



Dossier enfants

NOTRE RESPONSABILITÉ FACE À LA PAUVRETÉ

Rédaction : Anne-Sophie MALEKA - Design : Morlon

OBJECTIFS DU DOSSIER

Nous encourageons les moniteurs à prendre le temps de lire les passages bibliques qui correspondent au thème du programme, et à prendre aussi un temps avec Dieu pour vivre ce qu'ils vont enseigner aux enfants.

À travers un jeu et différentes pistes de réflexion :

- > Les enfants se mettront dans la peau de villageois faisant partie d'une communauté rurale d'un pays en développement en Afrique. Leur objectif sera de sortir au plus vite de la pauvreté.
- > Ils feront le lien avec les difficultés que peuvent vivre dans la réalité les habitants d'un pays en développement.
- > Ils réfléchiront à des moyens concrets d'aider des gens à sortir de la pauvreté.

Un jeu pour les 3-7 ans vous est proposé dans ce dossier.

Pour les 8-12 ans, nous vous proposons d'acheter le jeu **Les Villageois de Baobila** édité par le SEL et de l'adapter pour y jouer avec votre groupe d'enfants. Des suggestions de simplification vous sont données dans la suite du dossier.



Vous pouvez commander le jeu sur le site du SEL :

<https://www.selfrance.org/sensibilisation/animer-moi-meme/les-villageois-de-baobila>

> **34€90**



PROPOSITION DE DÉROULEMENT

N'hésitez pas à piocher ce qui vous convient et à adapter à votre situation.



Pour les 3-7 ans

Voilà une proposition de déroulement pour 1h de prise en charge des enfants.

Timing approximatif	Activité
20 min	Jeu + discussion
5 min	Apprentissage d'un verset
5 min	Application
5 min	Temps de prière
5 min	Reprise du verset
20 min	Activité manuelle : le calendrier de prière



Pour les 8-12 ans

La mise en place du jeu proposé ainsi que le jeu en lui-même prend du temps. Pour vraiment profiter de ce moment et pouvoir en discuter ensuite, nous vous proposons de prendre les enfants pendant 1h20.

Timing approximatif	Activité
1h	Jeu
20 min	Discussion, application, temps de prière

3-7 ans



INTRODUCTION AU JEU (POUR LES ENFANTS) – 3-7 ANS

Nous faisons tous partie d'un village pauvre en Afrique.
Nous devons récupérer assez de nourriture pour tout le monde.



JEU – 3-7 ANS



MATÉRIEL : voir Annexe 1

- > 1 « plateau de jeu » avec 10 emplacements de nourriture
- > 10 étiquettes nourriture à découper
- > 1 puzzle à 6 pièces, à imprimer et découper. Le puzzle représente des villageois malades.
- > 1 dé à imprimer avec 6 faces :
 - Une face + 1 portion de nourriture
 - Une face + 2 deux portions de nourriture
 - Une face tomber malade
 - Une face médicament
 - Une face – 1 portion de nourriture
 - Une face « rejouer »



DÉROULÉ :

- > Chaque enfant lance le dé à tour de rôle
- > L'enfant peut alors soit :
 - **Gagner de la nourriture** : 1 ou 2 portions qu'il met alors à l'emplacement prévu sur le plateau de jeu
 - **Perdre de la nourriture** : 1 portion qu'il remet au centre
 - **Rejouer** : il relance le dé
 - **Tomber malade** : il retourne alors (face visible) l'une des 6 pièces du puzzle.
 - **Guérir** : il retourne une pièce au puzzle (face cachée).
- > Lorsque les 6 pièces du puzzle sont retournées (face visible), tout le monde est malade, le jeu est perdu.
- > Une fois que tous les emplacements de nourriture sont remplis, le jeu est gagné par les enfants.
- > On peut également imaginer qu'au bout d'un temps imparti, on compte le nombre de portions de nourriture gagnées ainsi que le nombre de pièces de puzzle représentant les malades. Si on a réussi à obtenir la moitié de portions de nourriture et qu'il y a moins de 3 malades, c'est gagné.
- > Rien ne se passe si :
 - On tombe sur la face **médicament** et qu'il n'y a pas de malade (pas de pièce de puzzle retournée).
 - On tombe sur la face **-1 portion** de nourriture et qu'il n'y a pas encore de nourriture sur le plateau.



