

SUN

Notation Universelle Symbolique

L'animateur Leçon Livre



Wycliffe Associates

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Instruction pour les chefs d'équipe SUN

Objectif

Ce guide est destiné à la formation des organisations dont les animateurs se familiarisent avec l'enseignement du SUN. Après cette formation, lorsque les animateurs enseignent localement avec de petits groupes d'élèves sourds, un guide de l'animateur plus court leur sera mis à leur disposition.

A apporter à l'évènement par le chef d'équipe

Un jeu de matériel pédagogique pour chaque animateur et chef d'équipe:

- Des cartes de leçons et de phrases, y compris des cartes de salut
- Des petits tableaux blancs, marqueurs effaçables à sec et gomme ou chiffon pour effacer (une feuille de papier ou de carton dans une protection en plastique peut remplacer le tableau blanc).

Demandez au coordinateur de l'évènement d'organiser ces détails

- nombre maximum recommandé de participants à l'évènement : 10 animateurs plus les élèves sourds participants (le ratio maximum animateur/étudiant est de 1/3)
Les animateurs doivent savoir lire et signer et être prêts à continuer d'enseigner aux élèves sourds après l'évènement. Ils doivent s'engager à participer aux cinq jours de l'évènement.
Les élèves sourds participants n'ont pas encore appris à signer et à lire et bénéficieront de l'enseignement SUN.
- un interprète en langue des signes pour la langue parlée locale, si nécessaire
- transport, nourriture et hébergement pour les chefs d'équipe, les interprètes, les animateurs et les élèves
- grand tableau blanc (marqueurs/gomme ou chiffon) ou un tableau noir (craie/gomme)
- bloc de papier graphiques et marqueurs
- une rame de papier blanche à copier
- des badges nominatifs, des blocs de papier ou un carnet de notes, des crayons ou des stylos pour tous les participants
- des fiches, du papier cartonné, ou du papier pour faire des cartes de symboles pour les nouvelles leçons
- optionnel: des crayons de couleurs pour les cartes de symboles pour les nouvelles leçons
- 3 ou 4 paires de ciseaux
- imprimer à l'intention de tous les facilitateurs: SUN livre de St. Marc, le dictionnaire du lecteur SUN, et le manuel d'atelier SUN. **Distribuez-les lorsqu'il est dirigé dans les sessions d'enseignement.** Accédez aux versions les plus récentes à <https://sun.bible> (Utilisez le contact POD dans le pays si possible.)
- imprimer: des certificats à remplir par le Coordinateur de l'Évènement et à signer par le Chef de l'équipe SUN

Programme de l'événement

Pour bien enseigner toute la matière en cinq jours, il est important de prévoir huit heures de travail par jour (sans compter le déjeuner et les pauses).

L'équipe locale sera responsable de l'organisation des dévotions matinales pour chaque jour. Il est recommandé que l'équipe locale désigne un chronométreur pour garantir commencer à l'heure le matin et après les pauses/déjeuners, pour limiter les longues discussions, etc.

Le programme journalier suivant est rédigé pour que les animateurs et les élèves arrivent dès le Jour 1.

Les séances 1 et 2 de chaque jour constituent l'enseignement du matin pour les animateurs (les élèves peuvent se contenter d'observer ou avoir d'autres activités). Les animateurs doivent être assis ensemble près du chef d'équipe pendant l'enseignement.

Les séances 3 et 4 de chaque jour se déroulent l'après-midi et sont principalement destinées à permettre aux animateurs d'acquérir une expérience pratique de l'enseignement et de s'exercer avec les élèves.

Chaque séance devrait durer environ 2 heures. Il est recommandé de faire une courte pause ou de déjeuner entre les séances. La plupart des activités principales devraient durer environ 30 minutes chacune — comme l'ouverture de la journée, l'enseignement d'une leçon et les jeux de révision.

Le coordinateur local peut recommander un calendrier prévoyant l'arrivée des animateurs le jour 1 et celle des élèves le Jour 3. Dans ce cas, veuillez ajuster ces plans en conséquence, mais veillez à ce que toutes les sessions d'enseignement avec les animateurs et le temps passé par les animateurs avec les étudiants soient inclus dans l'ajustement de l'emploi du temps.

JOUR 1

Dans ce manuel, les mots en italique correspondent à ce que vous direz aux animateurs.

Objectifs de la journée : Apprendre les symboles de base. Introduction à SUN, enseignement des leçons 1 à 5 et des cartes de phrases correspondantes, pratique de l'écriture des symboles, jeu de révision des symboles (écriture des symboles sur les paumes), les animateurs s'entraînent à enseigner les leçons 1 à 4 avec les élèves et à faire le jeu de révision des symboles avec eux, présentation du Plan d'équipe.

SÉANCE 1

Ouverture - Prière et accueil par le responsable local. Présentation des chefs d'équipe, des interprètes, des animateurs et des élèves. Annonces si nécessaire, telles que les directives relatives aux réseaux sociaux, les besoins en matière de sécurité, le programme de la journée, l'accès à l'eau, aux toilettes, etc.

Introduction à SUN

La Notation Symbolique Universelle est un système d'images ou de symboles destiné aux Sourds qui n'ont pas encore eu l'occasion d'apprendre à lire ou à écrire. Ce système peut être utilisé dans le monde entier en raison de ses qualités essentielles :

Facile et rapide à apprendre – *Ce système peut être appris rapidement de sorte qu'il est possible de commencer à lire les Ecritures après quelques leçons d'introduction. Il n'est pas nécessaire de passer des années à s'alphabétiser avant qu'on peut accéder aux Ecritures.*

Intuitif – *Plus les symboles sont intuitifs, plus ils sont faciles à apprendre et à mémoriser.*

Universellement reconnu – *Certains symboles ne sont pas universels et doivent être mémorisés. Ils sont limités autant que possible afin qu'il ne soit pas nécessaire de créer un nouvel ensemble de symboles pour chaque langue et chaque culture.*

SUN se compose d'un ensemble de symboles de base. Ces symboles sont modifiés ou combinés pour former d'autres symboles.

Écrivez sur le tableau blanc ou sur du papier graphique :

Symbole de base, Modifié, Combiné

Sous **Symbole de base**, dessinez le symbole «personne» 

- *Cela pourrait ne pas ressembler pas à une personne, mais si vous pensez à ajouter un visage souriant et des bras, il ressemblera à une personne.*

Dessinez le symbole pour «stylo/écrire» 

- *Cela pourrait ne pas ressembler à un stylo/crayon, mais si vous pensez à ajouter la pointe et la gomme, cela ressemblera à un crayon.*

Sous **Modifié**, dessinez le symbole pour «personne», mais faites-le pivoter pour obtenir le symbole du «sommeil» 

- *En faisant pivoter le symbole de base «personne», il devient le symbole «sommeil».*

Dessinez le symbole pour «personne» en ajoutant les «bras tendus» 

- *En faisant une petite modification à «personne» cela devient le symbole pour «grand».*

Sous **Combiné**, dessinez le symbole pour «personne» et celui de «stylo» à proximité l'un de l'autre, sans espace entre eux. 

- *En combinant les symboles «personne» et «stylo/écrire», on obtient le symbole «écrivain, scribe ou auteur».*

Dessinez le symbole pour Dieu 

- *Lorsqu'une petite flèche est ajoutée en haut à gauche d'une combinaison, cela indique un nom propre (nom spécifique d'une personne, d'un lieu ou d'une chose). Ce symbole est une combinaison d'homme, d'amour, de père et de roi. Quel nom pensez-vous que c'est ?*

C'est ainsi que le système SUN est créé. Il repose sur 100 symboles de base qui sont modifiés ou combinés pour former tous les autres symboles. Il est ainsi possible de représenter tous les mots de l'Ancien et du Nouveau Testament avec la langue SUN !

Les deux premiers jours, nous aborderons tous les symboles de base au cours des séances du matin, et les trois derniers jours, nous travaillerons plus en détail sur les symboles modifiés et combinés et sur leur importance pour la préparation des plans de cours sur l'Écriture. Lors des séances de l'après-midi, vous vous exercerez à enseigner à de petits groupes d'élèves.

Comment enseigner à l'aide des fiches de cours (leçon 1)

L'apprentissage des symboles de base peut être comparé à l'apprentissage de l'alphabet avant d'apprendre à lire. De la même manière, les symboles de base doivent être bien appris car ils sont utilisés pour composer tous les mots de la Bible!

Étape 1. Montrez aux animateurs la première carte de leçon avec le symbole. Demandez-leur de réfléchir pendant quelques secondes à la signification de ce symbole (il n'est pas nécessaire d'obtenir des réponses, il suffit de leur demander de penser à une signification).

Étape 2. Montrez rapidement la face illustrée de la carte afin d'éviter que les animateurs ne fassent de fausses associations dans leur esprit. Montrez et entraînez-les à l'usage du signe local à utiliser. Si un symbole a plusieurs significations, enseignez toutes les significations et tous les signes à ce moment-ci.

Étape 3. Répétez les étapes 1 et 2 pour les 4 cartes suivantes.

Étape 4. Après avoir enseigné 5 cartes, mélangez les cartes et révisez-les en utilisant uniquement le côté symbole de la carte. Les animateurs doivent répondre par le(s) signe(s) correct(s). N'utilisez la face illustrée que si les animateurs ne se souviennent pas de la signification d'un symbole.

Étape 5. Répétez les étapes 1 et 2 pour les 5 autres cartes de la leçon.

Étape 6. Passez en revue ces cartes (6 à 10) de la même manière qu'à l'étape 4.

Étape 7. Montrez la première carte de phrase. Demandez aux animateurs de signer la phrase au fur et à mesure que vous montrez chaque symbole.

Étape 8. Demandez-leur de choisir l'image correcte qui illustre la phrase. Il s'agit d'un contrôle de la compréhension.

Étape 9. Répétez les étapes 7 et 8 pour le reste des phrases pour la leçon.

Étape 10. Mélangez toutes les cartes et révisez tous les symboles et signes de la première leçon.

Demandez aux animateurs de s'entraîner à écrire les symboles sur du papier ou sur un petit tableau blanc. Vérifiez l'exactitude et corrigez si nécessaire—les symboles doivent être écrits exactement comme sur les cartes.

C'est important car, plus tard dans la formation, ils écriront des phrases et créeront des cartes d'enseignement de symboles combinés pour les nouvelles Ecritures ! (Ne passez pas plus de 5 minutes sur ce point)

Enseignez la leçon 2 en suivant les étapes 1 à 10, pour l'étape 10, passez en revue toutes les cartes apprises au cours des deux premières leçons. Les révisions sont importantes pour aider à retenir les informations. Les animateurs s'exercent à écrire les symboles et vérifient leur exactitude.

SÉANCE 2

Enseignez la leçon 3 en suivant les 10 étapes d'enseignement. Pour l'étape 10, revoyez les cartes des leçons 1 à 3. Les animateurs s'entraînent à écrire les symboles, vérifient leur exactitude.

Jeu de révision : Dessiner des symboles sur les paumes

Formez des équipes d'environ 5 personnes. Les équipes se placent en ligne, toutes tournées vers l'avant. Donnez à la première personne de la file un petit tableau blanc ou une feuille de papier et un marqueur.

- Le chef d'équipe montre à la dernière personne de la file une carte de symbole tirée des leçons abordées ce matin. Il est préférable de commencer par un symbole simple. Assurez-vous que personne d'autre de l'équipe ne le voit!
- Avec son doigt, cette personne dessine le symbole sur la paume de la personne qui la précède dans la file. Elle peut le répéter une fois si nécessaire, puis elle doit se retourner vers l'autre direction.
- La personne qui a reçu le dessin dessine alors ce qu'elle a compris du symbole sur la paume de la personne qui la précède et peut le répéter une fois si nécessaire, puis se retourner dans l'autre direction.
- Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que la dernière personne ait reçu le dessin sur sa paume, puis dessine le symbole qu'elle a compris sur le petit tableau blanc ou sur une feuille de papier.
- Le chef d'équipe demande à chacun de se retourner. La personne de chaque équipe qui a dessiné le symbole sur son tableau blanc ou sa feuille de papier montre son dessin.
- Le chef d'équipe montre la carte du symbole et attribue un point à chaque équipe si leur symbole a été correctement dessiné.
- La personne qui a dessiné sur le tableau blanc ou sur le papier va au bout de la ligne. Répétez le jeu jusqu'à ce que chaque personne ait eu une chance de dessiner le dernier symbole de son équipe. Continuez à compter les points.
- Autre façon de jouer : la personne qui reçoit le dessin sur sa paume a les yeux fermés !

Enseignez la leçon 4 en suivant les 10 étapes d'enseignement. Pour l'étape 10, revoyez les cartes des leçons 2 à 4 (les 3 dernières leçons). Les animateurs s'entraînent à écrire les symboles, et vérifient leur exactitude.

Enseignez la leçon 5 en suivant les 10 étapes d'enseignement. Pour l'étape 10, revoyez les cartes des leçons 3 à 5 (les 3 dernières leçons). Les animateurs s'entraînent à écrire les symboles, et vérifient leur exactitude.

SÉANCE 3

Distribuez l'ensemble des cartes de leçons et le manuel d'atelier SUN à chaque animateur.

Cet après-midi, vous commencerez à enseigner à de petits groupes d'élèves les leçons 1 à 4 que vous avez apprises ce matin. Allez-y au rythme des élèves. Pour les besoins de l'enseignement lors de cet événement, vous couvrirez les leçons à un rythme beaucoup plus rapide que lorsque vous enseignez à des élèves dans un contexte local.

- *Les élèves doivent utiliser la langue des signes pour les symboles qui leur sont enseignés afin de s'assurer qu'ils les comprennent.*
- *Lorsque les signes locaux acceptés sont utilisés au cours de l'atelier, les étudiants pourront alors mieux communiquer avec d'autres personnes sourdes.*
- *Veillez à ce que vos propres gestes inconscients de la main n'embrouillent pas les étudiants.*

Attribuez à chaque animateur un petit groupe à enseigner, de préférence 2 ou 3 étudiants. Prévoyez un peu de temps pour encourager les nouveaux petits groupes à créer des liens, à apprendre les noms des signes, etc.

Les animateurs enseignent les leçons 1 et 2 en suivant les étapes d'enseignement qu'ils ont apprises lors des séances du matin. Les élèves s'entraînent à écrire les symboles. **Il est important que les chefs d'équipe observent, soutiennent, donnent leur avis, encouragent, répondent aux questions, etc.**

Jeu de révision: Dessinez des symboles sur les paumes – Formez des équipes en petits groupes (pas plus de 4 ou 5 par équipe) pour jouer au jeu que les animateurs ont appris le matin. Les animateurs dirigent l'activité et peuvent commencer par montrer comment se déroule le jeu.

SÉANCE 4

Les animateurs enseignent la Leçon 3, pour l'Étape 10, revoyez les cartes des Leçons 1 à 3. Les élèves s'entraînent à écrire les symboles.

Les animateurs enseignent la leçon 4, pour les cartes de révision de l'Étape 10, revoyez les leçons 2 et 4 (les 3 dernières leçons). Les élèves s'entraînent à écrire les symboles.

Feedback et temps des questions/réponses avec les animateurs.

Présenter le document des plans de l'équipe

À la fin des Instructions pour chef d'équipe se trouve un document sur les plans d'équipe destiné à guider les animateurs dans la formulation de plans et d'objectifs post-atelier avec leur équipe. Il s'agit d'un travail à domicile ou, si le temps le permet, il peut être réalisé à la fin de la journée de travail s'il reste un peu de temps. Ils partageront leurs plans le dernier jour et soumettront un document écrit au chef d'équipe.

Expliquez le rôle de l'Équipe de direction, qui figure dans le document Plan d'équipe.

Encouragez la communauté et l'église à s'impliquer pour soutenir SUN localement et durablement.

Clôture – Décidez qui dirigera le culte d'ouverture, la courte dévotion et la prière de demain. Terminez la journée par un chant de louange joyeux et une prière.

JOUR 2

Objectifs de la journée : Terminer l'apprentissage des symboles de base. Enseigner les leçons 6 à 10 et les cartes de phrases correspondantes, s'entraîner à écrire les symboles, discuter de la signification des symboles plus abstraits, du jeu de révision des nouveaux symboles (jeu de_dessin), les animateurs s'entraînent à enseigner les leçons 5 à 8 avec les étudiants et font le jeu de révision d'aujourd'hui avec eux.

SÉANCE 1

Ouverture - culte, courte dévotion, prière dirigée par l'équipe locale ; annonces si nécessaire.

Ce matin, nous ferons cinq autres leçons et vous aurez appris tous les symboles de base, y compris les chiffres! Nous discuterons de l'enseignement de la signification des symboles ayant des significations plus abstraites et nous apprendrons un nouveau jeu de révision.

Enseignez la leçon 6, pour les cartes de révision de l'étape 10, leçons 4 à 6 (les 3 dernières leçons). Les animateurs s'entraînent à écrire les symboles et vérifient leur exactitude.

Enseigner la leçon 7, pour les cartes de révision de l'étape 10, leçons 5 à 7 (les 3 dernières leçons). Les animateurs s'entraînent à écrire les symboles, vérifient l'exactitude des informations.

Jeu de révision : Jeu de Dessin

Répartissez les animateurs en deux équipes. Donnez à chaque équipe un petit tableau effaçable à sec ou du papier et un marqueur.

