



**UN ENFANT
UN DIEU
UN ESPOIR**



**NIVEAU 1:
MANUEL DE FORMATION DE BASE**

TABLE DES MATIÈRES

LES BASES	2
LA STRUCTURE	3
LES POSITIONS	4
TEMPS POUR S'AMUSER	5-6
TEMPS DE LOUANGE	7-8
TEMPS DE REPOS	9-10
TEMPS DE LA LEÇON- LES BASES DE LA LEÇON	11-12
EXEMPLE DE LEÇON	13-17
CONSEILS PÉDAGOGIQUES IMPORTANTS	18
LEÇON D'INTRODUCTION	19
LEÇON BIBLIQUE	20
HISTOIRE	21
DÉCISION & PRIÈRE	22
TEMPS DE JEU	23-24
CONGÉ	25

LES BASES

Ce manuel de formation de base du Club d'espoir est conçu pour vous fournir les connaissances générales sur la manière de mener un programme d'évangélisation réussi pour les enfants - ce sont les programmes amusants et passionnants du Club d'espoir! Créer un Club d'espoir dans votre ville ou village est probablement beaucoup plus facile que vous ne le pensez! Si vous avez la motivation et la passion pour atteindre les enfants de votre communauté avec l'Évangile de Jésus-Christ et que vous avez ce manuel de formation en main, alors vous êtes au bon endroit!

Commençons!

CE DONT VOUS AUREZ BESOIN

- Un sifflet
- Un kit de démarrage avec les affiches ("Règles", "Points de l'Évangile", 4 signes "Temps de jeu")
- La leçon avec les affiches et/ou accessoires illustrés qui l'accompagnent
- Accessoires de jeu
- Des bâches, des chaises pour que les enfants puissent s'asseoir

***Facultatif:**

- Petits bonbons, friandises comme prix
- Système de sonorisation

Conseils utiles:

- *Recherchez une zone très peuplée à l'extérieur où il y a beaucoup de place pour le programme.*
- *Commencez à établir des relations dans la communauté et à promouvoir le lancement de votre programme Club d'espoir.*

LA STRUCTURE

ORDRE DE SERVICE

1. LE TEMPS POUR S'AMUSER

1. Jeux et annonces
2. Compte à rebours
3. Bienvenue
4. Règles

2. TEMPS DE LOUANGE

1. Prière
2. Louange
3. Les points de l'Évangile
4. Le verset à mémoriser

3. TEMPS DE REPOS

4. TEMPS DE LA LEÇON

1. Introduction de la leçon
2. Leçon biblique
3. Histoire
4. Décision et prière

5. TEMPS DE JEU

6. CONGÉ

LES POSITIONS

Pour gérer un Club d'espoir, 3 positions clés sont nécessaires et tous travaillent ensemble en équipe.

POSITION A - ACTION SUR SCÈNE

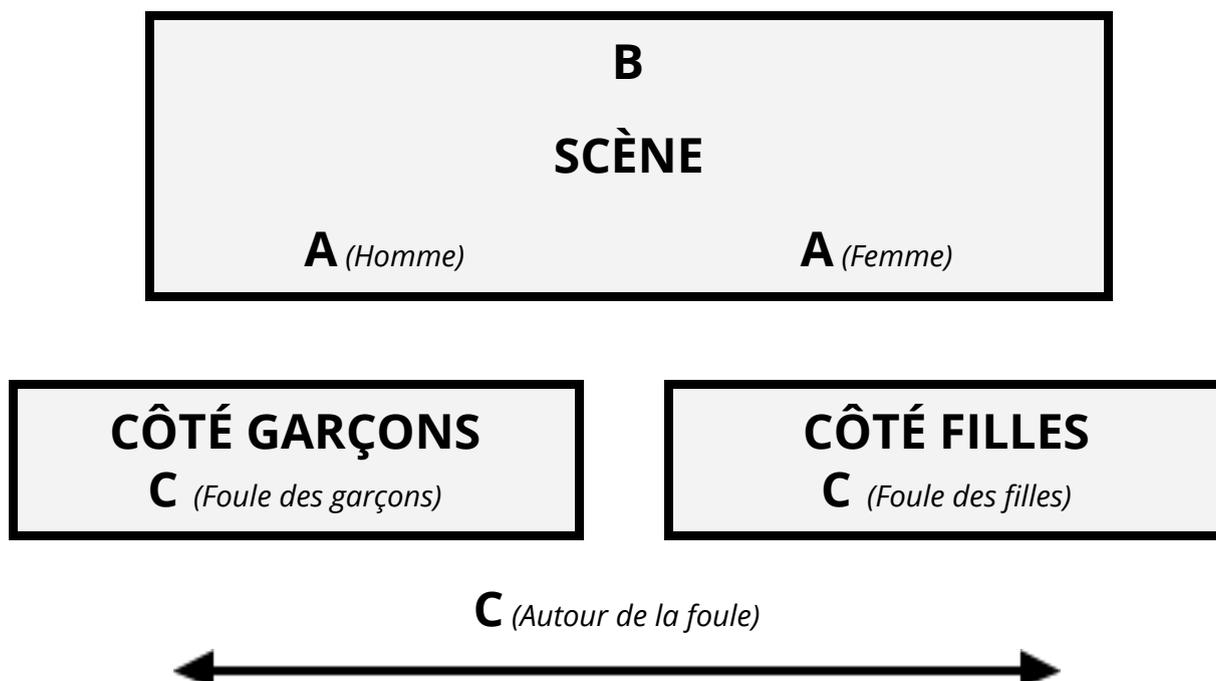
- La position A dirige le programme depuis le devant de la scène.
 - *Remarque: pendant le programme du Club d'espoir, le nombre de personnes ayant la position A changera - parfois il s'agit d'une personne, parfois de deux personnes.*

