

# **Instructions du chef d'équipe SUN**

## **Fournitures à apporter à l'événement**

- Un kit pour chaque chef d'équipe et animateur
  - o Cartes de cours comprenant des cartes de salut
  - o Cartes de phrases
  - o Dictionnaire SUN
  - o Paquet du salut au dos du classeur
- Clés USB (une par animateur)
  - o SUN Nouveau Testament
  - o Cartes de signe d'accueil en français
  - o Dictionnaire français SUN du lecteur
  - o Brochure SUN en français
  - o Leçon de salut en français
  - o Kit de cours de démonstration de français
  - o Vidéo promotionnelle universelle

- o Modèles (fiche d'engagement de l'église, fiche du coordinateur, fiche de l'animateur)
- o Calendrier de suivi à usage individuel
- o Comment organiser une conférence
- o Police SUN 921\_8\_7
- o backSUN police francais
- o Mode d'emploi de la police SUN
- o 52 ONE dévotions
- o Notre Pain Quotidien en SUN
- o Instructions de l'animateur
- o Instructions du chef d'équipe en francais

## **Demander au coordinateur de l'événement d'organiser**

- Transport, nourriture et hébergement pour les chefs d'équipe, les animateurs et les étudiants. Le ratio animateur/étudiant optimal est de 1/3.
- Interprète en langue des signes de la langue des signes locale vers l'anglais/francais
- Interprète de la langue locale vers l'anglais/francais
- Un grand tableau blanc et un chiffon, ou un grand bloc de papier blanc

- Marqueurs pour tableau blanc ou marqueurs à papier
- Du papier cartonné, des fiches ou du papier pour créer plus de fiches de cours
- Carnet de notes imprimé pour chaque animateur et étudiant (utiliser le contact POD dans le pays, si possible)
- Certificats imprimés à remplir par le coordinateur de l'événement et signés par le chef d'équipe SUN
- Stylos pour les animateurs et les étudiants
- Blocs de papier pour les animateurs et les étudiants
- Étiquettes nominatives pour les chefs d'équipe, les animateurs et les étudiants
- 3-4 paires de ciseaux

### **Plan pour les étudiants en langue signes à la maison**

Remarque : Cet horaire est rédigé en supposant que tous les étudiants et les animateurs se présentent ensemble le jour 1.

Il se peut que le coordinateur local programme les animateurs pour qu'ils arrivent le jour 1 et que les étudiants arrivent le jour 3.

Dans ce cas, les chefs d'équipe peuvent combiner toute la formation des animateurs des jours 1 et 2. Ensuite, demandez aux animateurs d'enseigner aux étudiants les jours 3 à 5. Les deux horaires fonctionnent bien.

Tout au long de ce manuel, les mots en *italique* sont ce que vous direz aux animateurs.

## Jour 1

### I. Prière d'ouverture et de bienvenue - Dirigée par le responsable local

### II. Présentation des chefs d'équipe et des animateurs locaux avec interprétation.

Des chefs d'équipe aux animateurs :

### III. La Notation Universelle Symbolique est :

*Un système d'images ou de symboles pour les sourds et les sourds-aveugles illettrés du monde entier, Qualités essentielles :*

- *Facile et rapide à apprendre - Nous ne voulions pas passer des années à développer l'alphabétisation avant d'aborder les Écritures. Nous voulons que ce système soit appris rapidement afin que l'Écriture puisse être consultée immédiatement.*
- *Intuitif - Plus les symboles sont intuitifs, plus ils sont faciles à apprendre.*
- *Universellement reconnu - Il y aura certains symboles qui ne sont pas universels et qui nécessitent une mémorisation par cœur, mais nous voulons les limiter autant que possible afin de ne pas avoir à créer un nouvel ensemble de symboles pour chaque langue et culture.*

*SUN se compose d'un ensemble de symboles de base. Ces symboles sont combinés ou modifiés pour former tous les autres symboles. Si les symboles sont combinés ou modifiés, ils sont appelés extensions.*

*Les noms propres sont des extensions qui sont attribuées à un nom spécifique. Ceux-ci sont indiqués par une flèche dans le coin supérieur gauche du symbole.*

ÉCRIRE SUR TABLEAU BLANC/PAPIER :

SYMBOLES DE BASE :

EXTENSIONS : 1) Combinaisons 2) Changements 3) Noms propres

Utilisez le symbole de la personne 人 pour illustrer.

*Par exemple, "Personne" est un symbole de base.*

DESSINEZ LA « PERSONNE » 人 AU TABLEAU BLANC sous « SYMBOLES DE BASE ».

