

LA PALETTE KT



Service Catéchétique

La Pentecôte en jeu(x)



Église Protestante
Unie de Belgique
Service Catéchétique

La Pentecôte en jeu(x)

Le service catéchétique vous propose une sélection d'activités ludiques et réflexives à intégrer dans une animation pour la fête de la Pentecôte. Ces activités sont adaptées à différents groupes d'âge. A chaque communauté d'articuler l'aspect théologique des activités en fonction de ses sensibilités propres. Les jeux sont facilement adaptables. Les animateurs auront un rôle clé à jouer : ils devront veiller à accorder plus de temps aux plus jeunes (moins de 11 ans) comparativement à leurs aînés pour qu'ils puissent participer pleinement. De plus, il est important qu'ils soient présents pour soutenir les plus jeunes lorsqu'ils rencontrent des difficultés, ceci afin de garantir une expérience positive pour tout le monde.

Activité 1 : Lecture biblique en images (à partir de 8 ans)

Description et objectifs du jeu

« Lecture biblique en images » est une activité interactive qui permet aux participants d'explorer les récits bibliques de manière ludique. À travers des rébus illustrés, les joueurs peuvent reconstruire les histoires de la Bible d'une manière visuelle. Le rébus est un jeu qui consiste à exprimer des phrases par des dessins ou des signes dont la lecture phonétique rappelle le sens de la phrase que l'on veut évoquer. Ce jeu favorise également la créativité et le travail d'équipe, car il encourage les participant.e.s à collaborer pour déchiffrer les images, leur donner de la cohérence littéraire et partager leurs réflexions. En agissant ensemble, ils développent des compétences d'analyse et de pensée critique. La lecture biblique en images rend l'étude de la Bible accessible et amusante surtout pour les jeunes, et stimule les discussions sur les valeurs et les messages des récits.

Importance pédagogique

Contrairement à un texte, les images permettent une compréhension plus immédiate et intuitive des récits, ce qui est particulièrement bénéfique pour les apprenants visuels. La description ou l'analyse d'une image peut s'intégrer dans le déroulement d'une animation et contribuer à l'approfondissement du sujet abordé. Le fait de regarder, s'émouvoir, découvrir, s'interroger, confronter, approfondir, comprendre et s'appropriier le sens des images, permet de développer d'autres compétences transversales chez les enfants telles que : être curieux, poser des questions, chercher et traiter une information d'ordre générale, biblique ou autres (Gabriela Radermacher-De Ridder).

Déroulement du Jeu

- Expliquer les règles du jeu aux participant.e.s avant de commencer.
- Diviser les participant.e.s en plusieurs groupes si le nombre de personnes est conséquent.
- Chaque groupe reçoit deux ou trois versets en images représentant les différentes parties du récit biblique d'Actes 2.1-13.
- Les groupes travaillent ensemble pour décoder les images et reconstituer le texte biblique associé.
- Une fois les rébus résolus, les groupes lisent le texte dans l'ordre de manière à s'assurer de la cohérence du récit.
- Après chaque présentation, une discussion générale peut être ouverte pour clarifier certains points.

Matériel nécessaire

- Images variées : voir la collection d'images illustratives pour chaque partie du récit biblique choisi.
- Feuilles et stylos : pour que les groupes notent leurs réponses et leurs réflexions.
- Tableau : pour prendre des notes durant les présentations et les discussions.
- Chronomètre : pour gérer le temps imparti à chaque phase du jeu.

Ce jeu peut être utilisé comme l'élément central d'une animation. De plus, il peut permettre de revitaliser des sessions centrées uniquement sur l'étude de texte biblique.

Nombre de groupes

Le nombre de groupes dépend du nombre total de participants et de la longueur du récit biblique. En général, trois à quatre groupes offrent une bonne dynamique de jeu. Cela permet de diviser le récit en plusieurs parties, ce qui facilite la gestion du temps et permet à chaque groupe de progresser à son rythme. En revanche, s'il y a peu de participants, il est possible de ne résoudre qu'une partie des rébus, en fonction du temps imparti pour l'animation. L'animateur/trice coordonnera la lecture du reste du récit.