Lors de l'apprentissage d'une langue, comme SUN, il est toujours plus difficile d'écrire que de lire. Mais lorsqu'on peut écrire un mot, on le connaît vraiment. Ainsi, nous allons donc réviser aujourd'hui en écrivant les symboles mémorisés.

- *Un assistant signera l'un des symboles des leçons que nous avons abordées jusqu'à présent. Le rédacteur de votre équipe écrira le symbole mémorisé et lèvera la main lorsqu'il aura terminé.*
- *Lorsque les deux rédacteurs ont terminé, celui qui a levé la main en premier sera le premier à être contrôlé. Si le symbole est écrit correctement, l'équipe obtient trois points.*
- *Si le symbole n'est pas écrit correctement, l'autre équipe est contrôlée et si le symbole est écrit correctement, son équipe obtient deux points.*
- *Si aucune équipe n'a trouvé la bonne réponse, le modérateur montrera la réponse et attribuera un point à l'équipe qui aura essayé la meilleure tentative.*
- *Tout le monde peut écrire à tour de rôle. Choisissez qui sera le premier de votre équipe.*

SÉANCE 2

Enseignez la leçon 8, pour l'étape 10, révisez les cartes des leçons 6 à 8 (les 3 dernières leçons). Les animateurs s'entraînent à écrire les symboles et vérifient leur exactitude.

Discussion: *Les leçons 6, 7 et 8 ont introduit des concepts plus difficiles.*

- *Quels sont les concepts de ces trois leçons que vous considèreriez comme plus difficiles ? (doux, sucré, travail, gauche, etc. Dressez la liste des mots suggérés par les animateurs sur le tableau blanc/papier graphique).*
- *Quelles sont les idées qui vous viennent à l'esprit pour enseigner davantage ces concepts si vous pensez que l'image au dos de la carte symbole n'est pas suffisante pour que vos apprenants comprennent pleinement la signification du mot ?*
- *Rappelez-vous que la langue des signes est nouvelle pour la plupart des étudiants. Comment pourriez-vous donc les aider à bien comprendre le concept ?*
- *En petits groupes, demandez aux animateurs de discuter et de trouver leurs propres solutions pendant quelques minutes, puis demandez-leur de partager leurs idées avec l'ensemble du groupe. (Certaines idées consistent à jouer, à faire des dessins, à utiliser des*

accessoires/objets, à faire une recherche sur Google à partir de leur téléphone, etc.)

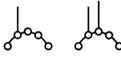
Sautez la leçon 9 et enseignez la leçon 10 - Le symbole des personnes introduit la manière d'écrire les pluriels. Le symbole de la femme n'est pas un symbole de base, mais un symbole modifié pour l'homme. Pour l'étape 10, révisez les cartes des leçons 7, 8 et 10. Il n'y a pas de cartes de phrases pour leçon 10.

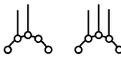
Enseignez la leçon 9 - pour l'étape 10, révisez les cartes des leçons 8, 9 et 10.

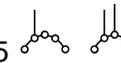
Après la leçon 9, continuez à enseigner les nombres supérieurs à dix.

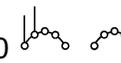
Voici quelques exemples de la façon dont les nombres supérieurs à 10 sont écrits dans SUN.

Écrivez les nombres suivants sur le tableau blanc ou le papier graphique :

Écrivez les symboles de 12  C'est le nombre 12 en SUN.

Écrivez les symboles de 23  C'est le nombre 23 en SUN.

Écrivez les symboles de 145  Quel est ce nombre?

Écrivez les symboles de 600  Quel est ce nombre?

Écrivez les symboles de 9013  C'est le nombre 9013 en SUN.

Révisez toutes les cartes des leçons 1 à 10 si le temps le permet. Cette révision devrait se faire rapidement et ne prendre que quelques minutes, car les animateurs devraient les connaître assez bien maintenant.

SÉANCE 3

Les animateurs enseignent au même petit groupe d'élèves qu'hier. Il est important que les chefs d'équipe continuent d'observer, de soutenir, de donner du feedback, d'encourager, de répondre aux questions, etc. pendant cette fois-ci. Cependant, comme les animateurs acquièrent une plus grande expérience de l'enseignement, vous devriez constater qu'ils ont un niveau d'indépendance plus élevé et qu'ils ont moins besoin de soutien/coaching.

Les animateurs enseignent la leçon 5, pour les cartes de révision de l'étape 10, leçons 3 à 5. Les élèves s'entraînent à écrire les symboles.

Les animateurs enseignent la leçon 6, pour les cartes de révision de l'étape 10, leçons 4 à 6. Les élèves s'entraînent à écrire les symboles.

Révisez rapidement les leçons 1 et 2 avant de jouer au Jeu de Dessin.

Jeu de révision: Jeu de Dessin - En utilisant les cartes de symboles des leçons 1 à 6, regroupez les petits groupes en équipes (pas plus de 5 ou 6 par équipe) pour jouer au jeu que les animateurs ont appris lors de la session du matin. Vous pouvez simplifier l'attribution des points. Les animateurs dirigent l'activité et peuvent faire une démonstration du jeu.

SÉANCE 4

Les animateurs enseignent la leçon 7, pour l'étape 10, revoyez les cartes des leçons 5 – 7. Les élèves s'entraînent à écrire les symboles.

Les animateurs enseignent la leçon 8, pour l'étape 10, revoyez les cartes des leçons 6 – 8. Les élèves s'entraînent à écrire les symboles.

Activité de révision - Formez un grand groupe composé des animateurs et des élèves ou divisez-le en deux groupes s'il y a assez de place. Montrez une carte-symbole et chacun signe le mot, puis le met en scène.

Retour d'information et questions/réponses avec les animateurs

Document sur les plans d'équipe - Demandez aux participants s'ils ont eu le temps d'entamer une discussion avec leur équipe. Ont-ils des questions à poser ? Si le temps le permet avant la clôture, donnez-leur le temps de commencer à travailler sur ce document. Rappelez-leur qu'ils présenteront et rendront un plan écrit le dernier jour.

Clôture - Décidez qui dirigera le culte d'ouverture, la courte dévotion et la prière de demain. Terminez la journée par un chant de louange joyeux et une prière.

JOUR 3

Objectifs de la journée : Bases de grammaire SUN, les animateurs écrivent de courtes phrases, révisent les jeux (nombres), enseignent les leçons 11 et 12 qui introduisent les symboles combinés, aperçu du Dictionnaire des Lecteurs SUN et jeu/activité (course pour chercher des symboles), les animateurs s'entraînent à enseigner les leçons 9 à 12 avec les étudiants et font le jeu de révision des nombres d'aujourd'hui avec eux.

SÉANCE 1

Ouverture - louange, brève dévotion, prière animée par l'équipe locale ; annonces si nécessaire.

Écrire des Phrases en SUN

Tout comme toutes les langues ont leur propre structure de phrase unique, il en va de même pour le SUN.

Structure de phrase universelle : En lisant le SUN, le contexte, ou l'idée principale, est l'outil le plus important pour la compréhension. Le travail de l'animateur consiste à enseigner aux élèves comment lire le texte du SUN afin qu'ils puissent en comprendre au mieux le sens. L'animateur ne doit pas enseigner sa propre structure grammaticale locale, mais enseigner la structure grammaticale du SUN car la Bible SUN est écrite en employant cette grammaire-ci. Même si l'ordre des mots dans les phrases en SUN n'est pas familier, il reste compréhensible.

Ce matin, vous allez vous entraîner à écrire des phrases en SUN. En utilisant les symboles que vous avez appris dans les leçons 1 à 10, vous allez écrire 3 phrases avec au moins 3 symboles dans chaque phrase. Avant de commencer, parlons un peu de la grammaire pour le SUN.

Ordre des symboles dans les phrases : *En règle générale, les phrases suivent l'ordre suivant : sujet, verbe, objet direct (si la phrase est un ordre, elle peut commencer par un verbe, comme « Posez les fruits sur la table »).*

Adjectifs avant le nom, adverbes avant le verbe

Longueur de la phrase : *La longueur des phrases ne dépasse pas 7 symboles*

Pluriel : *le symbole est écrit deux fois sans espace entre les deux (écrivez l'exemple sur le tableau blanc—les personnes 人人 comme dans la leçon 10, épées ∇∇)*

Le possessif : *indiqué par un gros point noir en haut à droite du symbole. Placez le possessif devant la chose qu'il possède. (Écrivez un exemple au tableau pour « nez de cochon »)*

◎◎ · L

Donnez à chaque animateur une demi-feuille de papier graphique ou un morceau de papier à copier et un marqueur ou utilisez les petits tableaux blancs.

Vous devez écrire 3 phrases en SUN avec au moins 3 symboles, en utilisant uniquement les symboles des leçons 1 à 10, mais pas plus de 7 dans chaque phrase. Utilisez les règles de grammaire de base. Veuillez écrire suffisamment grand pour pouvoir partager vos phrases avec un petit groupe. Vous disposerez de 10 à 15 minutes pour compléter vos 3 phrases. Avez-vous des questions avant de commencer ?

Après 10 à 15 minutes (même si les participants n'ont pas terminé leurs trois phrases), divisez-les en deux petits groupes avec un chef d'équipe pour chaque groupe.

- Chaque animateur montrera ses phrases
- Un autre animateur lira et signera les phrases.
- Si le sens n'est pas clair, demandez à l'animateur ce qu'il voulait dire et aidez-le à choisir le(s) symbole(s) correct(s)
- Le chef d'équipe doit prodiguer des encouragements et des suggestions, le cas échéant.

Jeu de révision: Nombres

1. Placez les cartes des symboles des nombres sur le sol ou sur le mur, et dispersez-les dans un grand espace
2. Signez un chiffre de 0 à 10 et les animateurs font la course/la recherche pour voir qui peut trouver la carte correspondante sur le sol ou le mur en premier.
3. Poursuivez avec d'autres chiffres.
4. Changement : pour l'étape 2, remettez à chaque animateur une carte avec un numéro de 0 à 10 et, dès que le départ sera donné, ils cherchent tous à trouver leur carte de symbole de nombre sur le sol ou le mur.
5. Activité supplémentaire : distribuez une carte de symbole de nombre à chaque animateur et demandez-leur de se ranger dans l'ordre de 0 à 10. Mélangez les cartes et répétez.

SÉANCE 2

Hier, vous avez appris les symboles de base restant. Il y a encore deux leçons avec de nouveaux symboles, mais il s'agit de symboles combinés ou modifié et non de symboles de base. Le premier matin, les symboles combinés et modifié ont été introduits. Quelqu'un veut-il nous parler des symboles combinés et modifié? (S'ils ont oublié, faites une révision rapide).

Enseignez la leçon 11 - Pour l'étape 10, révisez les cartes des leçons des leçons 9 à 11.

Enseignez la leçon 12 - Lorsque vous enseignez les symboles de Dieu et de Jésus, rappelez-leur que la petite flèche vers le haut signifie que le symbole est un nom propre. Pour l'étape 10, révisez les cartes des leçons 10 à 12.

Jeu de révision : Identifier les symboles combinés ou modifiés classés par symboles de base

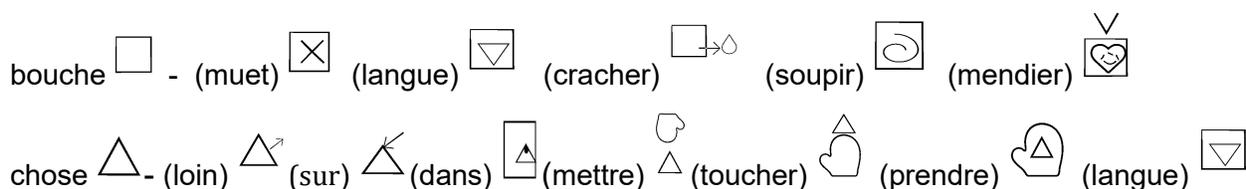
Répartissez les animateurs en deux ou trois équipes. Donnez à chaque équipe un tableau blanc et une gomme/un chiffon ou des feuilles de papier et des marqueurs.

- *Je vais vous montrer un symbole de base et votre équipe doit écrire les symboles modifiés ou combinés des leçons 11 et 12 qui contiennent ce symbole de base.*
- *Par exemple, le symbole de base de la porte est contenu dans les symboles combinés suivants :*  *Ecrivez-les au tableau.*
- *Les équipes obtiendront un point pour chaque symbole combiné ou modifié correct qu'elles auront écrit en une minute.*

Cartes de symboles de base à utiliser et symbole modifié ou combiné pour chacune d'entre elles.

non  - (ouvert)  (muet)  (sourd)  (libre) 

amour  - (désir)  (mendier)  (Dieu)  (paradis) 



Aperçu du dictionnaire SUN

Montrez votre dictionnaire, ne distribuez pas encore les dictionnaires des animateurs.

Il s'agit d'un dictionnaire SUN de tous les symboles de l'Ancien et du Nouveau Testament, à l'exception de certains noms de l'AT. Vous l'utiliserez pour préparer de nouvelles leçons d'Écriture pour vos élèves. Le dictionnaire est organisé selon les symboles de base qui ont été enseignés (plus quelques autres). Voici les principales caractéristiques du dictionnaire.

Présentez brièvement chaque section :

- **La table des matières** présente tous les symboles de base et donne le numéro de page permettant de trouver les symboles modifiés et combinés qui incluent ce symbole de base.
- **Viennent ensuite les symboles de base avec une représentation graphique de leurs symboles modifiés et combinés.** Le symbole de la personne est le premier et couvre 5 pages. D'autres tableaux de symboles peuvent être courts et ne couvrir qu'une partie de la page, comme le symbole « moi », qui suit les pages consacrées à la personne.
- **Les pages consacrées aux flèches, aux chiffres et à la ponctuation** suivent tous les symboles de base.
- **Les pages consacrées aux noms propres** se trouvent à la fin du dictionnaire et sont classées en 7 catégories : Dieu, homme, femme, terre/montagne/vallée/île, village, rivière/eau, autre. N'oubliez pas que tous ces symboles sont accompagnés d'une petite flèche vers le haut afin que vous sachiez qu'il faut les chercher dans les pages spéciales consacrées aux noms propres.

Remettez à chaque animateur un dictionnaire SUN.

Après avoir consulté votre dictionnaire pendant quelques minutes, nous allons nous entraîner ensemble à l'utiliser.

La première page est intitulée « Comment utiliser le dictionnaire de lecture SUN ». Maintenant nous allons la parcourir ensemble et mettre en pratique les exemples qui y sont donnés.

Pour plus de pratique: Écrivez quelques symboles simples sur le tableau blanc ou le papier, tels

que le berger  et la dîme  et certains des noms de la section des Noms Propres pour qu'ils les trouvent. La liste des noms d'hommes étant longue, il est plus facile de commencer par un nom de femme ! Rappelez-leur que s'il y a une petite flèche en haut à gauche d'un symbole combiné, ils doivent regarder dans les sections des noms propres.

Activité/jeu : Course de recherche

Choisissez un symbole combiné dans le dictionnaire et écrivez-le sur une feuille de papier ou sur le tableau blanc. Faites la course pour savoir qui le trouve en premier. Demandez-leur sur quelle(s) page(s) de symboles ils ont trouvé la combinaison. Faites quelques autres exercices de ce type pour vous entraîner à utiliser le dictionnaire.

SÉANCE 3

Les animateurs continuent à enseigner au même petit groupe d'élèves.

Écrire des phrases en SUN - Utilisez les symboles qu'ils ont appris dans les leçons 1 à 8 (ou seulement dans la leçon 6 pour rendre la tâche un peu plus facile). Montrez-leur deux ou trois exemples.

Enseignez la leçon 10 - Pour l'étape 10, révisez les cartes des leçons 8 à 10. Les élèves s'entraînent à écrire les symboles.

Enseignez la leçon 9 - Certains étudiants n'ont peut-être pas eu beaucoup d'expérience avec les concepts de nombres. Si c'est le cas, enseignez cette leçon en tant que « mémoire par cœur ». Il faut parfois un certain temps pour développer les notions de chiffres. Pour l'étape 10, révisez les cartes des leçons 7 à 9.

Jeu de révision: Les nombres

SÉANCE 4

Enseignez la leçon 11 - Pour l'étape 10, révisez les cartes des leçons 9 à 11.

Enseigner la leçon 12 - Pour les symboles Dieu et Jésus, c'est le bon moment pour enseigner que la petite flèche vers le haut à gauche est utilisée pour indiquer un nom. Pour l'étape 10, révisez les cartes des leçons 10 à 12.

Retour d'information et questions/réponses avec les animateurs

Document sur les plans d'équipe - Ont-ils des questions ? Rappelez-leur que ce document devra être complété et prêt à être présenté et soumis par écrit le dernier jour. Si le temps le permet avant la clôture, donnez-leur un peu de temps pour travailler sur leur document de plan d'équipe.

Clôture - Décidez qui dirigera le culte d'ouverture, la brève dévotion et la prière de demain. Terminez la journée par un chant de louange joyeux et une prière.

JOUR 4

Objectifs de la journée : Enseigner la leçon 13 sur la ponctuation et le premier récit des Écritures, enseigner les nouveaux symboles combinés, activité/jeu (nouveaux symboles combinés), préparation à l'enseignement de nouvelles leçons, enseigner la leçon sur le Salut, les animateurs s'exercent à enseigner la leçon 13 aux élèves et à la jouer.

