 2) Jeu de l’hexagone – 3) Jeu de l’île – 4) Jeu pouvoir et conflits – 5) Jeu des cubes – 63 p. Antipodes : renversez vous les idées – Jeux et exercices pédagogiques – 56 p.
JEU.097 (JB 54)	Options : choisir un projet d’avenir - Jeu genre monopoly conçu pour donner la parole aux jeunes ce qui permettra la discussion, la réflexion – 8 joueurs minimum de 15 ans et plus – Contenu : 2 feuilles options – 1 règle de jeu – 5 fiches vertes quel est le but de ta vie ? – 4 bandelettes – 5 pions + 1 dé – 12 billets 200 € - 12 billets 50 € - 12 billets 500 € - 12 billets 100 € - 40 cartes oranges – 83 carrés.
JEU.098 (JB 55)	Quadraginta = 40 jours de Carême – Entrer en carême avec Noé, Moïse, Elie, Jésus - Wavre : Le Sycomore – 1999 – Jeu à partir de 10 ans – Contenu : 1 plateau de jeu – 1 farde de 13 feuilles explicatives – 34 cartes jaunes - 48 cartes symboles ingrédients du pain – 6 pions – 1 dé.
JEU.099 (JB 56)	Sur les pas de Jésus – En 30 étapes à travers les Evangiles, suivre la vie de Jésus de sa naissance à Bethléem jusqu’à son Ascension à Jérusalem et apprendre à mieux le connaître – Strasbourg : Signe – 2001 – Prix 1370 FB – Contenu : 1 plateau de jeu Terre Sainte – 1 plateau de jeu Jérusalem (au verso) – 1 règle de jeu – 1 questionnaire Terre Sainte – 1 questionnaire Jérusalem – 1 bloc fiches journal de bord – 20 cartes Cénacle - 20 cartes Gethsémani - 20 cartes Palais du grand prêtre - 20 cartes Prétoire - 20 cartes Chemin de croix - 20 cartes Golgotha - 20 cartes Sépulcre - 20 cartes Résurrection - 20 cartes Apparition aux disciples - 20 cartes Ascension - 10 cartes Handicap – 10 cartes Chance – 20 cartes Bethléem – 20 cartes Jérusalem (2) – 20 cartes Jérusalem (3) – 20 cartes Jourdain – 20 cartes Mont de la Quarantaine – 20 cartes Cana – 20 cartes Capharnaüm – 20 cartes Lac de Tibériade – 20 cartes Mont des Béatitudes – 20 cartes Jérusalem (10) – 20 cartes Sychar – 20 cartes Capharnaüm (12) – 20 cartes Naïm – 20 cartes Nazareth – 20 cartes Tabgha – 20 cartes Césarée de Philippe – 20 cartes Mont Thabor – 20 cartes Jéricho – 20 cartes Béthanie – 20 cartes Jérusalem (20) – 19 jetons colombe – 19 jetons serpent – 6 pions + 1 dé.
JEU.100 (JA 50)	Les cops se découvrent ! : pour se situer dans un groupe sans agressivité – Contenu : 1 règle du jeu – 110 cartes bleues – 40 cartes avocat.
JEU.101 (JA 51)	C’est ... mon choix ! : pour apprendre à mieux se connaître – Contenu : 1 règle du jeu – 16 cartes jaunes – 24 cartes bleues – 24 cartes roses.
JEU.102 (JB 57)	Mes premiers jeux bibliques : 1. L’histoire de lot – 2. Le long chemin de Jonas vers Ninive – Hachenburg : Uljö – 1998 – Prix 12,35 € - Jeu de 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans - Contenu : 1 plan de jeu à 2 faces – 1 règle de jeu - 12 chapeaux bleus – 5 chapeaux – 1 dé.
JEU.103 (JA 52)	Echange et... change – Jeu basé sur l’écoute – A partir de 13 ans – De 4 à 8 joueurs – Bruxelles : Mission jeunes – 2001 – Contenu : 1 règle du jeu – 1 feuille coquillage – 10 cartes jokers – 216 cartes bleues.

JEU.104 (JB 58)	Elles ont du style : jeu des familles sur l'architecture des églises – De 3 à 6 joueurs pour jeunes et adultes – Wavre : Le Sycomore – Prix : 13,88 € - Contenu : 1 règle du jeu – 7 feuilles explicatives – 28 cartes.
--------------------	---

JEU.105 (JB 59 AD951)	Demain en mains : réussir le partenariat entre ici et là-bas par la reconstitution d'un puzzle. - Wavre : Le Sycomore ; Liège : Missio-Seme – 2002 – Contenu : 1 plan de jeu – 1 dépliant Maria – 1 feuille explicative Mission... - 1 règle de jeu – 18 cartes mission – 24 cartes dessin – 64 cartes questions – 12 cartes embûche – 1 K7 audio – 9 personnages – 7 pièces de puzzle
JEU.106 (JB 60)	Spirit Story : Halloween – Jeu pour 12-15 ans - Wavre : Sycomore – 2002 – Contenu : 1 plan de jeu damier – 1 feuille lettre – 1 feuille explicative rouge – 1 message d'une sorcière - 5 bougies - 2 éteignoirs - 42 fiches blanches - 42 fiches noires - 1 boîte d'allumettes.
JEU.107 (JB 61)	Quizz de la Bible : Nouveau Testament – Le jeu de toute la famille pour jouer partout et à tout moment - 500 questions et réponses – A partir de 8 ans - La Bégude de Mazenc : CLC – 2003 – Achat : 12,00 €.
JEU.108 (JB 62)	Quizz de la Bible : Ancien Testament – Le jeu de toute la famille pour jouer partout et à tout moment - 500 questions et réponses – A partir de 8 ans - La Bégude de Mazenc : CLC – 2003 – Achat : 12,00 €.
JEU.109 (JA 53)	Les fondements de la foi – Jeu de poche – 2 joueurs et plus - (Coll. Catéchèse-question ; 3) - Toulouse : CB créations – Contenu : 1 règle du jeu – 39 cartes questions – 24 cartes visuels – 2 jokers – Achat : 10,80 €.
JEU.110 (JA 54)	Les sacrements – Jeu de poche – 2 joueurs et plus - (Coll. Catéchèse-question ; 1) - Toulouse : CB créations – Contenu : 1 règle de jeu – 34 cartes questions – 28 cartes photos – 3 cartes interactives – 1 joker – Achat : 10,80 €.
JEU.111 (JA 55)	La Bible - Jeu de poche – 2 joueurs et plus - (Coll. Catéchèse-question ; 2) - Toulouse : CB créations – Contenu : 1 règle de jeu – 39 cartes questions – 24 cartes photos – 2 jokers – Achat : 10,80 €.
JEU.112 (JA 56)	Les chrétiens dans l'histoire - Jeu de poche – 2 joueurs et plus - (Coll. Catéchèse-question ; 4) - Toulouse : CB créations – Contenu : 1 règle de jeu – 41 cartes questions – 24 cartes photos – 2 joker – Achat : 10,80 €
JEU.113 (JA 57)	Puzzle théologique – Olivier Windels – A partir de 15 ans – Liège : C.R.J.C. – 2003 – Contient : 1 règle de jeu – 1 feuille modèle – 70 pièces puzzle.
JEU.114 (JA 58)	Puzzle théologique – Olivier Windels – A partir de 15 ans – Liège : C.R.J.C. – 2003 – Contient : 1 règle de jeu – 1 feuille modèle – 70 pièces puzzle.