Rôle de l'animateur/trice pendant le jeu

- L'animateur/trice doit guider le déroulement du jeu, s'assurer que chaque groupe reste sur la bonne voie et répondre aux questions si nécessaire.
- Lors des présentations, l'animateur/trice peut poser des questions pour stimuler la discussion et encourager la participation de tout le monde.
- Il doit observer les interactions des groupes et fournir des feedbacks constructifs, en soulignant les points forts et les zones d'amélioration.



Actes 2.1-13

Nouvelle français courant

1 Quand le jour de la Pentecôte arriva, les disciples étaient réunis tous ensemble au même endroit.

2 Tout à coup, un bruit vint du ciel, comme un violent coup de vent, et il remplit toute la maison où ils étaient assis.

3 Ils virent apparaître des langues pareilles à des flammes de feu ; elles se séparèrent et se posèrent une à une sur chacun d'eux.

4 Ils furent tous remplis de l'Esprit saint et ils se mirent à parler en d'autres langues, selon ce que l'Esprit leur donnait d'exprimer.

5 À Jérusalem vivaient des Juifs qui honoraient Dieu, venus de tous les pays du monde.

6 Quand ce bruit se fit entendre, ils s'assemblèrent en foule. Ils étaient tous profondément surpris, car chacun d'eux entendait les disciples parler dans sa propre langue.

7 Ils étaient remplis de stupeur et d'admiration, et disaient : « Ces gens qui parlent, ne sont-ils pas tous Galiléens ? »

8 Comment se fait-il que chacun de nous les entende parler dans sa langue maternelle ?

9 Parmi nous, il y en a qui viennent du pays des Parthes, de Médie et d'Élam. Il y a des habitants de Mésopotamie, de Judée et de Cappadoce, du Pont et de la province d'Asie ;

10 certains sont de Phrygie et de Pamphylie, d'Égypte et de la région de Cyrène, en Libye ; d'autres sont venus de Rome,

11 de Crète et d'Arabie ; certains sont nés Juifs, et d'autres se sont convertis à la religion juive. Et pourtant nous les entendons parler dans nos diverses langues des grandes œuvres de Dieu ! »

12 Ils étaient tous remplis de stupeur et ne savaient plus que penser ; ils se demandaient les uns aux autres : « Qu'est-ce que cela signifie ? »

13 Mais d'autres se moquaient en disant : « Ils sont complètement ivres ! »

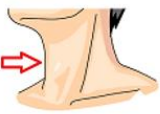
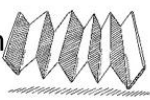
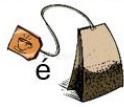
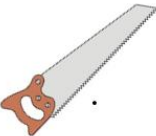
Lecture biblique en images

Actes 2.1-13

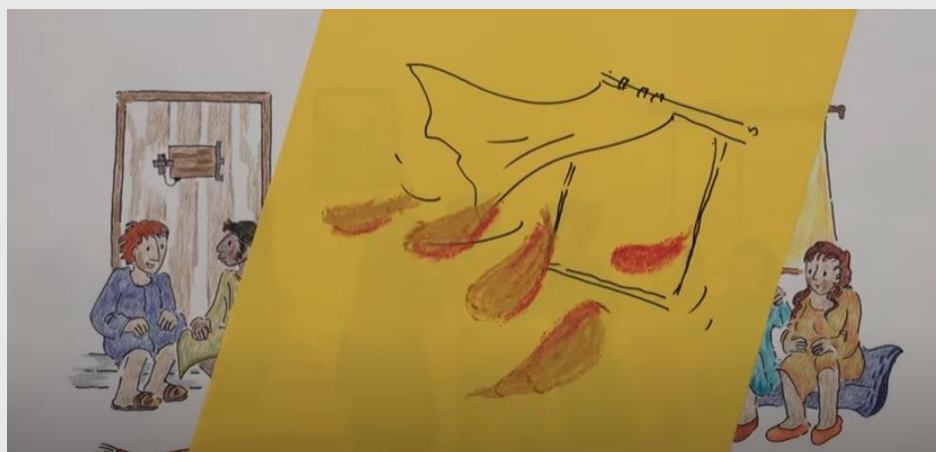
Voici un aperçu des deux premiers versets à imprimer
(trop lourd pour être publié ici)