SÉANCE 1

Ouverture - adoration, courte dévotion, prière animée par l'équipe locale; annonces si nécessaire.

Enseigner la leçon 13

Nous sommes maintenant prêts à lire un récit des Écritures en SUN!

La ponctuation est utilisée dans l'histoire. SUN est une langue écrite et nous enseignons l'alphabétisation.

Les élèves qui n'ont pas l'habitude de lire doivent comprendre à quoi correspondent ces signes dans le texte.

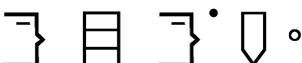
Les cartes pédagogiques de la leçon 13 comportent 8 cartes: point final, virgule, point d'exclamation, point d'interrogation, guillemets, guillemets simples, indicateur du possessif et indicateur de nom propre. (Ces cartes constituent une bonne référence pour les animateurs, mais ne doivent pas être utilisées avec les élèves).

Pour les élèves, l'enseignement des signes de ponctuation en contexte sera le plus significatif. Avant de lire ce premier récit des Écritures avec eux, il faut leur enseigner les signes de ponctuation suivants : point, point d'exclamation, possessif, virgule, guillemets.

Phrases qui peuvent être démontrées facilement :

Point - Homme voit serpent. 

Point d'exclamation – Homme voit serpent! 

Possessif – Homme voit stylo d' homme. 

Homme voit stylo de femme. 

Virgule et guillemets – Homme dit: «Je vois stylo.» 

Lisez Marc 7:32 – 35 tous ensembles avec les animateurs qui suivront en employant leurs cartes des Écritures.

(Des) gens amènent (un) homme sourd-muet (à) Jésus.

(Les) gens supplient Jésus (de) mettre (sa) main sur (l')homme.

Jésus éloigne (l')homme (de la) foule.

Jésus mit (ses) mains dans (les) oreilles de (l')homme.

Jésus crache.
 Jésus touche (la) langue de (l')homme.
 Jésus regarde en haut (au) paradis.
 Jésus soupire.
 Jésus dit : "Ouvrez !"
 (Les) oreilles (de l')homme s'ouvrent.
 (La) langue (de l') homme libre.
 (L')homme parle bien.

Enseigner les symboles combinés

- Lors de l'enseignement d'un nouveau symbole combiné, il est important de reconnaître tous les symboles de base qu'il contient.
- Ce symbole combiné peut aussi contenir un symbole modifié.
- Ce symbole combiné peut aussi contenir dans un ou plusieurs symboles combinés.

Lorsque les élèves sont capables de voir ces éléments dans un nouveau symbole combiné, cela les aidera à avoir une compréhension plus complète de la signification. Plus les élèves comprennent un nouveau symbole combiné, plus il leur sera facile de s'en souvenir.

Nous allons travailler à partir de quelques exemples. Ce sera très important de savoir comment faire lorsque vous préparerez de nouvelles leçons ! Dans le dictionnaire, les symboles combinés contiennent des informations entre parenthèses qui sont utiles.

Écrivez les symboles suivants sur le tableau blanc, mais n'indiquez pas le mot aux animateurs avant d'avoir trouvé les symboles de base et tous les symboles et/ou sous-symboles modifiés.

Dressez la liste des symboles de base et de tous les symboles et/ou sous-symboles modifiés sur le tableau blanc ou sur du papier graphique au fur et à mesure que vous travaillez sur chaque exemple.

humble 

*Quels symboles bases sont utilisés?
 Contient-il un symbole modifié?
 Contient-il un autre symbole combiné?*

Symboles de base:

moi 

bouche/parler 

petit 

Symbole modifié: aucun

Un autre symbole combiné: aucun

Cherchez le symbole dans le dictionnaire. Quelle en est la signification? humble = «parle-moi petit»

Que sont les mots entre parenthèses ? Sont-ils tous des symboles de base ? (oui)

affamé 

Quels symboles bases sont utilisés?
 Contient-il un symbole modifié?
 Contient-il un autre symbole combiné?

Symboles de base:

amour 

bouche 

chose 

Symbole modifié: aucun

Un autre symbole combiné:

bouche + chose  Cherchez ce symbole combiné dans le dictionnaire. Qu'est qu'il signifie?
 (manger)

Cherchez le symbole dans le dictionnaire. Quelle en est la signification ? affamé = «aimer manger»

Que sont les mots entre parenthèses ? Sont-ils tous des symboles de base ? (non, donc cela signifie qu'il existe un autre symbole combiné)

gentil 

Quel symboles de base sont utilisés?
 Contient-il un symbole modifié?
 Contient-il un autre symbole combiné?

Symboles de base:

doux 

personne 

couteau 

Symbole modifié :

(personne) Cherchez la dictionnaire pour la signification – grand 

Un autre symbole combiné:

Grand + couteau  Cherchez ce symbole combiné dans le dictionnaire. Quelle en est la signification ? (pouvoir)

Cherchez ce symbole dans le dictionnaire. Quelle est sa signification ? gentil = «pouvoir doux»
 Que sont les mots entre parenthèses ? Sont-ils tous des symboles de base ? (non, donc cela signifie qu'il existe un autre symbole combiné)

Activité/jeu pour la pratique : travailler sur les combinaisons

Écrivez l'un des symboles ci-dessous sur le tableau blanc ou sur du papier graphique.

Les animateurs listeront tous les symboles bases et des symboles modifiés et/ou des symboles combinés qui étaient inclus. Pour les symboles modifiés ou combinés, ils les recherchent dans le dictionnaire et en écrivent la signification. Ils peuvent travailler seuls ou par deux.

Lorsqu'ils ont terminé, écrivez la bonne réponse sur le tableau blanc ou sur du papier graphique.

Au fur et à mesure que les animateurs travaillent sur cette activité et sur l'apprentissage, vous pouvez remarquer qu'il y a d'autres détails qui ont besoin d'être clarifiés ou enseignés à nouveau. Ils peuvent avoir des questions. Il est important que les chefs d'équipe observent ce que font les animateurs.

Facultatif – pour que l'activité ressemble davantage à un jeu, divisez les animateurs en deux ou trois équipes. Attribuez un point pour chaque symbole de base, symbole modifié et/ou sous-symbole qu'ils ont correctement inclus dans leur liste.

pardonner 

Symboles de base:

non 

couteau 

personne 

Symbole modifié : aucun

Un autre symbole combiné: couteau + personne = tuer 

fondation 

Symboles de base:

maison 

terre 

Symbole modifié:

(terre) racine 

Un autre symbole combiné: aucun

chanter 

Symboles de base:

bouche 

marcher 𐤀

visage ☺

Symbole modifié:

(visage) heureux ☺

Un autre symbole combiné:

marcher + heureux = danser 𐤀☺

SÉANCE 2

Se préparer à enseigner les leçons sur les Écritures

Remarque: Cette session nécessite une réserve de cartes d'index ou de papier cartonné pour que les animateurs puissent faire des fiches pédagogiques. (Le papier peut être utilisé, mais il est préférable de le plier pour qu'il soit double et un peu plus solide). Vous pouvez aussi fournir des crayons de couleur.

Lorsque les élèves ont terminé les leçons 1 à 12 et qu'ils ont lu le premier passage des Écritures dans la leçon 13, vous commencerez à leur apprendre à lire les Écritures !

- *Pour enseigner de nouveaux passages des Écritures, il vous faudra faire des fiches pédagogiques pour les nouveaux symboles modifiés et/ou combinés contenus dans ce passage avant de faire une leçon avec les élèves.*
- *Si un nouveau symbole de la leçon contient un ou plusieurs symboles modifiés ou combinés supplémentaires, vous devrez également établir des fiches pédagogiques pour ces symboles.*
- *Ces nouvelles fiches pédagogiques seront ajoutées à votre ensemble de symboles de base pour débutants.*
- *Comme nous avons fait jusqu'à ici, les leçons ne devraient comporter qu'une dizaine de cartes à enseigner. Pour un long passage, vous devrez peut-être préparer quelques leçons à enseigner.*

Nous allons nous entraîner à le faire avec Marc 2:1.

Écrivez Marc 2:1 sur le tableau blanc ou sur du papier graphique et démontrez les 4 étapes :

△ → ☺ ☺, 𐤀☺ ← ☺[†] ☺[†] ° 𐤀 ☺ 𐤀☺ ☺[†] ☺[†] °

1. Entourez tous les nouveaux symboles du passage que les élèves n'ont pas encore appris. Ne dites pas ce que les symboles signifient, entourez-les simplement.

△ → après

𐤀☺ venir

← retour

☺[†] ☺[†] Capernaüm

2. S'il y a des symboles modifiés ou des symboles combinés supplémentaires contenus dans les nouveaux symboles, dressez-en une liste.

Symboles modifiés:

(en haut)  Les animateurs consultent le dictionnaire pour trouver la signification (en avant/vers).
Cela fait partie du symbole après.

(en haut)  Les animateurs consultent le dictionnaire pour trouver la signification (en arrière)

Autres symboles combinés (continuez à regarder les mots entre parenthèses pour vous guider) :

chose + en avant  Les animateurs consultent le dictionnaire pour trouver la signification (après).

marcher + près  Les animateurs consultent le dictionnaire pour trouver la signification (venir).

près + maison  Les animateurs consultent le dictionnaire pour trouver la signification (voisin).

beaucoup + voisin  Les animateurs consultent le dictionnaire pour trouver la signification (village).

3. Des fiches pédagogiques devront être créées pour les nouveaux symboles, les symboles modifiés et les symboles combinés supplémentaires. Combien en faudra-t-il ? (7)

3 nouveaux symboles combinés : après, venir, Capharnaüm (il n'est pas nécessaire d'élaborer le nom de la ville, il faut s'en tenir à "ville douce")

2 symboles modifiés : en avant (qui fait partie de "après") et en arrière

2 symboles supplémentaires combinés : voisin et village

4. Rédigez 2 bandes de phrases pour le verset 1.

A l'aide de fiches, de papier cartonné ou de papier, montrez comment faire deux cartes avec le symbole au recto et une image simple au verso et écrire le mot sous l'image. Pendant que vous préparez l'image au verso, rappelez-leur qu'il peut être plus efficace de mettre en scène le symbole, de trouver une image sur votre téléphone, de dessiner d'autres images sur du papier, d'utiliser des accessoires ou des objets, etc. comme nous l'avons vu le Jour 2.

Demandez aux animateurs de travailler par groupe de deux pour fabriquer un jeu de 7 fiches pédagogiques (on leur a déjà montré comment faire 2 cartes, ils réfléchiront donc de manière autonome à la manière de fabriquer les 5 cartes restantes) et les deux bandes de phrases. Les crayons de couleur sont un investissement peu coûteux et des illustrations coloriées peuvent aider à les rendre plus significatives.

Il est très important que les chefs d'équipe observent attentivement les animateurs pendant qu'ils préparent leurs fiches pédagogiques afin de s'assurer qu'ils comprennent la manière dont ils doivent s'y prendre. Discutez-en, ré-enseignez, guidez-les si nécessaire.

Activité 1 : Dès qu'une paire a terminé ses cartes et ses bandes de phrases avec précision, demandez-leur de présenter la leçon pour Marc 2:1 sous la forme d'un jeu de rôle que tout le monde pourra observer. L'un d'eux sera l'enseignant et l'autre jouera le rôle de l'élève. Ils montrent comment enseigner les cartes et les bandes de phrases.

D'autres n'auront peut-être pas le temps de finir de faire toutes leurs cartes. Ce n'est pas grave.

Les animateurs préparent une leçon sur les Écritures

Écrivez les phrases de Marc 2:2 sur le tableau blanc ou sur du papier graphique.



Vous allez maintenant préparer Marc 2:2 en utilisant les 4 étapes que nous avons pratiquées pour le verset 1. Il y a 2 nouveaux symboles qui contiennent une "flèche de direction" et qui ne sont pas considérés comme un changement pour le symbole de base de la flèche "vers le haut". Ils ne sont pas considérés comme une modification du symbole de base de la flèche "vers le haut" puisqu'ils indiquent simplement quelque chose.

Vous travaillez à nouveau par groupe de deux. Avez-vous des questions avant de commencer ?

Il est très important que les chefs d'équipe observent les animateurs entourer les nouveaux symboles et préparer leurs cartes d'enseignement - discutez-en, ré-enseignez, guidez-les si nécessaire.

Récapitulez : Vous pouvez demander à un animateur qui s'est bien débrouillé de diriger cette activité.

Combien de cartes avez-vous dû faire pour ce verset ? (6)

5 nouveaux symboles:

ensemble_gens 

plein 

remplir 

prêcher 

ils/leur 

1 symbole combiné supplémentaire:

Bible 

Dites aux animateurs que demain matin, ils travailleront par groupes de deux pour préparer les versets en continuant dans Marc 2.

SÉANCE 3

Réunissez uniquement les animateurs et enseignez les cartes et les phrases de la leçon sur le Salut.

La leçon sur le Salut est basée sur Jean 3:16 et sur des versets de l'épître aux Romains (voir les références ci-dessous). Il y a un ensemble de nouvelles cartes de leçons comprenant des concepts abstraits, il est donc important que le Saint-Esprit soit actif et aide à la compréhension.

Enseignez les cartes de la leçon sur le Salut en suivant les mêmes étapes, mais omettez l'étape 10 pour revoir les cartes précédentes. Enseignez ensuite les cartes de phrases. Les animateurs discutent de ce qui se passe et de ce que cela signifie :

- 1) Tout le monde a péché. L'illustration du péché montre des personnes qui font de mauvaises choses. Mais même les bonnes personnes luttent contre le péché dans leur cœur.
- 2) Quand nous péchons, nous obtenons la mort, la séparation d'avec Dieu, et finalement a séparation d'avec la vie.
- 3) Dieu a créé tout le monde et Il aime tout le monde.
- 4) Dieu a donné son Fils unique comme expression de son amour pour nous. Il donne aux mauvaises personnes, dont nous faisons partie, son Fils unique.
- 5) Si une personne croit ou a foi en le Fils de Dieu, elle ne mourra pas. Parce que les gens sont mauvais, ils obtiennent la mort. Mais s'ils croient que Dieu nous a donné son Fils, Jésus paie le prix de la mort pour eux.
- 6) Les gens obtiennent la vie éternelle, vivant pour toujours avec Jésus.

Leçon sur le Salut avec références aux versets :

Tout le monde pèche. SUN : Tout peuple pécher.	Romains 3.23
Le paiement pour la péché est la mort. SUN : Pèche paiement égal mort.	Romains 6.23
Dieu aime des gens. SUN : Dieu (amour) peuple.	Jean 3.16
Dieu a donné (Son) Fils unique. SUN : Dieu donner seul Fils.	Jean 3.16
La personne croit (a foi en) le Fils de Dieu. SUN : Personne foi Dieu Fils.	Jean 3.16
La personne ne meurt pas. SUN : Personne non mourir.	Jean 3.16
La personne vit pour l'éternité. SUN : Personne vivre éternel.	Jean 3.16

Dites aux animateurs qu'ils enseigneront la leçon sur le Salut à leurs élèves demain. Priez avec eux pour que le Saint-Esprit guide leur compréhension et soit présent dans le cœur des élèves lorsqu'ils liront ceci.

SÉANCE 4

Les animateurs continuent avec leur petit groupe.

Réviser les symboles des leçons 11 et 12. Pour la leçon 13, introduisez les 5 symboles de ponctuation présents dans le passage de Mark 7 : point, point d'exclamation, virgule, guillemets et indicateur de possession.

Enseigner la leçon 13 Écriture - Demandez aux élèves de lire et de signer les bandes de phrases de l'Écriture.

Faites-leur remarquer les symboles de ponctuation qui apparaissent dans le texte. Lisez le passage une deuxième fois sans marquer d'arrêts pour enseigner la ponctuation.

Une fois que les groupes ont fini de lire le passage, réunissez tous les élèves et le chef d'équipe les dirigera pour qu'ils jouent le passage au fur et à mesure que les phrases bibliques sont lues.

Feedback et moments de questions/réponses avec les animateurs.

Document sur les plans d'équipe - Ont-ils des questions ? Rappelez-leur que ce document devra être fini et prêt à être présenté et soumis par écrit demain.

Clôture - Décidez qui dirigera le culte d'ouverture, la courte dévotion et la prière de demain. Terminez la journée par un chant de louange joyeux et une prière.

JOUR 5

Objectifs de la journée : Les animateurs préparent les Écritures à enseigner, présentation en petits groupes des Écritures préparées, révision des combinaisons les plus difficiles, les animateurs enseignent la leçon sur le salut aux élèves, présentation du document du plan d'équipe, clôture et célébration.

SÉANCE 1

Ouverture – culte, courte dévotion, prière dirigée par l'équipe locale; annonces si nécessaire

Les animateurs préparent leçon sur les Écritures

On doit utiliser les quatre étapes pour préparer de nouvelles leçons. Pour chacune de ces affectations il y aura entre 10 – 15 cartes d'instruction à préparer. Les binômes doivent aussi préparer leurs cartes aux phrases écrites assez grandes pour les utiliser dans une présentation pour une petite groupe.

