



Séquence 11

Rencontre sur le Carême

Le jeu du Carême

Introduction

Le récit des tentations de Jésus au désert est l'évangile du premier dimanche de Carême. Il nous rappelle que nous avons besoin de l'Esprit de Dieu pour suivre le Christ. Jésus nous montre le chemin pour lutter contre les tentations et répandre le bien autour de nous. Le jeu proposé durant cette séquence sollicitera la mémoire biblique des enfants, les invitera à faire des liens entre les récits et les préparera à vivre le temps du Carême comme un temps de grâce.

Intentions

- Marquer l'entrée dans le temps du Carême et poursuivre l'initiation à l'année liturgique.
- Approfondir la notion de tentation à partir du récit biblique.
- Identifier dans nos vies les tentations pour y renoncer et mieux suivre le Christ.
- Mettre en pratique la vie chrétienne par un jeu de Carême.

1. Mémoire du récit

- ✚ A partir du dessin de la page 7, que les enfants ont dû compléter en 4H dans leur cahier, se souvenir du récit des tentations de Jésus au désert.

Remarque : Le récit des tentations a été abordé en 4H. La notion de tentation a été travaillée à partir de ce récit et aussi à travers un jeu. La démarche proposée ici s'inscrit dans la continuité de ce qui a été vécu en 4H mais avec une maturité des enfants plus avancée.

- ✚ Demander de raconter brièvement les éléments qui reviennent en mémoire. Si tout n'est pas retrouvé, ne pas insister. Compléter le récit par la lecture du texte de la page 6, par l'adulte.

2. Un temps de parole et de mémoire autour du Carême

- ✚ Rappeler ce qu'est le Carême : 40 jours entre Carnaval et Pâques pour cheminer à la rencontre de Jésus ressuscité, pour faire mémoire et pour mettre en pratique tout ce que Jésus nous a enseigné.

- ✚ **6H** Reprendre le calendrier liturgique pour placer ce temps dans l'année.

- ✚ Demander aux enfants s'ils se souviennent quels sont les efforts et les bonnes actions que l'on essaie de mettre en œuvre durant le Carême pour suivre les enseignements de Jésus.

- ✚ Dialoguer avec les enfants :

« Qu'est-ce qui peut entraver notre bonne volonté ? Parvenons-nous toujours à faire le bien ? Pourquoi ? »

« Quelles sont mes tentations ? Est-ce que parfois je suis tenté de me détourner de Jésus ? Dans quelle situation ? »

A chaque tentation évoquée par un enfant, chercher parmi les cartes « Tentation » du jeu si on la retrouve, peut-être avec une autre formulation. Si elle n'apparaît pas la noter sur une des cartes vierges prévues à cet effet.

Remarque : Attention à ne garder que 8 cartes « Tentation » pour le jeu. Si non le jeu risque d'être trop long.

3. Le temps du jeu

- ✚ L'intention du jeu est d'illustrer comment Jésus nous montre le chemin pour lutter contre la tentation et répandre le bien autour de nous. Pour cela, il est très important de bien présenter les cartes et leur rôle (cf. règle du jeu, p. 3) avant de commencer à jouer.
- ✚ Plutôt que d'expliquer toutes les règles, entamer une partie de démonstration.
- ✚ But du jeu : reconstituer une image de l'Evangile et découvrir ce que ce dessin nous dit de la foi ou des enseignements de Jésus.
- ✚ Répartir les enfants en 4 équipes et jouer collectivement.
- ✚ Il est aussi possible de répartir les enfants par groupes de quatre joueurs pour un jeu. Il faudra, dans ce cas, plusieurs jeux.
- ✚ **L'aide-mémoire de la page 5 est à garder sous les yeux durant la partie.**



Jeu du Carême : Règle du jeu pour 3 ou 4 joueurs ou équipes

Les cartes sont mélangées et empilées face cachée sur la table. La carte Résurrection est placée au-dessous du tas. C'est elle qui annoncera la fin de la partie.

Lorsque c'est son tour, le joueur peut tirer autant de cartes qu'il le désire jusqu'à ce qu'il tombe sur une carte **Tentation**. Il est libre de s'arrêter avant.



16 cartes « Evangile » pour 4 images (orange, violet, bleu, vert)

Les cartes **Evangile** permettent de reconstituer une scène de l'Evangile. La couleur est attribuée au premier joueur qui la tire. Le but est de reconstituer l'image au cours de la partie. Si on joue à trois, il faudra retirer les 6 cartes d'une des images.

Si le joueur tire une carte **Evangile** appartenant à un autre joueur, il la garde en réserve et la dépose devant lui. Il pourra l'échanger contre l'une des siennes si le propriétaire de la carte en possède une. Dans ce cas et pour ce tour, il ne tire pas de carte dans la pioche.



16 cartes « Carême »

Les cartes **Carême** se collectionnent.

Elles sont précieuses car elles permettent de vaincre les cartes **Tentation**. Le joueur les empile devant lui.



3 cartes « Sacrement »

Les cartes **Sacrement** permettent de vaincre la tentation à elles seules, sans rendre d'autres cartes.



8 cartes « Tentation »

Les cartes **Tentation** rompent le tour. Elles sont à éviter. En tirant les cartes, chaque joueur prend le risque de tomber sur l'une d'entre elles. Le cas échéant, il devra rendre des cartes pour vaincre la tentation.