JEU.115 (JA 59)	Puzzle théologique – Olivier Windels – A partir de 15 ans – Liège : C.R.J.C. – 2003 – Contient : 1 règle de jeu – 1 feuille modèle – 70 pièces puzzle.
JEU.116 (JA 60)	Puzzle théologique – Olivier Windels – A partir de 15 ans – Liège : C.R.J.C. – 2003 – Contient : 1 règle de jeu – 1 feuille modèle – 70 pièces puzzle.
JEU.117 (JA 61)	Puzzle théologique – Olivier Windels – A partir de 15 ans – Liège : C.R.J.C. – 2003 – Contient : 1 règle de jeu – 1 feuille modèle – 70 pièces puzzle.
JEU.118 (JA 52)	Puzzle théologique – Olivier Windels – A partir de 15 ans – Liège : C.R.J.C. – 2003 – Contient : 1 règle de jeu – 1 feuille modèle – 70 pièces puzzle.
JEU.119 (JA 64)	Fêtes Jouer l'Esprit – Boîte-à-outils – Techniques et animations sur l'Esprit-Saint – B. Demonty, S. Leclercq, O. Windels - Editions ISCP-CDD
JEU.120 (JB 63)	Dans tous les sens – Nombre de joueurs 6 à 8 + 1 animateur – Liège : Editions C.R.J.C. - Contenu : 2 plan de jeu – 1 règle de jeu – 1 dessin – 59 cartes jaunes – 15 cartes roses – 70 pièces puzzle.
JEU.121 (JB 64)	Mystère à l'Abbaye – Bruno Faidutti & Serge Laget – 3 à 6 joueurs à partir de 8 ans – Days of Wonder – 2003 – Achat : 51,50 € - Contenu : 1 plateau de jeu – 1 règle du jeu – 1 clochette – 3 dés – 6 personnages – 90 cartes – 6 feuilles d'explications – 1 bloc de fiches des suspects.
JEU.122 (JB 65)	Le Pèlerin à la découverte des religions et spiritualités du monde – 2 à 12 joueurs à partir de 12 ans - Eden Games – 2002 – Achat : 72,00 € - Contenu : 1 règle de jeu – 1 plateau de jeu – 4 roues – 175 perles – 504 cartes (72 de chaque couleur) – 4 pions + 1 dé.
JEU.123 (JB 66)	Wunderschone Welt = Wonderful World = Monde merveilleux = Mundo maravilloso – Hachenburg : Uljo – 1997 – 4 à 10 ans – 2 à 4 joueurs - Contenu : 1 plan de jeu – 1 règle du jeu - 4 images modèle puzzle – 32 pièces puzzles – 8 pions en bois + 1 dé dans 1 sachet – Achat : 16,70 €

JEU.124 (JA 63)	Pâques au bout des doigts – Contient : L’homme de lumière - Mini-marionnettes : le Jeudi Saint – Mini-marionnettes : la résurrection – Luminaire : Jésus notre lumière – Wavre : Sycomore – 28 f. (Trésors pour les 3-8 ans) – Achat : 10 €
JEU.125 (JA 65)	L’Ancien Testament au bout des doigts – Sommaire : Au commencement - Les masques : Abraham, Moïse, David – Les messagers de l’Alliance : Joseph, Ruth, Salomon – Wavre : Sycomore – 2001 – 34 f. – Achat : 14 €
JEU.126 (JA 66)	Qui es-tu ? Un jeu pour parler de soi ou pour parler de Dieu – Contenu : 1 règle du jeu – 60 cartes – Achat.
JEU.127 (JA 67)	Paroles de jeunes : sur la foi, l’Eglise, les croyants – Contenu : Règle de jeu – 150 cartons – 15-16 ans – Achat.
JEU.128 (JB 69)	Patrimonium à la découverte du patrimoine wallon – Direction générale de l’aménagement du territoire du logement et du patrimoine – Contenu : 1 règle de jeu - 66 cartes famille – 13 cartes attaques – 41 cartes défenses – 4 jokers.
JEU.129 (JB 70)	Semences de curieux : comment donner du pepes à une catéchèse des 10-12 ans - 120 cartes pour la catéchèse paroissiale ou scolaire, les familles, pour animer un grand jeu à thème.... – Wavre : Sycomore – 2005 – Contenu : 120 cartes questions/réponses – Achat : 17 €
JEU.130 (JB 71)	Croquis langage : un terme inattendu pour dire un concept bien connu souvent appelé photo-langage – Contenu : 1 livret explicatif – 79 cartes – Achat : 20,00 €
JEU.131 (JB 72)	Si j’étais... impro et jeu de rôles – Wavre : Sycomore – Joueurs : 5 minimum à partir de 13 ans – Contenu : 1 livret – 18 cartes tranches de vie (au verso 1 plan de ville) – 1 fiche thèmes – 1 fiche qualificatifs – 66 cartes acteurs – 9 cartes vierges – Achat : 31,00 €
JEU.132 (JB 67)	Meeting : a la rencontre des religions – Wavre : Sycomore – Contenu : 1 plan de jeu – 1 mode d’emploi – 1 livret pour animateur – 32 fiches blanches doc. – 60 cartes carrées blanches – 32 rectangles couleurs - 32 cartes grises – 44 cartes action – 32 cartes dessins – Achat : 31,00 €
JEU.133 (JA 68)	Dis-nous... Pourquoi tu demandes le baptême ? L’Eucharistie ? la Profession de foi ?... et la confirmation ? – Pour enfant, ado et adulte - Wavre : Sycomore – Contenu : 1 livret explicatif – 30 cartes couleur – 30 cartes noir et blanc – Achat : 19,50 €
JEU.134 (JB 73)	Emmaüs (nouvelle version du jeu Le chemin d’Emmaüs) – Wavre : Sycomore – 2007 – Contenu : 1 plan de jeu – 2 règles du jeu – 1 livret chemin d’Emmaüs – 1 feuillet ça se discute - 2 sandales + 6 pions + 3 bâtons + 6 pièces de 1 cent dans 1 boîte – Achat : 28,00 €.
JEU.135 (JB 74)	Aqua – Wavre : Sycomore – Contenu : 1 plan de jeu – 108 cartes questions blanches – 32 cartes bleues – 2 pailles – Achat : 28,00 €.
JEU.136 (JB 75)	Célébrations (Célébr-A-ctions) – Plus de 400 questions et réflexions sur toutes les célébrations - Liège : CIPL – Contenu : 1 plan de jeu – 1 règle de jeu - 16 feuilles A4 blanches – 1 feuille A4 jaune – 36 cartes baptême – 12 cartes réconciliation – 12 cartes ordre – 36 cartes puzzle – 48 cartes eucharistie – 12 cartes mariage – 48 cartes varia – 12 cartes onction des malades – 12 cartes confirmation – 4 formes pour une église – 1 mode d’emploi de montage - 8 pions + 1 dé + 24 croix dans 1 sachet – Achat : 12,00 €
JEU.137 (JB 76) (LI 139)	Découvrir les religions cartes en main – Viviane Chelli - Cycle 3 : 8-11 ans – Bruxelles : Lumen Vitae – Paris : Les Editions de l’Atelier – 2007 – Contenu : 1 livret explicatif – 1 livret accompagnant – 44 cartes - Achat : 13 €.