Expliquez que pour cette tâche que ce n'est que les symboles appris dans Leçons 1-12 et Marc 2:1 et 2 doivent être considérés comme ayant déjà été enseignés (et n'ont donc pas besoin d'une carte d'enseignement). Tout autre symbole modifié ou combiné est considéré comme « nouveau » et doit être enseigné et faire l'objet d'une carte d'enseignement.

Attribuez aux binômes les versets de Marc 2 :

Paire 1 – versets 3 et 4

Paire 2 – versets 5 et 6

Paire 3 – verset 7

Paire 4 – versets 8 et 11

Paire 5 – verset 9

Note : le verset 10 sera lu ensemble car il n'y a que trois nouveaux symboles faciles (monde, fils, et autorité) que le chef d'équipe peut enseigner.

SÉANCE 2

Des présentations avec les versets préparés en Séance 1 affectation -- Rétroaction et suggestions des Chefs d'Équipes au besoin.

Expliquez que dans une situation où une seule personne s'était préparée à enseigner ces versets, il ne faudrait pas faire autant de cartes (comme dans notre pratique aujourd'hui) parce que quelques nouveaux symboles ont été enseignés et ont ensuite été répétés dans les versets suivants.

Passez à l'acte les Écritures donnés comme devoirs – si le temps le permet

SÉANCE 3

Revoyez les Combinassions

Enseignez 2 autres combinassions que sont plus difficiles/qui ont plusieurs autres symboles combinés.

Quand vous préparez des nouvelles leçons d'Écritures, vous rencontrerez parfois des combinassions difficiles. Ceux-ci ne sont pas fréquents.

Écrivez les symboles suivants sur le tableau blanc. Listez les symboles de base et les symboles modifiés et/ou les sou-symboles sur le tableau blanc ou papier graphique pendant que vous travaillez chaque exemple

albâtre    Les facilitateurs trouvent dans le dictionnaire.

Symboles de base :

roi 

doux 

non 

chose 

Symbole modifié :

(roi)  Les animateurs cherchent le sens dans le dictionnaire. *Qu'est-ce que cela signifie ?*
(argent)

Autres symboles combinés :

doux + non  Les animateurs cherchent le sens dans le dictionnaire. *Qu'est-ce que cela signifie ?*
(dur)

chose + dur   Les animateurs cherchent le sens dans le dictionnaire. *Qu'est-ce que cela signifie ?*
(rocher)

Combien de cartes d'instruction seront nécessaires? (4)

nouveau symbole : albâtre

symbole modifié : argent

autres symboles combinés: dur, rocher

Christ    Les animateurs le trouveront dans le dictionnaire

Symboles de base :

très 

bouche/parler 

près 

personne 

roi 

Autres symboles combinés :

bouche + près  Les animateurs cherchent le sens dans le dictionnaire. *Qu'est-ce que cela signifie ?* (appeler)

appeler + personne  Les animateurs recherchent le sens dans le dictionnaire. *Qu'est-ce que cela signifie ?* (nommé)

nommé + roi  Les animateurs recherchent le sens dans le dictionnaire. *Qu'est-ce que cela signifie ?* (oint)

Combien de cartes d'instruction seront nécessaire? (4)

nouveau symbole: Christ

autres symboles combinés : appeler, nommé, oint

Les animateurs enseigneront des cartes d'instructions et des phrases sur le salut avec les élèves

Commentaires finaux et questions-réponses avec les animateurs

Le présentation et discussion du document de Planification d'Équipe.

SÉANCE 4

Mot de clôture, remise de certificats, culte, prière de clôture, prise de photos, etc.

Plan d'équipe: Après l'atelier, quelle est la prochaine étape?

Énoncé de vision et de mission

Le Mission: *impliquer les gens dans l'avancement de la traduction de la Bible. SUN (notation universel symbolique) est une langue symbolique ce qui permet à Wycliffe Associates de fournir une Bible pour les sourdes et les sourdes-aveugles qui ne sais pas encore comment ni signer ne lire.*

Le Vision : *Chaque église dans chaque pays a la capacité d'avoir un congrégation avec une maitrise fontionelle de la compréhension des Écritures pour ceux qui sont sourdes, sourdes-aveugles, pré-alphabétisés, et pour ceux qui n'sont pas fluentes en la langue de signer.*

Votre Rôle

SUN est une langue et un programme. Elle sert comme outil pour faire le ministère. Chez Wycliffe Associates, on croit que l'Église Possède le Traduction Biblique. Ceci est basé sur le croyance que l'église a le capacité, l'autorité, l'obligation, et le responsabilité d'enseigner des autres comment lire la Bible SUN.

La propriété de l'Église comprend un plan étape par étape que décrit comment vous travaillerez de manière indépendante dans votre communauté à enseigner et partager SUN avec ceux dont ont besoin.

Il comprend les éléments suivants.

- Sélection d'animateurs et de participants locaux pour les ateliers.
- Prier régulièrement pour les animateurs et les étudiants
- Former des animateurs supplémentaires afin qu'ils puissent enseigner aux étudiants
- Fournir un accès aux documents SUN traduits : sous forme numérique, imprimés ou vidéo
- Planifier l'étude régulière de la langue SUN et de la Bible (p.ex., pendant ou après un service chez l'église, une fois par semaine, etc.
- Créer de nouvelles leçons SUN afin que les étudiants puissent apprendre de nouveaux symboles afin de lire la Bible SUN.
- Partager les connaissances sur SUN avec d'autres membres de leur communauté qui en ont besoin
- Encourager la communauté d'utiliser des Écritures SUN après une fois qu'elles sont enseignées.
- Trouver des moyens durables à l'échèle locale de soutenir financièrement le programme SUN en sécurisant des dons de fonds, d'espaces de formation et d'autres ressources pour permettre la tenue d'ateliers SUN.

Le rôle de Wycliffe Associates

Wycliffe Associates s'engage a vous former a vous équiper et a vous habiliter lorsque vous participez et formez des autres pour partager la traduction de la Bible SUN. Il comprend l'engagement suivant d'aider à partager à vous équiper :

- Des processus technologiques
- Des assurance qualité
- La formation initiale a l'apprentissage du langage SUN
- Des opportunités pour les animateurs d'être des formateurs
- Fournir des documents numériques et imprimés sur le site Web de « <https://sun.bible> »
- Fournir une relation de mentorat continue

Le Plan

En groupes de 2-5, priez et répondez aux questionnes suivants pour vous guider en préparant un rapport a partager vendredi. Ce rapport aura trois parties : choisir une équipe de direction, la façon dont vous ferez le suivi en continuant d'enseigner SUN afin que d'autres puissent comprendre la Bible SUN, et comment vous allez réseauter pour partager SUN avec d'autres qui ont besoin de SUN.

L'Équipe de Direction

1. Qui fera partie de l'équipe de direction de SUN ? Les rôles comprennent : coordinateur pays pour communiquer avec le responsable SUN chez Wycliffe Associates, formateurs pour les grands événements, facilitateurs pour enseigner aux petits groupes, un secrétaire qui enregistrera les notes de réunion, un trésorier qui gèrera les fonds, recueillera des témoignages et tout autre rôle que vous jugerez nécessaire.
2. Pourquoi avez-vous choisi ces individus ?
3. Qu'est-ce que l'équipe de direction peut faire pour encourager et gagner du soutien de la communauté pour trouver des fonds pour des activités SUN ? Identifiez des moyens de soutien tangibles avec lesquels la communauté puisse vous assister (des lieux, la nourriture, le logement, l'impression, etc.)
4. Quand l'équipe de direction se réunira-t-elle pour discuter de ses buts et pour partager ses progrès et ses challenges ?
5. A quelle fréquence l'équipe de direction se réunira-t-elle ?
6. Comment allez-vous communiquer avec les animateurs et les formateurs SUN entre les réunions ?

Suivi

1. Qui continuera à enseigner le SUN aux étudiants qui ont participé à cet atelier Quand vous rencontrerez-vous ?
2. Établissez un calendrier.
3. Où vous rencontrerez-vous ?
4. Comment pouvez-vous utiliser SUN en de manières pratiques et personnelles pour communiquer les choses profondes de Dieu ?

Créer un Réseau

1. Qui contacterez-vous pour explorer la possibilité de partager SUN ? Pensez aux individus, aux groupes communautaires, et des agences du gouvernement qui puissent devenir de bons partenaires.
2. Pourquoi avez-vous choisi ces individus-ci ?
3. Qui les contactera ?
4. Quand est-ce qu'ils les contacteront ?

Des Outils

- <https://sun.bible>
- YouTube page WA SUN <https://www.-youtube.com/channel/UCs3ESTxuzWJie8ZUQf6ozw>
- Application SUN Nouveau Testament – Google Play Store

Veillez demander à chaque personne de signer ci-dessous en reconnaissance de sa contribution à ce plan :

Instructions pour l'animateur

Étape 1 : Rassemblez le matériel

> Fiches de cours pour la leçon

> L'animateur Leçon Livre

Étape 2 : Sortez les cartes de cours. Montrez le premier symbole. Retournez la fiche de leçon à l'autre côté pour montrer l'illustration à l'élève.

Étape 3 : Communiquez à l'élève quel est le symbole. (Consultez la liste des symboles pour la réponse. Le nombre sur la liste des symboles correspond au nombre dans le coin supérieur gauche de la carte.) Vérifiez la compréhension de l'élève.

Étape 4 : Si l'élève fait preuve de compréhension, passez au symbole suivant et répétez les étapes 2-3. Si l'élève montre de la confusion, utilisez d'autres méthodes pour clarifier le sens comme signer, dessiner, mimer, utiliser des objets autour de vous, etc.

Étape 5 : Après tous les 5 symboles, effectuez une révision. Ne passez pas à la prochaine série de symboles tant que l'élève n'a pas maîtrisé la première série.

Étape 6 : Lorsque vous avez terminé avec tous les symboles, montrez la ou les fiches de phrases pour cette leçon à l'élève et demandez à l'élève de vous communiquer chaque phrase.

Étape 7 : Si l'élève est confus sur le sens d'une phrase, vérifiez la compréhension de chaque symbole et réapprenez le symbole qui cause la confusion.

Étape 8 : Une fois toutes les phrases terminées, félicitez l'élève d'avoir terminé la leçon !

Remarques: >

Si l'élève démontre une bonne maîtrise des symboles et des phrases, demandez-lui de faire ses propres phrases à titre d'activité d'enrichissement avant de passer à la leçon suivante.

> Les leçons 9 à 12 ont pas de fiches de phrases. Voir la description de l'activité sous chaque leçon.

> Si des questions spirituelles se posent, passez à la leçon du salut (située après la leçon 13.)

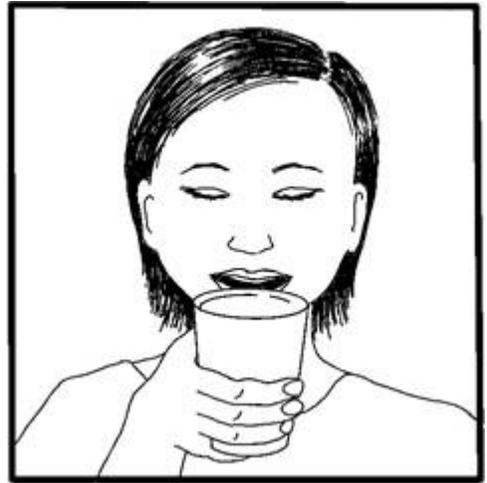
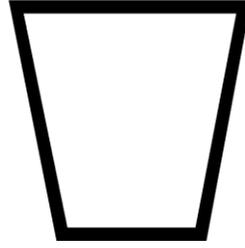
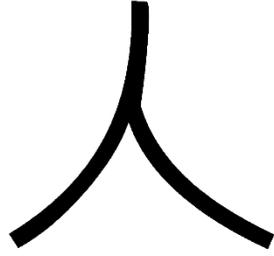
Lesson 1

VOCABULAIRE:

stylo	livre	eau	tasse	chaise
porte	fenêtre	personne	main	poisson

PHRASE:

- 1.) Personne boire.
- 2.) Personne écrire.
- 3.) Personne lire.
- 4.) Personne s'asseoir.

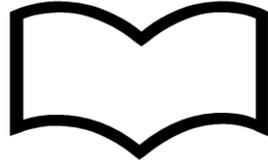


Leçon 1, Phrase 1



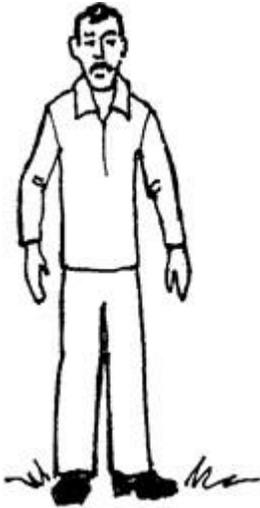
Leçon 1, Phrase 2





Leçon 1, Phrase 3

人 人



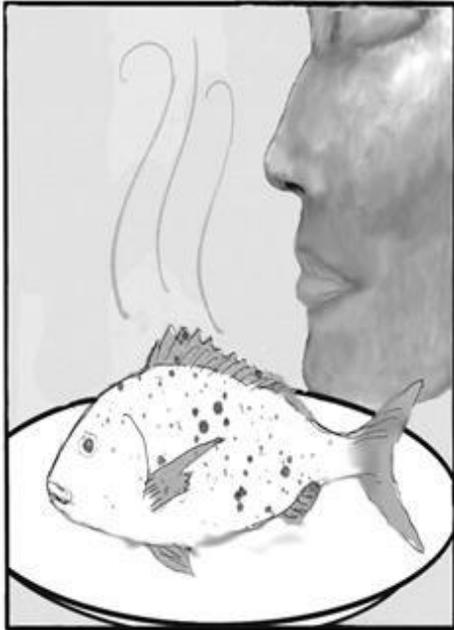
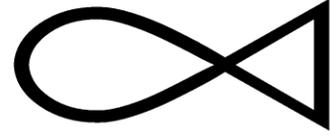
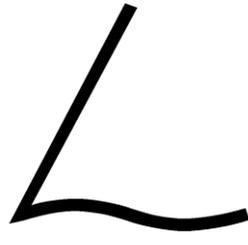
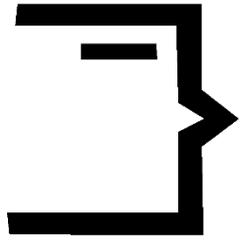
Lesson 2

VOCABULAIRE:

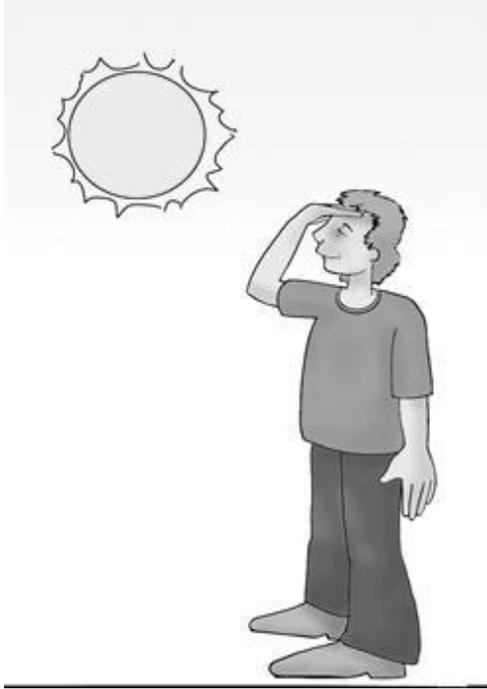
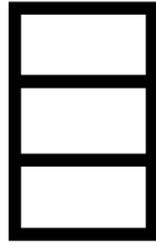
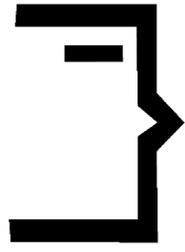
oreille	nez	oeil	bouche	homme
lune	soleil	bol	route	en haut

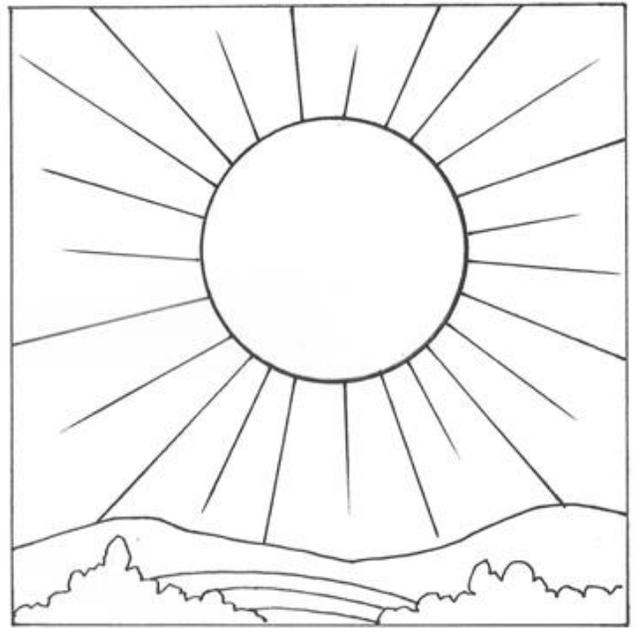
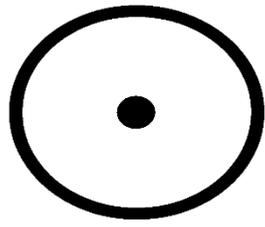
PHRASE:

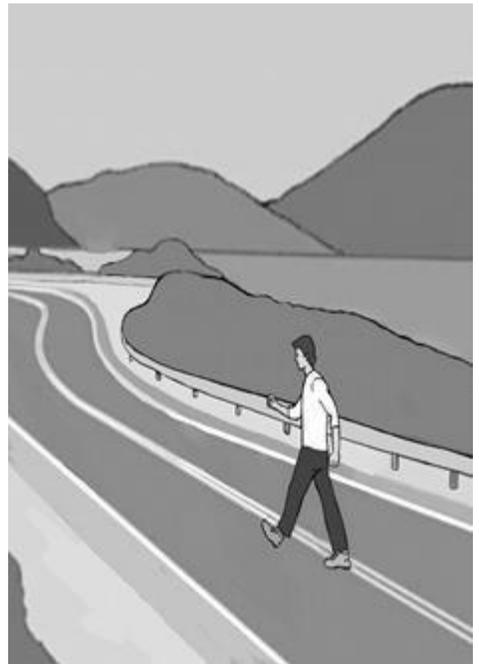
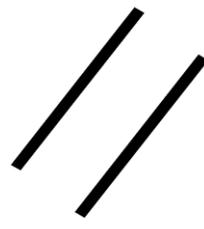
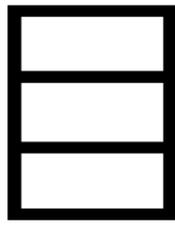
- 1.) Homme sentir poisson.
- 2.) Homme voir lune.
- 3.) Soleil en haut.
- 4.) Personne voir route.
- 5.) Homme voir soleil en haut.
- 6.) Homme écouter personne parler.