DISCUSSION – 3-7 ANS

À la suite du jeu ou à certains moments de lancer de dé pour alterner des moments de discussion avec des moments de jeu, on peut faire la comparaison avec ce qui arrive dans la vie réelle :

- > **Face du dé « *tomber malade* » : à cause de quoi peut-on tomber malade ?**
C'est l'occasion d'expliquer que dans certains pays plus pauvres, on peut tomber malade à cause de l'eau que l'on boit qui est sale, ou parce qu'on n'a pas assez de nourriture.
- > **Face du dé « *nourriture* » : comment peut-on avoir de la nourriture ?**
En cultivant des champs, en faisant de l'élevage, en ayant de l'argent pour acheter à manger.
- > **Face du dé « *perte de nourriture* » : qu'est-ce qui peut faire qu'on n'a pas assez de nourriture ?**
Mauvaise récolte à cause de la sécheresse, pas assez d'argent.

Des images peuvent leur être présentées pour les aider à répondre et/ou garder un support visuel des réponses données : [voir Annexe 2](#)

8-12 ans



INTRODUCTION AU JEU (POUR LES ENFANTS) – 8-12 ANS

Aujourd'hui, nous allons faire un grand voyage... Vous allez vous mettre dans la peau des habitants du village de Baobila, un petit village d'Afrique ! C'est un village à la campagne, dans un pays en développement.

Qu'est-ce que ça veut dire, « pays en développement » ?

Un pays en développement est un pays encore fortement marqué par la pauvreté et qui a besoin de passer par des changements permettant à sa population de vivre dans de meilleures conditions.

Votre objectif, justement, sera de sortir de la pauvreté le plus vite possible ! Réussirez-vous à faire des choix efficaces et solidaires à la fois pour développer ce village ?

Rappel : pour les 8-12 ans, nous vous proposons d'acheter le jeu [Les Villageois de Baobila](#) édité par la SEL et de l'adapter pour y jouer avec votre groupe d'enfants. Des suggestions de simplification vous sont données dans la suite du dossier. Vous pouvez commander le jeu sur le site du SEL : <https://www.selfrance.org/sensibilisation/animer-moi-meme/les-villageois-de-baobila>



JEU – 8-12 ANS

Jeu en 4 équipes : chaque équipe représente un personnage du jeu.

Pour gagner : l'objectif est de sortir de la pauvreté en gagnant 5 points de développement.



RÈGLES DU JEU :

Le jeu se déroule en plusieurs manches qui correspondent aux années qui passent.

Le nombre de manches peut être adapté en fonction du temps disponible pour le jeu : il en est prévu 10 normalement, mais ce nombre peut être réduit à 5.

Voici les différentes phases de jeu qui ont lieu au cours d'une année :

- 1. Événement annuel :** une carte événement est retournée au début de chaque « année » (sauf la première année). Ces événements peuvent être positifs ou négatifs.
- 2. Actions :** 3 cartes « action » sont distribuées à chaque équipe (on peut utiliser seulement les cartes blanches). Chaque équipe choisit une action à effectuer parmi ces trois cartes, puis elles la réalisent chacune leur tour. Une fois que toutes les équipes ont joué leur carte, elles passent les deux cartes restantes à leurs voisins de gauche. Le déroulement est le même que précédemment. Une fois que cette carte est jouée, les équipes passent la dernière à leurs voisins de gauche qui sont obligés de la jouer.
Pour que cela dure moins longtemps, on peut choisir de ne jouer qu'une ou deux cartes « action » à chaque manche.
- 3. Actions supplémentaires sans carte :** c'est une phase qui n'est pas obligatoire, au cours de laquelle les équipes qui le souhaitent peuvent :
 - Coopérer avec une autre équipe en réalisant un échange (portion de nourriture en échange de pièces de monnaie et vice versa)
 - Coopérer avec une autre équipe en lui faisant un don de portion de nourriture ou de pièce de monnaie
 - Interagir avec la banque de développement (tenue par le maître du jeu, c'est-à-dire de préférence le moniteur)
 - Pour emprunter une pièce de monnaie (prendre alors une carte emprunt et une pièce de monnaie, qui devra être rendue à un moment du jeu. **On peut simplifier les choses par rapport au jeu de base et proposer que chaque emprunt soit au même taux et sans intérêt : si on emprunte une pièce de monnaie, on doit être capable de la rendre à un moment du jeu**)
 - Pour acheter une portion de nourriture (pour 2 pièces de monnaie)
 - Pour acheter un antidote (pour 3 pièces de monnaie)
 - Pour vendre une portion de nourriture (pour 2 pièces de monnaie)
- 4. Consommation annuelle :** A la fin de chaque année, chaque joueur doit pouvoir donner 2 portions de nourriture. Elles correspondent à ce qui a dû être consommé pendant l'année pour survivre.