POSITION B - AIDE DE FOND

- La position B est la (les) personne(s) qui aide(nt) la position A à exécuter le programme. *(c.-à-d. tenir les affiches)*

POSITION C - CONTRÔLE DES FOULES

- La position C est celle des personnes qui aident à gérer les enfants dans la foule. Pendant toute la durée du programme, leur responsabilité est d'inviter continuellement de nouvelles personnes, d'encourager de chaque côté et de gérer les enfants assis sur les bâches.



TEMPS D'AMUSEMENT

- **2 personnes dans le rôle ou position A.**
- Les deux personnes dans la position A doivent travailler en équipe - une personne à la fois doit parler ; elles doivent s'écouter l'une et l'autre et promouvoir une concurrence positive entre les deux parties.
- Il ne doit pas y avoir de "temps mort" entre chaque étape du programme. L'essentiel est que les enfants s'amuse ; le temps mort ralentit l'élan passionnant que vous voulez créer.

ÉTAPE 1 - JEUX ET ANNONCES

POSITION A:

- Ensemble, les personnes dans la position A mènent la foule dans 3 ou 4 jeux bruyants et amusants qui attirent les enfants et les parents au programme.

Suggestions simples pour les jeux:

- *"Allez, allez, allez, arrêtez!"*
- *Espionnage oculaire*
- *Tag*
- *Courses*

ÉTAPE 2 - LE COMPTE À REBOURS

(Enfants assis)

POSITION A:

- Ensemble, les personnes dans la position A mènent la foule dans un compte à rebours amusant de 10-0.
- À "zéro", une personne donne le coup de sifflet et demande aux enfants de s'asseoir.

ÉTAPE 3 - BIENVENUE

(Enfants assis)

POSITION A:

- Ensemble, les personnes dans la position A accueillent tout le monde au programme du Club d'espoir.

ÉTAPE 4 - RÈGLES

(Enfants assis)

POSITION B:

- La personne dans la position B se tient au centre de la scène et tient l'affiche des règles à la vue de tous.

POSITION A:

- Ensemble, les personnes dans la position A expliquent à tour de rôle les 3 règles :
 1. *Nous allons nous amuser.*
 2. *Restez à votre place.*
 3. *Le coup de sifflet signifie "silence!".*
- Une personne dans la position A applique la règle 3 en comptant lentement "1, 2, 3..." et en donnant le coup de sifflet.

**Remarque: lorsque le coup de sifflet est donné, c'est un moment sérieux ; ce n'est pas un moment de divertissement et de jeu.*

TEMPS DE LOUANGE

- **2 personnes dans la position A.**
- Les deux personnes dans la position A travaillent en équipe - une personne à la fois doit parler ; elles doivent s'écouter l'une et l'autre et promouvoir une concurrence positive entre les deux parties. L'essentiel est d'apprendre aux enfants que louer Dieu peut être vraiment amusant.

ÉTAPE 1 - LA PRIÈRE

(Enfants assis)

POSITION A:

- Une personne dans la position A dirige tous les enfants dans une prière simple et facile à répéter.

ÉTAPE 2 - LA LOUANGE

(Enfants debout)

POSITION A:

- Les personnes dans la position A demandent aux enfants de se lever en les guidant dans le chant de louange (2 à 4) avec des actions amusantes.

ÉTAPE 3 - LES POINTS DE L'ÉVANGILE

(Enfants debout)

POSITION B:

- La personne dans la position B se tient au centre de la scène avec l'affiche Les points de l'Évangile à la vue de tous.

POSITION A:

- Ensemble, les personnes dans la position A expliquent "l'Évangile" de manière amusante et interactive :
 1. *Dieu m'aime*
 2. *J'ai péché*
 3. *Jésus m'a pardonné*
 4. *Je dois décider de vivre pour Dieu*

ÉTAPE 4 - LE VERSET À MÉMORISER

(Enfants debout)

POSITION B:

- La personne dans la position B se tient au centre de la scène en tenant l'affiche du Verset à mémoriser à la vue de tous.

POSITION A:

- Ensemble, les personnes dans la position A expliquent le verset à mémoriser et demandent aux enfants de le répéter avec eux de manière amusante.