*Cela peut ne pas ressembler à une personne pour vous. Si j'ajoute (visage souriant) et (pieds), ça ressemble à une personne.*

*"Stylo" est un symbole de base.*

DESSINEZ "STYLO/ÉCRIRE" ↴ SUR LE TABLEAU BLANC sous "SYMBOLES DE BASE".

*Cela peut ne pas ressembler à un stylo pour vous. Si j'ajoute la pointe et la gomme, ça devrait ressembler à un crayon.*

*Une « combinaison » consisterait à combiner le symbole « personne » avec le symbole « écriture ou stylo ». Faire "écrivain, auteur ou scribe". Combinez "personne" et "écrire".*

DESSINEZ « ÉCRIVAIN » 人 ↴ SUR LE TABLEAU BLANC sous « EXTENSIONS, COMBINAISONS ».

*Une « altération » serait lorsque nous prenons le symbole « personne »*

POINTEZ SUR LA « PERSONNE » 人 AU TABLEAU BLANC

*et posez-le pour faire le symbole "sommeil" ↘*

DESSIN "SOMMEIL" ↘ SUR LE TABLEAU BLANC SOUS "EXTENSIONS, MODIFICATIONS."

DESSINEZ "GRAND" 大 SUR LE TABLEAU BLANC SOUS "EXTENSIONS, MODIFICATIONS".

*Un "nom propre" est une combinaison qui est attribuée à un nom spécifique.*

DESSINEZ "DIEU"  SOUS "EXTENSIONS, NOMS PROPRES"

*La petite flèche dans le coin supérieur gauche indique qu'il s'agit du nom d'une personne. "Dieu" combine l'homme, l'amour, le père et le roi. "Roi Père."*

*C'est ainsi que le système SUN est créé. Il est basé sur 90 symboles de base qui sont combinés ou modifiés pour former tous les autres symboles. En faisant cela avec les 90 symboles, nous sommes en mesure de représenter tous les mots de l'Ancien et du Nouveau Testament avec la langue SUN.*

#### **IV. Comment enseigner à l'aide des cartes de cours**

Étape 1 : Montrez à l'animateur la première fiche de cours (côté photo).

Étape 2 : Laissez-les réfléchir et deviner le sens pendant quelques secondes. Donnez rapidement des conseils et montrez la signification du symbole pour éviter que les animateurs ne se fassent de fausses associations dans leur esprit. S'il s'agit d'extensions, vous pouvez leur demander ce qu'ils voient.

Étape 3 : Retournez la carte du côté du symbole et dites à l'animateur quelle est la signification du symbole et le signe à utiliser.

Étape 4 : Répétez les étapes 1 à 3 pour les 4 cartes suivantes.

Étape 5 : Après avoir appris les 5 cartes, mélangez les cartes et revoyez les cinq symboles. Cette fois, n'affichez que le côté du symbole. Utilisez le côté image uniquement si l'animateur ne se souvient pas de la signification du symbole.

Étape 6 : Répétez les étapes 1 à 5 jusqu'à ce que tous les symboles aient été enseignés dans cette leçon.

Étape 7 : Retirez les cartes de phrases de la pochette en plastique et pliez-les. Montrez à l'élève la première carte de phrase avec les symboles seulement.

Étape 8 : Demandez à l'élève de lire la phrase et de signer ce que la phrase signifie.

Étape 9 : Dépliez la carte de phrases et montrez les images sous les symboles. Demandez à l'élève de choisir la bonne image qui illustre la phrase.

Étape 10. Répétez les étapes 7 à 9 pour le reste des phrases de la leçon.

Étape 11 : Avant de passer à la leçon suivante, mélangez toutes les cartes apprises dans les leçons précédentes et interrogez l'élève. Les animateurs doivent utiliser la langue des signes pour montrer aux chefs d'équipe qu'ils comprennent les symboles.

Étape 12 : Passez à la leçon suivante. Nous vous recommandons de ne pas enseigner plus de cinq leçons par jour. À la fin de chaque nouvelle leçon, revoyez toutes les fiches de leçons des leçons précédentes.

## V. Réviser le jeu 1

Après avoir enseigné les leçons 1 à 5, divisez les animateurs ou les étudiants en deux équipes. Donnez à chaque équipe un petit tableau effaçable à sec, un marqueur et un chiffon, ou un bloc de papier et un stylo.

