

12	Diabque	13		14		15	des problèmes et rivalités d'aujourd'hui doivent se résoudre par le dialogue	16	Elle dit qu'à la guerre, les morts sauss vivent	17	I hope someday you'll join us and the world will live as one	18	Girafe																																																								
11	Notre bot est d'aider les autres et si vous ne pouvez pas, ne les blessez pas!	31		32	Hope	33	da non-violence est une arme puissante et juste qui handic sans blesse	34	Sean-Frangois Bernardini: da non-violence est une arme puissante et juste qui handic sans blesse	35	Heureux	36	Girafe																																																								
10	Roux +	30		52	Recule de 10 cases	53		54	Girafe	55		56	da non-violence est une arme puissante et juste qui handic sans blesse	57	Esprit	58	Nelson Mandela	59		60	fait 10 pour la débâcle	61	celui qui accepte le mal sans lutter contre lui coopère avec lui	62	A Brother hood of man	63	Girafe	64	Elle dit qu'en enfer, les rêves parfois sont plus grand.	65	Girafe	66	Gandhi	67	chacal	68	Deviens qui tu es.	69	Bonheur	70	Départ																												
9	Girafe	29	leur dit qu'un poème sa affiche un hyrcan	51		50	Marshall Rosenberg	48	1 <sup>er</sup> président noir de l'Afrique du Sud.	47		46	Prison	45	Girafe	44	Martin-Luther King	43	chacal	42		41	Joie	40	Dalai Lama	39	Citez une personne obtenue un prix nobel.	38		37	Girafe	36	Girafe	35	Heureux	34	Sean-Frangois Bernardini: da non-violence est une arme puissante et juste qui handic sans blesse	33	Hope	32		31	Notre bot est d'aider les autres et si vous ne pouvez pas, ne les blessez pas!	30	leur dit qu'un poème sa affiche un hyrcan	29	leur dit qu'un poème sa affiche un hyrcan	28	est la loi de non-violence comme la loi de l'animal	27	Chacal	26	da victoire obtence par la violence equivaut a une défaite, car elle est momentane	25	Martin-Luther King	24	Ce soir dans ses rêves, elle chante la paix aux enfants	23	Deviens qui tu es.	22	Deviens qui tu es.	21	Joie	20	Joie	19	Joie	18	Girafe
8	Chacal	27	Girafe	49	Alep s'embt	48	1 <sup>er</sup> président noir de l'Afrique du Sud.	47	mal traitance	46	Prison	45	Girafe	44	Martin-Luther King	43	chacal	42		41	Joie	40	Dalai Lama	39	Citez une personne obtenue un prix nobel.	38		37	Girafe	36	Girafe	35	Heureux	34	Sean-Frangois Bernardini: da non-violence est une arme puissante et juste qui handic sans blesse	33	Hope	32		31	Notre bot est d'aider les autres et si vous ne pouvez pas, ne les blessez pas!	30	leur dit qu'un poème sa affiche un hyrcan	29	leur dit qu'un poème sa affiche un hyrcan	28	est la loi de non-violence comme la loi de l'animal	27	Chacal	26	da victoire obtence par la violence equivaut a une défaite, car elle est momentane	25	Martin-Luther King	24	Ce soir dans ses rêves, elle chante la paix aux enfants	23	Deviens qui tu es.	22	Deviens qui tu es.	21	Joie	20	Joie	19	Joie	18	Girafe		
7	Chacal	27	Girafe	49	Alep s'embt	48	1 <sup>er</sup> président noir de l'Afrique du Sud.	47	mal traitance	46	Prison	45	Girafe	44	Martin-Luther King	43	chacal	42		41	Joie	40	Dalai Lama	39	Citez une personne obtenue un prix nobel.	38		37	Girafe	36	Girafe	35	Heureux	34	Sean-Frangois Bernardini: da non-violence est une arme puissante et juste qui handic sans blesse	33	Hope	32		31	Notre bot est d'aider les autres et si vous ne pouvez pas, ne les blessez pas!	30	leur dit qu'un poème sa affiche un hyrcan	29	leur dit qu'un poème sa affiche un hyrcan	28	est la loi de non-violence comme la loi de l'animal	27	Chacal	26	da victoire obtence par la violence equivaut a une défaite, car elle est momentane	25	Martin-Luther King	24	Ce soir dans ses rêves, elle chante la paix aux enfants	23	Deviens qui tu es.	22	Deviens qui tu es.	21	Joie	20	Joie	19	Joie	18	Girafe		

Chicoi Crehnen  
 Pauline Choize  
 Bastien Gallat  
 Sof

## Règle du jeu de l'oie

- Si un joueur tombe sur la case numéro 3, ce dernier doit faire 6 avec les dés pour sortir
- Si un joueur tombe sur la case « Chacal », ce dernier doit retourner à la case départ
- Si un joueur tombe sur la case « Girafe » ; ce dernier doit avancer de 5 cases
- Si un joueur tombe sur une photo, ce dernier doit en donner une petite biographie
- Si un joueur tombe sur la case 30, ce dernier doit reculer de 10 cases
- Si un joueur tombe sur la case 46, ce dernier doit faire 6 pour sortir ou attendre 2 tours avant de reprendre la partie
- Si un joueur tombe sur la case 52, ce dernier doit avancer de 4 cases

### Attention :

-Pour gagner la partie du jeu de l'Oie, il faut être le premier à arriver sur la dernière case 63 mais avec l'obligation d'arriver pile sur cette case. Au cas où le joueur fait un score au dés supérieur au nombre de case le séparant de la victoire, il devra reculer d'autant de cases supplémentaires.