JEU.138 (JA 69)	A la découverte de la messe – 4 personnes ou 4 équipes – Contenu : 2 plan du jeu – 2 feuille questions – 8 jetons - Paris : Point de repère – Achat : 5 €
JEU.139 (JB 77)	Croquis langage – Gilly : Fédération nationale des patros – 2006 – Contenu : 80 photos – 1 livret explicatif – Achat : 20,00 €
JEU.140 (JB 80)	A la grâce de Dieu – Rue de l’alliance - Découvrez 3 sacrements : Baptême – Eucharistie – Réconciliation - Wavre : Sycomore – Contenu : 3 A3 tableaux de jeu – 1 livret pédagogique – 1 livret déroulement des activités – 1 dé en forme de pyramide à construire – 12 silhouettes – 3 tableaux de fiches concordances pour animateurs – 3 fiches de réponses – 18 fiches couleurs – 36 fiches blanc et noir – Achat : 28,00 €
JEU.141 (JB 79)	Chemins de libération – Wavre : Sycomore – Contenu : 1 règle du jeu – 1 fiche pédagogique – 15 feuilles textes mutilés – 1 feuille colorée à photocopier – 3 feuilles dessins – 1 fiche retrouve le bon titre – 10 fiches oranges – 35 fiches saumon – 30 cartes – Achat : 26,00 €

JEU.142 (JB 78)	Traces de Dieu – Indices, memory, puzzle – Enfants de 5 à 13 ans – Wavre : Le Sycomore - Contenu : 1 livret juniors – 1 livret benjamins – 1 livret indices objets – 1 livret Traces de Dieu – 2 livrets indices – 60 cartes dessins identiques – Achat : 19,50 €.
JEU.143 (JA 70)	Jeu des 7 familles du peuple de Dieu – Tu peux retrouver l’histoire complète des personnages de ce jeu dans le livre le plus célèbre du monde celui qui traverse toutes les époques : la Bible – C.L.C. Diffusions – 2006 – Contenu : 42 cartes couleur en 7 thèmes (6 cartes par thèmes) – Don du SDC.
JEU.144 (JA 71)	Le mémo chrétien des 5 sens – Découvrir que les textes bibliques comme la liturgie font appel aux cinq sens. Par le sens, faire un lien entre la Bible, la liturgie et la catéchèse - Paris : Points de Repère – Contenu : 32 cartes – 1 règle du jeu – Don du SDC.
JEU.145 (JA 72)	Le jeu des 7 familles de l’Ancien Testament – Un jeu pour partir à la découverte de l’Ancien Testament – Paris : Points de Repère – Contenu : 42 cartes (6 cartes par thèmes) – 1 carte règle du jeu – 1 carte intérêt du jeu – Achat : 7,92 €
JEU.146 (JA 73)	Loto des rites et gestes de la messe – Aider les enfants à se familiariser avec les rites et gestes de la liturgie – A partir de 7 ans - Paris : Points de Repère – Contenu : 1 règle du jeu dos de la boîte - 4 plaques de thème – 1 plaque solutions – 20 cartes textes bibliques – 20 cartes ce que nous vivons – Achat : 7,92 €.
JEU.147 (JB 82)	Je coopère, je m’amuse : 100 jeux coopératifs à découvrir - Christine Fortin formatrice les sens du jeu – Préface de Majella St Pierre – Montréal : Chenelière Education – 1999 – Achat : 29,14 €.
JEU.148 (JB 83)	Ludivoc : la vocation dans tous ses états – A partir de 12 ans – De 3 à 30 joueurs - Paris : Service national des vocations – Contenu : 1 plateau de jeu – 1 règle du jeu – 1 dé + 6 pions dans 1 sachet – 550 cartes dans 1 boîtier – Don du SDC.
JEU.149 (JA 74)	Le grand jeu des 7 familles de la paix – Pour 2, 3 ou 4 joueurs - Texte : Monique Scherrer – Illustration : Rémi Saillard – Paris : CCFD – Don – Contenu : 1 règle de jeu - 50 cartes avec le nom de familles.
JEU.150 (JB 84)	Les clés de la paix – Herstal : M.T. Thomas – Contenu : 3 feuilles explicatives – 1 bloc papier couleur – 8 bandelettes – 16 pièces puzzle – 2 dés – 4 pions – 12 cartes chance (jaune) – 12 cartes malchance (orange) – 33 mots découpés – Achat : 10 €
JEU.151 (JB 81)	Jouons ensemble : 40 jeux de groupe pour le 6-12 ans... et les autres – Montargis : Non-violence actualité – 2001 – Contenu : 47 fiches – Achat : 9,68 €.
JEU.152 (JA 75)	Les grands témoins de l’Evangile – 2 à 8 joueurs - Le but du jeu est de reconstituer des familles – Paris : Grain de soleil – 1996 – Don du SDCC – Contenu : Règle du jeu – 42 cartes.
JEU.153 (JA 76)	Les sept sacrements – Ce jeu permet aux enfants de découvrir que les gestes et les symboles de la célébration des sacrements prennent racines dans la réalité humaine – Paris : Points de repère – Don du SDCC – Contenu : Règle du jeu en deux parties – 28 cartes.
JEU.154 (JA 77)	Qui suis-je ? – Test de connaissances sur les apôtres, sur les personnages du N.T. et de l’histoire de l’Eglise – Paris : Sénévé – Jeu catécléc – Don du SDC – Contenu : Règle du jeu en 2 parties – 12 cartes prénom.
JEU.155 (JA 78)	L’Exode – Faire assimiler par les enfants les différentes péripéties de l’Exode - Paris : Sénévé – Jeu catécléc – Don du SDCC – Contenu : Règle du jeu en 3 parties – 14 jetons dans une enveloppe – 1 carte géographique – 31 cartes.
JEU.156 (JA 79)	Marie – Par ce jeu les enfants mémorisent les grandes étapes de la vie de Marie et certaines étapes de la vie de Jésus - Paris : Sénévé – Jeu catécléc – Don du SDCC – Contenu : 1 règle du jeu – 1 fiche Je vous salue Marie – 5 fiches pour 10 épisodes – 36 cartes.
JEU.157 (JA 80)	Dominos des paraboles – Paris : Sénévé – Jeu catécléc – Don du SDCC – Contenu : 1 règle du jeu en 4 parties – 52 cartes.
JEU.158 (JA 81)	Le jeu des sept familles en Terre Sainte – Faire mieux connaître les lieux de l’Evangile d’une manière ludique - Paris : Points de repère – Don du SDCC – Contenu : Règle du jeu en 2 parties – 48 cartes.
JEU.159 (JA 82)	Les dominos de la réconciliation – Faire des liens entre des situations de vie quotidienne et des situations bibliques évoquant le pardon et la réconciliation - Paris : Points de Repère – Don du SDCC – Contenu : 3 feuilles explicatives – 48 dominos.
JEU.160 (JA 83)	Memory du peuple de Dieu – Illustrations d’Etienne Delvarre – Conception de Florence David – Châteauneuf du Rhône – Contenu : 48 cartes – 1 règle du jeu dos de la boîte – Don du SDCC.

JEU.161 (JA 84)	Les séries de quatre – Hachenburg : Uljo – 1998 – Contenu : 32 cartes – 1 règle du jeu dos de la boîte – Don du SDCC.
JEU.162 (JA 85)	Jeu Memory – Hachenburg : Uljo – Contenu : 1 règle de jeu au dos de la boîte - 30 cartes – Don du SDCC
JEU.163 (JA 86)	Un chemin vers Noël, un chemin vers Pâques : jouer en famille - 2 à 6 joueurs - Dessins : Achille Haquenne - Ed. Cana, services de la catéchèse de Namur 1992 - Jeu pour réfléchir pendant les semaines qui préparent Noël ou Pâques, pour susciter les échanges en famille à partir de récits bibliques et de chants et pour nourrir la prière de chacun - Contenu : 1 règle du jeu - 24 cartes bordées de bleu - 24 cartes bordées de rouge – Don du SDCC.