Chef d'équipe aux animateurs ou animateurs à l'étudiant :

*Lors de l'apprentissage d'une langue, comme SUN, écrire est toujours plus difficile que lire. Vous devez trouver le mot vous-même. Mais quand vous pouvez écrire le mot, vous le savez vraiment.*

*Chaque équipe choisit un écrivain pour le premier symbole. Tout le monde aura sa chance. Nous aurons un nouvel écrivain pour chaque nouveau symbole.*

*Un assistant signera un symbole que nous avons étudié. Si le rédacteur de l'équipe sait comment écrire le symbole, il écrira le symbole sur son tableau et le lèvera pour que le modérateur puisse le voir mais pas l'autre équipe.*

*Celui qui tient sa planche en premier est vérifié en premier. Si cette réponse est correcte, cette équipe marque un point. Si cette réponse est fausse, l'autre équipe a la possibilité d'essayer. Si aucun des deux groupes n'a bien compris, le modérateur donnera la réponse, mais personne n'obtient de point.*

## **VI. Les animateurs enseignent aux élèves les leçons 1 à 5**

Chaque animateur local n'a idéalement pas plus de 5 étudiants, à moins qu'il n'y ait trop d'étudiants. La ration optimale animateur/étudiant est de 1/3.

Chef d'équipe aux animateurs : *Maintenant, vous allez faire ce que j'ai fait avec vous. Vous pouvez vous référer aux instructions du facilitateur au recto du classeur avec la langue des signes si vous avez besoin d'aide.*

*Commencez à la leçon 1 et allez au rythme de l'élève. Si vous connaissez la langue des signes, vous pouvez utiliser la langue des signes à enseigner aux élèves et laissez-les utiliser la langue des signes pour vous répondre. Si vous ne connaissez pas la langue des signes et qu'il n'y a pas de traducteur pour vous aider, apprenez les signes*

*nécessaires pendant que vous formez les élèves. Nous visons la compréhension de SUN, pas la maîtrise de la langue des signes. Cependant, nous avons besoin de signes pour savoir ce que les élèves comprennent. Lorsque nous utilisons les panneaux locaux acceptés pour les commentaires pendant l'atelier, ils seront en mesure de mieux communiquer avec d'autres personnes Sourdes. Veillez également à ce que vos propres gestes inconscients de la main ne les perturbent pas.*

## **Jour 2**

### **I. Culte et dévotions dirigées par les animateurs locaux.**

### **II. Questions et réponses avec les animateurs locaux**

### **III. Comment enseigner les leçons 6-8**

Suivez les étapes Comment enseigner à l'aide des cartes de cours d'hier et enseignez les leçons 6 à 8. N'oubliez pas de revoir les cartes de leçon précédentes après avoir enseigné une nouvelle leçon. Cela prendra du temps, mais le temps investi se traduira par une meilleure compréhension pour l'élève. Ils se sentiront réussis et encouragés.

Chef d'équipe aux animateurs : *Nous apprendrons les leçons 6 à 8 tout comme nous avons appris les cinq premières leçons.*

*Cela prendra une bonne partie de la matinée, puisque nous réviserons toutes les cartes à la fin de chaque leçon.*

### **IV. Comment enseigner la leçon 9**

Suivez les étapes 1 à 6 pour enseigner les cartes de la leçon 9. La leçon 9 enseigne les nombres 0-10. Ceux qui connaissent la langue des signes peuvent être familiers avec un

ensemble différent de nombres. C'est là que les personnes qui connaissent la langue des signes peuvent vouloir changer les symboles. Mais SUN est un langage différent. Lorsque vous apprenez une nouvelle langue, vous devez apprendre une manière différente de représenter les nombres. C'est ce que vous avez à faire avec SUN. Si vous sentez un conflit potentiel avec la façon dont la langue des signes locale représente les nombres, vous pouvez éviter le problème en traitant les symboles comme de simples symboles représentant des nombres et en n'attirant pas l'attention sur leur corrélation avec des parties de la main droite. Après avoir enseigné la leçon 9, continuez à enseigner les nombres supérieurs à dix.

*Les nombres supérieurs à dix sont écrits séparément mais lus ensemble.*

Douze. symbole « un » et symbole « deux » 

ÉCRIVEZ LES SYMBOLES AU TABLEAU ET 1 et 2.

Vingt trois. Symbole "Deux" et symbole "Trois" 

ÉCRIVEZ LES SYMBOLES AU TABLEAU ET 2 et 3.

Cent quarante-cinq. Symbole « un » et symbole « quatre » et symbole « cinq ». 

ÉCRIRE LES SYMBOLES AU TABLEAU ET 1 et 4 et 5.

Six cent. Symbole "Six" et symbole "zéro" et "zéro". 

ÉCRIRE LES SYMBOLES AU TABLEAU ET 6 et 0 et 0

Neuf mille treize. Symbole "neuf" et symbole "mille" et symbole "un" et symbole "trois".



