

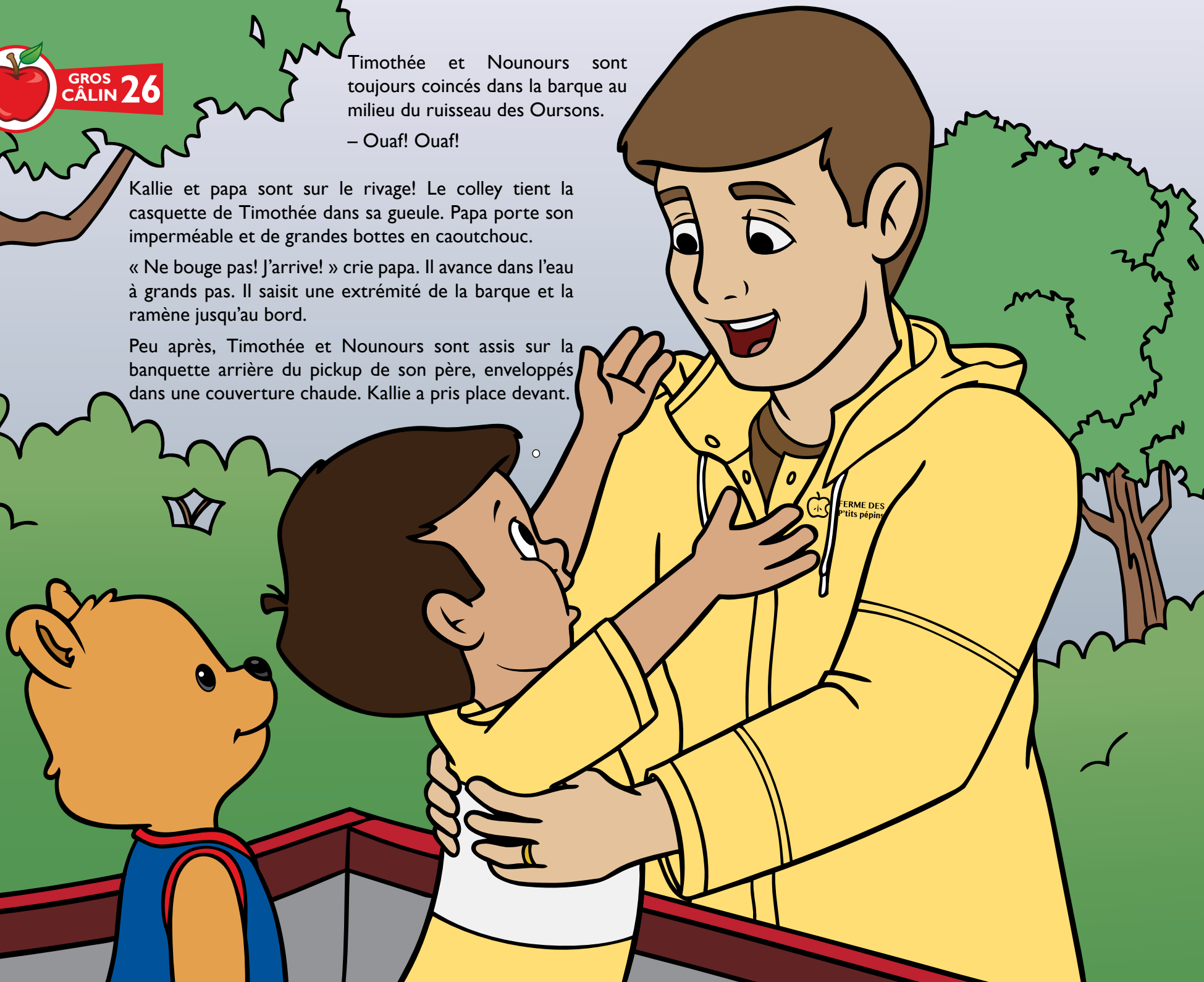
Timothée et Nounours sont toujours coincés dans la barque au milieu du ruisseau des Oursons.

– Ouaf! Ouaf!

Kallie et papa sont sur le rivage! Le colley tient la casquette de Timothée dans sa gueule. Papa porte son imperméable et de grandes bottes en caoutchouc.

