

1



Il y avait un mariage,
des noces, à Cana

2

Sais-tu ce qu'est
une fête de mariage ?
As-tu déjà assisté à des noces ?

Raconte !

3

Jésus assistait souvent
à des repas.
Tu en connais ?
Chez Zachée par exemple.

4

Jésus aime la fête.
Il dit que le Royaume de Dieu
est comme une grande fête,
un grand repas avec Dieu.



1

Marie, Jésus et ses disciples
étaient invités.

2

Décris une fête de mariage :
vêtements, invités, mariés, décoration,
alliances, ambiance...

Est-ce qu'on parle
de la robe de la mariée à Cana?

3

On ne parle pas de la mariée
mais beaucoup de Marie,
la mère de Jésus.

4

Tu connais Marie ?
Est-elle importante pour toi ?

1



Il n'y a pas de vin.

2

Que fait-on normalement
quand il manque quelque chose
d'aussi important ?

3

On va en acheter
ou on s'en passe.

4

A Cana,
Marie appelle Jésus
pour qu'il fasse quelque chose.



1

Marie dit aux serviteurs :
*Tout ce qu'il vous dira,
faites-le !*

2

Marie a confiance en Jésus .
Elle pense qu'il va pouvoir faire
quelque chose.
Qu'est-ce que la confiance ?

La confiance est le sentiment de se fier ³
entièrement à quelqu'un.
On se sent en sécurité
avec cette personne.
En qui as-tu confiance ?
Peut-on avoir confiance
en tout le monde ?

4

Attention, il faut être sûr
que la personne nous veut du bien .
On ne peut pas donner sa confiance
à n'importe qui.
Marie a confiance en Jésus
comme on a confiance en Dieu.

Tu peux avoir confiance en Dieu.



1

*Jésus dit : Remplissez d'eau les jarres,
puisez, prenez
et portez-en au maître du repas.
Et le maître goûte l'eau*

Jouez

2

Des mots écrits sur des étiquettes
sont placés dans une jarre.
Puisse-les et cherche en quoi on
peut les transformer.
On peut ajouter d'autres mots.

Cartes mots à placer dans la jarre

3

Cartes réponses dans une autre jarre. Comparer avec ce que vous avez trouvé. 4

dispute

vengeance

paix

pardon

tristesse

désespoir

joie

espérance

indifférence

haine

accueil

amour

Attention à l'autre



1

A Cana,
Jésus réalise son 1er signe.

2

Qu'est ce qu'un signe ?
Quand fais-tu un signe ?
Un signe de la main par exemple.
Pour dire quoi ?

3

Connais-tu d'autres signes
de Jésus ?
Un récit où il guérit quelqu'un ?
où il donne à manger ?
Guérison d'un aveugle,
multiplication des pains.

4

Jésus donne des signes :
Il change l'eau en vin,
Il multiplie les pains,
Il guérit des aveugles...
pour dire que Dieu nous aime !



1

A la messe, à l'église,
Il y a plein de signes.

2

Sais-tu ce que fait le prêtre
avec l'eau, avec le vin ?

Les servants d'autel qui sont tout
prêts de l'autel le voient bien.

3

Le prêtre se lave les mains
avant de consacrer le pain et le vin,
signe de demande de pardon.
Le prêtre prend du vin et dit
ce qu'a dit Jésus : « ceci est mon sang »,
signe de la mort et la résurrection
Le baptisé reçoit de l'eau sur le front,
signe d'une nouvelle naissance.

4

Tous ces signes disent
que le Seigneur nous aime
et veut la Vie.

Description des cartes

Chaque page comporte 4 cartes autour d'un verset du récit de Cana :

- 1 Carte bleue : le verset
- 2 Carte rouge : une question
- 3 Carte verte : un rapprochement
- 4 Carte jaune : du sens

Préalable

Avoir raconter le récit des noces de Cana.

Découper toutes les cartes. Les placer dans l'ordre sous forme de pioche.

Attention Page 5 Découper les petites cartes vertes et jaunes et les placer dans 2 petites jarres.

Cela rappellera l'eau des jarres de Cana qui, une fois puisée est transformée en vin.

Règle du jeu

Les participants piochent les cartes, chacun à son tour.

L'animateur donne la parole entre chaque carte afin de débattre.

Repère : les cartes vertes et jaunes peuvent paraître plus difficiles.

C'est normal pour de jeunes enfants qui ne peuvent accéder qu'à un premier niveau de lecture.

L'animateur les lit, donne la parole, n'insiste pas.

Il laisse la réflexion et les questions ouvertes.

Les mots et images symboliques resteront dans les mémoires et feront leur chemin plus tard.

Temps : si le jeu est trop long, il est nécessaire de l'interrompre par une pause ou un coloriage en rapport avec le texte.

Ou bien faire un choix des cartes à travailler.