## ÉCRIRE LES SYMBOLES AU TABLEAU 9,013.

Il n'y a pas de fiches de phrases pour la leçon 9. Pour les leçons 9 à 12, les élèves créeront des phrases en utilisant les mots qu'ils ont appris dans cette leçon ainsi que dans les leçons précédentes. Les instructions pour créer des phrases avec l'élève sont imprimées sur le plan de cours dans le classeur et ici.

- 1) À l'aide des symboles qu'ils ont appris dans cette leçon et dans les leçons précédentes, les élèves composeront 3 à 5 de leurs propres phrases, de 3 à 7 mots chacune, et les dessineront sur du papier ou des tableaux blancs.
- 2) En tant qu'animateur, vous lirez leurs phrases et leur en communiquerez le sens.
- 3) Les élèves vous diront si ce que vous avez compris est correct.
- 4) Si le sens n'est pas clair ou correct, demandez aux élèves ce qu'ils veulent dire et si nécessaire, aidez-les à choisir les bons symboles.
- 5) Ne passez pas plus de 30 minutes sur cette leçon. Lorsque vous avez près de 30 minutes, terminez les phrases sur lesquelles vous travaillez et passez à la leçon suivante.
- 6) S'il reste du temps, demandez à chaque élève de présenter 1 à 2 de ses phrases à la classe. À ce stade ou plus tard, les élèves de chaque groupe peuvent travailler ensemble pour écrire une histoire composée d'une série de phrases, puis la jouer avec un narrateur désignant chaque symbole ou signant chaque symbole au fur et à mesure qu'il est joué.

## V. Réviser le jeu 2

Choisissez un animateur dans l'une des équipes.

Chef d'équipe aux animateurs et aux étudiants : *Cette fois, un de nos animateurs dirigera le jeu.*

*L'animateur choisira une carte de leçon qui a déjà été enseignée. L'animateur dessinera l'image du symbole, puis les équipes feront comme elles l'ont fait dans le jeu de révision.*

*Option 1.* Chaque équipe essaiera de dessiner le symbole de cette image. La première équipe à dessiner le symbole obtiendra un point s'il est correct. L'autre équipe tente le point si la première équipe ne l'obtient pas.

Option 2 : Ou choisissez un animateur dans chaque équipe, montrez le symbole à ces animateurs et ils doivent communiquer en dessinant pour que leur équipe devine. La première équipe à signer le bon symbole obtient le point.

Cela peut être délicat car il est tentant de presque dessiner le symbole.

## **VI. Les animateurs enseignent les leçons 6-9**

### **Jour 3**

#### **I. Culte et dévotions dirigées par les animateurs locaux.**

#### **II. Questions et réponses avec les animateurs locaux**

#### **III. Comment enseigner les leçons 10-12**

Suivez les étapes 1 à 6 pour enseigner les leçons 10 à 12. Il n'y a pas de fiches de phrases.

La plupart des mots jusqu'à présent ont été intuitifs, assez faciles à reconnaître, pas beaucoup de mémorisation. Nous entrons dans des concepts plus difficiles avec une certaine mémorisation nécessaire. Par exemple, le symbole pour "chose"  $\triangle$  représente tout type de chose, un objet général. Comme il comprend beaucoup de choses, nous utilisons un triangle, une forme que nous n'avions jamais utilisée auparavant.

N'oubliez pas de revoir la leçon toutes les cinq cartes. Après chaque leçon, revoyez toutes les leçons précédentes.

*Je t'enseignerai les leçons 10-12 comme nous avons appris les leçons précédentes.*

*Cela prendra une bonne partie de la matinée, puisque nous réviserons toutes les cartes à la fin de chaque leçon.*

Les élèves utiliseront les symboles qu'ils ont appris jusqu'à présent pour faire leurs propres phrases.

*Avec les cartes de cours devant vous, faites 3 phrases avec 3-4 symboles chacune.*

Si le groupe est petit, vous pouvez les faire venir au tableau et écrire leurs phrases pour que le reste du groupe les lise.

Dans une autre session, s'il reste du temps, divisez-vous en groupes et demandez à chaque groupe d'écrire une histoire, puis de la jouer pendant qu'un narrateur lève et lit ou signe le texte SUN de l'histoire.

#### **IV. Revoir le jeu 3**

Matériel : Cartes ou morceaux de papier avec des symboles de base écrits dessus.

Utilisez des symboles de base qui peuvent avoir des extensions. Tableaux blancs, stylos, chiffons.

Dans ce jeu, le but est que les équipes proposent des extensions de symboles. Donnez à chacune des (deux ou plus) équipes un tableau blanc, un marqueur et un chiffon. Ou un bloc de papier et un stylo.