Pour recevoir la totalité du récit PDF à imprimer, bien vouloir contacter le
Service catéchétique : catechese@epub.be

1 Quand le  r de la Pente  ar  va,  10-6-ples é  réunis
tous ensemble  même endroit.

2 Tout à  , un bruit  du  , comme un vi  
 2  , et il rem  toute la  où ils 
 as .

Activité 2 : vidéo sur la fête de la Pentecôte (à partir de 3 ans)



Cliquer sur ce
lien

<https://www.youtube.com/watch?v=9MtDIFCzI>

Activité 3 : polyglotte ? Trouve l'énigme pour reconstituer le récit (à partir de 12 ans)

Consignes pour résoudre l'énigme et compléter le texte

- Trouver dans le texte encadré en vert **26 mots** dans une des langues parlées en Belgique.
- Classer ensuite ces 26 mots *en ordre* dans le texte d' Actes 2.1-13 afin de reconstituer correctement le récit.
- Indice pour trouver le bon ordre des mots : Chacun des 26 mots est précédé d'une lettre de l'alphabet français.
- Donner un titre à récit.



Actes 2.1-13 Nouvelle français courant

Pour trouver les mots manquants, considérer le texte biblique de l'activité 1.

- 1 Quand le jour de laA..... arriva, lesB..... étaient réunis tous ensemble au même endroit.
- 2 Tout à coup, unC... vint du ciel, comme un violent coup de vent, et il remplit toute laD..... où ils étaient assis.
- 3 Ils virent apparaître desE..... pareilles à des flammes de ... F..... ; elles seG..... et se posèrent une à une surH..... d'eux.
- 4 Ils furent tousI..... de l'Esprit J et ils se mirent àK..... en d'autres langues, selon ce que l'..... L leur donnait d'exprimer.
- 5 À Jérusalem vivaient des Juifs qui honoraient Dieu, venus de tous lesM... duN... .
- 6 Quand ce bruit se fit entendre, ils s'assemblèrent en ...O... Ils étaient tous profondémentP.... , car chacun d'euxQ..... les disciples parler dans sa propre langue.
- 7 Ils étaient remplis de stupeur et d'.....R..... , et disaient : « Ces gens qui parlent, ne sont-ils pas tousS..... ? »
- 8 Comment se fait-il que chacun de nous les entende parler dans sa langueT..... ?
- 9 Parmi nous, il y en a qui viennent du pays des Parthes, de Médie et d'Élam. Il y a des habitants de Mésopotamie, de Judée et de Cappadoce, du Pont et de la province d'Asie ;
- 10 certains sont de Phrygie et de Pamphylie, d'Égypte et de la région de Cyrène, en Libye ; d'autres sont venus de Rome,
- 11 de Crète et d'Arabie ; certains sont nésU..... , et d'autres se sontV..... à la religion juive. Et pourtant nous les entendons parler dans nos diverses langues des grandesW..... deX..... ! »
- 12 Ils étaient tous remplis de stupeur et ne savaient plus que penser ; ils se demandaient les uns aux autres : « Qu'est-ce que cela signifie ? »
- 13 Mais d'autres seY..... en disant : « Ils sont complètement Z ! »



Polyglotte ? Trouve l'énigme pour reconstituer le récit

FICHE POUR LES JOUEURS

Nach Foucart wird die Übertragung in ihrer vertikalen oder integrativen Dimension verstanden. Diese Dimension - auch als diachron und transgenerational betrachtet - findet vor allem während der primären Sozialisationsprozesse statt, in denen die Kinder die Normen und Werte der Gesellschaft, in der sie sich bewegen, verinnerlichen. Hier geht die Weitergabe von einem Lernprozess aus. Das Kind lernt in seinen Interaktionen schrittweise, sich so zu verhalten, dass es den Erwartungen seiner Umgebung entspricht. Unter den Instanzen der primären religiösen Sozialisation spielen die Eltern und Großeltern neben Modalitäten wie der Schule (Religionsunterricht) und der Kirche eine wesentliche Rolle bei der Weitergabepsurpris. Von einer Krise der Weitergabe spricht man, wenn das vertikale Modell der Reproduktion oder Erneuerung des religiösen Erbes verloren geht.

