Créer et jouer : un Memory



Créer et jouer : un Memory communautaire pour apprendre à se connaître.
Elaborer, en début d'année, et avec la participation de toute la communauté, un jeu de Memory pour apprendre à se connaître.

Matériel nécessaire, à disposer sur une table :

- Deux carrés cartonnés, format 5 x 5 cm, pour chaque personne (y compris pour les enfants !).
- Crayons noirs et de couleurs (crayons bruns, jaunes, ocres en fonction des origines ethniques de chacun !) Eventuellement gommettes, paillettes, mini éléments décoratifs…
- Une feuille avec les consignes écrites.

Déroulement :

- Disposez le matériel sur une table à l'entrée, ainsi que la feuille de consignes que vous aurez préparée.
- Invitez les arrivants (et à la sortie, les retardataires !) à remplir 2 cartons semblables en se dessinant soi-même. Les consignes peuvent être larges : « *Se dessiner de façon semblable sur les deux cartons*« , ou plus précises : « *Dessinez seulement votre visage »*, « *Dessinez un objet qui vous caractérise »* (l'organiste : un clavier, par ex.), « *Ecrivez aussi (ou pas) votre prénom »*… **Chacun doit pouvoir être reconnu dans son autoportrait !**
- **La consigne la plus importante est que les deux cartons doivent être aussi semblables que possible.** On peut aussi faire un seul dessin par personne, les assembler sur un A4, puis utiliser une photocopieuse pour les dupliquer, recouper et recoller sur des cartons de 5 x 5 cm…

Mais les couleurs risquent de se perdre en chemin !

Lorsque plusieurs personnes se sont ainsi dessinées en double, vous obtenez un jeu de Memory, avec un nombre pair de cartons dessinés sur une face et unis sur l'autre face (ou décorés d'un dessin ou du blason de votre église !). Ce jeu peut être enrichi plusieurs dimanches d'affilée !

Pour jouer :

- Les cartes sont disposées mélangées, dessins vers la table.
- Chacun à son tour retourne deux cartes pour essayer de reconstituer les bonnes paires, selon le principe du Memory. Si les deux cartes retournées ne forment pas la paire, elles sont remises face contre table, à leur place de départ et le joueur suivant prend son tour.

Ce jeu, pratiqué à l'école du dimanche ou lors d'une journée paroissiale, exerce la mémoire : Qui sont les membres de notre communauté (y compris les enfants !) ? Comment s'appellent-ils ? Quelle est leur fonction dans l'église ? …

Bon amusement !

Crédit : Point KT