*Je vais vous montrer un symbole de base. Votre équipe pense aux extensions SUN qui contiennent ce symbole de base. Votre équipe écrira autant d'extensions contenant ce symbole de base qu'elle pourra en imaginer en une minute. Les équipes obtiennent un point pour chaque extension correcte qu'elles ont tirée en une minute. Par exemple, le symbole "personne" 人 a les extensions suivantes : peuple 人々, écrivain 写者, foule 人群, etc.*

## **V. Les animateurs enseignent les leçons 10-12**

Les animateurs enseignent les leçons 10 à 12, en suivant les étapes habituelles. Passez en revue toutes les cartes de cours après chaque leçon.

À la fin de la journée, les chefs d'équipe aux animateurs doivent : *prier pour vos étudiants, car ils rencontreront les Écritures demain. Demandez à Dieu de continuer à travailler dans le cœur des étudiants.*

## **Jour 4**

### **I. Culte et dévotions dirigées par les animateurs locaux.**

### **II. Dépannage et questions-réponses avec les animateurs**

### **III. Comment gérer la grammaire**

Une fois que les élèves ont vu les phrases, des questions concernant la grammaire et la structure des phrases peuvent survenir. Vous pouvez faire une brève explication du fonctionnement de la structure de phrase universelle.

Dans la lecture SUN, le contexte, ou l'idée principale, est l'outil le plus important pour la compréhension. L'animateur a le texte source, ou le texte original. Le travail de l'animateur est d'apprendre à l'élève à lire le texte SUN et à découvrir le même sens que le texte source. La plupart des gens conviennent que l'ordre des mots dans les phrases

SUN, bien que parfois étrange, est toujours lisible. L'animateur ne doit pas enseigner sa propre structure grammaticale locale mais enseigner la structure grammaticale SUN.

Structure de la grammaire SUN (également trouvée dans le dictionnaire du lecteur SUN) :

1.) Les noms propres (noms de personnes ou de lieux) ont une marque indicatrice spéciale, une petite flèche dans le coin supérieur gauche du symbole.

2.) Les symboles au pluriel sont tapés deux fois. Exemple : choses = chosechose. Les symboles d'exceptions sont : garçons, fils, frères, filles, sœurs, enfants.

Seuls les noms sont mis au pluriel dans SUN, pas les verbes. Un nom est une personne, un lieu ou une chose. Un verbe est une action.

- Les nombres ordinaux sont suivis d'un nom singulier. Exemple : trois jours = troisième jour.
- Les nombres cardinaux sont suivis d'un nom au pluriel. Exemple : trois jours = trois jours.
- Toute la journée = toute la journée
- Toute les jour jour = tous les jours

3.) Pour montrer la possession, que quelque chose appartient à quelqu'un, il y a un point noir dans le coin supérieur droit du symbole.

4.) Toutes les phrases suivent cette structure de phrase :

Sujet, verbe, objet direct

Adjectifs avant le nom

Adverbes avant le verbe

Les possessifs avant la chose qu'ils possèdent (la maison de Dieu.)

Exceptions:

- Si le verset est un commandement, il commence par un verbe.

Exemple : mettre de l'huile dans la farine.

- Certains versets commencent par une clause "si". Exemple : si tente a de couverture nuageuse. les gens ne vont pas dans la tente.

- Certains versets commencent par une clause "parce que". Exemple : parce que vous avez passé des étrangers en Egypte. aimer étranger même amour de soi.

- Certains versets commencent par une référence temporelle, commençant par « quand », « après », ou « jour » ou « nuit ».

Exemple : après avoir préparé l'offrande de céréales. apporter des offrandes à Yahvé.

5.) Toutes les phrases ne contiennent pas plus de 7 symboles.

#### **IV. Comment enseigner la leçon 13**

La plupart des élèves n'ont pas d'expérience en lecture. Par conséquent, la leçon 13 contient les symboles de ponctuation. C'est aussi un bon moment pour revoir comment rendre les symboles possessifs ou pluriels. Cela permettra aux étudiants de lire le passage biblique.

*La leçon 13 portera sur les symboles de ponctuation. Nous enseignons la ponctuation parce que nous enseignons l'alphabétisation. C'est une langue écrite. Les élèves analphabètes n'ont jamais rien lu. Ils doivent comprendre ce que sont ces petits points et tirets dans le texte. Après avoir enseigné les symboles de ponctuation, nous passerons en revue tous les symboles qu'ils ont appris jusqu'à présent. Ensuite, nous irons dans les Ecritures.*

Enseignez les symboles de ponctuation sur les cartes de la leçon 13, puis enseignez les cartes de phrases. Passez en revue les 125 cartes des leçons précédentes. Passez ensuite au passage de l'Écriture.