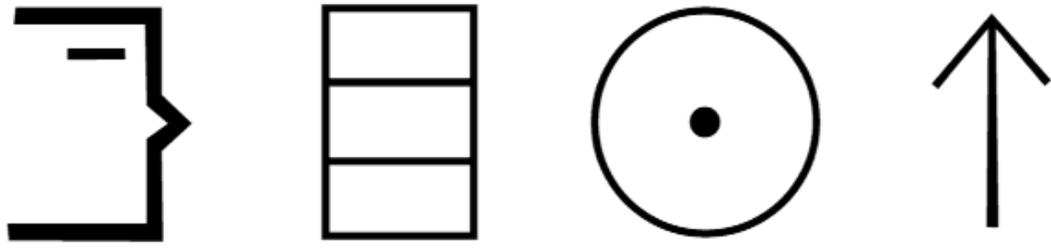


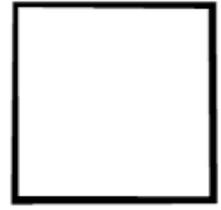
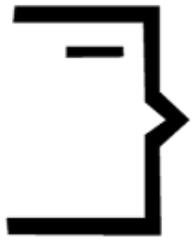
Leçon 2, Phrase 1











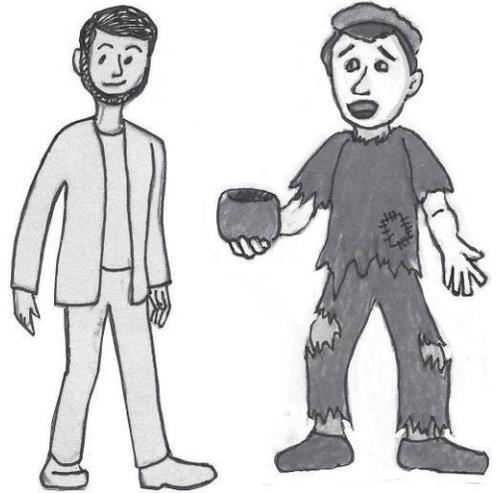
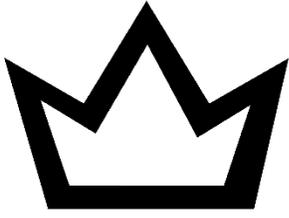
Lesson 3

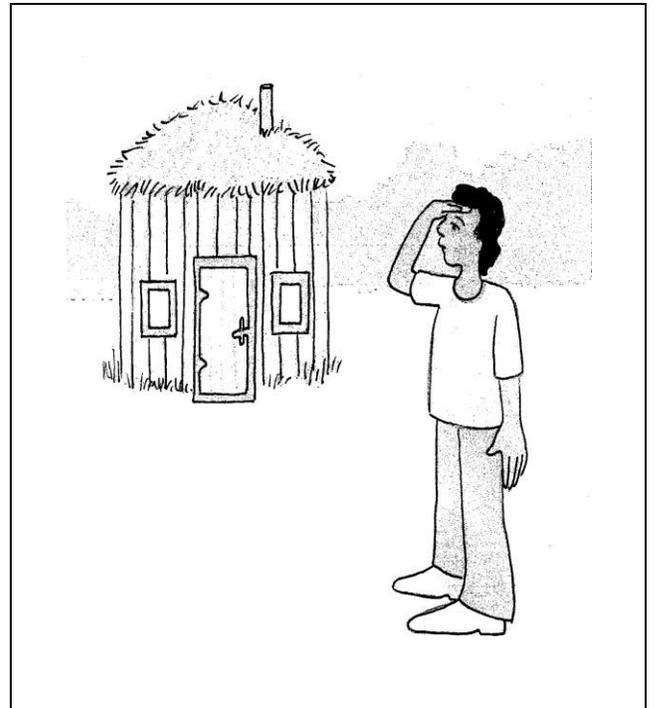
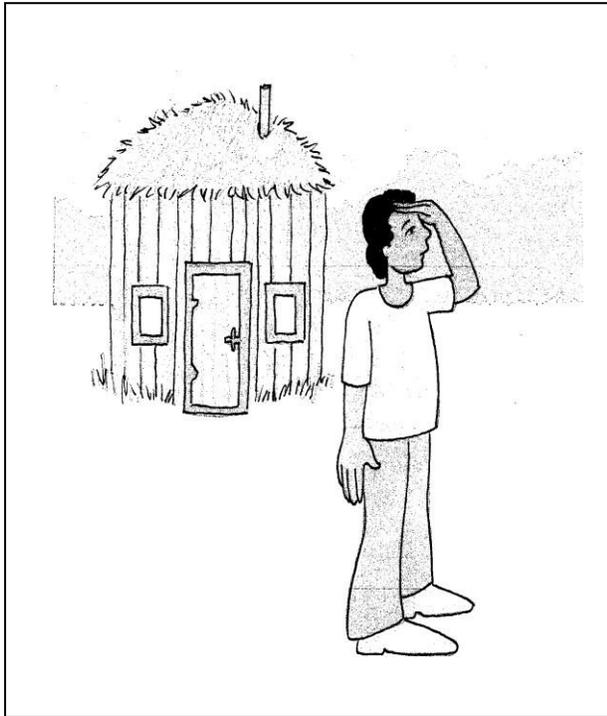
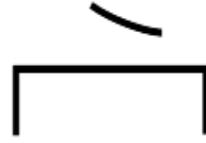
VOCABULAIRE:

moi	visage	table	maison	arbre
fruit	boîte	chaîne	non	roi

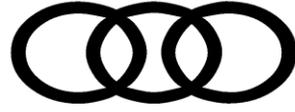
PHRASE:

- 1.) Roi parler moi.
- 2.) Moi ne voir maison.
- 3.) Personne chaîne arbre.
- 4.) Table boîte fruit.
- 5.) Je voir arbre route.
- 6.) Maison non fenêtre.

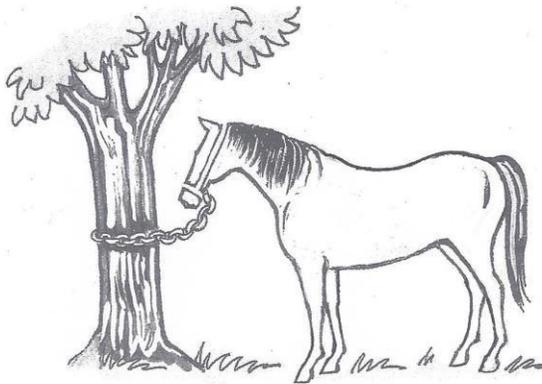


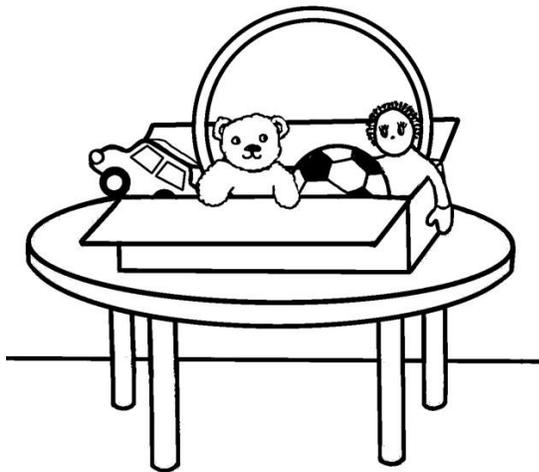
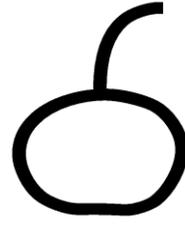
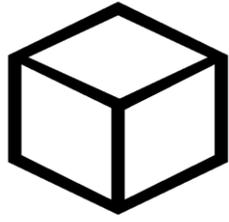
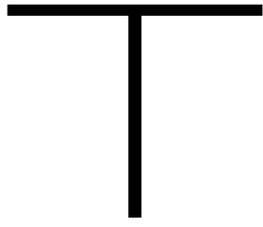


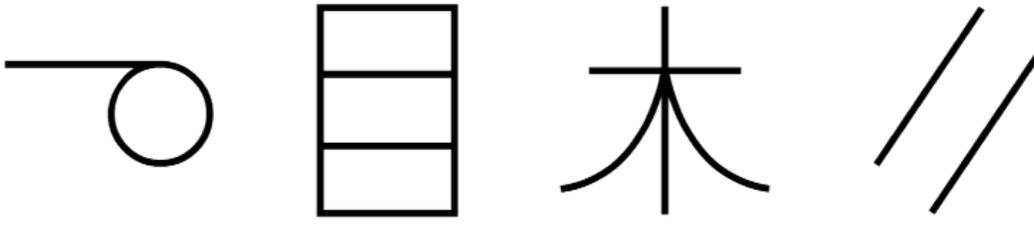
人

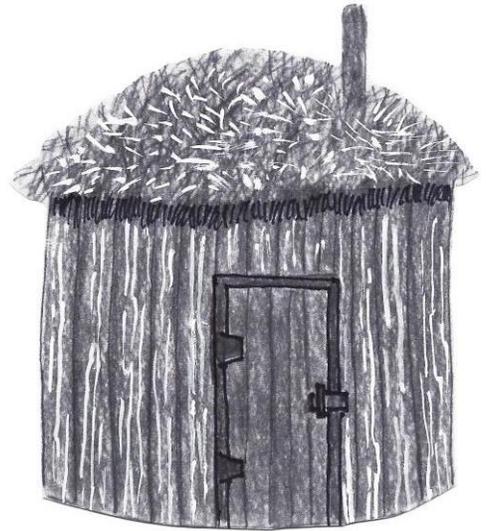
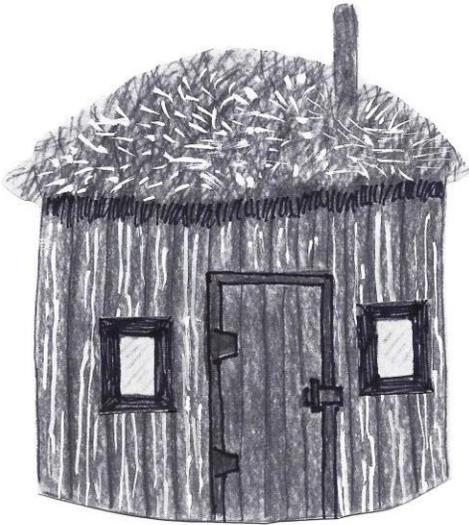
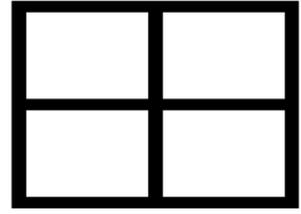
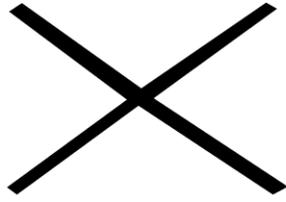


木









Lesson 4

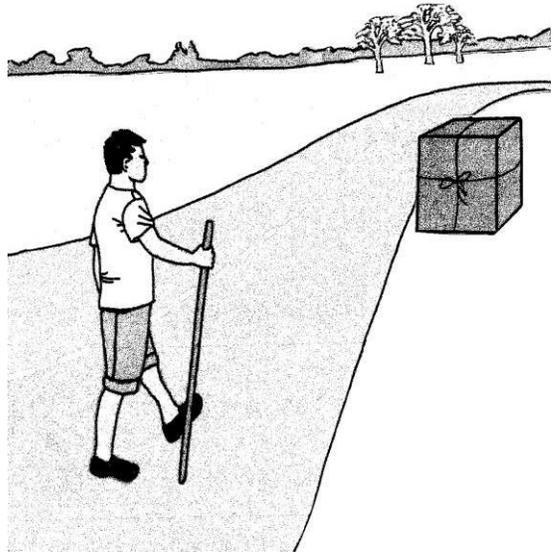
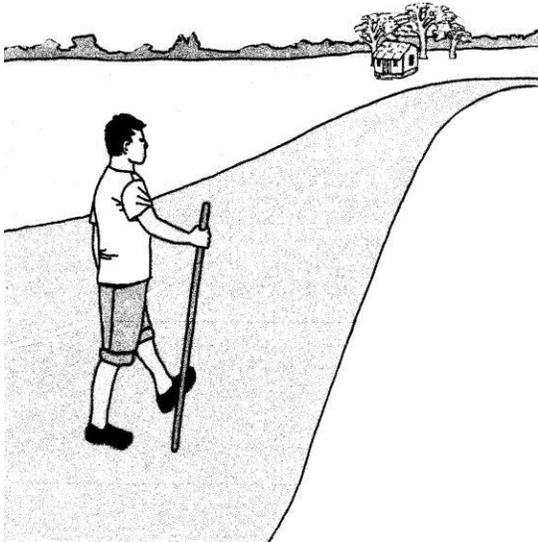
VOCABULAIRE:

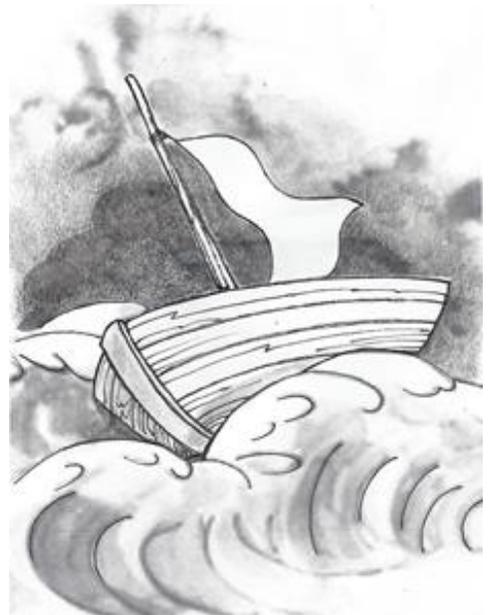
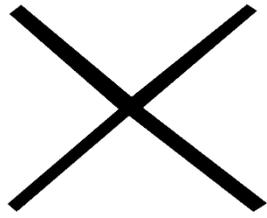
rivière	bateau	l`orage	marcher	couteau
épée	ceinture	bâton	grain	escalier

PHRASE:

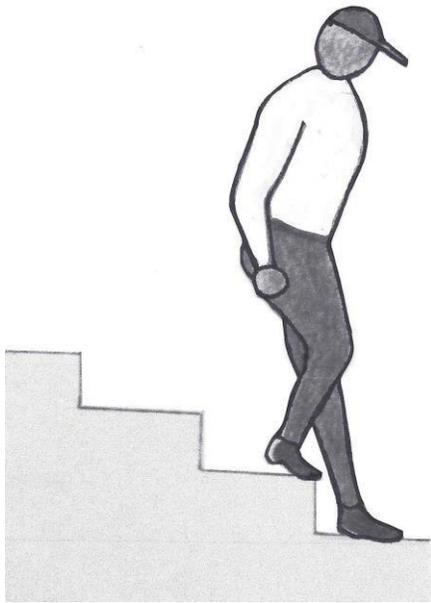
- 1.) Je marcher route maison.
- 2.) Non bateau l`orage.
- 3.) Personne marcher en haut escalier.
- 4.) Homme couper fruit table.
- 5.) Roi non ceinture.
- 6.) Homme couper grain.