**Remarque: le verset à mémoriser doit être interactif ; essayez d'ajouter différentes façons de se souvenir du verset chaque semaine. (c'est-à-dire le répéter super vite, le chanter comme une chanson, comme une danse, etc.)*

TEMPS DE REPOS

- **1 personne dans la position A.**
- Le temps de repos est la transition entre le temps de divertissement et le temps de louange. Il ne doit pas y avoir de "temps mort" lors du passage à la période de silence.

Pendant la période de repos et de la leçon, la **position C continuera à surveiller la foule et à rappeler aux enfants de rester silencieux. Ils surveilleront également tout problème de comportement potentiel et interviendront pour aider si nécessaire.*

ÉTAPE 1 - LA TRANSITION (Enfants assis)

POSITION A:

- La personne dans la position A demande aux enfants de s'asseoir et d'écouter toute la leçon afin d'avoir la possibilité de jouer à l'un des 4 jeux pendant le temps de jeu à la fin.

ÉTAPE 2 - EXPLIQUER LES SIGNES DU TEMPS DE JEU

POSITION B:

- 2 personnes dans la position B de chaque côté de la scène pour tenir les signes du temps de jeu à la vue de tous.

**Remarque: les signes du temps de jeu doivent rester visibles pendant toute la leçon pour que les enfants les voient comme un rappel à se taire et à écouter. Il est très important de suivre ce qui est dit ; si un enfant parle/apparaît pendant la leçon, il faut lui enlever un signe du temps de jeu.*

POSITION A:

- La personne dans la position A explique aux enfants que les 4 signes "Temps de jeu" représentent les 4 jeux qui seront joués à la fin de la leçon. Cependant, pour chaque enfant qui parle ou se lève de la bêche pendant la leçon, un signe du temps de jeu sera enlevé et un jeu de moins sera joué à la fin. Si les quatre signes du temps de jeu sont enlevés, aucun jeu ne sera joué.

ÉTAPE 3 - DONNER LE COUP DE SIFFLET

POSITION A:

- La personne dans la position A observe attentivement les enfants alors qu'ils se préparent à se taire pour la leçon. Ils comptent ensuite lentement "1, 2, 3..." et sifflent pour marquer le début de la leçon.

**Remarque : si un signe de jeu doit être enlevé, l'enseignant dans la position A doit interrompre la leçon pour expliquer aux enfants qu'un signe de jeu est enlevé au nom d'une personne qui parle ou se lève. En outre, seul l'enseignant dans la position A peut enlever un signe "Temps de jeu" pendant la leçon.*

LA LEÇON - LES BASES DE LA LEÇON

Des leçons écrites ainsi qu'un pdf de toutes les illustrations des leçons, sont fournies à chaque Club d'espoir chaque semaine. Tous les programmes des Clubs d'espoir sont rédigés dans le même style et au même format, et contiennent les éléments de base suivants:

MESSAGE PRINCIPAL

- Le "Message Principal" est le sujet principal qui est enseigné chaque semaine ; il s'agit d'une déclaration simple et facile à mémoriser pour les enfants.

LES PARTIES DE LA LEÇON

La leçon est constituée de 4 parties:

1. L' introduction:

- Introduit et illustre le message principal.
- Inclut le verset à mémoriser.

2. Leçon biblique:

- Présente un personnage de la Bible qui se rapporte au Message Principal - *nous voulons apprendre quelque chose de bon de leur vie et de leurs choix, ou nous voulons apprendre de leurs erreurs.*

3. Histoire:

- C'est une histoire en images avec un ou plusieurs personnages qui résumet et renforcent le Message Principal.

4. Décision et prière

- Le Décision est l'application pratique et vitale que les enfants peuvent faire pour eux-mêmes en ce qui concerne la leçon qu'ils viennent d'apprendre. Une courte et simple prière de clôture clôt le temps de la leçon.

**La leçon est conçue pour être enseignée par 3 professeurs différents : 1 pour l'introduction de la leçon, 1 pour la leçon biblique et un 3ème professeur pour enseigner l'histoire et clôturer la leçon avec la Décision et la prière.*

'TOUT COMME' PRINCIPE ET ILLUSTRATION

- Chaque partie de la leçon est écrite autour de ce principe clé : une illustration, qu'il s'agisse d'un objet quotidien, d'un sketch ou d'une histoire fictive, fonctionnera "tout comme" le principe spirituel ou le "Message Principal" qui est enseigné aux enfants.

EXEMPLES

- Il est important que chaque partie de la leçon soit en rapport avec les enfants d'une manière qui leur soit compréhensible. Il ne sert à rien d'enseigner aux enfants quelque chose de trop compliqué, ils doivent pouvoir s'y référer et l'appliquer à leur vie quotidienne.