*Nous utiliserons les fiches de phrases de la leçon 13 (ou écrirons les phrases au tableau blanc).*

*Lisons ces phrases ensemble. Nous n'aurons pas de photos pour nous aider. Nous allons juste travailler avec les symboles. (Demandez aux animateurs d'essayer de lire le passage du SUN.)*

\* *Les gens portent le sourd-muet à Jésus.*

\*\* *Les gens supplient Jésus de mettre la main sur l'homme.*

\*\*\* *Jésus a éloigné l'homme de la foule.*

\*\*\*\* *Jésus a placé (pas touché) sa main dans l'oreille de l'homme.*

\*\*\*\*\* *Jésus crache.*

\*\*\*\*\* \**Jésus toucha la langue de l'homme.*

\*\*\*\*\* \*\* *Les yeux de Jésus se sont levés vers le ciel.*

\*\*\*\*\* \*\*\* *Jésus soupira.*

\*\*\*\*\* \*\*\*\* *Jésus a parlé, "Ouvert"*

\*\*\*\*\* \*\*\*\*\* *L'oreille de l'homme était ouverte.*

\*\*\*\*\* \*\*\*\*\* \**La langue de l'homme a été libérée.*

\*\*\*\*\* \*\*\*\*\* \*\* *L'homme parlait bien.*

*Je vais montrer les images. Pouvez-vous signer en arrière le sens correct?*

*Nous avons tous lu les phrases SUN pour le passage. Nous allons maintenant lire le passage de Marc 7:32-35. Nous demanderons également à une personne locale de lire le texte dans sa langue.*

## V. Revoir le jeu 3

Matériel : Donnez à chaque équipe un tableau blanc, un marqueur et un chiffon, ou un bloc de papier et un stylo.

*Divisez-vous en deux équipes. Je vais choisir une extension\* dans le dictionnaire SUN et l'écrire sur un tableau blanc pour que tout le monde puisse la voir.*

*Chaque équipe, même si vous ne connaissez peut-être pas la signification du symbole, répertorie tous les symboles de base et les extensions trouvées dans le symbole que j'écris sur le tableau blanc.*

*Lorsque le temps est écoulé (une ou deux minutes pour chaque mot), tenez vos tableaux blancs ou votre papier.*

*Les équipes obtiendront un point pour chaque symbole de base correct et deux points pour chaque extension correcte répertoriée (pourrait ajouter « et définir correctement »). Je vous dirai quel est le mot après chaque tour.*

\*Quelques mots pour le jeu d'extension :

Christ :  très, parle, proche, personne, roi...

Dieu:  désigné, oint : homme, amour, roi. père

fils :  homme, amour, petit père

saint:  je personne, travail, bon. droiture

adultère :  aimer, voir, non, bon. mauvais

Satan :  personne, non, bon. grand, mauvais, esprit

gentil :  doux, personne, grand, couteau, pouvoir

supplie:  cœur, aime, parle, très désir,

s'humilier :  moi, petit parler

pardonnez :  non, coupez, personne. tuer/détruire

fondation:  terrain de la maison. racine

saluer :  roi, bouche, visage, heureux. salutation

salut :  roi, homme, amour, très, personne, tout droit, père. Dieu, aide, sauve

l'albâtre :  roi, doux, non, chose. argent, dur, rock

chanter :  bouche, marche, danse joyeuse

Vous pouvez utiliser des extensions trouvées dans le dictionnaire qu'ils n'ont peut-être pas encore apprises.

## VI. Leçon de salut - Comment répondre aux questions de foi

**LA LEÇON DU SALUT peut être enseignée au moment où un élève est prêt.**

Hier soir, vous avez prié pour vos élèves. Vous avez prié pour que Dieu travaille dans le cœur de vos étudiants. Parce que toutes les Saint Écritures viennent de Dieu, Il peut utiliser les Saint Écritures pour créer un désir de Le connaître davantage. Soyez sensible à ce que fait le Saint-Esprit et suivez son exemple.

*Utilisez cette leçon lorsque les élèves posent des questions sur Jésus, sur Jésus qui guérit des gens ou sur la façon d'avoir foi en Jésus. L'étudiant doit manifester son désir d'en savoir plus sur Jésus avant d'enseigner cette leçon. Nous recevions des étudiants à des ateliers rencontrant le Saint-Esprit et ayant des questions telles que « Comment ai-je Jésus dans mon cœur ? » ou "Qui est Jésus ?" ou « Jésus peut-il vraiment faire quelque chose comme guérir un homme sourd et muet ?*

*La leçon du salut est basée sur Jean 3:16 et des versets de Romains (voir les références ci-dessous). Les leçons sont enseignées de la même manière que toute autre leçon est*

*enseignée. Il y a un ensemble de nouvelles cartes de leçons comprenant des concepts abstraits, il est donc impératif, important, que le Saint-Esprit soit actif et aide à la compréhension.*

Enseignez les Cartes de Leçon du Salut, en faisant une révision toutes les cinq. Les élèves utiliseront la langue des signes pour montrer leur compréhension aux animateurs.