« Ne bouge pas! J'arrive! » crie papa. Il avance dans l'eau à grands pas. Il saisit une extrémité de la barque et la ramène jusqu'au bord.

Peu après, Timothée et Nounours sont assis sur la banquette arrière du pickup de son père, enveloppés dans une couverture chaude. Kallie a pris place devant.



– Timothée, veux-tu bien me dire ce que tu faisais dans ma barque? demande papa.

– Nounours et moi, on s’amusait dans la barque, et puis elle a commencé à glisser sur l’eau. Je suis désolé, papa.

– Timothée, tu sais très bien que tu n’as pas le droit de jouer au bord du ruisseau, reprend son père.

– Oui, je sais, dit le garçon. Je voulais juste savoir si mon petit bateau pouvait flotter. Oh! Mon bateau! Je l’ai laissé sur l’eau!

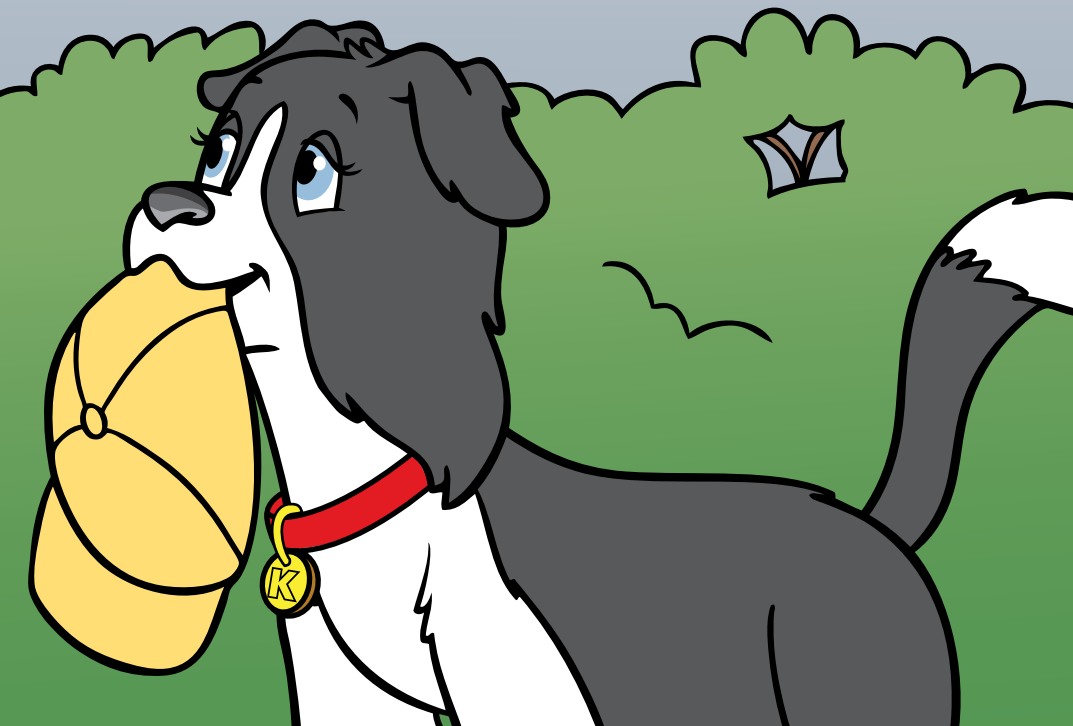
– Heureusement que tu as une amie comme Kallie, Timothée! Elle a aboyé pour me dire que tu étais en danger. Elle a même trouvé ta casquette... et ton bateau.

– C’est vrai? Merci, Kallie, dit le garçon en caressant la tête de son amie. La chienne sourit et agite la queue joyeusement.

– En passant, ajoute papa, tu n’auras pas le droit d’aller jouer dehors pendant quelque temps. Tu comprends?

– Oui, dit Timothée d’une petite voix. Je dois apprendre à suivre les règles.

Le lendemain, Timothée et papa vont s’asseoir sous le vieux pommier.