へ え // へ



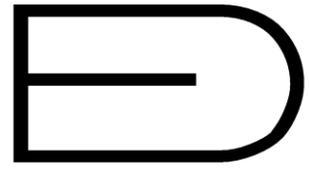
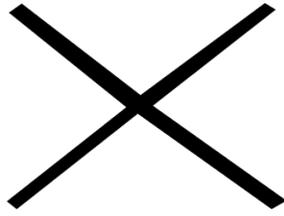
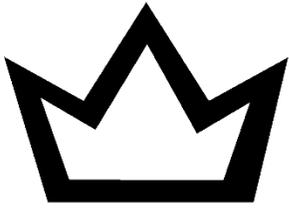


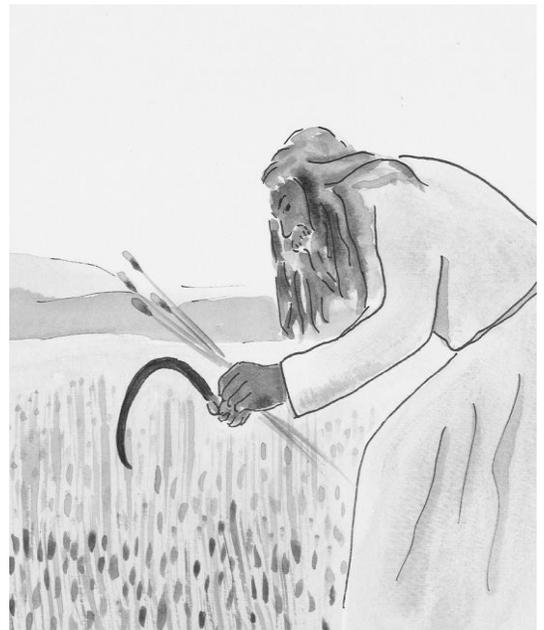
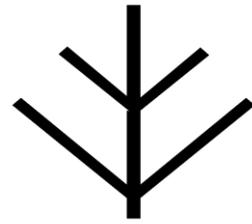
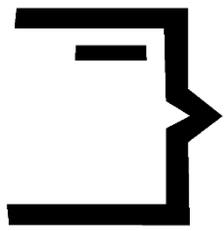
人 へ ↑ 上



ㄟ ㄚ ㄛ ㄚ







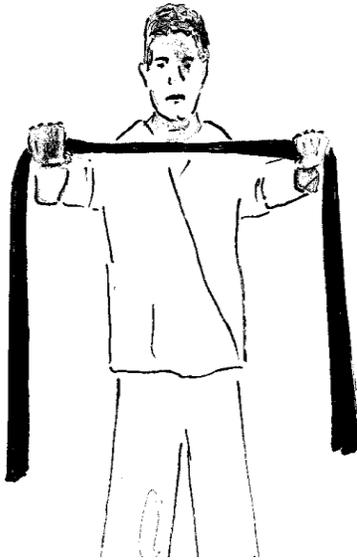
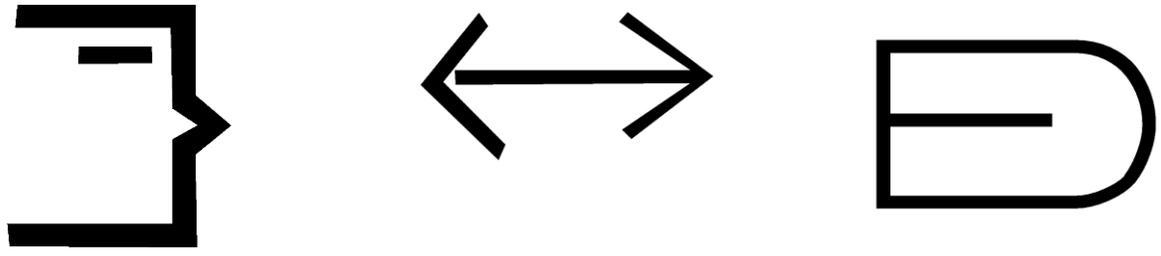
Lesson 5

VOCABULAIRE:

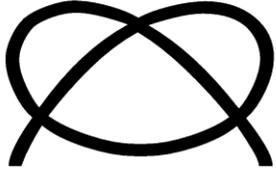
animal	cochon	serpent	chameau	cheval
insecte	trou	attacher	étirer	même

PHRASE:

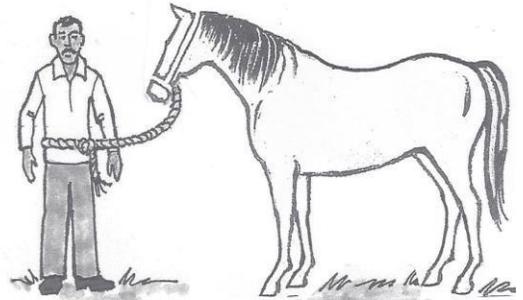
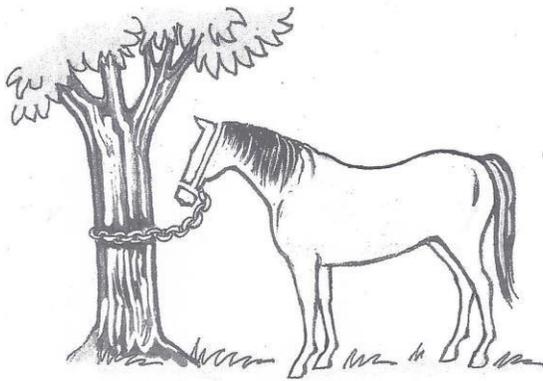
- 1.) Homme étirer ceinture.
- 2.) Cheval attacher arbre.
- 3.) Cochon ne marcher.
- 4.) Cheval ne même chameau.
- 5.) Personne attacher ceinture.
- 6.) Maison non animal.

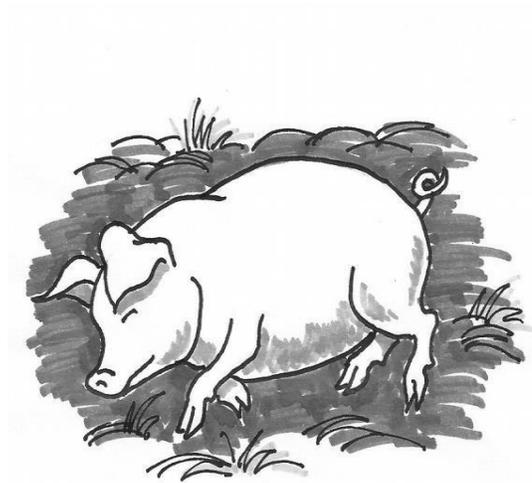
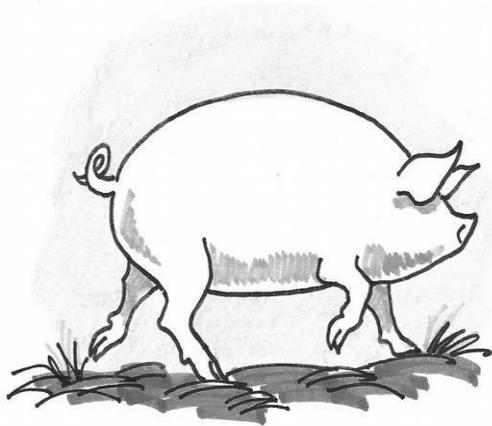
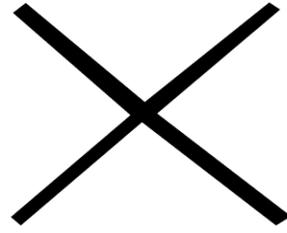
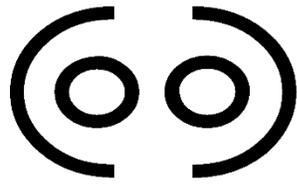


U

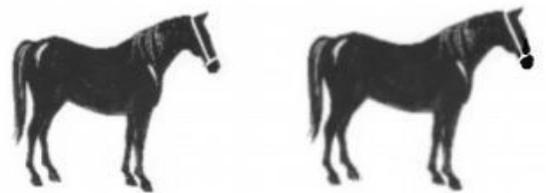
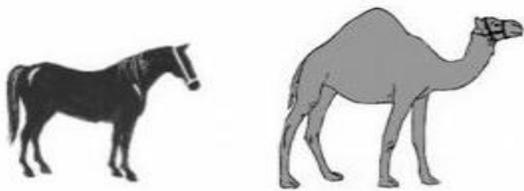


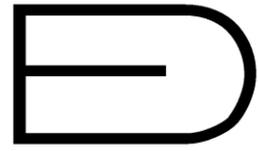
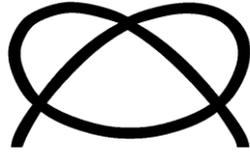
木

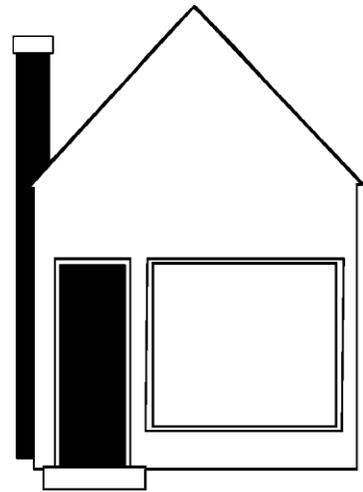
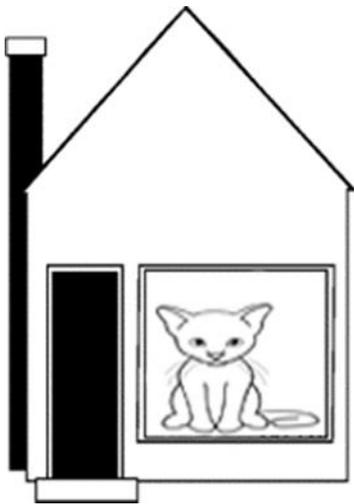
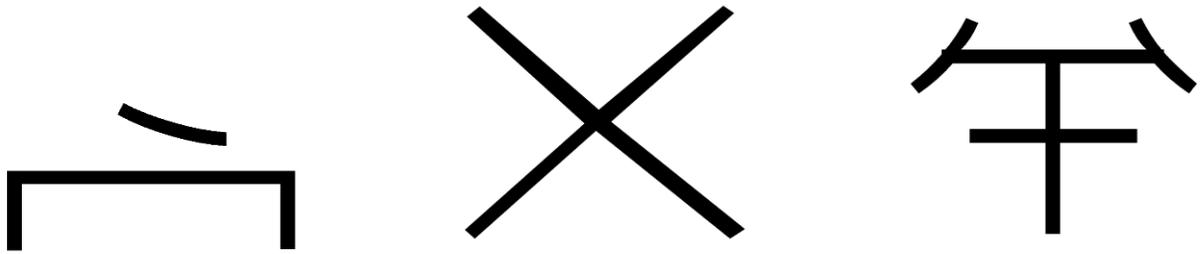




U X = M







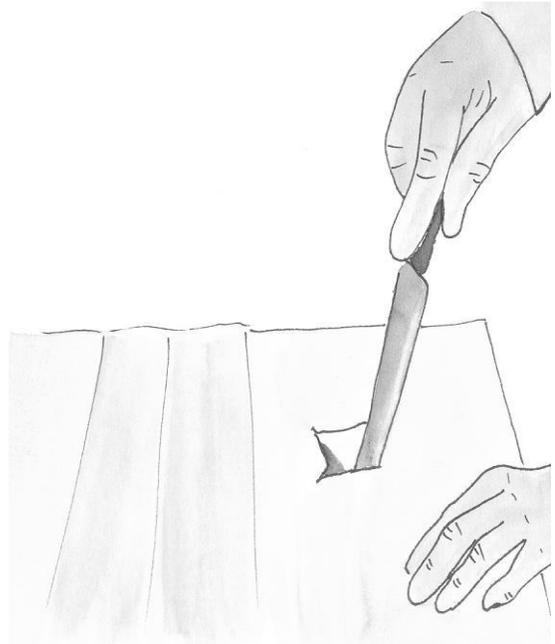
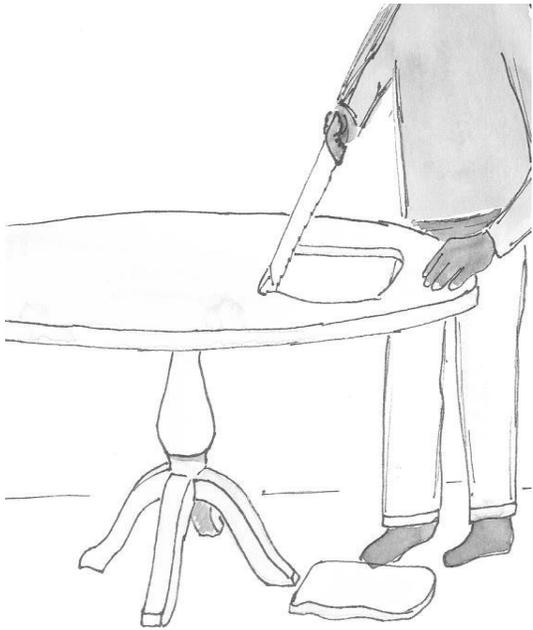
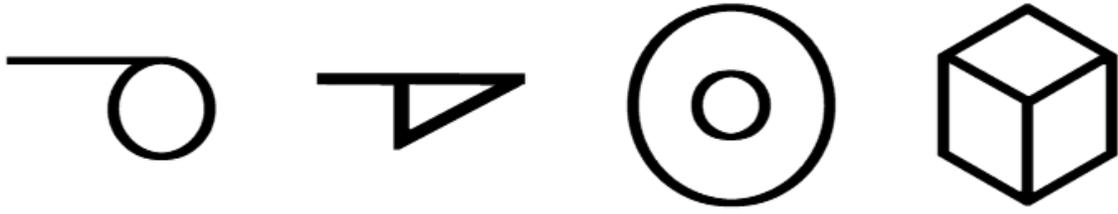
Lesson 6

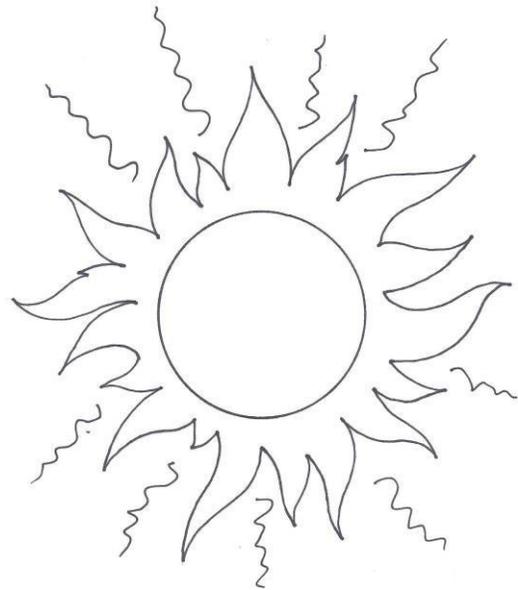
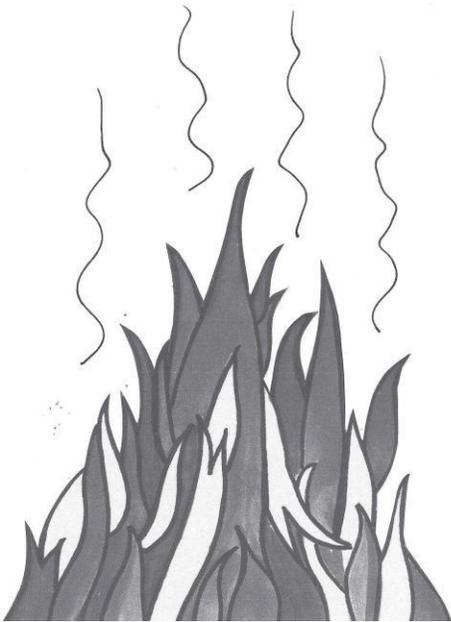
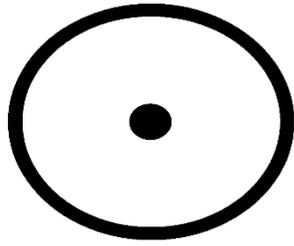
VOCABULAIRE:

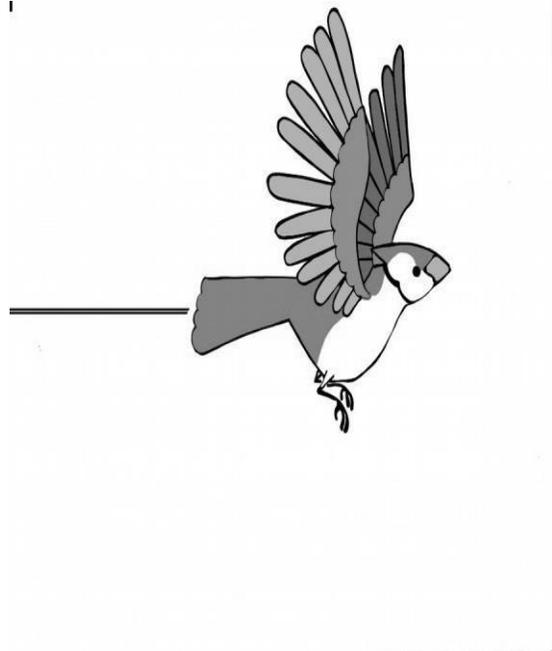
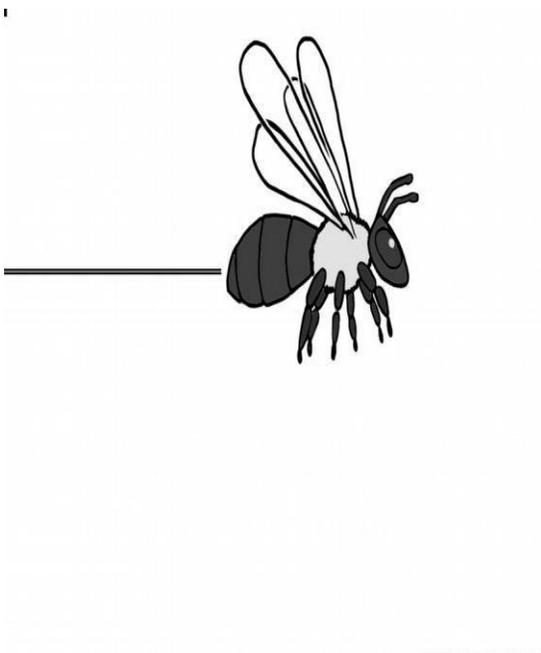
feu	étoile	filet	montagne	coeur
travailler	survoler	sucré	droit	doux