Après avoir enseigné les cartes de la leçon du salut, enseignez les cartes de phrases.

Demandez aux élèves de signer ce qui se passe et ce que cela signifie :

*1) Tous les hommes ont péché. L'illustration du péché montre des gens qui font de mauvaises choses. Mais même les bonnes personnes luttent contre le péché dans leur cœur.*

*2) Lorsque nous péchons, nous obtenons la mort, la séparation d'avec Dieu et finalement la séparation de 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 méchants, dont nous, son Fils unique.*

*5) Si une personne croit ou a foi au 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 paiement de la mort pour eux.*

*6) Les gens obtiennent la vie éternelle, vivant pour toujours avec Jésus.*

Versets de la leçon du salut avec références :

- |   |              |
|---|--------------|
| <i>1) Tous les hommes ont péché.</i>                    | Romains 3:23 |
| <i>2) Le paiement du péché est la mort.</i>             | Romains 6:23 |
| <i>3) Dieu aime les gens.</i>                           | Jean 3:16    |
| <i>4) Dieu a donné son fils unique.</i>                 | Jean 3:16    |
| <i>5) La personne croit (a foi en) le fils de Dieu.</i> | Jean 3:16    |
| <i>6) Personne ne meurt.</i>                            | Jean 3:16    |

7) *La personne vit éternellement.*

Jean 3:16

## VII. Les animateurs enseignent la leçon 13 et la leçon du salut (si les élèves sont prêts)

### Jour 5

#### I. Culte et dévotions - Culte dirigé par les facilitateurs locaux. Dévotions dirigées par un chef d'équipe

#### II. Dépannage et questions-réponses avec les animateurs

#### III. Comment utiliser le dictionnaire

Donnez à chaque animateur un dictionnaire SUN.

*C'est le dictionnaire SUN de tous les mots du Nouveau Testament. Vous utiliserez le dictionnaire lors de la création de nouvelles leçons.*

*Le dictionnaire est organisé par les symboles de base. Les extensions sont répertoriées sous les symboles de base dont elles proviennent. La table des matières répertorie tous les symboles de base et vous indique le numéro de page de ce symbole et ses extensions.*

*Les symboles sans extensions sont répertoriés après Comment trouver un symbole. Les chiffres, les flèches et la ponctuation ont leurs propres sections distinctes.*

*Sur la page après la table des matières, vous verrez des instructions pour trouver un symbole. Passons en revue ces instructions pour trouver un symbole dans le dictionnaire.*

*Lorsque vous trouvez une extension que vous ne connaissez pas, regardez tous les symboles de l'extension. Quels symboles de base reconnaissiez-vous ? Choisissez le symbole que vous remarquez en premier. Trouvez ce symbole sur la page Table des matières. Notez le numéro de page après le symbole. Tournez-vous vers ce numéro de page. Cela vous montrera toutes les extensions qui contiennent ce symbole. Recherchez l'extension que vous souhaitez connaître.*

*Voici quelques exemples:*

Père -  Vous pourrez trouver ce symbole sous la section "homme"  et "amour" .

Eternal -  Vous pourrez trouver ce symbole sous la section "temps"  et "tout" .

Donnez -  Vous pourrez retrouver ce symbole sous « main »  et « amour » .

*Exceptions:*

Argent -  Circle n'est pas un symbole de base, alors regardez sous "roi"  et vous trouverez le symbole de l'argent.

Descend -  La ligne horizontale n'est pas un symbole de base, alors regardez sous les "flèches" et vous trouverez le symbole pour descendre.

Profond -  La ligne ondulée n'est pas un symbole de base, alors regardez sous les "flèches" et vous trouverez le symbole de la profondeur.

Noms propres - Localisez d'abord la section du symbole de base du nom propre (Dieu , homme , femme , terre , rivière , mer <img alt="Sea symbol" data-bbox="635 835 665 865> (groupes de personnes, idoles, festivals, anges, etc.)). Ensuite, recherchez le nom propre spécifique.

## **IV. Comment créer de nouvelles leçons**

*Voici comment créer de nouvelles leçons en utilisant les Écritures.*

Utilisez un grand tableau blanc ou un grand bloc de papier. Écrivez la première phrase de Mark 1 dans SUN au tableau.



Voici la première phrase de Marc 1.

Suivez ces étapes pour créer une nouvelle leçon pour la première phrase de Mark 1.