Heute, im Regime der flüssigen Modernität, wird die Pflicht, sich an von oben empfangene Wahrheiten zu halten, (insbesondere von jungen Menschen) weniger hoch bewertet. Az igazságát kereső szubjektum pays hitelessége. Az átadás túlmutat maternelle az integratív dimenzió, és egy horizontális dinamika felé tendál, amely a múlt és a jövő, az önmegvalósítás és a másokkal való kapcsolat közötti feszültségek színtere. Ha az átvitel gyengül Esprit, ez nem jelenti azt, hogy többé nem történik meg. Másképp bontakozik ki, már nem kizárólag direktív convertis módon működik parler, hanem megközelítésében összetettebb disciples, vegyesebb, egymást keresztező és mindenekelőtt interaktívabb formákat vesz fel, és ezzel kihívást jelent az átadás hagyományos aktusának mind maison az egyházi, mind családi kontextusban.

Modernite geleneksel olmayan bir miras biçimi icat etmiştir, çünkü birey kendi mirasını seçme hakkını kendisine vermektedir admiration. [Mirasçı vasiyeti yazar". Bu şekilde, "diyalog séparément, müzakere ve ortak eğitim yeni aktarım yöntemleridir". Dolayısıyla, kontrollu juiifs kontrol kaybını (yeniden) deneyimlememizf feu ve konuşulan kelimeyi birlikte serbest bırakmamız gerekiyor, böylece değiş tokuşları hatırlayabiliriz ivres.

Dari Paulus Galiléens, hamba Kristus Yesus, rasul yang dipanggil, yang diberi tahu tentang Injil, yang dinubuatkan oleh para nabi dalam kitab-kitab suci, tentang Anak-Nya, yang lahir dari keturunan Daud dalam daging, anak yang ditentukan untuk berkuasa, oleh rohy moquaient kekudusan, dari kebangkitan orang mati, yaitu Yesus Kristus, Tuhan kita, yang oleh-Nya kita telah menerima kasih chacun karunia Pentecôte dan anugerah untuk menaati iman kepadaq entendait segala bangsa, oleh karena nama-Nya, yang oleh-Nya kamu jugae dipanggil, yaitu Yesus Kristus: kepada semua orang di Roma, orang-orang kudus yang terkasih, orang-orang kudus yangx Dieu terkasih: kasih karunia dan damai sejahtera dari remplis, Bapa kita, dan Tuhan Yesus Kristus.



FICHE POUR LES ANIMATEURS DU JEU

Nach Foucart wird die Übertragung in ihrer vertikalen oder integrativen Dimension verstanden. Diese Dimension - auch als diachron und transgenerational betrachtet - findet vor allem während der primären **monde** Sozialisationsprozesse statt, in denen die Kinder die Normen und Werte der Gesellschaft, in der sie sich bewegen, verinnerlichen **wœuvres**. Hier geht die Weitergabe von einem Lernprozess aus. Das Kind lernt in seinen Interaktionen schrittweise **langues**, sich so **foule** zu verhalten, dass es den Erwartungen seiner Umgebung **saint** entspricht. Unter den Instanzen der primären religiösen Sozialisation spielen die Eltern und Großeltern neben Modalitäten wie der Schule (Religionsunterricht) und der Kirche eine wesentliche Rolle bei der Weitergabep **surpris**. Von einer Krise der Weitergabe spricht man, wenn das vertikale Modell der Reproduktion oder Erneuerung des religiösen Erbes verloren geht **bruit**.

Heute, im Regime der flüssigen Moderne, wird die Pflicht, sich an von oben empfangene Wahrheiten zu halten, (insbesondere von jungen Menschen) weniger hoch bewertet. Az igazságát kereső szubjektum **pays** hitelessége. Az átadás túlmutat **maternelle** az integratív dimenzió, és egy horizontális dinamika felé tendál, amely a múlt és a jövő, az önmegvalósítás és a másokkal való kapcsolat közötti feszültségek színtere. Ha az átvitel gyengül **Esprit**, ez nem jelenti azt, hogy többé nem történik meg. Másképp bontakozik ki, már nem kizárólag direktív **convertis** módon működik **parler**, hanem megközelítésében összetettebb **disciples**, vegyesebb, egymást keresztező és mindenekelőtt interaktívabb formákat vesz fel, és ezzel kihívást jelent az átadás hagyományos aktusának mind **maison** az egyházi, mind a családi kontextusban.

