



Fiche de synthèse ACTIVITÉS PROPOSÉES

À l'occasion de la Journée du SEL, nous mettons à votre disposition du matériel que vous pouvez librement reprendre pour des temps d'animation. L'idée est de pouvoir sensibiliser votre entourage et votre Église à la lutte contre la pauvreté au moyen d'outils adaptés et originaux. Voici une rapide présentation de ces différents éléments :



QUIZ : « De quelle organisation protestante de solidarité êtes-vous le plus proche ? »

Les possibilités d'engagement pour aimer et aider son prochain sont multiples. **À travers ce quiz en ligne, répondez à quelques questions et découvrez une œuvre qui pourrait vous correspondre.** Cet outil amusant est une occasion de vous faire découvrir ou redécouvrir certaines organisations protestantes de solidarité. Les associations indiquées dans ce quiz le sont à titre d'exemples. Il y en a sûrement de nombreuses autres qui pourraient vous correspondre. [Accédez au quiz directement depuis la page de téléchargement des ressources de la Journée du SEL 2020.](#)



GÉNÉRATEUR D'HISTOIRES : « Les villageois de Baobila »

Le générateur d'histoires « **Les villageois de Baobila** » animera vos soirées en famille ou entre amis, un moment dans un culte ou lors d'un groupe de jeunes. Dans ce **jeu collaboratif et créatif**, vous incarnerez l'un des personnages du jeu de société du SEL « **Les villageois de Baobila** » en Afrique subsaharienne. À tour de rôle, créez un récit en tenant compte des contraintes apportées par les dés lancés. Faites preuve d'inventivité et sachez improviser pour pouvoir embarquer votre auditoire dans votre histoire. Votre seule limite sera votre imagination ! *(Plus d'explications sur la fiche dédiée)*



ANIMATION : QCM / « Pâte à modeler »

Ce grand jeu va vous faire **allier connaissance et créativité**. Il est idéal pour animer une soirée de camp de vacances, de groupe de jeunes ou d'Église. L'animation se déroule en deux phases. Dans un premier temps, les différentes équipes participent à un **QCM** qui leur permettra de gagner plus ou moins de pâte à modeler. Dans un deuxième temps, avec la matière acquise, chaque équipe cherchera à **réaliser une construction** qui illustre ce que peut être un engagement chrétien en faveur de ceux qui vivent dans la pauvreté. Qui l'emportera ? Ceux qui auront eu le plus de pâte à modeler ou ceux qui auront été les plus créatifs et originaux... *(Plus d'explications sur la fiche dédiée)*