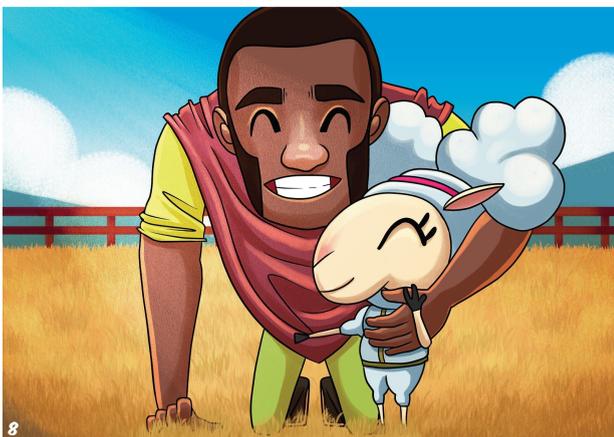
DIEU NE CESSERA JAMAIS DE VOUS AIMER

Message Principal: Dieu ne cessera jamais de vous aimer

Verset à mémoriser: l'Éternel nous est apparu et a dit "**Je vous ai aimés d'un amour éternel** ; je vous ai attirés avec une bonté sans faille. - Jérémie 31:3 (NIV)

Leçon biblique avec référence: Le Fils Prodigue - Luc 15:11-32

Histoire: Le Berger et ses brebis



Enseignement

L'amour immense et inconditionnel que Dieu nous porte peut être assez difficile à comprendre. Notre compréhension de l'amour est basée sur un point de vue humain et sur nos expériences avec d'autres personnes. L'amour des gens peut changer et, malheureusement, il peut aussi s'arrêter. La Bible nous promet cependant que l'amour de Dieu est éternel. Que son amour pour nous continuera indéfiniment et ne cessera jamais. Il s'agit d'une vérité fondamentale incroyablement importante que tout le monde, notamment les enfants, doit connaître et expérimenter dans sa vie.

Matériel :

Introduction : Illustration d'un pneu de voiture (objet suggéré : pneu de voiture)

Leçon biblique : Habit pour le père, habit pour le fils, quelques pièces/billets

Histoire : Images

Introduction

Matériel : Illustration d'un pneu de voiture (objet suggéré : pneu de voiture).

Ce qui est intéressant dans un cercle est qu'il n'a ni début ni fin. Prenons par exemple ce pneu de voiture. *(Montrez l'illustration // tracez un pneu de voiture dans un cercle avec le doigt)* C'est un cercle parfait et vous pouvez en faire le tour avec votre doigt sans trouver un point de départ ou un point d'arrêt - il continue littéralement de tourner encore et encore ; il ne s'arrêtera jamais.



(Montrer l'illustration // tracer un pneu de voiture dans un cercle avec le doigt) Ce pneu de voiture est un cercle parfait qui **ne s'arrêtera jamais** à l'instar de l'**amour de Dieu** pour nous. L'**amour de Dieu** ne connaît ni de début ni de fin. Dieu vous a créés et vous êtes précieux pour Lui. Vous êtes spéciaux et importants pour Lui et, tout comme un cercle, *(Montrez l'illustration // tracez un pneu de voiture dans un cercle avec le doigt)* l'**amour de Dieu** pour vous continuera encore et encore. **Dieu ne cessera jamais de vous aimer.**

Regardez ce que le verset à mémoriser d'aujourd'hui dit :
" **D'un amour éternel, je t'aime...**" - Jérémie 31:3

L'**amour de Dieu** est éternel, ce qui signifie qu'il durera toujours et **ne cessera jamais**. **Dieu ne cessera jamais de vous aimer**, mais cela est parfois pour nous difficile à croire et parfois l'**amour de Dieu** est difficile à comprendre pour nous. Cela peut vous paraître difficile à comprendre, car cela semble trop beau pour être vrai ou peut-être à cause de choses que vous avez déjà vécues dans votre vie.

Exemples :

- Peut-être qu'un membre de votre famille vous a quitté ; vous pensiez qu'il **vous aimait**, mais il est parti et a emporté son **amour** avec lui. Vous avez l'impression que son **amour** pour vous **a cessé** et vous pensez qu'il en est de même pour l'**amour de Dieu**, mais **Dieu ne cessera jamais de vous aimer**.
- Il est possible qu'un ami proche ait dit qu'il **vous aimait** et que vous seriez des amis pour toujours, mais vous l'avez mis en colère et maintenant il ne vous parlera plus. Vous avez l'impression que son **amour** pour vous **a cessé** et vous pensez qu'il en est de même pour l'**amour de Dieu**, mais **Dieu ne cessera jamais de vous aimer**.

(Montrer l'illustration // tracer un pneu de voiture dans un cercle avec le doigt) C'est comme avec ce pneu de voiture, il continue encore et encore, **il ne s'arrêtera jamais**. L'**amour de Dieu** est pareil, **son amour** pour vous **n'arrêtera jamais**. **Dieu ne cessera jamais de vous aimer**.

Leçon biblique

Le fils prodigue - Luc 15:11-32

Matériel : Habit pour le père, habit pour le fils, quelques pièces/billets.

Lorsque Jésus vint sur terre il y a plus de 2 000 ans, il enseignait souvent aux gens en leur racontant des histoires. L'une des histoires racontées par Jésus était celle d'un père très riche qui avait deux fils qu'il **aimait**. (*Le père et le fils entrent ensemble sur la scène, le fils en tendant la main comme s'il demandait de l'argent*) Un jour, le plus jeune des 2 fils alla voir son père pour lui demander sa part d'héritage. Cet argent devait lui être donné après la mort de son père, mais il le voulait tout de suite. Le père accepta de le lui donner.