Lorsqu'une carte **Tentation** est tirée, il existe 4 cas de figures :

- Si le joueur possède des cartes Carême**, il doit en donner deux pour vaincre la tentation. Le tour se termine. Il dépose la carte **Tentation** et les deux cartes **Carême** sur la pile de défausse (deuxième pile de cartes qui ne seront plus jouées).
- Lorsque les cartes Carême font défaut**, il faudra à la place, rendre deux cartes **Evangile** de son propre dessin. Il n'est pas permis de rendre une carte **Evangile** de quelqu'un d'autre. On replace les cartes **Evangile** dans la pioche.
- Si le joueur possède une carte Sacrement**, il peut ne donner que celle-ci pour vaincre la tentation et le tour se termine. Il peut conserver ses cartes **Carême**. On dépose les deux cartes sur la pile de défausse.
- S'il ne possède aucune carte**, il ne se passe rien. Le tour de ce joueur est terminé.

1 carte « Communion »



Chaque joueur peut recevoir une carte qu'il choisit chez son voisin de droite en commençant par celui qui a tiré. Si un joueur ne possède aucune carte, c'est le joueur qui en a le plus qui la donne à sa place. Le tour se termine. La carte est placée sur la pile de défausse. Le tour se termine.

1 carte « Passion »



Jour de deuil. Le mal obscurcit nos vies. Chacun remet une carte en jeu, dans la pioche. Le tour se termine.

1 carte « Attente »



Le Samedi Saint, c'est l'attente. Le tour se termine. Il ne se passe rien. La carte est déposée sur la pile de défausse.

1 carte « Résurrection »



Quand survient la carte de la Résurrection, tout le tas a été joué. On continue la partie avec les échanges possibles jusqu'à ce qu'un joueur ait terminé son dessin. Celui-ci sera le vainqueur de la partie et le jeu se termine.

On prend un temps pour reconstituer et observer les 4 images Evangile et comprendre les 4 attitudes d'Evangile (Suivre Jésus – Partager (communier) – Ecouter Jésus – Accueillir).

Remarques :

Le plus simple est de débiter une partie de démonstration à deux joueurs avant de faire jouer les enfants. Une fois que le jeu est bien compris, répartir les enfants sur plusieurs jeux de quatre joueurs ou moins. Si on joue à moins de quatre, sortir les cartes **Evangile** superflues. (une image par joueur)

Exemples :

Ici, au prochain tour, je pourrai soit échanger la carte « Evangile » verte contre une orange si un des joueurs en possède une. Ou je peux piocher jusqu'à la prochaine carte « Tentation » puisque je possède suffisamment de cartes « Carême » et même une carte « Sacrement ». Je ne crains donc pas la tentation.



Ici, en revanche, il ne faudrait pas trop se risquer à piocher. Il faudrait tenter un échange si la possibilité existe.



Aide-mémoire pour le jeu :



Reconstitue ton image. Si la carte **Evangile**¹ ne t'appartient pas, conserve-la pour l'échanger lors d'un autre tour.



Collectionne les cartes **Carême**. Elles te permettront de vaincre la tentation.



Pour vaincre la carte **Tentation** donne deux cartes **Carême**. Ton tour est terminé.

S'il t'en manque une ou les deux, remets dans la pioche une ou deux cartes **Evangile** qui t'appartiennent.



Avec une seule carte **Sacrement**², tu peux vaincre la tentation sans donner de carte **Carême** ni d'autres cartes !

Dépose les deux cartes (Carême et Tentation) sur la pile de défausse.
Ton tour est terminé.



Cette carte **Communion** t'invite, toi et tous les autres, au partage. Chacun peut choisir une carte chez son voisin de droite, en commençant par celui qui a tiré.

Si tu n'as plus de cartes à donner, celui qui en a le plus en donne une à ta place.

La carte **Communion** est déposée sur la pile de défausse.
Ton tour est terminé.



Cette carte **Passion** rappelle la mort de Jésus. Chacun remet une de ses cartes dans la pioche. Ton tour est terminé.



Cette carte **Attente** rappelle Jésus dans le tombeau. Il ne se passe rien. Tu déposes la carte sur la pile de défausse. Ton tour est terminé.



C'est la carte **Résurrection** ! Bravo vous avez tiré toutes les cartes ! Poursuivez la partie en faisant des échanges. Le premier qui aura assemblé ses six cartes sera le vainqueur.

¹ Cartes Evangile : peintures de Bernadette Lopez (<https://www.evangelie-et-peinture.org>)

² Cartes Sacrement : dessins de Françoise Georges

Jésus au désert

L'Esprit de Dieu mène Jésus au désert pour y être tenté par le diable. Jésus ne mange rien pendant 40 jours et 40 nuits. Ensuite il a faim.

Le diable s'approche et lui dit : « Si tu es le Fils de Dieu, dis à ces pierres de se changer en pains. »

Jésus répond : « Non ! Il est écrit dans les Écritures, l'homme ne se nourrit pas seulement de pain, mais de toute parole qui sort de la bouche de Dieu. »

Le diable emmène alors Jésus sur le toit du Temple de Jérusalem. Il lui dit : « Si tu es le Fils de Dieu, jette-toi en bas. Tu ne risques rien, car il est écrit : Les anges te porteront dans leurs bras, pour que même tes pieds ne se fassent pas mal avec des pierres. »

Jésus répond : « Il est aussi écrit : Tu ne tenteras pas le Seigneur ton Dieu. »

Alors le diable emmène Jésus sur une très haute montagne. Il lui montre tous les royaumes du monde. Il lui dit : « Si tu te mets à genoux devant moi, je te donnerai tous ces royaumes. Tu seras le roi de la terre. »

Jésus dit alors au diable : « Va-t'en, Satan ! Il est écrit dans les Écritures : C'est le Seigneur ton Dieu que tu adoreras. C'est lui seul que tu prieras. »

Alors le diable s'enfuit. Et voici que des anges s'approchent et ils servent Jésus.

D'après Matthieu 4, 1-11