JEU.164 (JB 85)	Observer et découvrir : qui trouvera le plus d'images identiques ? – Hachenburg : Uljo – 1998 – Contenu : 1 règle du jeu – 104 cartes – Don du SDCC.
JEU.165 (JA 87)	Les sept outils de la paix – Objectifs du jeu : permettre aux élèves de vivre les principes fondamentaux pour créer et entretenir un climat de paix à l'école - Herstal : M. T. Thomas – 2008 – Achat.
JEU.166 (JB 86)	Cent (sans) violences – Herstal : M.-T. Thomas – 2008 – Contenu : 2 feuilles de règle du jeu - 5 feuilles de couleur avec exemple de violence – 1 feuille avec dessin de triangle - Achat : 8,00 €
JEU.167 (JB 87)	Quiz de la Bible – Paris : Grain de Soleil – 2005 – Contenu : 1 plan de jeu – 2 feuilles règle de jeu – 1 sachet avec 5 pions et 1 dé – 36 cartes – Don du SDCC.
JEU.168 (JB 88)	La création – Paris : Sénevé – Contenu : 3 feuilles explicatives – 1 feuille dessin - 7 fiches questions – 56 cartes – Don du SDCC.
JEU.169 (JB 89)	Le jeu des aventures de Moïse – Paris : Grain de soleil – Contenu : 1 carte des pays – 6 cartes règle du jeu – 54 cartes thèmes – Don du SDCC.
JEU.170 (JB 90)	A travers les évangiles : La vie de Jésus – Pour enfants de 8 ans – Strasbourg : Signe – Contenu : 1 règle de jeu – 32 cartes – Don du SDCC.
JEU.171 (JB 91)	Le puzzle aimanté de la prière – Paris : Points de repère – Contenu : 1 contour aimanté – 40 mots aimantés – Don du SDCC.
JEU.172 (JB 92)	Le jeu du salut – Liège : Equipe Cana – Contenu : 4 feuilles explicatives - 12 dessins – 44 cartes jaunes – Don du SDCC.
JEU.173 (JB 93)	Le jeu de l'oie de la Bible – Annick de Giry et Anne de La Boulaye – Illustré par Daniel Maja – Paris : Seuil – 2008 – Contenu : 1 plan de jeu – 4 oies dans une enveloppe – 1 livre – Don du SDCC.
JEU.174 (JB 94)	Jeu biblique des 7 familles – Contenu : 50 cartes – règle du jeu au dos de la boîte – Don du SDCC.
JEU.175 (JB 95)	L'aventure chrétienne (Jeux caté clic) – Paris : Sénevé – Contenu : 1 dé en papier – 28 cartes – 1 plan de jeu – 6 feuilles explicatives – Don du SDCC.
JEU.176 (JB 96)	Les descendants d'Abraham (Jeux caté clic) – Paris : Sénevé – Contenu : 1 règle de jeu – 3 feuilles explicatives - 40 pièces puzzle orange – 40 pièces puzzle vert – 40 pièces puzzle mauve – Don du SDCC.
JEU.177 (JB 97)	Le pécheur pardonné (Jeux caté clic) – Paris : Sénevé – Contenu : 1 sachet avec 8 pions – 1 plan de jeu – 4 feuilles explicatives – Don du SDCC.
JEU.178 (JB 98)	Le chemin de la croix – Paris : Grain de Soleil – Contenu : 32 cartes – 1 plan du jeu – 2 feuilles règle du jeu – 1 feuille épreuve – Don du SDCC.
JEU.179 (JB 99)	Corsaro (adapté) – Fribourg : Herder – Contenu : 1 plan de jeu – 1 règle du jeu – 2 dés – 9 bateaux – 3 dominos – 64 cartes - 1 gros pion – 1 croix – Don du SDCC.
JEU.180 (JB 100)	La mosaïque mystérieuse (Jeux caté clic) – Paris : Sénevé – Contenu : 1 plan de jeu – 8 pions – 3 feuilles règle du jeu – Don du SDCC.
JEU.181 (JB 101)	Le grand jeu du baptême – Paris : Points de repère – Contenu : 1 plan de jeu – 2 feuilles règle du jeu – 41 cartes – Don du SDCC.

JEU.182 (JB 102)	Je joue avec mon Ami Jésus – Je peux aussi préparer ma première communion – Jeu de l'oie pour s'amuser et apprendre comme il est bon d'être l'ami de Jésus – Strasbourg : Signe – Contenu : 8 pions – 1 dé – 12 cartes avec des chiffres – 1 plan de jeu – 1 règle du jeu – Don du SDCC.
JEU.183 (JB 103)	Le grand jeu des témoins du Christ – Paris : Points de repère – Contenu : 3 feuilles explicatives – 2 feuilles mots mélangés – 2 grilles de mots – 2 feuilles vignettes – 1 feuille méli-mélo – 2 feuilles les triptyques – 1 feuille de route – 6 cartes bleues – 10 cartes vertes – 24 cartes jaunes – Don du SDCC.
JEU.184 (JB 104)	Les symboles de l'Esprit Saint – Paris : Points de repère – Contenu : 3 feuilles explicatives – 29 cartes jouer avec les grands – 9 cartes pour tous les âges – 7 cartes pour les plus petits – Don du SDCC.
JEU.185 (JB 105)	La marche du peuple de Dieu – Paris : Points de repère – Contenu : 3 feuilles explicatives – 1 itinéraire – 1 feuille de route – 1 feuille nom des 12 tribus – 2 feuilles étapes – 1 feuille carte validation – 1 feuille QCM – 1 feuille Dieu donne la loi – 3 feuilles messages – Don du SDCC.
JEU.186 (JB 106)	Je mène ma vie avec l'Esprit Saint (Jeu caté clic) – Paris : Sénevé – Contenu : 10 pions + 1 dé – 1 sablier – 1 plan de jeu – 1 règle de jeu – Don du SDCC.
JEU.187 (JB 107)	Paul cap sur le large ! (Jeu caté clic) – Paris : Sénevé – Contenu : 2 dés blancs – 1 dé rouge – 1 dé vert – 30 pièces puzzle blanc – 16 pièces puzzle jaune – 2 feuilles règle de jeu – 1 plan du jeu – 1 feuille représentant le puzzle – Don du SDCC.
JEU.188 (JB 108)	Dans notre église découvrons l'histoire de Moïse – Paris : Points de repère – Contenu : 3 feuilles explicatives – 24 cartes jaunes – Don du SDCC.
JEU.189 (JB 112)	Chevalier du Christ (Caté clic) – Paris : Sénevé – Contenu : 2 feuilles explicatives – Don du SDCC.
JEU.190 (JB 111)	Passons la porte (Caté clic) – Paris : Sénevé – Contenu : 2 feuilles explicatives – 1 sachet avec 14 cartes blanches – Don du SDCC.
JEU.191 (JB 110)	Jeu du chemin d'Elie le prophète – Contenu : 40 cartes images – 31 cartes oranges – 24 cartes vertes – 11 cartes jaunes – 8 pions + 1 dé dans un sachet – 1 plan de jeu – 4 feuilles explicatives – Don du SDCC.
