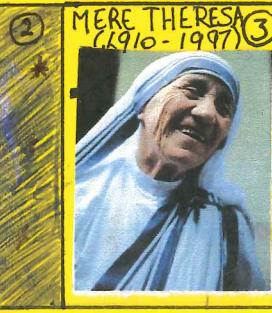
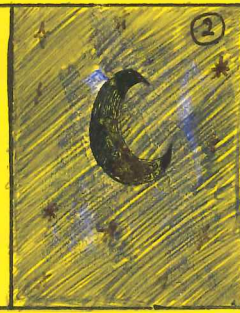


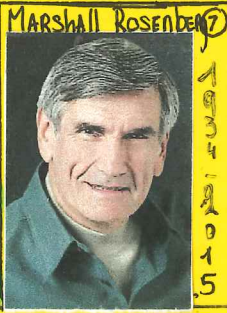


1



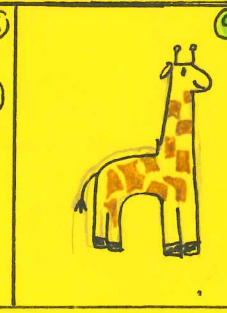
MERE THERESA (1910-1997)

Prix Nobel de la Paix 1973



MARSHALL ROSENBERG

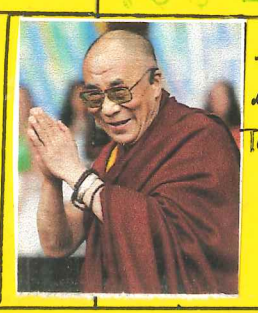
CHAL et GIRAFE



UMANI corse



Becherisson



14e dalaï-lama Tenzin Gyatso

14e dalaï-lama Tenzin Gyatso



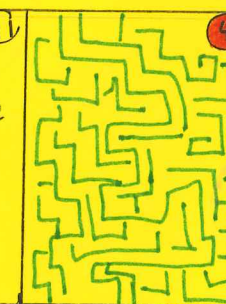
35 Sculpture de Pour l'ensward Pour la non-violence placée devant l'ONU



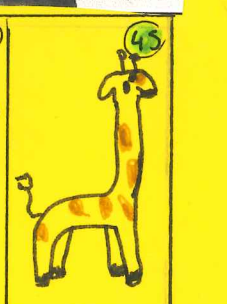
38 Liberté Egalité Fraternité



40 Président d'Afrique du Sud de 1994-1999. LUTTE contre la Segregation



43 PRIX NOBEL DE LA PAIX 1917, 1944 et 1963



13 Le plus heureux au monde est celui qui est heureux

NEUREU



34



33

59 Oeil pour les yeux, dents pour dents, le monde finira aveugle



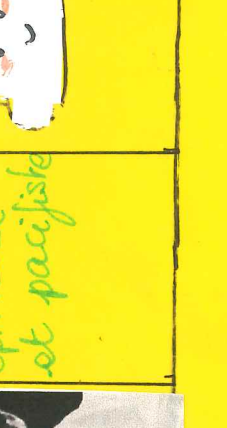
61 Prix Nobel de la Paix 2000



63 ARRIVÉE



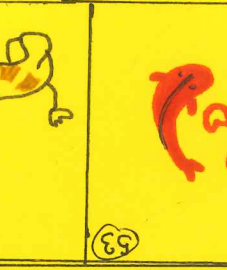
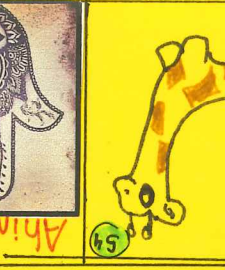
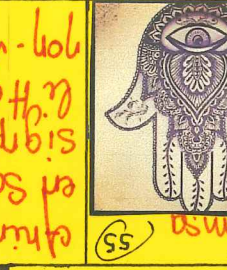
51 Good Luck



47 Dirigeant pacifique, génie spirituel et pacifiste

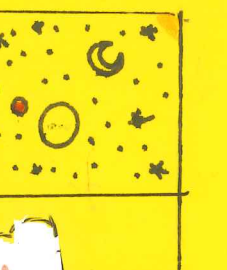
32 le panda est l'animal le plus féral il est blanc noir asiatique

57 Ahimsa en sanscrit signifie non-violence



55

56 Tolérance



15 Jean François BERNARDIN

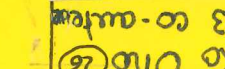


16 Alep- ce nuit dans No rêve, elle chanté les pays aux enfants leur dit qu'un poème se affronte un tyran



31

29 MALAIA Yusafzaï (1997)



26 Yoko Ono 1933 co-auteur



24 Partisan de la non-violence la chanson

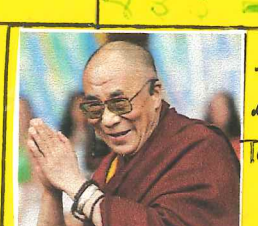
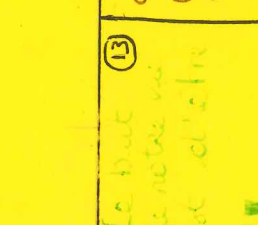
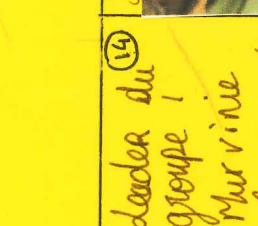
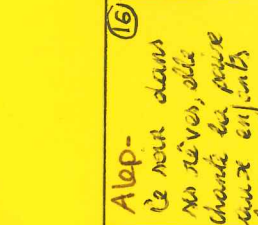


22 JOHN LENNON 1940-1980



21

20 GEN A.C. & Co



30 PRIX NOBEL de la Paix de Yusafzaï (1997) des NATIONS UNIES



24 Partisan de la non-violence la chanson

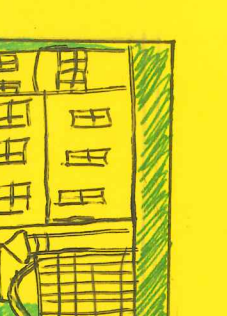


22 JOHN LENNON 1940-1980



21

20 GEN A.C. & Co



Règles du jeu de la Paix

- Se joue avec un seul dé
- lorsqu'un joueur tombe sur une girafe alors il rejoue
- Si un joueur tombe sur la case 6 alors il va à la 12
- la case 19 correspond au manoir, le joueur passe 2 tours.
- Si l'en tombe sur la case 22 alors on avance de 4 cases.
- Si l'en tombe sur la case 25 alors on recule de 4 cases.
- Si un joueur tombe sur la case 34 alors il est pris au piège et doit attendre qu'un autre joueur vienne prendre sa place
- la case 37 et 58 c'est un seteur à la case départ. passe sur sa case
- le labyrinthe de la case 42 vous ramène à la case 30.
- la case prison 52 vous fait passer 4 tours.
- l'arrivée est case 63 le premier à y arriver précisément gagne.
2 à 4 joueurs.