(Le père quitte la scène. Le fils feint de faire la fête et de s'amuser) Le fils quitta la maison pour aller dans un pays lointain. Il dépensa tout son argent en menant une vie dissolue et en faisant de mauvaises choses. Il gaspilla son argent et n'eut plus rien ; il était dans un très mauvais lieu. C'était si terrible que le seul travail qu'il put trouver fut de nourrir les cochons et même la nourriture des cochons lui semblait bonne. (Le fils a l'air triste et affamé, il se tient l'estomac et tombe à genoux) Il savait qu'il avait tout gâché et commis une énorme erreur. Il retrouva la raison et se dit...

Le fils prodigue dit : " Pourquoi suis-je ici affamé alors que je peux retourner chez mon père ? Même ses serviteurs sont bien nourris et soignés ! Je ne pense pas qu'il me reprendra en tant que fils, mais peut-être comme humble serviteur. "

(Le fils se lève. Le père entre sur la scène, voit son fils et l'étreint d'une accolade) Il revint donc dans la maison de son père. Alors que le fils approchait de chez lui, il vit son père au loin. Son père le cherchait ! Le père attendait que son fils revienne à la maison ! Le père courut vers lui, l'entoura de ses bras et l'étreignit avec **amour**.

Stop ! (*L'enseignant se rapproche et pointe directement vers les acteurs*) Voyez-vous cela ? Le père **aimait** son fils bien qu'il ait commis tant d'erreurs et fait beaucoup de mauvaises choses. Le père n'a pas repoussé son fils et refusé de lui pardonner. Le père ne détestait pas son fils pour ce qu'il avait fait. Au contraire, le père a étreint son fils et l'a accueilli à la maison parce qu'il **l'aimait**. Peu importe ce que son fils avait fait, le père **n'a jamais cessé d'aimer son fils** et cela est aussi ainsi dans votre vie. **Dieu ne cessera jamais de vous aimer.**

Exemples :

- Vous avez peut-être commis de mauvaises choses et tout gâché et vous pensez que c'est trop pour que Dieu **vous aime** encore. Ce n'est pas vrai. **L'amour de Dieu est éternel.**
- Vous avez peut-être maudit des gens et les avez mal traités, mais le pardon de Dieu est là et **Il ne cessera jamais de vous aimer.**

Quoi qu'il en soit, **Dieu ne cessera jamais de vous aimer.** Tout comme le père **n'a jamais cessé d'aimer** son fils. Il l'a pris dans ses bras et a célébré le retour de son fils à la maison. C'est comme cela avec Dieu. **Dieu ne cessera jamais de vous aimer.**

Histoire

Le berger et ses moutons

1ère image : À Massai Mara, Kenya, vivait un gentil berger qui avait un grand troupeau de moutons. Le berger aimait beaucoup ses moutons. Chaque jour, il les soignait et les peignait pour enlever les nœuds dans leur laine épaisse. Un jour, au début du printemps, ce fut une journée exceptionnellement excitante pour tous, car une petite agnelle venait de naître ! Le berger la souleva avec précaution et la tint dans ses bras aimants. *“ Nous allons t'appeler Wapenzi...ma petite bien-aimée, ”* dit-il.



2ème image : Wapenzi était de loin l'agnelle la plus pelucheuse de tout le troupeau. Au fur et à mesure qu'elle grandissait, sa laine s'enchevêtrait en mille et une boucles rebelles aussi difficiles à apprivoiser tout que sa personnalité. Malgré sa personnalité sauvage, Wapenzi s'entendait avec tout le monde...tout le monde sauf le mouton Shelly. *“ Tu serais beaucoup plus belle si tu étais CHAUVE ! Haha!”* Il y avait toujours l'une ou l'autre quelconque, mais elle et Shelly n'arrivaient jamais à s'entendre.



3ème image : Un jour, alors qu'ils étaient tous à la mangeoire, Wapenzi sentit un coup de pied violent dans son flanc. *“ Aïe ! ”*, dit-elle en regardant autour d'elle pour voir qui l'avait frappée. Son regard se posa sur Shelly...le seul mouton de tout le troupeau à la rendre vraiment chèvre. *“ Oh c'est TOI ! ”*, dit Wapenzi, en plissant les yeux, *“ j'aurais dû le savoir. ”* *“ Et alors, que vas-tu faire ? ”*, railla Shelly en tirant la langue et en faisant une grimace. Wapenzi se mit aussitôt en rage. Elle se jeta sur Shelly et des touffes de laine commencèrent à voler partout !