JEU.192 (JB 109)	Sur le chemin d'Emmaüs – Un jeu pour aborder le récit des disciples d'Emmaüs - Paris : Point de repère – Contenu : 1 plan de jeu – 1 règle du jeu – 15 cartes – 6 pions + 1 dé dans 1 sachet – Achat : 15 €
JEU.193 (JB 113)	Qui est Paul ? – Paris : Point de repère – Contenu : 1 plan de jeu – 1 règle de jeu – 27 cartes – 1 sachet avec 1 dé et 8 pions – Don du SDCC.
JEU.194 (JA 88)	Il faut sauver Pierre : un jeu de rôle – 12 et 20 joueurs + 1 animateur – Herstal : M.T Thomas – 2008 – Contenu : 5 feuilles explicatives – 10 cartes disciples – 10 cartes converti – 9 cartes images – Achat : 3 €
JEU.195 (JB 114)	Eucharistix – Olivier Windels – 2008 – Contenu : 1 feuille animation – 28 fiches grises – 4 languettes à thèmes - 7 cartons gris – Don de l'auteur.
JEU.196 (JB 115)	Les tempêtes de Jonas – Contenu : 1 plan de jeu – 1 règle de jeu – 1 sachet avec 8 pions + 1 dé – 18 cartes blanches – Don du SDCC.
JEU.197 (JB 116)	Jeu de la multiplication des pains – Contenu : 1 plan de jeu – 3 feuilles règle de jeu – 1 sachet 8 pions + 1 dé – 1 sachet avec 18 poissons – 1 sachet avec 40 pains – 1 sachet avec 45 hosties – Don du SDCC.
JEU.198 (JA 89)	Jeu de Bartimée – Contenu : 1 sachet avec 8 pions + 1 dé – 1 plan de jeu – 2 feuilles explicatives – Don du SDCC.
JEU.199 (JA 90)	Le jeu de la banane – Jeu de rôle sur la consommation responsable 2 ^e édition réactualisée – A partir de 14 ans – Lyon : Rongead – Contenu : 1 livret de l'animateur – 1 feuille planisphère - 12 fiches thématiques – 6 fiches mise en situation – 5 fiches repère – 1 glossaire – 1 questionnaire consommateurs – Achat : 23,62 €.
JEU.200 (JA 91)	Le jeu du riz – Lyon : Rongead – Contenu : 1 feuille contrat d'achat à photocopier – 1 dossier fiches acteurs – 1 manuel de l'animateur – Don du SDCC.

JEU.201 (JB 117)	Limito : même la guerre a des limites ! – Jeu de plateau interactif – Jeu pour les 9 à 14 ans - Bruxelles : Croix rouge de Belgique – 2006 – Contenu : 1 plateau de jeu – 1 dossier pédagogique – 1 feuille de défi en 23 questions – 1 règle de jeu – 1 sachet contenant 6 pions + 2 dés + 12 ronds en bois – 1 enveloppe rouge avec 2 cartes Cour Pénale internationale – 25 cartes bord rouge non combattant – 67 cartes bord mauve situation – Don du SDCC.
JEU.202 (JB 118)	Les chemins de l'ailleurs – Annoncer la couleur : programme fédéral de sensibilisation aux relations Nord-Sud – Collège de Godinne Burnot – Contenu : 1 plan de jeu – 1 règle de jeu – 1 lexique – 1 sachet avec 6 pions + 1 dé – 30 cartes étranger Union Européenne – 30 cartes clandestin – 31 cartes demandeur d'asile – 30 cartes étranger hors Union Européenne – 30 cartes belge – 5 cartes logement – 5 cartes convictions – 5 cartes santé – 5 cartes loisirs – 5 cartes travail – 5 cartes éducation – 5 cartes d'identité beige – 10 cartes de questions – Don du SDCC.
JEU.203 (JB 119)	Banneux : chasse au trésor – Sœurs apostoliques de Saint Jean Notre Dame de la Fagne – Contenu : 1 feuille A3 rose avec le titre – 8 sachets animateur contenant 12 cartes questions – 1 règle de jeu – 2 feuillets avec les huit apparitions de Banneux – 1 enveloppe contenant 48 pièces de texte à reconstituer – Don du SDCC.
JEU.204 (JB 120)	Banneux : jeu découverte – Sœurs apostoliques de Saint Jean Notre Dame de la Fagne – Contenu : 1 feuille A3 rose avec le titre - 27 photos couleur numérotées – 2 fascicules les huit apparitions de Banneux – 4 sachets avec 14 languettes de codes lettres et chiffres – 6 feuilles les apparitions de Banneux – Don du SDCC.
JEU.205 (JB 121)	Banneux : le jeu – Jeu en Français, Allemand et Néerlandais - ASBL Banneux la Vierge des Pauvres – Contenu : 1 fascicule règle de jeu + 1 feuille errata – 1 plan de jeu – 1 sachet contenant 1 dé + 7 cartes + 7 porte cartes – 38 cartes credo – 9 cartes sourire de Marie – 38 cartes parole de Dieu – 40 cartes message – Don du SDJ.
JEU.206 (JB 128)	Jeu de la lumière et des ténèbres – Contenu : 1 plan de jeu – 2 feuilles règle de jeu – 2 miroirs carrés – 1 cercle – 1 bougie – 1 bocal – 6 sapins – 8 pions + 1 gros pion + 2 dés + 1 croix dans 1 sachet – 8 cartons fils unique de Dieu + 8 cartons fille unique de Dieu dans 1 sachet – 8 cartons de texte dans 1 sachet – Don du SDCC.
JEU.207 (JA 95)	Découvrir la Bible à partir du musée oriental de Nimègue – Bruxelles : Service de la catéchèse – Contenu : 1 plan de jeu – 1 feuille dessin agneau – 1 feuille dessin église – 4 fiches questions-réponses – 3 fiches questions – 24 pièces puzzle 1 – 24 pièces puzzle 2 – 8 pions + 1 dé dans 1 sachet - Don du SDCC.
JEU.208 (JB 126)	Le jeu de la Trinité – Contenu : 1 plan de jeu – 2 feuilles règle de jeu – 24 pièces d'un tableau – 25 cartes joker bleues – 27 cartes épreuves oranges – 24 cartes croix roses – 16 cartes parole de Dieu jaunes – 8 pions + 1 dé + 1 serpent dans 1 sachet – Don du SDCC.
JEU.209 (JB 124)	Qui cherchez-vous ? - Contenu : 1 plan de jeu – 4 feuilles blanches explicative – 8 feuilles oranges Jean 20 – 4 feuilles blanches formation biblique – 1 enveloppe avec 12 pièces de puzzle – 1 sachet contenant 34 œuvres d'art – 1 sachet contenant 16 cartes parole – 6 pions + 2 dés dans 1 sachet – 1 sachet contenant 32 quarts de cercle jaune et noir – 1 coffret en bois – 8 modules Iles de Paix – 1 serpent – 1 bic marker vert – 1 bougie – 1 petite bible – 5 couvercles de boîte – 1 sachet contenant 1 pain, 1 croix, 1 calice, 1 plat, 3 bouteilles, 1 buste – Don du SDCC.
JEU.210 (JB 129)	Sur le chemin de la vie – Contenu : 1 plan de jeu – 11 feuilles règle de jeu – 1 feuille jaune les critères – 3 messages secrets dans 1 enveloppe – Rebut 1 : 12 pièces - Rebut 2 : 9 pièces – Rebut 3 : 10 pièces – 16 cartes textes – 1 paire de lunettes – 104 lettres dans 1 sachet – 41 paroles bibliques dans 1 sachet – 8 pions + 2 dés dans 1 sachet – Don du SDCC.