L'objectif du jeu est de sortir au plus vite de la pauvreté, ce qui est symbolisé par le gain de points de développement. Pour gagner 1 point de développement (simplification par rapport au jeu de base) :

- Donner 4 pièces de monnaie OU Donner 2 portions de nourriture

REMARQUE : Certaines cartes **action** concernent des choix de conscience, de morale. Les actions **vertueuses** ne rapportent pas toujours de points. Par contre, elles sont un prétexte pour pouvoir discuter de ce sujet ensuite : demander aux enfants comment ils ont fait leur choix par rapport à ces cartes, qu'est-ce que cela leur a apporté ou non.



TOMBER MALADE :

Au cours du jeu, deux types de situation peuvent faire tomber malade :

- > Si l'on ne peut pas payer les 2 portions de nourriture pour la consommation annuelle ;
- > Si une carte du jeu (carte « événement annuel » ou carte « action ») nous fait tomber malade.

Lorsqu'une équipe tombe malade, elle doit retourner sa carte personnage sur le côté malade. Si l'équipe tombe malade une deuxième fois alors qu'elle l'est déjà, elle meurt. **La partie s'arrête immédiatement.** Par solidarité, la mort d'un villageois est un échec pour l'ensemble de la communauté.



AUTRES PROPOSITIONS DE SIMPLIFICATION PAR RAPPORT AU VRAI JEU :

- > On peut utiliser seulement le recto des cartes actions pour limiter les choix à faire (sauf pour les actions communautaires et les actions concernant la vertu) ;
- > Toutes les actions sont à effectuer tout de suite (il n'y a plus de comptage à l'année ni d'événements qui se reproduisent chaque année) et les cartes sont défaussées tout de suite. **Par exemple, si on a la carte « Vous cultivez un champ de soja », on récupère directement une portion de nourriture, et on donne une pièce de monnaie, mais on ne garde pas la carte.**



CARTES D'ÉVÉNEMENT ANNUEL À ENLEVER DU JEU : (car ne correspondent pas aux règles de simplification)

- Coup d'état
- Rachat de crédit
- Grippe aviaire
- Prime au mérite



DISCUSSION – 8-12 ANS

Ces questions sont l'occasion de parler du vécu des enfants face au jeu. L'objectif étant ensuite de faire le lien avec le vécu réel des habitants de pays en développement.

Proposition de questions :

- > Qu'avez-vous pensé du jeu ? Avez-vous passé un bon moment ?
- > Est-ce que vous avez trouvé le jeu facile/difficile ?
- > Qu'est-ce que vous avez le plus/le moins aimé dans le jeu ?

Ces questions permettront aux enfants de s'exprimer sur ces sujets : est-ce que les choix étaient faciles à faire, est-ce qu'il y a des choses qui leur ont paru injustes, est-ce qu'ils ont réussi à collaborer...

- > Connaissez-vous des actions ou des projets qui répondent à certaines des problématiques que vous avez rencontrées dans le jeu ?

Voilà différents projets soutenus par le SEL qui peuvent être présentés aux enfants :

Problématiques rencontrées dans le jeu	Projets soutenus par le SEL
Problème de manque de nourriture	<ul style="list-style-type: none"> ○ PROJETS TICKET-REPAS : ils permettent à de nombreux enfants de bénéficier d'une alimentation suffisante et équilibrée dans le cadre d'une cantine scolaire, d'un orphelinat, d'un centre de réhabilitation nutritionnelle... <p>Plus d'infos ici : https://www.selfrance.org/projets-de-developpement/ticket-repas</p>
Problème de santé et difficulté pour se soigner	<ul style="list-style-type: none"> ○ PROJETS EAU ET ASSAINISSEMENT : pour faciliter l'accès à une source d'eau potable, à des équipements sanitaires de base et de proposer des formations aux règles élémentaires d'hygiène. <p>Plus d'infos ici : https://www.selfrance.org/projets-de-developpement/eau-et-assainissement</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ PROJETS SANTÉ : pour faciliter l'accès aux soins et aux médicaments de base. <p>Plus d'infos ici : https://www.selfrance.org/projets-de-developpement/sante</p>
Problème du manque d'argent	<ul style="list-style-type: none"> ○ PROJETS AGRICULTURE : pour développer une activité agricole familiale ou communautaire, d'équiper et former les agriculteurs pour prendre soin de la terre et garantir la disponibilité de la nourriture dans les villes. <p>Plus d'infos ici : https://www.selfrance.org/projets-de-developpement/agriculture</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ PROJETS IMPULSION ÉCONOMIQUE : pour donner un coup de pouce sous forme de moyens financiers, de formations, de mise à disposition d'équipement pour aider au développement d'une activité économique. <p>Plus d'infos ici : https://www.selfrance.org/projets-de-developpement/impulsion-economique</p>



APPLICATION

Temps d'application qui peut être utilisé avec les 3-7 ans aussi mais à adapter en fonction du groupe.

