

Les jeux de la semaine

Guérison à Lystres



LE TEXTE A TROUS (Act 14, 8-15) :

Complète les phrases avec les mots de la Bonne Nouvelle :

A Lystres les habitants adorent les dieux

Un homme est assis, incapable de marcher : il est de naissance.

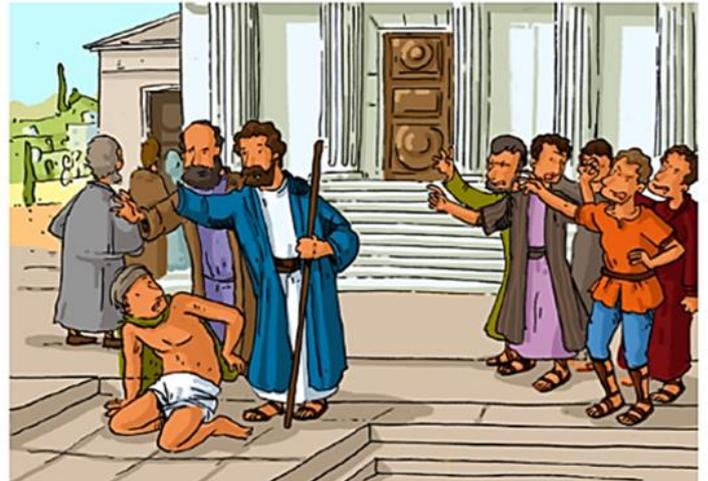
Quand Paul lui ordonne de se lever il se dresse d'un

Les habitants de Lystres prennent Paul pour un :, le messager des dieux grecs.

Paul ses vêtements pour montrer qu'il est un

Il leur dit : «Tournez vous vers le Dieu vivant, lui qui a fait le, la, la et tout ce qu'ils

LE JEU DES 7 ERREURS :





Les jeux de la semaine

Guérison à Lystres

LE TEXTE A TROUS (Act 14, 8-15) :

Complète les phrases avec les mots de la Bonne Nouvelle :

A Lystres les habitants adorent les dieux ..grecs... .

Un homme est assis, incapable de marcher : il est ...infirmes... de naissance.

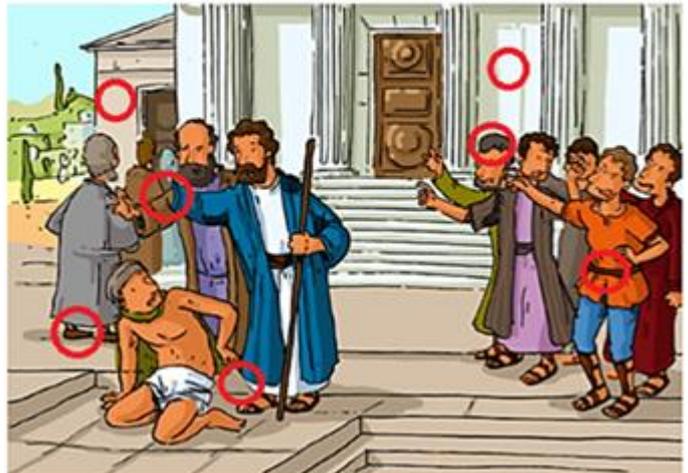
Quand Paul lui ordonne de se lever il se dresse d'un ...bond... .

Les habitants de Lystres prennent Paul pour undieu..... :Hermès....., le messager des dieux grecs.

Pauldéchire..... ses vêtements pour montrer qu'il est unhomme.....

Il leur dit : « Tournez vous vers le Dieu vivant, lui qui a fait leciel....., laterre....., lamer..... et tout ce qu'ilscontiennent..... .

LE JEU DES 7 ERREURS :



Les 7 erreurs sont :

- 1- Manque l'arbre devant le bâtiment au fond à gauche.
- 2- Manque la main de Paul.
- 3- Manque la béquille de l'infirmes.
- 4- Manque les chaussures du personnage de dos au vêtement gris.
- 5- Manque une partie de la porte d'entrée du bâtiment central.
- 6- Le premier personnage en vert dans le groupe à droite a plus de cheveux.
- 7- Manque la boucle de ceinture du 4^e personnage.