« J’ai vraiment eu peur dans la barque, papa. J’étais content d’avoir Nounours avec moi. »

– Oui, c’est bien d’avoir des amis, dit papa. Mais n’oublie pas que le Seigneur Jésus est avec toi, même quand tes amis ne sont pas là. Quand tu places ta confiance en lui pour qu’il soit ton Sauveur, il promet de toujours être avec toi. Pas besoin d’avoir peur.

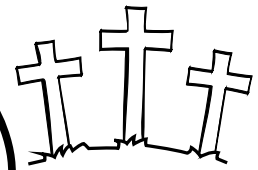
Timothée se blottit contre son papa. Dans son cœur, il a juste envie de dire merci. Merci parce qu’il est en sécurité. Merci pour sa famille et ses amis. Surtout, merci pour son Sauveur, le Seigneur Jésus-Christ.



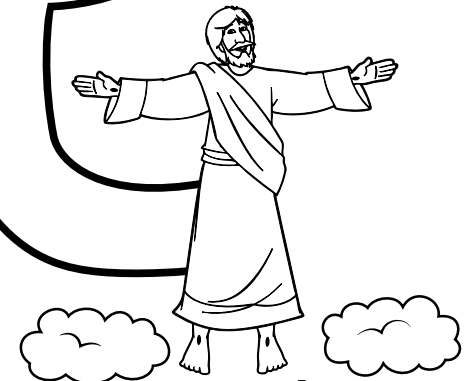
VÉRITÉ CENTRALE

Dieu a envoyé le Sauveur

Demandez à votre enfant de « suivre » Jésus à travers le labyrinthe et de voir en passant les principaux événements de sa vie. Pendant ou après cette activité, discutez ensemble de chaque événement.



DÉPART
Christ est né.



ARRIVÉE
Christ monte au ciel.



Mémorise!

Aidez votre enfant à réciter de nouveau le verset appris dans le Gros câlin 23. La version courte est en **caractères gras**.

COURTE

LONGUE

Jean 1.29 (Seg21)

Voici l'Agneau de Dieu qui enlève le péché du monde.

Aidez votre enfant à mémoriser la **vérité centrale** du bloc :

Dieu a envoyé le Sauveur.

Je veux te féliciter : tu as persévéré!

Le Gros câlin 26, le dernier, est terminé!

Mets un **autocollant Pomme rouge** en haut de la page.



RÉCOMPENSE EN VUE!

Votre enfant vient de terminer le dernier bloc *Pomme rouge* ainsi que son cahier. Il recevra un ruban et un écusson *Pomme rouge* que vous collerez sur un cercle du grand A de son uniforme. (Voyez en page 4 tous les détails au sujet des récompenses et de leur disposition.)



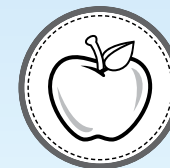
Sous le pommier

Activité facultative – Le Seigneur Jésus est toujours avec nous (Hébreux 13.5-6). Cette semaine, prenez en note tous les endroits où votre enfant se rend en une journée : magasin, garderie, église, parc, etc. En repassant ses déplacements de la journée, rappelez à votre enfant que Jésus était avec lui chaque fois. Nous ne le voyons pas, mais il est avec nous partout où nous allons. (Vous pouvez remplacer cette activité par l'une de celles qui vous sont proposées en page 125.) Si vous faites une activité *Sous le pommier* pour le Gros câlin 26, signez ci-dessous pour en informer la monitrice ou le moniteur de votre enfant.

Titulaire de l'autorité parentale

Date

Après cette activité, apposez ci-contre un autocollant *Pomme jaune*.



Pour réussir cette section, l'enfant doit...

- Réciter la version longue ou courte de Jean 1.29.
- Réciter « Dieu a envoyé le Sauveur ».

Titulaire de l'autorité parentale

Date

Monitrice / Moniteur

Le Gros câlin 26 est terminé!

Date

Gros câlin 24

Option 1 – Mettez des poissons en plastique dans un grand contenant plein d'eau. (Ayez une serviette à portée de main pour essuyer les éclaboussures.) Donnez à votre petit un filet ou une passoire. Invitez-le à faire comme les amis de Jésus qui ont attrapé les poissons. Révisez l'histoire de Jésus et de la pêche miraculeuse tandis que votre enfant pêche tous les poissons et les dépose dans un seau.

