

## A vadregényes erd? titka (negyedéves program)



A program "A vadon titka" című könyv alapján készült, amely egy Ruth nevű lányról és testvéréről, Fülöpről, valamint kalandjaikról szól. Célunk, hogy 10 összejövétel során átélhessük a történet egy részét, és bátorítsuk a gyerekeket, hogy Ruthhoz és Fülöphöz hasonlóan akarják követni Jézust.

Téma:

1. Ruth és Phillip megismerése - ( Ismerkedés, Vakációs tervek, Indián kunyhó) Kartográfus 1-8
2. Ruth elszökik otthonról és találkozik a pásztorral- (Az elveszett bárány, Egy zseniális ötlet, Egy sorsszerű meghívás, A szökés, Új barátom) Térképész 9-16
3. "Az én juhaim hallgatnak a hangomra"- (Mókusfészek, "Az én juhaim hallgatnak a hangomra") Kartográfus 17-24
4. Meet Terry- ( Terry, The Trouble) Kartográfus 25-32
5. Terry látogatása és az éjszakai séta ( A levél, Holdfényes séta, Éjfél kaland) Kartográfus 33-40
6. Az áldozat- (Az áldozat, Komló és gomba) Kartográfus 33-40
7. Terry anyja bánatának titka, Terry beköltözik Ruthhoz és Philiphez- ( A titok, Terry megérkezése) Cartographer 46-48
8. Terry a pásztor juhává válik- (Hazatérés) Kartográfus 49-56
9. Ruth és Phil szülei megérkeznek- (Mr. Tanner bölcs tanácsai, Egy felejthetetlen karácsonyi ünnep)

Térképész 57-60

10. A történet összefoglalása

Szellemi koncepció:

1. Az elveszett bárány
2. Jézus segít megtalálni minden elveszett lelket
3. Isten hangjára hallgatva
4. Az irgalmas szamaritánus
5. Azt aratod, amit vettedél
6. Jézus áldozata
7. Bánat
8. A mennyei város
9. Örök élet

Ötletek:

## 1. Ruth és Fülöp bemutatására szolgáló jelenet

- Indián kunyhók építése az erdőben
  - Otthon- a gyerekek rajzoljanak ki egy papírlapot egy madár nevével, hogy információt gyűjtsenek róla, és legközelebb meséljenek róla
2. Bízunk a játékban- a gyerekek kétfős oszlopot alkotnak, és egymás felé fordulva, felemelt karokkal alagutat alkotnak. Az egyik gyermek feláll, és a lehető leggyorsabban, lehajolás nélkül végigmegy az alagúton, és arra támaszkodik, hogy a többiek mozgassák a kezüket, hogy ne ütközzenek össze.
- Fogd meg a bárányt játékot játszunk
  - Otthon - rögzítsenek különböző hangokat a telefonjukkal, hogy a következő összejöveteleken lejátszhassák őket, és a többiek megpróbálhassák kitalálni, mi a hang.

## 3. Törött telefon

- Hangok felismerése - 3-4 átlátszatlan dobozba különböző zörgő tárgyakat teszünk - rizsszemeket, lencsét, kölest, és a gyerekeknek a hangok alapján kell kitalálniuk, mi van a dobozokban

## 4. Jelenet - Ruth és Philip találkozik Terryvel a konyhónál (a konyhához 3 karó és egy darab ponyva)

- Terry leesik egy fáról - elsősegélynyújtás - elmélet és gyakorlat
- Fára mászás (biztosítva, kötéllal összekötve)
- Játék a hordággal
- Házi feladat - hozzatok ajándékot egy betegnek és egy tojáshéjat

## 5. A tojáshéjak közötti különbség megítélése, amelyek alján vízbe áztatott vatta van

- Otthon- saját játékot hozni

## 6. Játékcseré-játék

## 7. Játékok:

- energia
- halak

## 9. Kézi munka - különböző dolgok készítése, amelyeket el lehet majd adni (fülbevalók, karkötők, kulcstartók)

## 10. Játékok a történetre emlékeztető oszlopokkal