4ème image : *“ Arrêtez cette folie ! ”*, cria finalement l'un des moutons plus âgés. Tout le troupeau entoura Wapenzi, totalement horrifié par ce dont ils venaient d'être témoins. Reprenant ses esprits, Wapenzi recula et s'exclama. *“ Oh non ! Qu'ai-je fait ? ! ”* Shelly gisait au sol juste en face d'elle ; il saignait et gémissait de douleur. Personne n'eut besoin de lui dire quelque chose. Wapenzi savait qu'elle avait commis une énorme erreur. *“ Je dois sortir d'ici ”*, cria-t-elle en se frayant un chemin à travers le troupeau, *“ le berger ne me pardonnera jamais ! ”*



5ème image : Wapenzi courut aussi vite qu'elle le put ; loin de Shelly, loin des moutons et loin du berger. Un orage était en train de s'abattre, assombrissant le ciel avec des nuages gris et déversant d'énormes gouttes sur elle alors qu'elle fuyait. *“ Je ne pourrai jamais retourner chez le berger ”*, sanglota-t-elle, *“ pas après ce que j'ai fait. Et regardez-moi maintenant. ”* Elle était complètement trempée et couverte de boue. *“ Il ne m'aimera jamais après cela.” ”* Complètement épuisée, elle se roula en boule et s'endormit.



6ème image : VROOOOM ! Le bruit d'un moteur de camion grondant sur la route tira Wapenzi de son sommeil. *“ Arrêtez tout ce vacarme, je veux juste dormir ”*, gémit-elle. Il était encore tôt le matin, juste avant l'aube. Sa tête lui faisait très mal, presque autant que son cœur. Juste au moment où elle pensait que le camion l'avait dépassée, elle l'entendit faire une embardée et s'arrêter brusquement. URRRRCH ! Puis elle entendit une voix familière appeler son nom. *“ Wapenzi ! ”*



7ème image : Wapenzi sentit immédiatement son cœur s'affoler. Elle reconnaissait cette voix...c'était la voix du berger. Elle n'avait nulle part où se cacher et avant qu'elle réalise, il était là juste en face d'elle. " *Je t'ai cherchée toute la nuit* ", dit-il. Wapenzi ne pouvait se résoudre à le regarder dans les yeux. " *Je suis vraiment désolée pour ce que j'ai fait* ", dit-elle d'un air penaud, " *je sais que tu ne pourras plus m'aimer après cela. J'ai vraiment tout gâché.* " Le berger recula d'un pas, s'agenouilla et souleva son menton. " *Wapenzi* ", dit-il avec gentillesse et compassion dans la voix, " *quoi qu'il arrive, je ne cesserai jamais de t'aimer.* "



Point de prédication

Le berger a dit que quoi qu'il arrive il **ne cesserait jamais d'aimer** Wapenzi. Dieu est ainsi avec chacun de nous. Dieu est ainsi avec vous, **Dieu ne cessera jamais de vous aimer**.



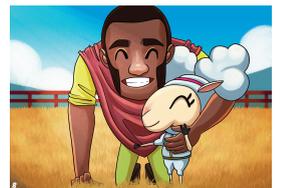
Le verset à mémoriser d'aujourd'hui dit ce qui suit :
" **D'un amour éternel, je t'aime...** " - Jérémie 31:3

Exemples :

- Peut-être pensez-vous être 'trop mauvais' pour que Dieu **vous aime** encore. Ce n'est pas vrai. **Dieu ne cessera jamais de vous aimer.**
- Vous avez peut-être fait de mauvaises choses dont vous êtes gênés et honteux et vous pensez que Dieu ne peut pas **vous aimer** après cela. Mais **Dieu ne cessera jamais de vous aimer.**

Tout comme **Dieu ne cessera jamais de vous aimer**, le berger a dit à Wapenzi qu'il **ne cesserait jamais de l'aimer**.

8ème image : Tout comme lorsqu'elle était une petite agnelle, le berger a pris Wapenzi dans ses grands bras puissants. " *Wapenzi, je t'aimerai toujours* ", l'a-t-il rassurée. Les brillants rayons de soleil matinal commençaient tout juste à poindre à l'horizon, marquant le début d'une nouvelle journée et d'un nouvel espoir dans le cœur de Wapenzi. " *Maintenant rentrons à la maison, faisons table rase* ", dit-il, " *je crois que des excuses à Shelly sont aussi de mise.* " Wapenzi ferma les yeux, tout en s'abandonnant à l'amour du berger et à son étreinte chaleureuse.



Décision

Peu importe qui vous êtes, ce que vous avez fait, d'où vous venez ou quoi que ce soit, **Dieu ne cessera jamais de vous aimer. Son amour pour vous ne cessera jamais.** Cependant, la chose la plus importante n'est pas d'avoir connaissance de l'**amour de Dieu**, mais de recevoir **son amour** dans votre cœur personnellement. Si vous voulez accepter l'**amour** de Dieu inconditionnellement dans votre cœur, alors nous pouvons prier ensemble.



Prière finale

Merci mon Dieu, du fait que **tu ne cesseras jamais de m'aimer**. J'ai besoin de ton amour et je veux **ton amour** dans ma vie. Je t'aime aussi. Au nom de Jésus, amen.



CONSEILS PÉDAGOGIQUES IMPORTANTS

Conseils utiles pour la communication:

- La manière d'enseigner est tout aussi importante que ce que vous enseignez.
- Le contact visuel est très important - regardez les enfants pendant que vous enseignez.
- Faites des mouvements ciblés - les allers et retours sont distrayants.
- Projetez votre voix!
- Ne parlez pas trop vite - faites une pause entre les phrases.
- Croyez en ce que vous dites!