Option 2 – Voici un jeu tout simple pour faire semblant d'aller à la pêche. Découpez plusieurs silhouettes de poissons dans du papier de bricolage. Étalez-les sur la table et donnez une paille à votre enfant. Il essaiera de les « aspirer » avec le bout de sa paille. Pendant qu'il s'amuse à attraper ainsi les poissons, révisez l'histoire biblique ainsi que le verset à mémoriser, Marc 1.17.

Gros câlin 25

Option 1 – Faites entendre à votre enfant le son d'une tempête en mer (mugissement du vent, rugissement des vagues). Tout en écoutant ces bruits, rappelez-lui comment Jésus a calmé la tempête sur la mer de Galilée. Récitez ensemble le verset à apprendre, Marc 4.41. Expliquez que Jésus n'est pas simplement le Fils de Dieu : il est Dieu. Il a créé la mer (Colossiens 1.13-17). Bien que le concept de la Trinité (Dieu unique en trois personnes : Père, Fils et Saint-Esprit) soit difficile à saisir, il n'est jamais trop tôt pour commencer à en parler à votre enfant.

Option 2 – Jouez l'histoire biblique ensemble. Déposez un grand contenant de plastique ou un panier à linge sur une serviette ou un drap bleu. Invitez votre enfant à y prendre place et à s'imaginer que c'est une barque. Il pourra mimer la frayeur des disciples ainsi que Jésus calmant le vent et les vagues par le pouvoir de ses paroles. Pendant que votre fils ou votre fille est assis dans son bateau, récitez ensemble le verset de la semaine (Marc 4.41) et déclarez que « Jésus est le Sauveur! »

Gros câlin 26

Option 1 – Détachez d'un album à colorier d'histoires bibliques (ou imprimez à partir d'internet) quelques scènes de la vie de Jésus : sa naissance dans la crèche, son baptême, un miracle réalisé, sa crucifixion et sa résurrection. Invitez votre enfant à placer les images dans l'ordre chronologique, puis à y ajouter des couleurs.

Option 2 – Révisez les Gros câlins 23 à 26 en disant avec votre enfant le petit poème suivant.

(Faites semblant de bercer un bébé.)

Jésus est né sur la terre
Comme un petit bébé.
C'est lui le Sauveur!

(Faites semblant de ramener un filet chargé.)

Les amis de Jésus ont attrapé
Beaucoup de poissons.
C'est lui le Sauveur!

(Faites le mouvement de vagues calmes.)

Jésus a calmé le vent,
Jésus a calmé les vagues.
C'est lui le Sauveur!

(Placez vos avant-bras en forme de croix.)

Jésus est mort sur la croix,
Il est mort pour toi et moi.
C'est lui le Sauveur!

(Levez les bras vers le ciel.)

Jésus est vivant aujourd'hui,
Jésus est vivant pour toujours.
C'est lui le Sauveur!

(Ramenez les bras vers le bas et pointez le sol.)

Jésus reviendra un jour,
Il reviendra comme promis.
C'est lui le Sauveur!

JÉSUS EST L'AGNEAU DE DIEU

ACTIVITÉ – SUGGESTION

SUGGESTION 1 : Paires d'empreintes

Matériel

• Feuille *Paires d'empreintes* • Papier de bricolage de couleur ou feuilles de mousse à découper
Préparation : Imprimez plusieurs paires d'empreintes de pas. Faites-les de couleurs et de tailles différentes. (Les empreintes d'une même paire doivent être de même taille et de même couleur.) Mêlez toutes les empreintes et demandez aux enfants de trouver les paires. Ils peuvent aussi classer les paires par ordre de grandeur, des plus petites aux plus grandes.
Rappelez-leur que les enfants (petits pieds) et les adultes (grands pieds) peuvent tous suivre Jésus. Demandez-leur s'ils savent comment faire pour suivre Jésus. Expliquez que nous pouvons le suivre en plaçant notre confiance en lui comme notre Sauveur, en désirant le connaître et lui obéir de plus en plus chaque jour.