Dieu demande à Ses enfants d'aider les plus pauvres. Pour appuyer cette réflexion, vous pourriez lire aux enfants un verset de la Bible qui parle des pauvres, comme :

Galates 2 v 10 :

« Ils nous ont seulement recommandé de nous souvenir des pauvres, ce que j'ai eu bien soin de faire. »

Actes 20 v 35 où le terme « faibles » est parfois traduit par « pauvres » :

« Je vous ai montré partout et toujours qu'il faut travailler ainsi pour aider les pauvres.

Souvenons-nous de ce que le Seigneur Jésus lui-même a dit :

« Il y a plus de bonheur à donner qu'à recevoir. » (Version Semeur).

Et nous, que pouvons-nous faire pour aider les plus pauvres ?



PRIER POUR EUX : c'est la chose la plus importante que nous pouvons faire.

Vous pourriez lire Jacques 5 v 16 pour montrer l'importance de la prière :

« Quand un juste prie, sa prière a une grande efficacité. » (Version Semeur).

Pour mettre cela en application sur du plus long terme, nous vous proposons de prendre un temps chaque dimanche pour prier pour un projet du SEL ou pour tout autre projet que vous auriez à cœur concernant des pays en développement. Nous vous proposons dans la suite du dossier de fabriquer avec les enfants un calendrier de prière.



RÉCOLTER DE L'ARGENT POUR EUX :

La Bible encourage les chrétiens à soutenir financièrement les plus pauvres. Un projet de soutien missionnaire peut être monté avec les enfants pour qu'ils apprennent à appliquer cela. Ils pourront bien sûr donner selon leurs moyens. Cela doit bien entendu se faire en accord avec les parents des enfants, qui doivent être informés du projet.



PROPOSER À SES PARENTS DE PARRAINER UN ENFANT :

Ça peut être l'occasion de parler du parrainage d'enfants.

Plus d'informations ici : <https://www.selfrance.org/parrainage/decouvrir-le-parrainage>



PARTICIPER À LA COURSE DES HÉROS

La Course des Héros est un événement sportif solidaire national qui regroupe chaque année plusieurs milliers de participants ! En 2020, le SEL aura des équipes à Paris le 21 juin et Lyon le 28 juin 2019.

Le défi pour chaque coureur est double :

- > Collecter un minimum de 250€ en se faisant sponsoriser par des personnes de son entourage pour soutenir un projet humanitaire des partenaires du SEL.
- > Le jour J : courir ou marcher 2, 6 ou 10 km dans un cadre convivial et détendu. Sportif ou non, chacun peut participer en fonction de son niveau !








Chaque année, plusieurs enfants rejoignent les équipes du SEL. Ils peuvent être accompagnés de leurs parents ou amis, voire faire partie d'une équipe regroupant d'autres enfants de leur église.

- > **Pour s'inscrire à Lyon pour le SEL :** [registration.alvarum.com/fr/i/event/2149/fundraising-team/143](https://www.registration.alvarum.com/fr/i/event/2149/fundraising-team/143)
- > **Pour s'inscrire à Paris pour le SEL :** [registration.alvarum.com/fr/i/event/2150/fundraising-team/143](https://www.registration.alvarum.com/fr/i/event/2150/fundraising-team/143)




On peut conclure ce moment par un temps de prière.

VOILÀ QUELQUES IDÉES DE SUJETS DE PRIÈRE :

Nous pouvons remercier Dieu pour :

-  Nos frères et sœurs en Afrique subsaharienne francophone qui s'engagent pour faire le bien au sein de leur communauté.
-  La manière dont Dieu travaille les cœurs, grâce à l'action des Églises ici et là-bas, pour nous rendre sensibles aux plus démunis.
-  Pour ces hommes, ces femmes et ces enfants, qui, grâce à l'action des partenaires du SEL, sont en meilleure santé, peuvent travailler ou aller à l'école et sortir de la pauvreté
-  Les 37 000 € récoltés lors de la Journée du SEL 2019, qui ont permis de financer des projets liés à la sécurité alimentaire comme :
-  L'appui à la culture maraîchère, au Bénin,
-  La formation d'agriculteurs aux techniques de restaurations des sols, au Burkina Faso,
-  L'équipement d'agriculteurs en outils, au Burkina Faso.