Modernite geleneksel olmayan bir miras biçimi icat etmiştir, çünkü birey kendi mirasını seçme hakkını kendisine vermektedir **admiration**. [Mirasçı vasiyeti yazar".Bu şekilde, "diyalog **séparèrent**, müzakere ve ortak eğitim yeni aktarım yöntemleridir".Dolayısıyla, kontrollu **juifs** kontrol kaybını (yeniden) deneyimlememiz **f** **feu** ve konuşulan kelimeyi birlikte serbest bırakmamız gerekiyor, böylece değiş tokuşları hatırlayabiliriz **ivres**.

Dari Paulus **Galiléens**, hamba Kristus Yesus, rasul yang dipanggil, yang diberi tahu tentang Injil, yang dinubuatkan oleh para nabi dalam kitab-kitab suci, tentang Anak-Nya, yang lahir dari keturunan Daud dalam daging, anak yang ditentukan untuk berkuasa, oleh rohy **moquaient** kekudusan, dari kebangkitan orang mati, yaitu Yesus Kristus, Tuhan kita, yang oleh-Nya kita telah menerima kasih **chacun** karunia **Pentecôte** dan anugerah untuk menaati iman kepada **entendait** segala bangsa, oleh karena nama-Nya, yang oleh-Nya kamu jugae dipanggil, yaitu Yesus Kristus: kepada semua orang di Roma, orang-orang kudus yang terkasih, orang-orang kudus yang **x** **Dieu** terkasih: kasih karunia dan damai sejahtera dari **remplis**, Bapa kita, dan Tuhan Yesus Kristus.

Clé de l'énigme : En mettant les lettres qui précèdent chacun des 26 mots du texte dans l'ordre de l'alphabet français, vous obtenez :

A Pentecôte, **B** disciples, **C** bruit, **D** maison, **E** langues, **F** feu, **G** séparèrent, **H** chacun, **I** remplis, **J** saint, **K** parler, **L** Esprit, **M** pays, **N** monde, **O** foule, **P** surpris, **Q** entendait, **R** admiration, **S** Galiléens, **T** maternelle, **U** juifs, **V** convertis, **W** œuvres, **X** Dieu, **Y** moquaient, **Z** ivres.

Activité 4 : Témoin des événements de la Pentecôte (à partir de 5 ans)



Objectifs

- Aider les enfants à saisir l'importance de la Pentecôte et à réfléchir sur les événements qui s'y sont déroulés.
- Encourager les enfants à utiliser leur imagination pour inventer la suite de l'histoire et à exprimer leurs sentiments.
- Favoriser l'écoute des autres, le partage d'idées et la réflexion collective autour des questions et impressions.
- Cette activité est conçue pour être interactive tout en permettant aux enfants de se familiariser avec des thèmes importants de manière ludique et créative.

Déroulement

Introduction : Cette activité peut s'inscrire à la suite de l'activité 1 en fonction des âges des participants.

L'animateur/trice peut aussi commencer par lire ou narrer le récit de la Pentecôte, ou par expliquer brièvement ce qui s'y est passé, en utilisant dans les deux cas un langage adapté à l'âge des enfants.

Envoi de SMS : Chaque enfant se met dans la peau d'un témoin de la Pentecôte. Ils sont invités à incarner soit un disciple, soit un membre de la foule provenant de divers pays. Chacun devra choisir ou inventer son pays d'origine ainsi que la langue maternelle qu'il parle. Ensuite, ils devront « envoyer un SMS » à un ami ou à un proche pour partager ce qu'ils ont observé, en ayant la possibilité de l'écrire ou de le dessiner sur une feuille.

Inventer la suite du récit de la Pentecôte : Ensuite, chaque enfant (toujours dans la peau d'un témoin de la Pentecôte) est invité à inventer la suite de l'histoire, en utilisant sa créativité pour imaginer ce qui pourrait se passer après cet événement.