SUGGESTION 2 : Dieu a envoyé le Sauveur

Matériel

• Feuille d'activité *Gros câlin 26* • Crayons de cire
Distribuez les feuilles d'activités et les crayons. Les enfants relient par un trait les dessins qui vont ensemble : colombe et baptême de Jésus; vague et Jésus dans la barque; poissons et pêcheur. Ensuite, ils ajoutent des couleurs. (Si vous le désirez, laissez-les découper les images, les mêler et les associer de nouveau.)

RÉVISION

1. (**Allez à la page 108 du document. Montrez chaque dessin le long du labyrinthe et demandez aux enfants de vous parler des événements représentés.**) Les amis, Jésus a fait toutes ces choses pour montrer à tout le monde qu'il est le Fils de Dieu, le Sauveur. Disons ensemble la vérité centrale de nos leçons : **Dieu a envoyé le Sauveur.** (Répétez-la plusieurs fois en chœur.)
2. (**Montrez les croix sur le labyrinthe.**) Pourquoi Jésus est-il mort sur la croix pour nous? (Pour prendre sur lui notre punition et pour nous sauver du péché. Au besoin, expliquez le mot punition. Précisez que la punition du péché, c'est la mort.)
3. Dis-moi, Jésus a-t-il déjà fait des péchés? (Non.) Parce que Jésus n'a jamais fait de péché, il est le seul qui pouvait enlever notre péché. (**Ouvrez la Bible en Jean 1.29 et répétez plusieurs fois tous ensemble la version longue ou courte de ce verset.**)
4. Jésus n'est pas resté mort. Il est vivant aujourd'hui! C'est merveilleux, n'est-ce pas? Disons merci à Dieu d'avoir envoyé Jésus son Fils pour nous! (**Invitez vos enfants à remercier Dieu**)

JEU - SUGGESTION

SUGGESTION 3 : Jetez vos filets... ici!

Deux adultes tiennent les extrémités d'une serviette de bain et le soulèvent comme pour faire un filet de pêche. Les enfants font semblant d'être des poissons qui circulent deux par deux en cercle tout en passant sous le filet. Ils chantent un air connu tel que « Trois fois passera ». Au dernier mot, le filet s'abaisse sur la paire d'enfants qui passe à ce moment. Donnez aux petits l'occasion d'être eux aussi des « pêcheurs d'hommes ».

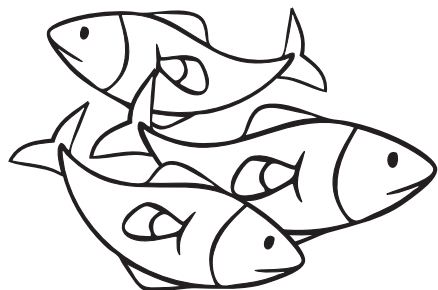
SUGGESTION 4 : Vite, dans la barque!

À l'aide de ruban-cache, tracez un cercle, un carré et un triangle sur le sol – ce seront les « barques ». Faites-les assez grands pour que plusieurs enfants puissent y tenir debout. Au son d'une musique entraînante, les petits se déplacent entre les barques comme de petits poissons dans la mer. Lorsque la musique s'arrête, tout le monde va se placer dans la barque la plus proche. Ensuite, demandez à un enfant dans chaque barque de dire quelle est sa forme. Vous pourriez aussi donner une consigne, comme « Tous ceux qui sont dans la barque en triangle, touchez vos orteils! » Reprenez le jeu plusieurs fois.

Voici l'Agneau de Dieu qui enlève le péché du monde! (Jean 1.29)

NOM : _____

Dieu a envoyé le Sauveur



Consigne : L'enfant relie par un trait les dessins de gauche aux scènes correspondantes à droite. Il explique les scènes et ajoute des couleurs.

Pour aller plus loin : L'enfant découpe toutes les images, les mêle et les associe de nouveau.

Pour aller encore plus loin : L'enfant choisit les trois images qu'il préfère. Faites-en un mobile au moyen d'un tube de carton (rouleau d'essuie-tout vide). Perforez le haut des images, passez-y une ficelle et attachez-les au tube tout en veillant à équilibrer le tout. Une ficelle traversant le tube et nouée par le haut vous permettra de suspendre le mobile.

Paires d'empreintes