Nous pouvons prier Dieu pour :

-  Les partenaires du SEL qui ont besoin de l'aide quotidienne de Dieu pour persévérer à faire le bien et à bien le faire. Que le Seigneur renouvelle leur intelligence et leurs forces.
-  Les partenaires du SEL qui permettent l'amélioration des conditions de vie de nombreuses personnes en situation de pauvreté.
-  Les bénéficiaires des projets : qu'ils puissent, grâce à l'action des partenaires du SEL, voir de nouvelles perspectives d'avenir s'ouvrir à eux.



FABRICATION D'UN CALENDRIER DE PRIÈRES

Pour prier sur du plus long terme, nous vous proposons de fabriquer avec les enfants un calendrier du même type qu'un calendrier de l'avent (avec un emplacement pour chaque semaine où vous comptez prier sur ces sujets avec les enfants).

Au lieu d'avoir les 24 emplacements que l'on trouve dans un calendrier de l'avent, cela pourrait être 15 emplacements, un pour chaque dimanche depuis la journée du SEL jusqu'au premier week-end de juillet avant les vacances scolaires. Ce nombre peut être adapté selon vos besoins ; par exemple, enlever 3 emplacements s'il n'y a pas d'école du dimanche pendant les vacances scolaires ou ajouter des emplacements si vous voulez continuer ce projet sur du plus long terme.

Dans chaque emplacement, vous pourrez glisser un sujet de prière concernant le SEL trouvé dans la lettre de nouvelles, dans le journal du SEL ou sur le site internet. Vous pourriez également y mettre des sujets concernant d'autres projets qui vous tiennent à cœur.

IDÉES DE FABRICATION :



Avec des rouleaux de papier toilette :

<https://www.lacourdespetits.com/bricolage-en-rouleau-de-papier-toilette-calendrier-de-l-avent/>
ou <http://www.momes.net/Bricolages/Objets-a-fabriquer/Calendriers/DIY-Calendrier-de-l-avent>



Avec des pinces à linge :

<http://www.stephaniebricole.com/archives/2011/11/26/22794185.html>



VERSET

Les enfants pourraient apprendre un verset sur l'importance de la prière ou sur l'importance de donner. Nous vous proposons de choisir entre l'un des deux :

« **La prière du juste agit avec une grande force.** »

Jacques 5 v 16 (S21)

« **[...] Dieu aime celui qui donne avec joie.** »

2 Corinthiens 9 v 7 (S21)



CONSEIL POUR LA PRÉSENTATION DU VERSET :

Pour que le verset soit plus facilement mémorisé par les plus petits, nous vous proposons de l'enseigner avec des gestes :

JACQUES 5 V 16

La prière : croiser les mains pour mimer la prière ;

du juste : mettre les bras en croix ou représenter une croix avec ses deux mains (pour montrer qu'on est juste si on croit que Jésus est mort sur la croix pour nous) ;

agit avec une grande : faire un mouvement circulaire et ample avec les bras vers le haut ;

force : Taper son poing droit dans la paume de la main gauche ;

Jacques 5 verset 16 : mimer la Bible avec ses mains.

2 CORINTHIENS 9 V 7

Dieu : montrer le ciel avec le doigt ;

aime : faire un cœur avec ses mains ou mettre la main sur le cœur ;

celui qui donne : faire semblant de donner quelque chose avec sa main ;

avec joie : montrer un sourire sur son visage ;

2 Corinthiens 5 verset 16 : mimer la Bible avec ses mains.



EXEMPLE DE DÉROULEMENT POUR L'APPRENTISSAGE DU VERSET.

EN BLEU : les phases de répétition (en faisant répéter la référence biblique aussi pour que les enfants puissent retrouver le verset dans la Bible)

EN NOIR : les explications données

JACQUES 5 V 16

Lire le verset dans la Bible (pour que les enfants comprennent bien que cela vient de Dieu), puis le répéter une fois avec les gestes (chaque répétition sera par la suite réalisée avec les gestes).

"Jacques 5 v 16" : qu'est-ce que cela veut dire ? C'est "l'adresse" du verset dans la Bible, pour qu'on puisse le retrouver ensuite !

Répétition tous ensemble

"La prière" : Qu'est-ce que ça veut dire, « prier » ? La prière, c'est parler à Dieu. On lui parle avec respect (c'est le Roi des rois !) et intimité (pour ceux qui sont sauvés par Dieu).

Répétition du verset en chuchotant

"du juste" : Qu'est-ce que ça veut dire, « juste » ? C'est quand on ne fait pas de mal. Est-ce que c'est notre cas ? Non ! La Bible nous dit que personne n'est juste. Mais nous croyons que Jésus est mort pour nous sur la croix, alors Dieu nous voit justes ! **« La prière du juste »** : cela veut dire **« quand quelqu'un qui a été sauvé par Dieu prie »**. C'est pour ça que je représente une croix quand je parle de « juste » dans le verset.