CONSEILS D'ENSEIGNEMENT : INTRODUCTION À LA LEÇON

- Les remarques en italique vous aideront à comprendre comment mieux utiliser l'illustration et/ou l'objet tout au long de votre enseignement.
- Attirez toujours l'attention sur l'illustration et/ou les objets que vous utilisez. Utilisez tout votre corps pour enseigner - tendez tout votre bras et votre main pour pointer vers l'illustration.

CONSEILS D'ENSEIGNEMENT : COURS BIBLIQUE

- Au "Moment de stop", restez près des acteurs comme si vous étiez en plein milieu de l'action avec eux. N'ayez pas peur de mettre votre main sur leur épaule lorsque vous faites référence à eux pendant l'enseignement.

CONSEILS D'ENSEIGNEMENT : HISTOIRE

- Ne mémorisez pas l'histoire et racontez-la comme si vous lisiez un livre. Donnez vie à l'histoire en la faisant vôtre!
- Soyez créatifs ! Utilisez votre corps pour mettre en scène l'histoire au fur et à mesure que vous la racontez. Incorporez des sons d'action amusants et des voix de personnages également.

INTRODUCTION À LA LEÇON

ÉTAPE 1 - LIRE LA PAGE DE PRÉSENTATION DES LEÇONS

- Mémorisez le Message Principal afin de pouvoir le répéter mot pour mot.

ÉTAPE 2 - LIRE L'INTRODUCTION DE LA LEÇON

- Lisez la page d'introduction de la leçon 3 fois.

ÉTAPE 3 - COMPRENDRE L'ILLUSTRATION DU "TOUT COMME"

- En tant qu'enseignant, vous devez comprendre l'illustration et le principe "tout comme" par rapport au "Message Principal".
- Faites également attention aux remarques en italique - elles servent d'indicateur de la façon dont vous devez interagir avec l'illustration.

ÉTAPE 4 - AJOUTER DES EXEMPLES

- Vous pouvez ajouter vos propres exemples, qui intéresseraient vos propres enfants. N'oubliez pas, cependant, qu'ils doivent toujours se rapporter directement au Message Principal.

ÉTAPE 5 - PRATIQUER VOTRE ENSEIGNEMENT À VOIX HAUTE

- Les grands professeurs ne se contentent pas de lire ou de mémoriser leurs plans de cours, ils prennent le temps de pratiquer tout leur enseignement à voix haute au moins 3 fois. N'oubliez pas d'indiquer comment vous utiliserez physiquement votre illustration.

LEÇON BIBLIQUE

ÉTAPE 1 - LIRE LA PAGE DE PRÉSENTATION DES LEÇONS

- Mémorisez le Message Principal afin de pouvoir le répéter mot pour mot.

ÉTAPE 2 - LIRE LA LEÇON BIBLIQUE

- Lisez la page entière de la leçon biblique 3 fois.

ÉTAPE 3 - COMPRENDRE LE MOMENT DE STOP "TOUT COMME"

- Chaque leçon biblique est conçue avec un moment de stop "*tout comme*" - c'est le moment de la leçon biblique où vous arrêtez le sketch et passez de la narration des événements bibliques à l'affirmation "*Tout comme avec ce personnage de la Bible... c'est comme ça dans votre vie aussi...*".

ÉTAPE 4 - AJOUTER DES EXEMPLES

- Vous pouvez ajouter vos propres exemples, qui intéresseraient vos propres enfants. N'oubliez pas, cependant, qu'ils doivent toujours se rapporter directement au Message Principal.

ÉTAPE 5 - PRATIQUER VOTRE ENSEIGNEMENT À VOIX HAUTE

- Les grands professeurs ne se contentent pas de lire ou de mémoriser leurs plans de cours, ils prennent le temps de pratiquer tout leur enseignement à voix haute au moins 3 fois. N'oubliez pas d'indiquer comment vous utiliserez physiquement votre illustration.

**Remarque : il est également très important de pratiquer le sketch avec vos acteurs!*

HISTOIRE

ÉTAPE 1 - LIRE LA PAGE DE PRÉSENTATION DES LEÇONS

- Mémorisez le Message Principal afin de pouvoir le répéter mot pour mot.

ÉTAPE 2 - LIRE L'HISTOIRE

- Lisez les pages entières de l'histoire, y compris le point de décision et la prière, 3 fois.

ÉTAPE 3 - COMPRENDRE LE POINT DE VUE DE LA PRÉDICATION "TOUT COMME"

- Chaque histoire est conçue avec un point de prédication "*tout comme*" - c'est le point où vous passez de la narration de l'histoire à dire, "*Tout comme avec ce personnage de l'histoire ... c'est comme ça dans votre vie aussi...*"

ÉTAPE 4 - AJOUTER DES EXEMPLES

- Vous pouvez ajouter vos propres exemples, qui intéresseraient vos propres enfants. N'oubliez pas, cependant, qu'ils doivent toujours se rapporter directement au Message Principal.