*Étape I : Trouvez et encerdez les symboles dans la phrase que les élèves n'ont pas encore appris.*

*Étape 2 : Faites une liste des symboles que les élèves n'ont pas appris. Si le nouveau symbole est une extension, listez tous les symboles qui font partie de cette extension. Tous les symboles qui composent le symbole sont répertoriés dans le dictionnaire entre parenthèses.*

*Ce sont les mots que vous devez enseigner pour la nouvelle leçon.*

*Étape 3 : Créez de nouvelles fiches pour les symboles que l'élève ne connaît pas déjà. Mettez le symbole au recto et l'image (et le mot) au verso. Vous devrez faire le dessin vous-même.*

*Étape 4 : Enseignez la leçon en utilisant les cartes flash que vous avez créées pour enseigner les nouveaux symboles. Demandez ensuite à l'élève de lire la phrase de l'Écriture.*

*Chaque leçon ne devrait pas avoir plus de 10 nouveaux symboles. Si une phrase nécessite d'enseigner plus de 10 symboles, divisez la phrase de l'Écriture en deux (ou plus) leçons. Attendez d'enseigner la phrase entière de l'Écriture jusqu'à ce que tous les symboles nécessaires soient enseignés.*

## V. Les animateurs créent une nouvelle leçon

Créez une nouvelle leçon (ou deux s'il y a plus de 10 nouveaux symboles), basée sur Marc 1:2 pour qu'elle soit prête à enseigner aux étudiants alors qu'ils commencent à lire l'évangile de Marc.



## VI. Fermeture

Demandez à chaque animateur et élève de chercher leur nom dans le dictionnaire et de l'écrire sur une fiche. Si leur nom ne figure pas dans le dictionnaire, demandez-leur de créer un symbole pour se représenter et de le dessiner sur une fiche.

Demandez-leur ensuite de venir à l'avant et de dessiner leurs noms de symboles au tableau.

Remettez des certificats à tous les animateurs et étudiants.

Présentez à chacun un livre de Marc imprimé au SUN. Priez les uns pour les autres !!!

Terminez par un temps d'adoration.

Jour 6

## **Planification du jour 6/Peut être combiné avec le plan du jour 5**

**Cette journée est réservée aux animateurs. Les élèves du langue des signe de la maison peuvent rentrer chez eux après le cinquième jour.**

## **I. Culte/Dévotions**

## **II. Partager l'objectif, la vision, l'énoncé de mission**

*Buts:*

- *Un système à étendre aux églises et aux familles*
  - *Package complet (notez les liens en ligne)*
    - *Bibleineverylanguage.org/processes/sun*
    - *Page YouTube WA SUN*
- <https://www.youtube.com/channel/UCs3ESTxuzWJie8ZUQf6ozw>*

**Vision :** *Chaque église dans chaque pays a la capacité d'avoir une congrégation avec une aisance fonctionnelle pour comprendre les Écritures pour les personnes sourdes, sourdes-aveugles, analphabètes et ne maîtrisant pas la langue des signes.*

**Énoncé de mission :** *Fournir des Saint Écritures pour les sourds et les sourds-aveugles. Fournir des Saint Écritures pour les sourds qui ne connaissent pas la langue des signes. Fournir les Saint Écritures aux personnes qui ne lisent pas. Fournir du matériel pour une utilisation et une compréhension continues. Fournir des outils aux formateurs et aux dirigeants pour partager le SUN partout.*

## **III. Comment pouvez-vous engager votre Église et les Églises autour de vous ?**

*Discutez les uns avec les autres des moyens d'impliquer votre église et les autres églises de votre région.*

*A qui pouvez-vous parler ? Comment pouvez-vous partager SUN avec plus de personnes ?*

#### **IV. Facilitation continue (groupes d'étude)**

*Discutez les uns avec les autres de la façon dont vous pouvez continuer à enseigner SUN et à utiliser SUN pour étudier la Bible ?*

#### **V. Élaborer un plan de réseautage détaillé**

*Priez et développez un plan détaillé pour engager les églises. Répondez à ces questions ensemble et soyez prêt à présenter votre plan d'ici la fin de la journée.*

Si le groupe est grand, divisez les personnes en groupes de deux ou trois.

- Qui est le coordinateur SUN pour ce pays ?
- Qui sont les formateurs SUN ?
- Qui contactons-nous ? Pourquoi choisissez-vous ces personnes ? (Priez et choisissez stratégiquement pour atteindre la nation entière)
- Comment allons-nous partager le SUN ?
- Quand allons-nous le faire ? (Définir des dates et des heures spécifiques)
- De quoi avons-nous besoin pour y arriver ?