Demander à un enfant de choisir un mot du verset puis répéter le verset en chuchotant seulement le mot choisi.

"agit avec une grande force" : qu'est-ce que cela veut dire ? Cela veut dire que ça marche très bien, que c'est très efficace, que c'est très puissant ! Ce verset veut dire que quand quelqu'un qui a été sauvé par Dieu prie, Dieu écoute sa prière. Même si tout paraît impossible, Dieu écoute nos prières et les réalise ! Si tu as déjà été sauvé par Jésus, alors sache que lorsque tu pries, ta prière a une grande force, elle est puissante grâce à Dieu qui l'écoute !

Demander ensuite à un autre enfant de choisir un autre mot, et répéter le verset en chuchotant les deux mots choisis. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le verset soit chuchoté.

Est-ce que Dieu réalise toutes nos prières ? Non, pas toujours. Car il sait bien ce qui est bon pour nous, et parfois, nous demandons des choses qui ne sont pas forcément bonnes pour nous.

Répéter ensemble le verset.

2 CORINTHIENS 9 V 7

"2 Corinthiens 9 v 7" : qu'est-ce que cela veut dire ? C'est "l'adresse" du verset dans la Bible, pour qu'on puisse le retrouver ensuite !

Répétition tous ensemble

"Dieu" : Qui est Dieu ? C'est celui qui a tout créé, et qui nous a créés.

Répétition du verset en chuchotant

Qu'est-ce que Dieu aime ?

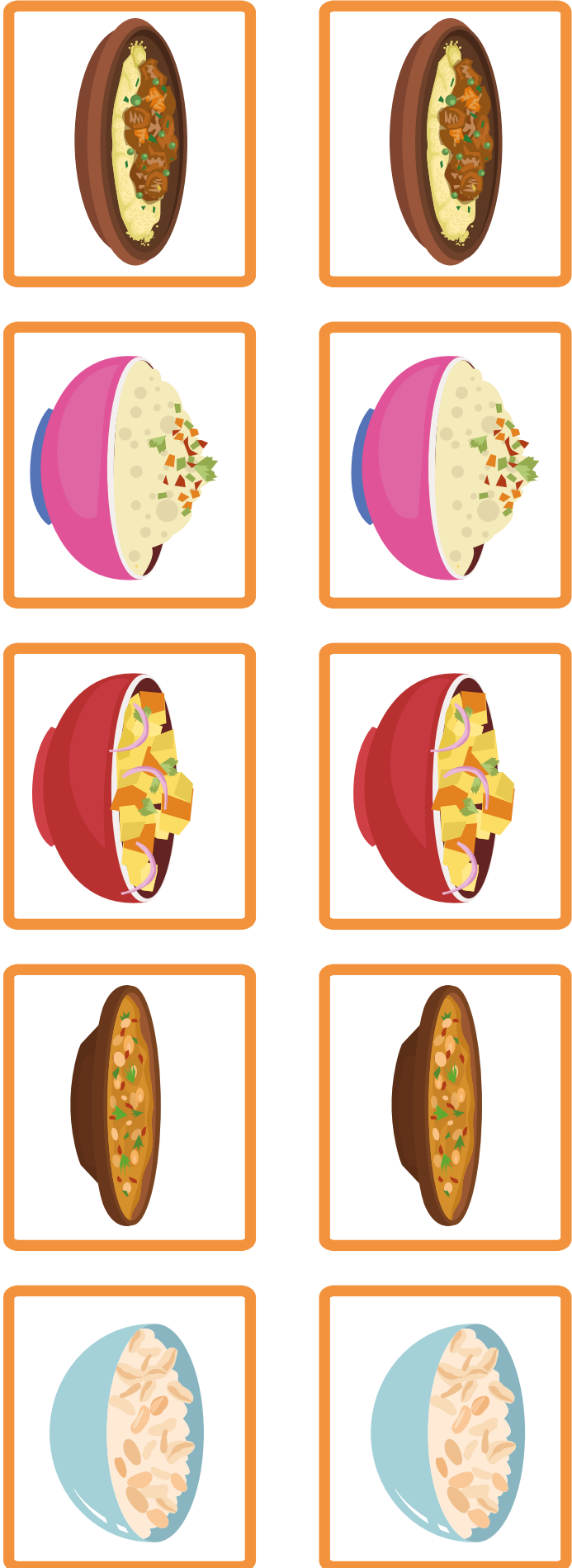
- Celui qui donne avec joie. Celui qui a écrit le verset parle à des gens qui ont déjà été sauvés par Jésus. Il leur demande de donner de l'argent à des personnes qui n'en ont pas assez. Mais de quelle façon Dieu aime que les gens donnent ?
- Avec joie ! Cela veut dire que Dieu aime que l'on donne de l'argent aux plus pauvres, mais il veut qu'on le fasse en étant heureux, que ça nous fasse plaisir de le faire. Il ne veut pas qu'on se sente obligé ou qu'on soit triste de donner !

