

Jeu : Memory « La pêche miraculeuse » (Luc 5, 1-11)

Durée : 40 minutes

Matériel :

- Les cartes de jeu (11 paires de cartes : 11 cartes avec une peinture de B. Lopez, 11 cartes avec un extrait d'Évangile)
- La Bible

Objectif : Découvrir à travers le récit de l'évangile de la pêche miraculeuse comment Jésus nous invite à oser le suivre et à prendre le risque de sortir de nous-mêmes afin de devenir des chrétiens vivant de sa parole.

1^{er} temps : proclamer le texte

Prendre le temps de proclamer le texte de l'évangile selon saint Luc (5, 1-11). Il est rappelé ci-dessous, mais il est bon de le lire au jeunes dans une Bible.

- 01 Or, la foule se pressait autour de Jésus pour écouter la parole de Dieu, tandis qu'il se tenait au bord du lac de Génésareth.
- 02 Il vit deux barques qui se trouvaient au bord du lac ; les pêcheurs en étaient descendus et lavaient leurs filets.
- 03 Jésus monta dans une des barques qui appartenait à Simon, et lui demanda de s'écarter un peu du rivage. Puis il s'assit et, de la barque, il enseignait les foules.
- 04 Quand il eut fini de parler, il dit à Simon : « Avance au large, et jetez vos filets pour la pêche. »
- 05 Simon lui répondit : « Maître, nous avons peiné toute la nuit sans rien prendre ; mais, sur ta parole, je vais jeter les filets. »
- 06 Et l'ayant fait, ils capturèrent une telle quantité de poissons que leurs filets allaient se déchirer.
- 07 Ils firent signe à leurs compagnons de l'autre barque de venir les aider. Ceux-ci vinrent, et ils remplirent les deux barques, à tel point qu'elles enfonçaient.
- 08 A cette vue, Simon-Pierre tomba aux genoux de Jésus, en disant : « Éloigne-toi de moi, Seigneur, car je suis un homme pêcheur. »
- 09 En effet, un grand effroi l'avait saisi, lui et tous ceux qui étaient avec lui, devant la quantité de poissons qu'ils avaient pêchés ;
- 10 et de même Jacques et Jean, fils de Zébédée, les associés de Simon. Jésus dit à Simon : « Sois sans crainte, désormais ce sont des hommes que tu prendras. »
- 11 Alors ils ramenèrent les barques au rivage et, laissant tout, ils le suivirent.

2^{ème} temps : jouer

But du jeu : Le but du jeu est de réussir, selon la règle habituelle du MEMORY, à retrouver les paires de cartes.

Pour aider à identifier les paires, les cartes de chaque paire portent le même numéro qui correspond aussi à l'ordre du texte.

3^{ème} temps : échanger

Échanger à l'aide des questions suivantes :

- Pourquoi Jésus monte-t-il sur une barque ?
- Que demande Jésus à Simon, et que lui répond-il ?
- Que se passe-t-il, et quelle est la réaction de Simon ?
- Que lui dit Jésus, et que comprend-tu de cette réponse ?
- En quoi peux-tu te retrouver dans les différentes réactions de Simon ?
- En quoi la Parole de Jésus nous invite-t-elle à oser, à prendre des risques, à nous dépasser ?
- Connais-tu un autre récit de l'Évangile qui te rappelle celui-là, lequel, à quel moment se passe-t-il ?

4^{ème} temps : échanger

Raconter l'histoire uniquement avec les cartes images.