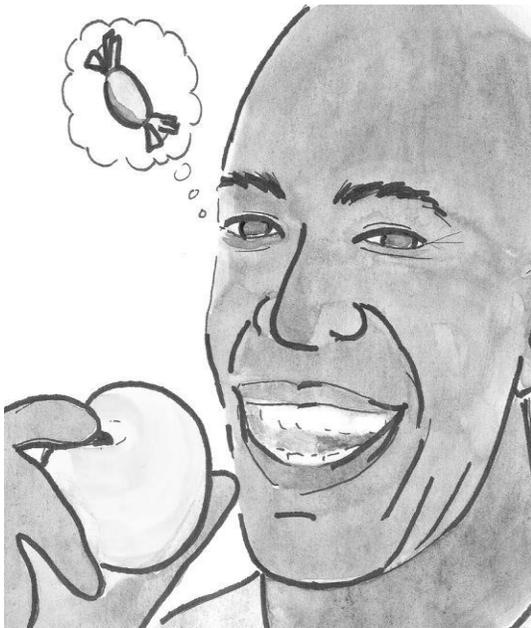
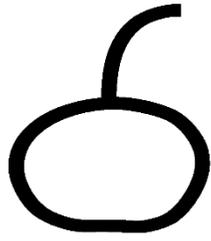
PHRASE:

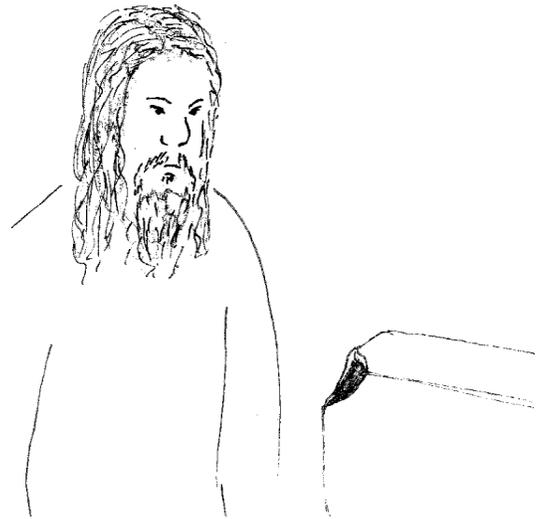
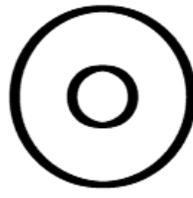
- 1.) Je couper trou boîte.
- 2.) Soleil chaud.
- 3.) Insecte survoler droit.
- 4.) Fruit sucré.
- 5.) Homme voir trou filet.
- 6.) Feu en haut montagne.







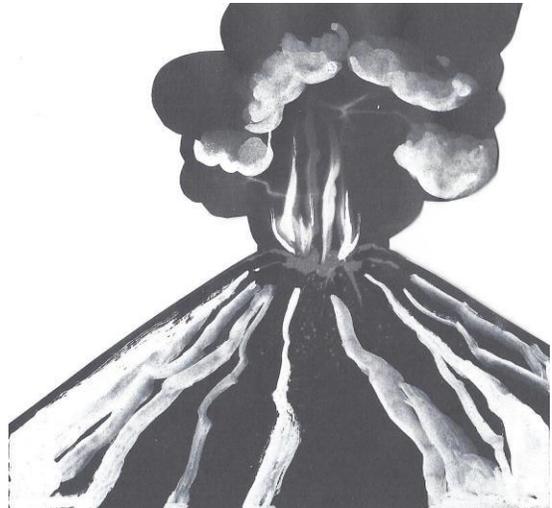




火

↑

山



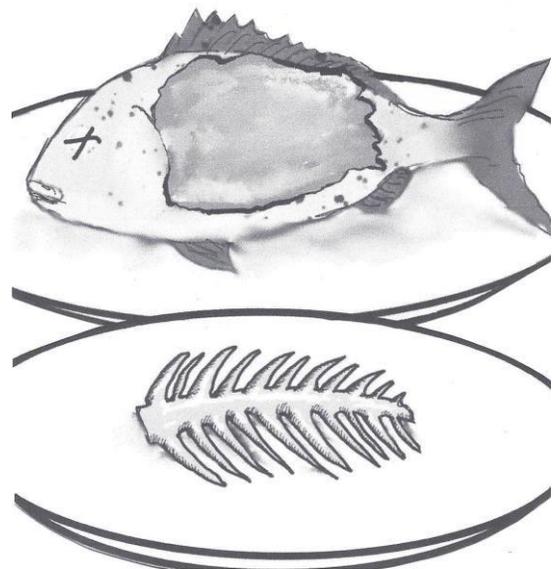
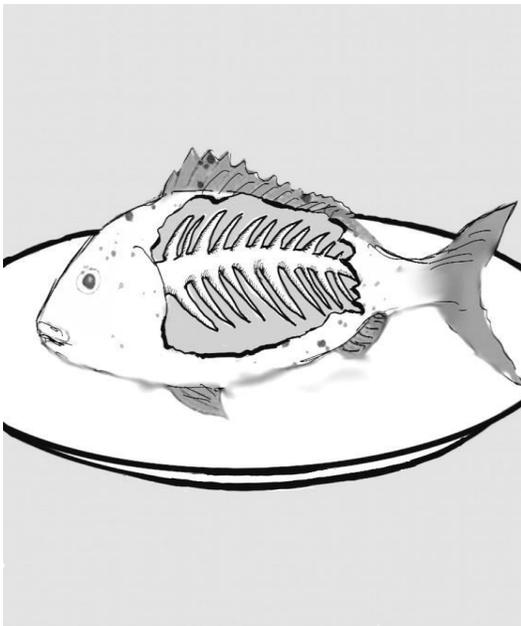
Lesson 7

VOCABULAIRE:

os	mur	la tour	terre	bouclier
fouetter	mesure	à gauche	temps	croix

PHRASE:

- 1.) Poisson non os.
- 2.) Animal travailler grain terre.
- 3.) La Tour à gauche mur.
- 4.) Je fouetter cheval.
- 5.) Homme mesure bâton.
- 6.) Je non temps ecirie.

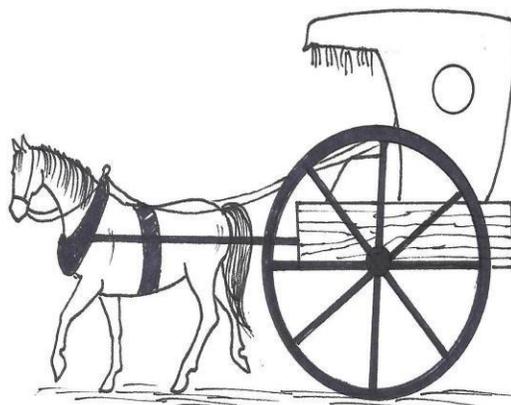
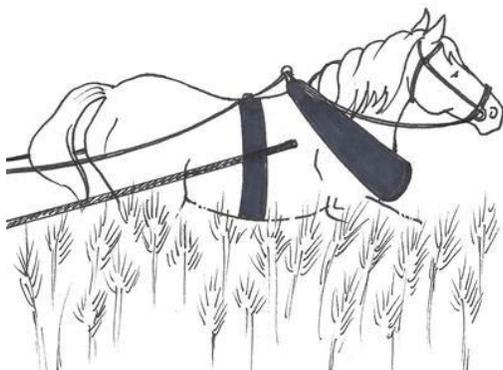


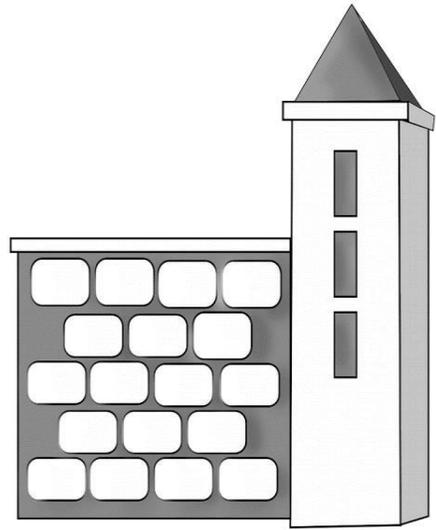
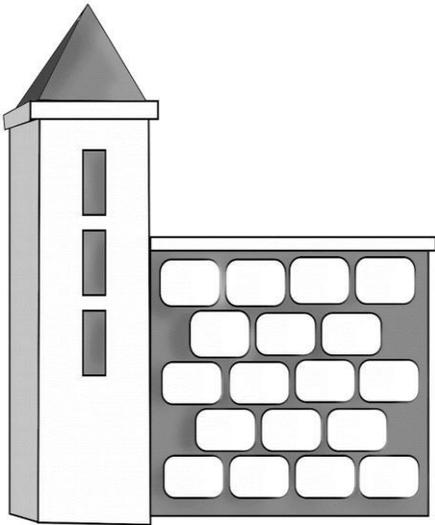
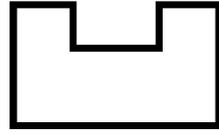
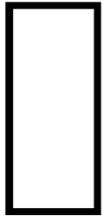
牛

土

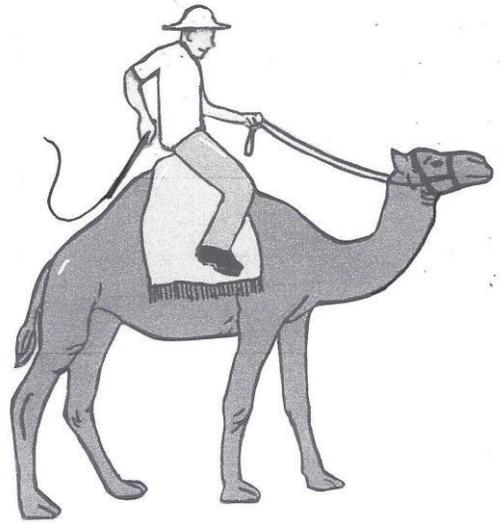
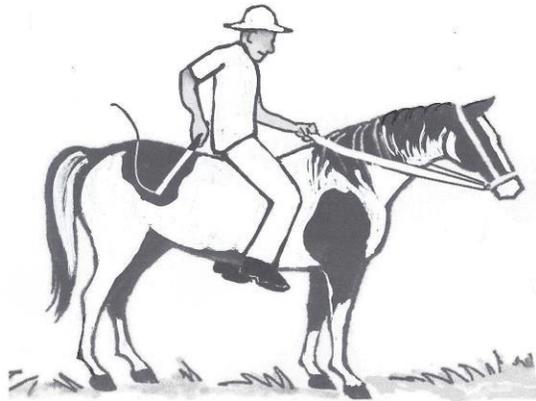
土

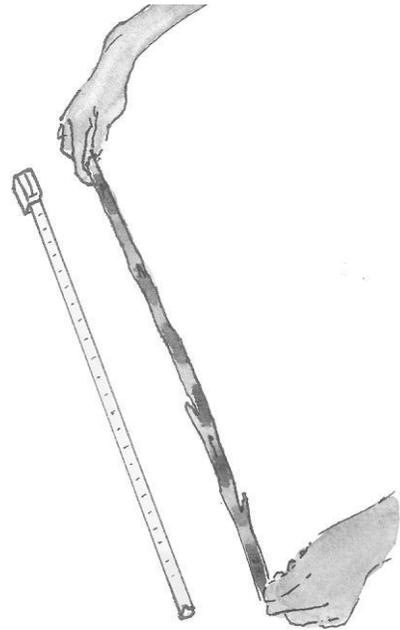
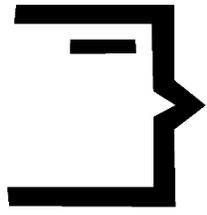
土

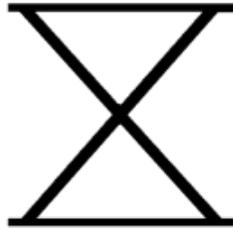




و ر U







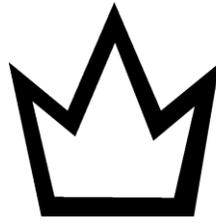
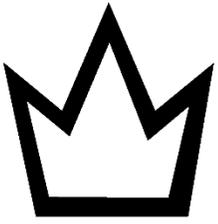
Lesson 8

VOCABULAIRE:

portion	tout	couleur	bon	commencement
à partir de	air	amour	connaître	nouveau

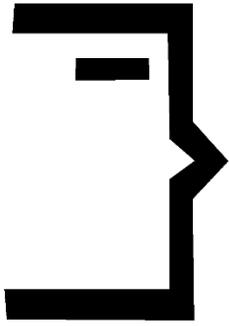
PHRASE:

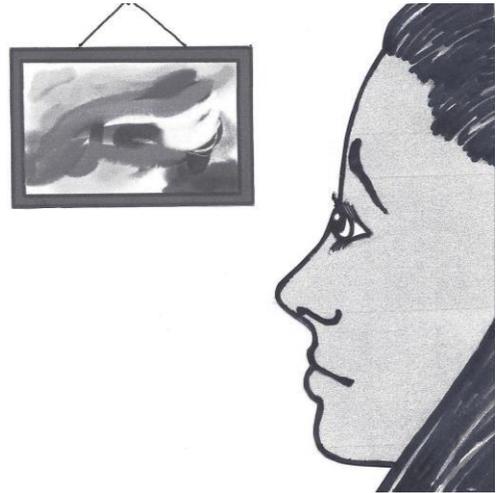
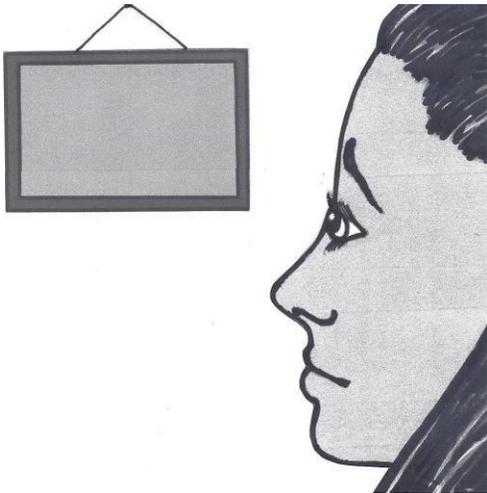
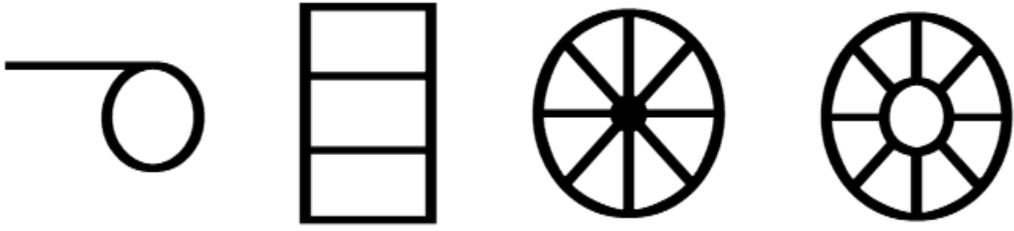
- 1.) Roi amour roi cheval.
- 2.) Homme bon coeur.
- 3.) Je voir tout couleur.
- 4.) Non air à partir de bouche.
- 5.) Je ecirie nouveau livre.
- 6.) Je ne connaître personne.

