

JEU DE MEMORY SUR LA VIERGE MARIE

I. Objectifs de la séance

1. Découvrir quelques apparitions/caractéristiques de la Vierge Marie et fêtes qui lui sont consacrées.

II. Supports nécessaires pour la séance

1. Fichier « Cartes »

Ce document comprend les cartes du jeu de memory à imprimer et découper. Il est à imprimer en un exemplaire.

2. Fichier « Anti-sèche »

Ce document comporte quelques indications concernant les apparitions, les fêtes et les objets de dévotion liés à la Vierge Marie. Il est à imprimer en un exemplaire.

III. Déroulé de la séance

1. Avant la séance

Avant la séance, il faut :

- imprimer le document « **Cartes** », puis découper les illustrations. Si possible, imprimer les cartes sur du papier épais (pour éviter de voir les images par transparence) et les plastifier pour leur conférer une plus longue durée de vie
- imprimer le document « **Anti-sèche** » en un exemplaire pour le(s) animateur(s)
- prévoir une connexion internet

2. Pendant la séance

La séance consiste uniquement en le jeu lui-même (elle pourra être proposée en fin d'année ou avant des vacances par exemple). Les cartes sont **mélangées** et **disposées** sur une table. Les jeunes peuvent jouer individuellement ou par petit groupe. Le jeune/groupe qui commence la partie est celui dont **la fête du saint patron est le plus tôt dans l'année** (les jeunes peuvent utiliser leur connexion internet pour rechercher leur saint patron et la date de sa fête).

Les jeunes/groupes jouent les uns après les autres. Le déroulé d'un tour est le suivant :

- 1) Un jeune **retourne** une carte.
- 2) Qu'il s'agisse d'une date ou d'une illustration, le jeune ou son groupe doit dire à quoi elle **correspond** (quelques indications sont données sur le document « **Anti-sèche** » pour aider l'animateur). Si c'est la première fois que la carte est retournée, ils peuvent chercher la réponse sur internet. Si la carte a déjà été retournée, ils ne peuvent pas s'aider sur internet. Si la réponse est bonne, ils peuvent retourner une deuxième carte, sinon la main passe au groupe suivant dans l'ordre des aiguilles d'une montre et on reprend au point 1).
- 3) Si la deuxième carte retournée est identique à la première, le jeune/groupe **gagne** la paire, met les cartes identiques sur le côté et peut retourner une autre carte du jeu (et ainsi de suite). Si la deuxième carte est différente, on **retourne** les deux cartes face cachée et la main passe au groupe suivant.

Lorsqu'il ne reste plus de cartes en jeu, le jeune ou le groupe qui a trouvé le plus de paires doit redonner la signification des cartes qu'il(s) a(ont) gagné. Si les réponses sont justes, le jeune/groupe a gagné. Sinon, on se tourne vers le deuxième qui possède le plus grand nombre de carte etc ...

3. Fin de la séance

Avant de se quitter, on peut confier le groupe à la Vierge Marie, à l'aide de cette prière du père Léonce de Grandmaison (prêtre jésuite français né au Mans en 1868 et mort à Paris en 1927) :

Sainte Marie, Mère de Dieu

Gardez-moi un cœur d'enfant, pu et transparent comme une source.

Obtenez-moi un cœur simple, qui ne savoure pas les tristesses ;

Un cœur magnifique à se donner, tendre à la compassion ;

Un cœur fidèle et généreux, qui n'oublie aucun bien et ne tienne rancune d'aucun mal.

Faites-moi un cœur doux et humble, aimant sans demander de retour,

Joyeux de s'effacer dans un autre cœur devant votre divin Fils.

Un cœur grand et indomptable qu'aucune ingratitude ne ferme, qu'aucune indifférence ne lasse ;

Un cœur tourmenté de la gloire de Jésus Christ,

Blessé de son amour et dont la plaie ne guérisse qu'au ciel.

Amen.