Demander à un enfant de choisir un mot du verset puis répéter le verset en chuchotant seulement le mot choisi. Demander ensuite à un autre enfant de choisir un autre mot, et répéter le verset en chuchotant les deux mots choisis. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le verset soit chuchoté.

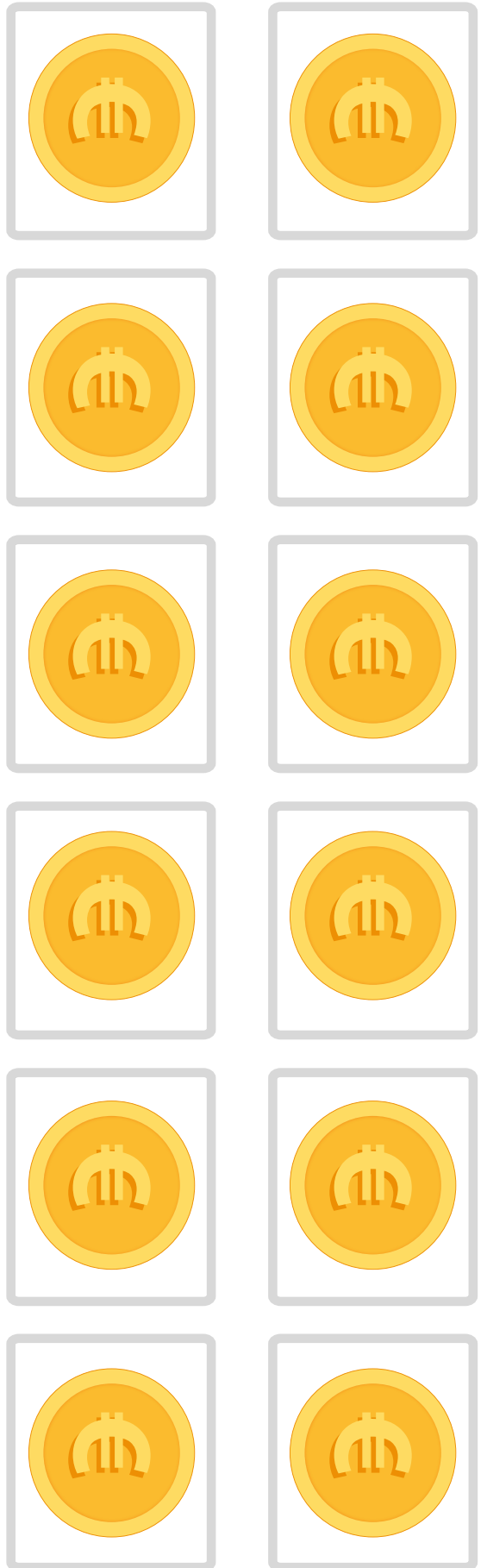
Si tu as déjà été sauvé par Jésus, alors tu peux donner de l'argent aux plus pauvres si tu en as envie et si tu es heureux de le faire !

Répéter ensemble le verset.