Questions et ressentis : Les enfants posent ensuite des questions et/ou partagent anonymement leurs ressentis sur le récit en écrivant sur des petits papiers, qu'ils mettent dans un pot.

Discussion et réflexion : L'animateur/trice tire au hasard des questions et des impressions du pot et les utilise pour construire une discussion avec les enfants, les accompagnant dans la réflexion sur les thèmes abordés.

Matériel Nécessaire

Feuilles de papier et crayons ou feutres pour écrire les « SMS » et les suites des histoires.

Pot ou une boîte pour recueillir les questions et les ressentis.

Tableau pour afficher les idées si nécessaire.

Optionnel : support visuel (photos ou illustrations) de la Pentecôte pour capter l'attention des enfants.



Activité 5 : Jeu du téléphone sans fil (à partir de 5 ans)

Descriptions et objectifs

Le « téléphone sans fil » est un jeu de société qui nécessite au minimum trois joueurs et est adapté à partir de l'âge de 3 ans. Sa durée peut varier en fonction du nombre de participants, durant généralement quelques minutes pour une partie de cinq à dix joueurs.

- Sensibiliser les enfants sur les thèmes qui vous semblent importants dans le récit d'Actes 1. 1-13 à travers un jeu amusant.
- Favoriser l'écoute active et la communication.

Matériel

- Un espace dégagé pour s'asseoir en cercle.
- Des phrases simples à transmettre, basées sur des thèmes du récit d'Actes 1. 1-13 (écrites sur des cartes si nécessaire).

Déroulement

Introduction

- Rassembler les enfants en cercle et leur expliquer que vous allez jouer au « téléphone sans fil ».
- Leur dire que ce jeu consiste à faire passer un message d'une personne à l'autre pour voir si le message est bien compris et bien transmis ou s'il change au fur et à mesure qu'il est diffusé.
- Expliquer aux enfants que les phrases qu'ils vont transmettre parlent des grandes œuvres de Dieu.



Proposition des phrases (à compléter ou modifier)

- Préparer à l'avance plusieurs phrases simples (à complexifier pour les plus grands), par exemple sur le thème « **des merveilles de Dieu** ». Voici quelques exemples :
 - Dieu t'aime très fort ; L'amour de Dieu est comme un grand câlin ; Dieu nous aide quand nous sommes tristes ; L'amour de Dieu est toujours avec nous.
- Ou donner l'opportunité aux enfants de créer chacun.e une phrase sur les merveilles de Dieu. Celles-ci seront transmises aux animateurs/trices (par le biais de la parole ou de l'écrit).

Démarrage du jeu

- Choisir un enfant pour commencer. Lui chuchoter une phrase à l'oreille.
- Cet enfant doit ensuite se pencher vers l'enfant à côté de lui et lui chuchoter la même phrase sans que les autres l'entendent. Le jeu continue ainsi, chaque enfant répétant le message à l'oreille de l'enfant suivant.
- Une fois que le message a atteint le dernier enfant, lui demander de dire à voix haute ce qu'il a entendu.
- Répéter le jeu plusieurs fois avec différentes phrases. **Les enfants peuvent aussi en créer d'autres !** S'assurer de varier les phrases à chaque tour pour rendre le jeu intéressant.

Pour rendre le jeu plus ludique vous pouvez commencer par un tour dans une langue étrangère incomprise par les enfants afin de stimuler leur curiosité et de les inciter à poser des questions.

Comparaison des messages

- Comparer la phrase finale avec l'originale ainsi qu'avec les versions intermédiaires si nécessaire. Discuter avec les enfants de la manière dont le message a changé.
- Connecter la discussion avec les personnages de la foule qui malgré la présence de plusieurs personnes qui parlent, réussissent à entendre le message transmis pas les disciples. Poser des questions aux enfants pour les amener à y réfléchir.
 - En quoi le message a-t-il changé ? Pourquoi est-il important d'écouter attentivement ?
 - Que pouvons-nous faire pour nous assurer que notre message d'amour est bien compris

Activité 6 : Course aux drapeaux (intergénérationnel)



Objectifs du jeu

- Au niveau de la découverte culturelle, familiariser les enfants avec différents pays et leurs drapeaux, notamment les pays mentionnés dans le récit d'Actes 2.1-13.
- En ce qui concerne le développement cognitif, aider les enfants à mémoriser les drapeaux et les pays associés. La course aux drapeaux stimule la mémoire visuelle et encourage la concentration.
- Pour la dimension ludique et sportive, s'amuser et courir pour collectionner des doubles des drapeaux, et offrir une expérience ludique.