JEU.211 (JB 127)	Jeu de l'alliance – Contenu : 1 plan de jeu – 6 feuilles plastifiées de carrés – 5 feuilles explicatives – 4 sachets de 48 petites pièces de puzzle – 6 sachets de 48 grandes pièces de puzzle – 1 jeu de 53 cartes à jouer – 14 mots bibliques – 10 citations bibliques – 3 pierres dans 1 sachet – 1 sachet de sable – 1 sachet de graines – 1 pain – 1 serpent – 1 cœur – 1 bougie – 1 bâton – 1 croix – 1 mouton – 1 étoile – le chiffre 3 en bougie – 1 poisson – 1 baleine – 1 barque – 1 bouteille de vin – 1 santon – 1 cercle avec anneau – 1 dé - Don du SDCC.
JEU.212 (JB 122)	Des jeunes et en paix : jouons pour s'entendre – Bruxelles : Pax Christi – Contenu : 1 fascicule de 18 feuilles – 38 feuilles numérotées – 1 recueil conceptuel – 1 livret Ze game – 8 cartes Zom's – 18 cartes Zort – 9 cartes Droll – 34 cartes Zyva – 9 cartes P'tinain – 9 cartes Gobelaid – 12 cartes Zarm – Don du SDCC.
JEU.213 (JA 92)	Toussaint – Paris : Points de repère – Contenu : 1 feuille rose A3 avec titre – 1 plan de jeu – 3 feuilles vertes explicative – 1 sachet contenant 24 cartes – Don du SDCC.

JEU.214 (JB 123)	Jeu du Royaume des cieux – Bruxelles : Partages – 1997 – Contenu : 1 plan de jeu – 11 feuilles blanches explicatives – 8 cartes jaunes n° 43 – 8 cartes jaunes avec texte – 16 cartes vertes avec texte – 8 pions + 1 dé dans 1 sachet – Don du SDCC.
JEU.215 (JB 132)	De la mort à la vie – Contenu : 1 plan de jeu – 1 livret Qui est-il ? – 6 feuilles explicatives – 1 bâton – 1 croix – 1 mouton – 45 cercles jaunes dans 1 sachet – 8 pions + 1 dé + 2 gros pions dans 1 sachet – Enveloppe avec : 1 carte Ex 3, 10 – 1 carte Jn 6,58 – 1 carte Jn 6,54 – 1 carte Jn 6,35 – 1 carte Jn 6,35 – 1 carte Jn 6,32 – 1 carte Jn 6,33 – 1 carte Ex 3,7 ; 9 ; 17 – 1 carte Jn 1,29 – 1 carte Mt 26,28 – 1 carte Ex 4,17 – Don du SDCC.
JEU.216 (JA 93)	Jeu du paralytique – Contenu : 1 plan de jeu – 5 feuilles explicative – 7 pions + 1 dé dans 1 sachet – 16 cartes jaunes dans 1 sachet – Don du SDCC.
JEU.217 (JB 125)	Jeu de la Pâque – Paris : Points de repère – Contenu : 1 plan de jeu – 3 feuilles explicatives – 8 sacs avec 1 bâton contenant : 1 pièce de monnaie, 1 chaîne, 1 boîte d'allumettes – 1 sachet contenant 8 triangles et 12 rectangles – 8 pions + 1 dé dans 1 sachet – Don du SDCC.
JEU.218 (JB 131)	Jeu de la brebis perdue = Schäferspiel – Freiburg : Herder spiele – Contenu : 1 plan de jeu – 3 feuilles explicatives – 8 rectangles en bois – 30 pièces de puzzle – 1 berger + 1 mouton + 1 dé + 1 renard dans 1 sachet – 8 pions en bois dans 1 sachet – Don du SDCC.
JEU.219 (JB 130)	Jeu des attitudes catéchétiques – Contenu : 1 règle de jeu – 24 cartes commentaires – 20 cartes commentaires E – 16 cartes P – 32 Paroles – 16 cartes E – 16 cartes C – 18 cartes outils – 12 pièces puzzle – 63 cartes oranges – 1 dé – 1 sablier – Don du SDCC.
JEU.220 (JA 94)	Syclotto II – Wavre : Sycomore – Contenu : 6 grilles de couleurs – 2 grilles blanches – 20 cartes questions/réponses – 1 marqueur noir – 1 dé – 1 mousse noir – Achat : 19,50 €.
JEU.221 (JB 133)	Qui est Paul ? Un jeu pour découvrir la vie de Paul – Paris : Points de repère – 2008 – Contenu : 1 règle de jeu – 1 plan de jeu – 27 cartes numérotées – 6 pions + 1 dé dans 1 sachet – Achat : 15 €.
JEU.222 (JA 96)	Le voyage du fils : le fils prodigue Luc 15,11-25 – Wavre : Sycomore – Contenu : 1 livret pédagogique – 16 pièces de puzzle – 16 fiches – Achat : 12 €.
JEU.223 (JB)	Tous en bateau ! – Contenu : Farde Césarée : 3 feuilles explicatives – 1 feuillet bleu – 4 cartes jaunes « Rendez-vous à Rome » – 1 carte orange « Bateau » – 1 carte orange « Cuiller à eau » – 1 carte blanche « Jeu de Kim » – Farde Tarse : 4 feuilles explicatives – 1 feuillet bleu – 1 visage – 4 cartes jaunes « Rendez-vous à Rome » – 1 carte blanche « Bonhomme pendu » – 1 carte orange « La tête de Paul » – Farde Myra : 6 feuilles explicatives – 1 feuillet bleu – 4 fiches jaunes « Rendez-vous à Rome ! » – 1 carte blanche « Couples célèbres » – 1 carte orange « Dessine un verbe au choix » - Farde Sidon : 3 feuilles explicatives – 1 feuillet bleu – 4 cartes jaunes « Rendez-vous à Rome » - 1 carte orange « Statue » - 1 carte orange « Projet ficelle » - 1 carte blanche « Bagages » - Farde Malte : 3 feuilles explicatives – 1 feuillet bleu – 1 carte orange « Escargot » - 1 carte orange « Equilibre » - 1 carte blanche « Mots croisés » - 4 cartes jaunes « Rendez-vous à Rome » - Farde Chypre : 4 feuilles explicatives – 1 feuillet bleu – 1 carte orange « Le serpent rampe » - 1 carte blanche « Téléphone sans fil » - 4 cartes jaunes « Rendez-vous à Rome » - Farde Beaux-Ports : 5 feuilles explicatives – 1 feuillet bleu – 4 cartes jaunes « Rendez-vous à Rome » - 1 carte blanche « Vrai ou faux » - 1 carte orange « Mime un mot au choix » - 1 carte orange « Parcours d'obstacles » - Farde départ : 4 feuilles avec mots coupés - Farde Récit : 8 feuilles avec texte – Farde mode d'emploi : 6 feuilles explicatives – 1 carte géographique – 1 feuillet bleu – 3 feuilles « Carnet de bord » - 7 blouses blanches dans 1 sachet – 7 bouteilles « Confirmation » – 7 bouteilles « Baptême » – 7 bougeoirs avec bougies – 7 croix en bois – 7 pains + 7 pions + 21 bonhommes Iles de Paix dans 1 sachet – 7 sachet « Tu es Paul » contenant chacun : 1 carte « Tu es Pau » - 3 cartes « marin » – 2 cartes « légionnaire » – 2 cartes « prisonnier » – 1 carte « corde » - 1 carte « ancre » - 1 carte « barque » - 1 carte « pain » - 1 carte « bateau » - 1 carte « gilet de sauvetage » - 1 carte « bouée » - 1 carte « boussole » - Don du SDCC.