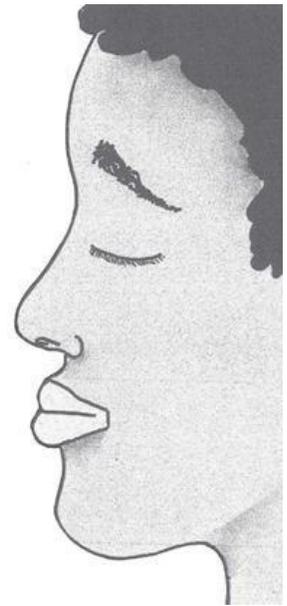
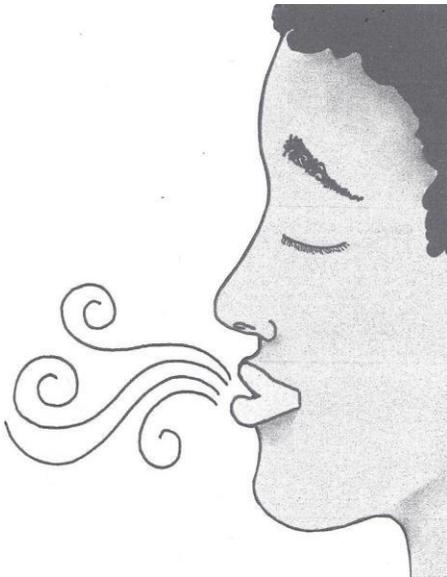
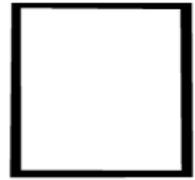
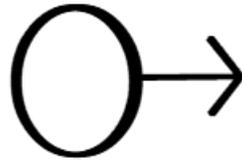


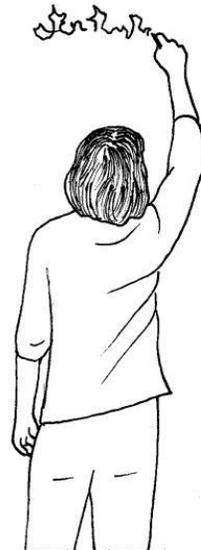
U

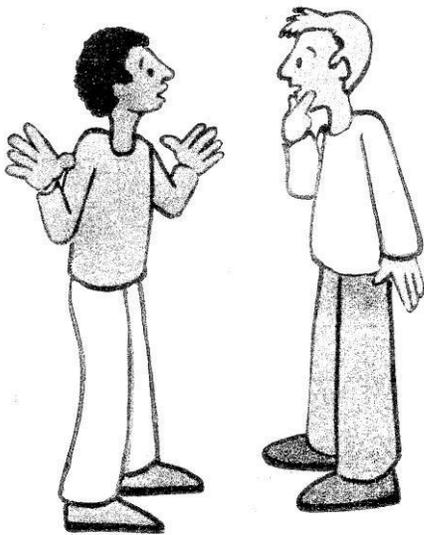












Lesson 9

VOCABULAIRE:

zéro	un	deux	trois	quatre
cinq	six	sept	huit	neuf
dix				

ACTIVITÉ:

En utilisant tous les symboles que l'élève a appris dans cette leçon et les leçons précédentes, demandez aux élèves de composer 3 à 5 phrases et de les dessiner.

En tant qu'animateur, vous lirez leurs phrases et vous les leur communiquerez.

L'élève vous dira alors si ce que vous avez compris est correct.

Si elle n'est pas correcte, demandez à l'élève de modifier la phrase pour que vous la compreniez correctement. Si l'élève a des problèmes, vous pouvez l'aider en lui demandant ce qu'il veut dire, puis en l'aidant à choisir les bons symboles.

Ne passez pas plus de 30 minutes sur cette leçon. Lorsque vous avez atteint 30 minutes ou approchez de 30 minutes, terminez la phrase sur laquelle vous travaillez, puis passez à la leçon suivante.

Lesson 10

VOCABULAIRE:

chose	vêtements	nombre	mille	beaucoup
près	petit(e)	très	peuple	femme

ACTIVITÉ:

En utilisant tous les symboles que l'élève a appris dans cette leçon et les leçons précédentes, demandez aux élèves de composer 3 à 5 phrases et de les dessiner.

En tant qu'animateur, vous lirez leurs phrases et vous les leur communiquerez.

L'élève vous dira alors si ce que vous avez compris est correct.

Si elle n'est pas correcte, demandez à l'élève de modifier la phrase pour que vous la compreniez correctement. Si l'élève a des problèmes, vous pouvez l'aider en lui demandant ce qu'il veut dire, puis en l'aidant à choisir les bons symboles.

Ne passez pas plus de 30 minutes sur cette leçon. Lorsque vous avez atteint 30 minutes ou approchez de 30 minutes, terminez la phrase sur laquelle vous travaillez, puis passez à la leçon suivante.

Lesson 11

VOCABULAIRE:

foule	fermé	ouvert	dans	sur
au loin	sourd	muet	mettre	toucher

ACTIVITÉ:

En utilisant tous les symboles que l'élève a appris dans cette leçon et les leçons précédentes, demandez aux élèves de composer 3 à 5 phrases et de les dessiner.

En tant qu'animateur, vous lirez leurs phrases et vous les leur communiquerez.

L'élève vous dira alors si ce que vous avez compris est correct.

Si elle n'est pas correcte, demandez à l'élève de modifier la phrase pour que vous la compreniez correctement. Si l'élève a des problèmes, vous pouvez l'aider en lui demandant ce qu'il veut dire, puis en l'aidant à choisir les bons symboles.

Ne passez pas plus de 30 minutes sur cette leçon. Lorsque vous avez atteint 30 minutes ou approchez de 30 minutes, terminez la phrase sur laquelle vous travaillez, puis passez à la leçon suivante.

Lesson 12

VOCABULAIRE:

prendre	langue	cracher	soupir	libre
désir	mendier	Jésus	Dieu	paradis

ACTIVITÉ:

En utilisant tous les symboles que l'élève a appris dans cette leçon et les leçons précédentes, demandez aux élèves de composer 3 à 5 phrases et de les dessiner.

En tant qu'animateur, vous lirez leurs phrases et vous les leur communiquerez.

L'élève vous dira alors si ce que vous avez compris est correct.

Si elle n'est pas correcte, demandez à l'élève de modifier la phrase pour que vous la compreniez correctement. Si l'élève a des problèmes, vous pouvez l'aider en lui demandant ce qu'il veut dire, puis en l'aidant à choisir les bons symboles.

Ne passez pas plus de 30 minutes sur cette leçon. Lorsque vous avez atteint 30 minutes ou approchez de 30 minutes, terminez la phrase sur laquelle vous travaillez, puis passez à la leçon suivante.

Lesson 13

VOCABULAIRE:

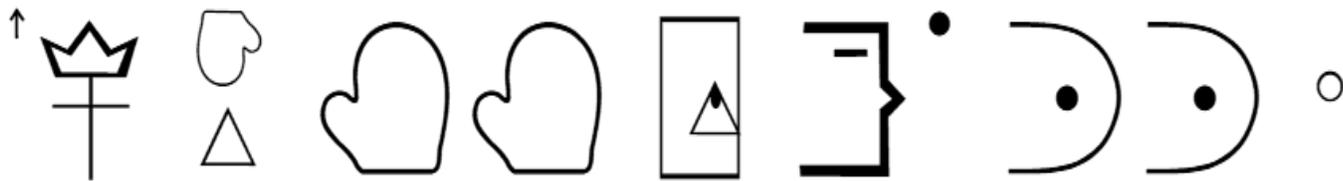
point	virgule	point d'exclamation	point d'interrogation
guillemet	guillemets simple	indicateur possessif	nom propre

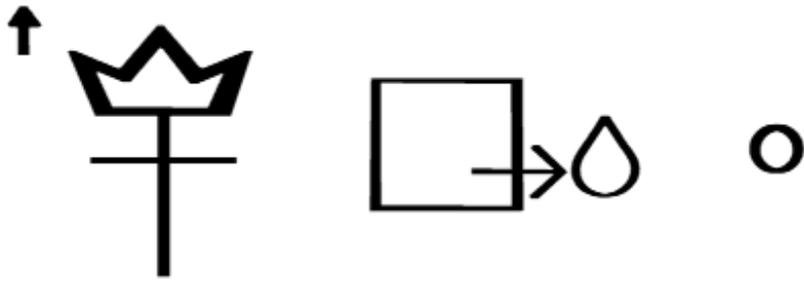
Mark 7:32-35

- 1.) Peuple prendre sourd muet homme Jésus.
- 2.) Peuple mendier Jésus mettre main sur homme.
- 3.) Jésus apporter homme au loin foule.
- 4.) Jésus mettre main à l'intérieur homme oreille.
- 5.) Jésus cracher.
- 6.) Jésus toucher homme langue.
- 7.) Jésus voir en haut paradis
- 8.) Jésus soupir.
- 9.) Jésus parler, ouvert!
- 10.) Homme oreille ouvert.
- 11.) Homme langue libre.
- 12.) Homme parler bon.

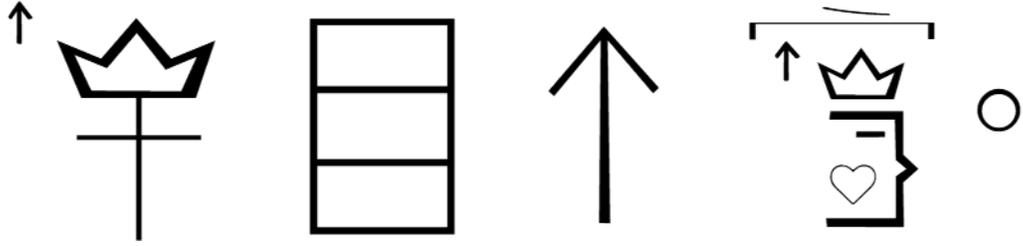
人 手 心 叉 叉 叉 王 。



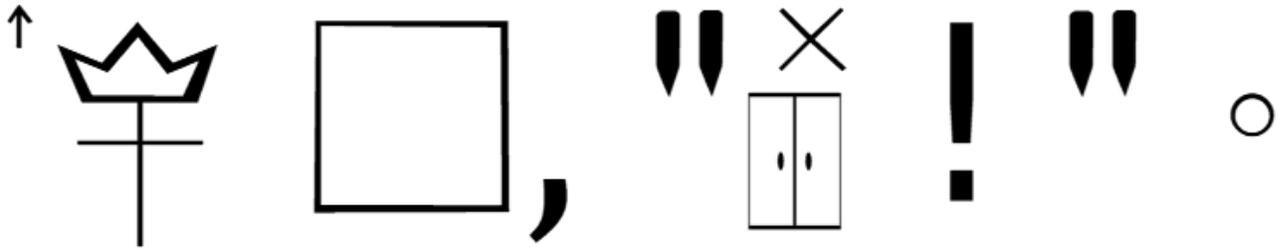


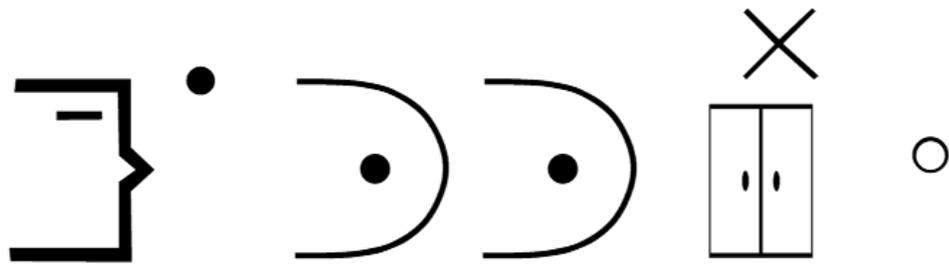


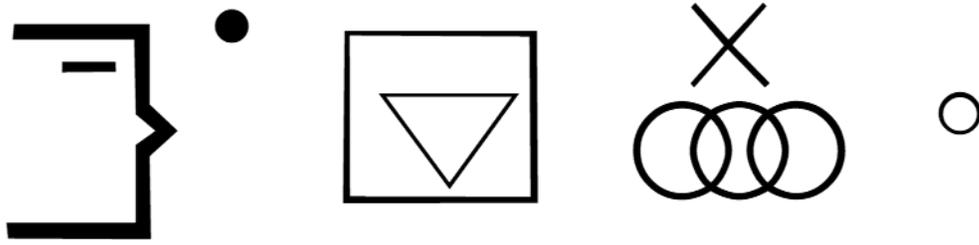


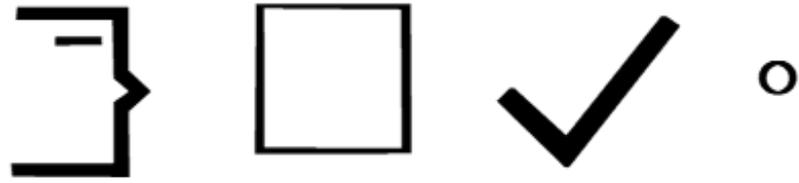










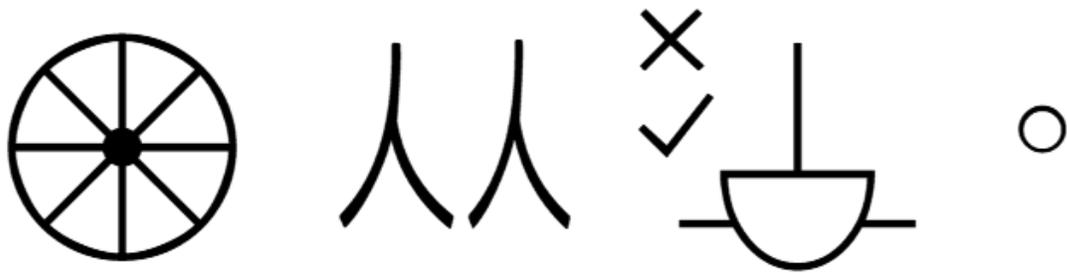


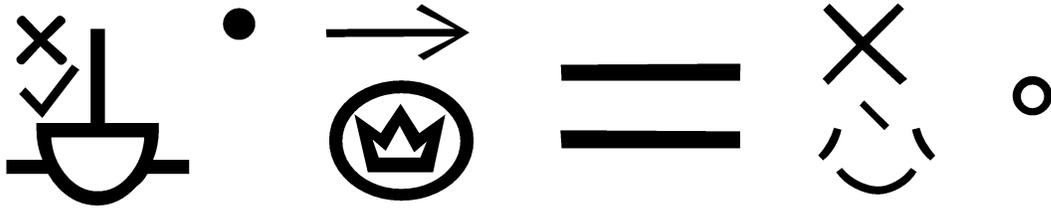
Lesson 14: Salvation Lesson

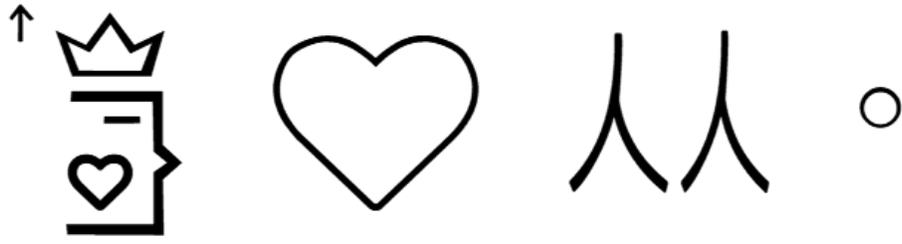
Lorsque les élèves rencontrent la Parole de Dieu, l'Esprit de Dieu agit en eux et ouvre leur cœur et faire attention à ce qu'il veut leur communiquer. C'est pourquoi les élèves peuvent avoir plus de questions après avoir lu la Parole de Dieu pour la première fois. Certains peuvent même être prêts à recevoir Christ comme leur Sauveur. Tout au long du processus d'enseignement de la Parole de Dieu, nous devons prendre du recul et laisser le Saint-Esprit parler et interagir avec l'étudiant à travers la Parole de Dieu. Cependant, lorsque l'élève en demande plus, cette leçon est à votre disposition. Les étapes d'enseignement de cette leçon sont très similaires aux leçons précédentes. Vous serez enseigner d'abord les nouvelles cartes de vocabulaire, puis demander à l'élève de lire la phrase cartes. Les cartes de phrases sont tirées de versets spécifiques du salut dans les Écritures. Ci-dessous, vous trouverez la liste du nouveau vocabulaire, les phrases et les vers que les phrases reflètent. Si vous choisissez d'enseigner cette leçon, faites-le dans la prière et permettez à Dieu de travailler.

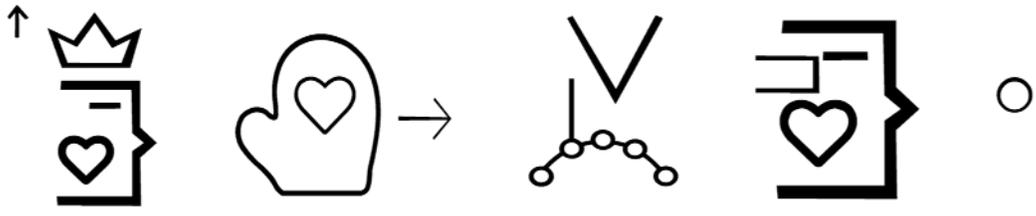
mauvais	péché	argent	paiement	mort	cadeau
donner	unique	le fils	croire	vivant	éternel

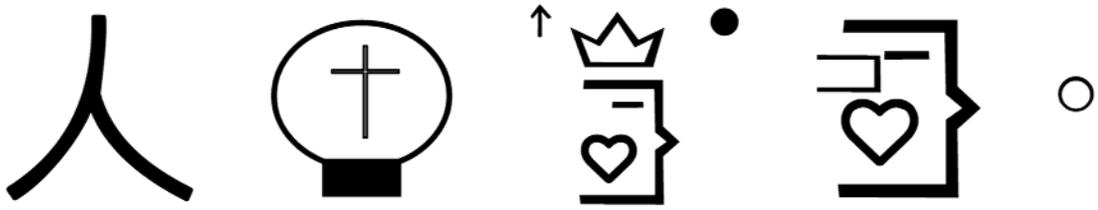
- 1.) Tout peuple péché.
- 2.) Péché paiement égal mort.
- 3.) Dieu amour peuple.
- 4.) Dieu donner unique le fils.
- 5.) Personne croire Dieu le fils.
- 6.) Personne ne mourir.
- 7.) Personne vivant éternel.











人 × 心 ○