Cette activité peut avoir lieu au début (accroche) ou à la fin de l'animation.

Déroulement du jeu

Préparation

Rassembler des images de drapeaux de différents pays (au choix) et à l'aide du papier collant, les fixer sur les vêtements des parents ou animateurs/trices.

Distribuer le même nombre d'image de drapeaux aux enfants.

Optionnel : créer des petites fiches pour chaque enfant avec des espaces pour les doubles des drapeaux.

Course aux drapeaux

Au signal de l'animateur, les parents/animateurs courent dans le jardin en tentant d'éviter d'être rattrapés par les enfants.

Les enfants partent à la recherche des parents et animateurs pour collecter les images de drapeaux. Lorsqu'ils attrapent un parent ou animateur, ils ont le droit de décoller le ou les images du drapeau dont ils ont le double.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque tous les drapeaux ont été collectés par les enfants ou après un temps imparti.

Réunir les enfants et faire un débriefing pour discuter des pays et des drapeaux qu'ils ont collectionnés.

Matériel nécessaire

Images de drapeaux de différents pays EN DOUBLE (suffisamment nombreuses pour chaque enfant et chaque parent/animateur).

Optionnel : Petites fiches de collection pour chaque enfant (avec des espaces pour coller les images).

Optionnel : chronomètre pour limiter le temps de jeu.

Papier collant pour les parents et animateurs portant les images de drapeaux.

Grand espace (cour, jardin).

Rôle de l'animateur/trice pendant le jeu

Expliquer les règles du jeu et répondre aux questions.

Motiver les enfants à collaborer et à interagir avec les parents et animateurs.

Surveiller le déroulement du jeu pour s'assurer que tout se passe bien et que les enfants respectent les règles.

Crédits photos

[International Students - Anne Arundel Community College](#) ;
<https://imgbin.com/png/7ZDSgZHW/chinese-whispers-png> ; [Rencontre Parents du Catéchisme - Retour en image - Les Cinq Clochers](#) ; [Guirlande 20 pays sélectionnés - Coupe du Monde de Rugby](#) ; https://www.youtube.com/watch?v=9MtDIFCiZ_I ; <https://cliparts.co/mystery-clipart> ;
[Spécial Pentecôte – Diocèse de Valence](#) ; [Pentecôte, solennité «](#) ;
<https://chine.in/mandarin/imagier/index.php?cat=body> ; https://classroomclipart.com/clipart-view/Anatomy/AP_045_jpg.htm ; [Organic rice doodle produce jacuzzi | Free Photo Illustration - rawpixel](#) ; [Images de Lait Dessin Anime – Téléchargement gratuit sur Freepik](#) ; [Bolsita De Té Con La Etiqueta Ilustración del Vector - Ilustración de sano, menta: 36462535](#) ; [Pemerintah Atur Pemanfaatan Air Tanah - Sumba News](#) ; [Giải mã nốt ruồi trong lòng bàn tay nam và nữ chi tiết, chính xác](#) ; [Dessin en ligne continu d'une bouteille de vin avec verre | Vecteur Premium](#) ; [Page 2 | Images de Ciel Dessin Anime – Téléchargement gratuit sur Freepik](#) ; [Escargot en sueur de dessin animé lent et fatigué rampe | Vecteur Premium](#) ; [Sturm, Wind, Unwetter - kostenlos Bilder herunterladen](#) ; [Trait Continu - Vecteurs : téléchargez gratuitement des vecteurs de haute qualité sur Freepik | Freepik](#) ; [Fairytale Tower on White Background Stock Vector - Illustration of cartoon, white: 268903300](#) ; [Scie à main bois vecteur scie pour scier bois dessin animé scie à métaux pour planches à découper | Vecteur Premium](#)