JEU.224 (JB 135)	Jeu de l'oie sur saint Paul – Maison de la Bible – Contenu : 1 plan de jeu – 4 feuilles A4 – 12 cartes bleues – 7 pions + 1 dé – Don du SDCC.
JEU.225 (JB 134 LI 154)	Saint Paul et l'Eglise – Contenu : 1 poster 60/75 cm – 1 photo A4 à photocopier – 1 feuille explicative – Achat : 35,70 €.
JEU.226 (JB 136)	Le transfrontalier : outils et animations autour de saint Paul – Liège : Service diocésain de la catéchèse et du catéchuménat – 2009 – Don du SDCC.

JEU.227 (JB 138)	Sauvons la planète – Bruxelles : Ministère de la région Wallonne – 2009 – Don du CPAS de Liège – Contenu : 1 plateau de jeu – 4 joker « Je change de question » - 4 joker « Je donne une astuce personnelle » - 4 joker « Je me renseigne » - 8 pions + 1 dé dans 1 sachet – 1 règle de jeu – 1 livret explicatif – 1 bloc de feuille calcul des points – 100 cartes questions/réponses – 60 billets de 1 € - 50 billets de 2 € - 20 billets de 5 € - 20 billets de 10 € - 20 billets de 20 €.
JEU.228 (JB 139)	Et alors ? : la violence parlons-en – Pour 8-10 ans – Wavre : Sycomore – 2009 – Achat : 24,00 € - Contenu : 1 plan de jeu – 7 lattes en bois – 5 masques couleurs – 5 masques noir et blanc – 30 cartes carrées – 34 cartes rectangulaires questionnaires – 6 pions + 1 dé dans une boîte.
JEU.229 (JX 1)	Jeu RPP : Weg des religionspaedagogischen Praxis = Un cheminement religieux symbolique – Présentation par Mr l'abbé Willy Margraff – Achat : environ 500 €. Contenu : 1 corbeille carrée et couvercle en osier (avec 9 petits paniers compartiments) - 1 corbeille rectangulaire en osier (avec 4 petits paniers compartiments) - 1 corbeille hexagonale et couvercle en osier (avec 9 petits paniers compartiments) - 2 icônes. Petits sacs avec liens (28 sacs) 24 petits anneaux dorés – 40 carrés bruns – 27 pierres de couleurs – 12 grands anneaux bruns – 12 boules dorées – 12 boutons dorés – 12 boules : vertes, bleues, rouges, jaunes – 24 cercles en bois – 12 rondins en bois – 24 losanges bleus – 24 grandes languettes en bois – 24 petites languettes en bois – 50 petites pierres de couleurs – 97 perles : jaunes, vertes, bleues, rouges – 12 grands anneaux dorés – 50 grands bâtonnets jaunes – 40 cœurs rouges - 18 trapèzes rouges – 101 petits bâtonnets : rouges, verts, bleus, jaunes – 12 hexagones jaunes – 36 losanges beiges – 28 anneaux : bleus, jaunes, rouges, verts – 151 pastilles rouges, jaunes, bleues, vertes – 82 cônes jaunes – 102 pastilles jaunes – 146 boules rouges – 50 triangles verts – 24 triangles dorés Grands sacs de tissus (18 sacs) Carré de tissu 4 bleu foncé – 4 bleu clair – 4 gris – 4 mauves – 4 bleu marine – 4 vert clair – 4 bruns – 4 rouges – 4 noirs – 4 jaunes – 4 oranges – 2 bordeaux et 2 roses – 4 vert foncé – 4 ocres – 4 blancs. Feutre : 2 noirs - 2 bruns - 2 bleu foncé - 2 bleu clair - 2 vert foncé - 2 vert clair - 2 mauves - 2 roses - 2 rouges - 2 oranges - 2 jaunes - 2 blancs. Tissu rond : 2 mauves - 2 roses - 2 blancs - 2 jaunes - 2 oranges - 2 rouges - 2 bordeaux - 2 bruns - 2 noirs - 2 bleu clair - 2 bleu foncé. Rectangle de tissu : 1 bleu clair – 1 noir – 1 orange – 1 brun – 1 jaune – 1 vert – 1 rose – 1 mauve – 1 rouge – 1 bordeaux – 1 blanc – 1 bleu foncé.
JEU.230 (JB 140)	Qu'est-ce qu'on mange ? : un jeu pour être bien dans son assiette – Wavre : Sycomore, 2009 – Achat : 33,00 € - Contenu : 6 sets de table – 1 chemin de table – 1 pyramide alimentaire – 1 feuille jaune avec rectangle - 176 cartes « alimentation » - 9 fiches blanches « que sais-je ? » - 1 fiche blanche «recette» - 203 triangles – 1 livret.
JEU.231 (JA 97)	Fut-il utile ? : le progrès en question(s) - Outil pédagogique pour tous – Wavre : Sycomore, 2009 – Achat : 9,00 € - Contenu : 20 hexagones illustrés – 6 questions – 15 bâtonnets – 1 livret explicatif – 5 languettes vertes – 5 languettes oranges – 5 languettes blanches – 1 languette bleue.
JEU.232 (JB 141)	Les Dominos des annonces de la Bible – Un jeu pour découvrir 4 récits bibliques : Marie, Zacharie, Joseph, la femme de Manoa – Paris : Points de repère, 2009 - Achat : 29,00 € - Contenu : 13 cartes dominos Joseph – 13 cartes dominos Zacharie – 13 cartes dominos La femme de Manoa – 14 cartes dominos Marie – 4 cartes récits – 1 règle du jeu.
JEU.233 (JB 142)	Le chemin de Compostelle : Le jeu de Loupio – Pars à l'aventure avec les pèlerins - Paris : Edifa : Mame - 2009 – Achat : 31,90 € - A partir de 6 ans – De 2 à 6 joueurs - Contenu : 1 plateau de jeu – 1 livret avec règle du jeu – 6 pions – 1 dé – 6 diplômes – 35 badges – 54 atouts – 90 cartes.
JEU.234 (JB 143)	Bible Challenge : des histoires de la Bible et un jeu de société – Illustrations de Richard Johnson – Paris, Bibli'O, 2009 – Achat : 14,95 € - Contenu : 1 plateau de jeu - 4 pions – 24 cartes questions.
JEU.235 (JA 98)	Joindre le geste à la parole (par les 7 sacrements) – Wavre : Sycomore – (Livret actif n° 19) – Achat : 5,00 € - Contenu : 11 feuilles A4 blanches dans une couverture orange.

JEU.236 (JA 99)	Les miracles – Wavre : Sycomore – (Livret actif n° 20) – Achat : 5,00 € - Contenu : 18 feuilles A4 blanches dans une couverture orange.
JEU.237 (JA 100)	Dans le secret d'un cube à prières – Wavre : Sycomore – (Livre actif n° 21) - Achat : 5,00 € - Contenu : 1 feuille A4 blanche "Dans le secret d'un cube à prières" – 1 feuille A3 à photocopier pour construire le cube dans une couverture orange.
JEU.238 (JA 101)	Dis-nous : série de cartes pour se dire et dire aux autres – Wavre : Sycomore – (Livret actif n° 22) – Achat : 5,00 € - Contenu : 12 feuilles A4 blanches dans une couverture orange.