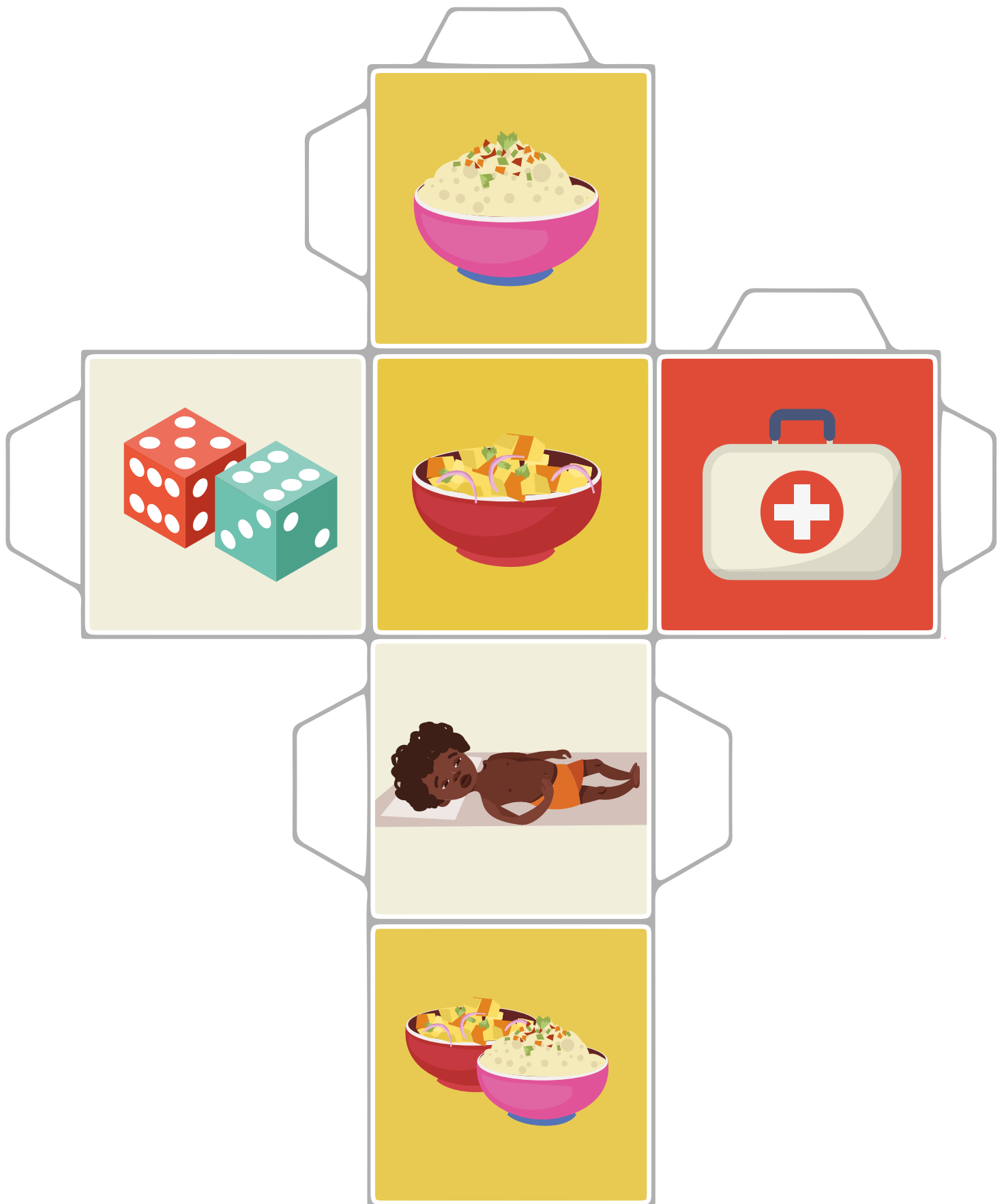




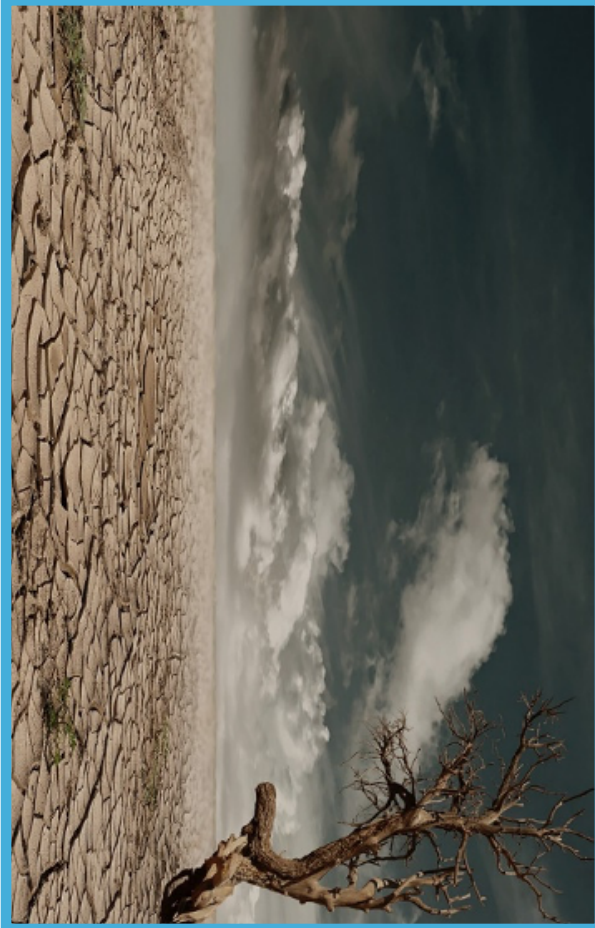
Étiquettes nourriture : pour l'adaptation pour les 3-7 ans



Étiquettes pièces : pour l'adaptation pour les 8-12 ans







Suite des photos en page suivante