ÉTAPE 5 - PRATIQUER VOTRE ENSEIGNEMENT À VOIX HAUTE

- Les grands professeurs ne se contentent pas de lire ou de mémoriser leurs plans de cours, entraînez-vous à haute voix au moins 3 fois.
- Soyez créatifs ! Utilisez votre corps pour mettre en scène l'histoire au fur et à mesure que vous la racontez. Incorporez des sons d'action amusants et des voix de personnages également.

**Remarque : un claquement de doigts peut signifier "image suivante".*

DÉCISION ET PRIÈRE

Le but de la leçon n'est pas seulement d'enseigner aux enfants le Message Principal, mais aussi de s'assurer qu'ils sauront le mettre en pratique dans leur vie quotidienne.

ÉTAPE 1 - DÉCISION

- L'enseignant termine immédiatement la dernière trame de l'histoire en menant à l'application pratique, dans la vie de tous les jours, du Message Principal.
- Laissez aux enfants quelques instants pour réagir à la Décision. (*c'est-à-dire en levant la main*)

ÉTAPE 2 - PRIÈRE

- L'enseignant conduit ensuite les enfants dans une simple prière ; celle-ci scelle la décision qu'ils ont prise entre eux et Dieu.

TEMPS DE JEU

- **2 personnes dans la position A**
- Les deux personnes dans la position A doivent travailler en équipe - une personne parle à la fois ; elles doivent s'écouter l'une et l'autre et promouvoir une concurrence positive entre les deux parties.

ÉTAPE 1 - CHOISIR LES JOUEURS

(Enfants assis)

POSITION A:

- Tout d'abord, les personnes dans la position A vérifient combien de signes du temps de jeu sont encore en place. S'il y a 4 signes, alors ils annoncent que 4 parties seront jouées. (Si 3, alors 3 jeux, etc.)

**Remarque : s'il n'y a plus de signes "Temps de jeu" à la fin de la leçon, il est important d'expliquer aux enfants qu'AUCUN jeu ne sera joué ce jour-là. Il s'agit d'un processus d'éducation car il est nécessaire que les enfants comprennent qu'il est très important d'écouter la leçon et que les Clubs d'espoir ne se limitent pas à des jeux.*

- Les personnes dans la position A invitent les enfants à participer au jeu - ceux qui veulent jouer sont encouragés à s'asseoir et à agiter la main au-dessus de leur tête pour être facilement visibles. Pour augmenter leur enthousiasme, les enfants peuvent même crier "*Choisissez-moi!*"

POSITION B:

- La personne dans la position B court dans la foule pour choisir le nombre correct de garçons et de filles pour le jeu.

ÉTAPE 2 - EXPLIQUER LE JEU

(Enfants assis)

POSITION A:

- Les personnes dans la position A expliquent à la foule comment jouer et gagner le jeu. (*Il est parfois bénéfique qu'ils démontrent rapidement comment le jeu est joué.*)

POSITION B:

- La personne dans la position B est chargée d'expliquer le jeu aux enfants qui y jouent. Parfois, une autre personne B est nécessaire pour aider également à mettre en place le jeu.

ÉTAPE 3 - JOUER LE JEU

(Enfants assis)

POSITION A:

- Les personnes dans la position A sont les pom-pom girls de leurs équipes respectives.
- Les personnes dans la position A regardent le jeu - elles doivent veiller à ce qu'il n'y ait pas de tricherie ! S'il y a tricherie, une personne dans le rôle A doit immédiatement donner le coup de sifflet et reprendre le jeu depuis le début.

POSITION B:

- La personne dans la position B est chargée d'aider les enfants à jouer au jeu et de veiller à ce que le jeu soit joué équitablement.

ÉTAPE 4 - CONCLURE LE JEU

(Enfants assis)

POSITION A:

- En cas de victoire, les personnes dans la position A annoncent ensemble le camp vainqueur.
- En cas de victoire non évidente, une personne A donne un coup de sifflet pour arrêter le jeu jusqu'à ce qu'un gagnant clair soit décidé. Puis, ensemble, les deux personnes A annoncent le vainqueur.

POSITION B:

- La personne dans la position B est chargée de ranger le jeu et de renvoyer les enfants à leur place.

CONGÉ

- **1 personne dans la position A.**
- Le congé est la dernière partie du programme Club d'espoir. Les enfants doivent partir avec un sentiment positif et l'envie de revenir la semaine suivante.

ÉTAPE 1 - FERMETURE DU CLUB D'ESPOIR

(Enfants assis)

POSITION A:

- La personne dans la position A remercie tous les enfants et parents d'être venus au programme du Club d'espoir et les invite à revenir la semaine prochaine.

ÉTAPE 2 - AU REVOIR

(Enfants debout)

POSITION A:

- La personne dans la position A dit aux enfants qu'ils sont officiellement dispensés du programme Club d'espoir - ils peuvent maintenant rentrer chez eux.

**Remarque : tous les membres de l'équipe du Club d'espoir doivent donner beaucoup de câlins, de bisous et de sourires à tout le monde lorsqu'ils quittent le Club d'espoir. Tout le monde doit quitter le Club d'espoir en se sentant encouragé et aimé.*