JEU.239 (JA 103)	Je découvre l'Eglise – 16 objets de l'église signes et ou symboles de la présence vivante de Jésus : 1. Le vitrail – 2. La statue de saint – 3. Le calice et la patène – 4. Le tabernacle – 5. L'encensoir – 6. Le confessionnal – 7. Le chemin de croix – 8. La chaire – 9. La croix – 10. Le cierge pascal – 11. Le pupitre – 12. L'autel – 13. Le bénitier – 14. Les fonts baptismaux – Bruxelles : Lumen Vitae ; Averbode – 2009 – Achat : 17 € - Contenu : 1 livret de suggestions pédagogiques – 64 cartes – 2 feuilles de dessins.
JEU.240 (JA 102)	Des origines de Jésus Christ fils de David, fils d'Abraham – Outil pédagogique pour accompagner la catéchèse – Ce poster propose aux enfants de préparer Noël en découvrant le parcours de quatre personnages importants : 1. David roi du peuple juif – 2. Marie la mère de Jésus – 3. Joseph l'époux de Marie – 4. Jean Baptiste le dernier prophète qui annonce la venue du Sauveur – Namur : Fidélité ; Gilly : FNP – Contenu : 1 grand poster en couleur – Achat : 10 €.
JEU.241 (JB 164)	Mémo Bible – 30 paires à reconstituer – Assemble par paires les images de la bible - A partir de 3 ans – Mame – 2012 - Contenu : 60 cartes - Achat : 11,90 €
JEU.242	
JEU.243 (JB 146)	Memo catho – Un jeu de mémoire sur les personnages, l'histoire, les objets, les lieux et sacrements de la religion catholique – Atelier de Bernadette – Achat : 14,50 € - Contenu : 1 règle de jeu – 48 cartes.
JEU.244 (JB 144)	Nos amis les saints – Illustré par Bernadette de la Laurence – Tous âges – Contenu : 99 cartes – 1 dépliant avec les noms des saints – Achat : 31 €
JEU.245 (JB 147)	Images bibliques – Loto de l'Ancien Testament – Atelier de Bernadette – A partir de 3 ans – Achat : 14 € - Contenu : 5 planches – 30 pions – 1 fiche explicative des personnages et des objets – 1 règle du jeu est au dos de la boîte.

JEU.246 (JB 148)	A la découverte des confessions chrétiennes – Jeu de l'oie œcuménique – Paris : Points de repère – Don du SDCC – Contenu : 4 fiches explicatives – 1 plateau de jeu – 7 jetons + 1 dé
JEU.247 (JB 166)	Le choix de David : un roi selon le cœur de Dieu – Wavre : Le Sycomore – Achat : 25 € - Contenu : 1 livret pédagogique – 35 pièces de puzzle – 1 image couleur – 1 dessin noir et blanc.
JEU.248	
JEU.249	
JEU.250	
JEU.251	
JEU.252	
JEU.253	
JEU.254 (JB 157)	Ethique – Tac – Boum – La règle d'or pourra-t-elle sauver le monde ? – A partir de 10 ans – Wavre : Sycomore – 2010 – Achat : 23 € - Contenu : 1 plateau de jeu – 1 règle de jeu – 12 cartes "Vérité" – 5 cartes "Principe d'humanité" – 4 cartes "Règle d'or" – 20 cartes "Violence" – 12 cartes "Justice" – 12 cartes "Respect" – 8 pièces de puzzle (image de la Terre).
JEU.255 (JB 158)	Regarde un peu : l'influence des rencontres dans la vie de chacun – Jeu à partir de 11 ans également pour jeunes et adultes – Nombre de joueurs : 3 minimum - Wavre : Sycomore – 2010 – Achat : 18 € - Contenu : 6 fiches "parcours" de 8 cases – 1 fiche "joker" – 1 fiche enseignant – 1 mode d'emploi – 1 fiche catéchétique – 64 cartes en noir et blanc (dessin) – 16 cartes couleur (recto beige) – 16 cartes couleur (recto bleu)
JEU.256 (JB 159)	La course au Mohar – Relations sociales et économiques au temps de Jésus – Age : 10-14 ans – Nombre de joueurs : à partir de 2 – Wavre : Sycomore – Achat : 25 € - Contenu : 1 règle de jeu – 1 plateau de jeu – 1 feuille "de compte" à photocopier et à découper – 1 bloc feuille de compte (à photocopier) – 32 cartes vertes – 32 cartes rouges – 16 cartes bleues – 8 cartes "métiers) – 8 pions + 1 dé dans une boîte.
JEU.257 (JB 160)	L'année liturgique – Eckbolsheim : Signe – 2010 – A partir de 10 ans – Jeu de 2 à 6 joueurs – Achat : 22 € - Contenu : 1 plateau de jeu – 1 règle de jeu – 1 boîte verte avec 72 cartes – 1 boîte rouge avec 47 cartes – 6 jetons + 1 dé dans un sachet.
JEU.258 (JA 104)	Noël au bout des doigts – Trésors pour les 3-8 ans - Mini marionnettes – Masques – Crèche à colorier – Puzzle : l'Enfant de lumière – Wavre : Sycomore – 2010 – Achat : 10 €.
JEU.259 (JA 105)	Dans le secret d'un cube à prières – Destiné aux enfants, petits et grands - Wavre : Sycomore – Achat : 9 € - Contenu : 4 dessins sous forme de cubes en couleur – 4 dessins sous forme de cubes en noir et blanc – 1 règle de jeu.
JEU.260 (JA 106)	Je mange donc je suis : l'alimentation et ses préjugés – 8 BD pour réagir face à l'alimentation et ses préjugés - Contient 1 CD-ROM – Wavre : Sycomore – Achat : 12 €
JEU.261 (JA 107)	Les Mandalas – Wavre : Sycomore – Livret actif n° 23 – Achat : 5 € - Contenu : 17 feuilles A4.
JEU.262 (JB 161)	Retraite en ballons : l'air de Dieu ou une retraite en ballons – Wavre : Sycomore – Achat : 14 € - Contenu : 1 farde avec 39 feuilles A4 – 1 sachet de ballons – 1 sachet de rubans.

JEU.263 (JB 162)	L'air de Dieu : les utilitaires de l'air de Dieu – Retraite préparatoire à la profession de foi – Wavre : Sycomore – Achat : 14 € - Contenu : 1 livret – 1 farde avec 17 feuilles A4 – 1 sachet de ballons – 1 sachet de rubans.
JEU.264 (JB 163)	Affiches pour la catéchèse , la liturgie et la pastorale des sacrements : baptême, confirmation, eucharistie, réconciliation - Dynamismes, éléments visuels symboliques, couleurs dominantes, suggestions d'interprétation – Montréal : Editions Paulines – 1995 – Contenu : 7 panneaux – 1 livret d'utilisation de Denise Lamarche – 8 feuilles A4 – Don du SDCC.
JEU.265	
JEU.266 (JA 108)	La libération des Hébreux – Points de repère – Contenu : 1 plateau de jeu – 3 feuilles règle de jeu – 1 feuillet « Le Seigneur dit à Moïse » - 1 sachet : 28 cartes carrées – 1 sachet : 8 petits pions – 1 grand pion – 1 dé.
JEU.267 (JB 165)	Catho Quiz : 500 questions-réponses et anecdotes pour tester et approfondir ses connaissances – A travers ce Quiz redécouvrez les faits marquants, les arts et les traditions de la religion catholique – 500 questions réparties en 100 cartes et 5 thèmes : Histoire et personnalités – Vie de Jésus – Arts et culture – Saints et martyrs – Tradition et vie chrétienne – Contenu : 1 livret – 100 cartes - Editions chronique – 2012.