Il segreto della foresta selvaggia (Programma pomeridiano APE 2)

L'idea di questo pomeriggio di APE è di continuare con la storia del Segreto del Bosco Selvaggio, vivendo avventure con Ruth e Filippo e facendo il collegamento con il fatto che Gesù vuole trovare ogni pecora smarrita.

Introduzione (la fuga di Ruth e la presentazione al pastore). Nell'APE di questo pomeriggio, iniziamo con una scenetta di presentazione in cui Filippo racconta ciò che è accaduto finora con sua sorella Ruth.

Gioco

Gioco di ricerca degli uccelli. Preparate diversi uccelli su cartoncino come selezione o dipinti (a vostra scelta). Li nascondete nel luogo in cui vi trovate e in un certo tempo i bambini devono trovare i cartoncini con gli uccelli.

Casa

L'ultima volta abbiamo dato i compiti ai bambini. Ora è il momento in cui potete dare ai bambini l'opportunità di presentare ciò che hanno preparato.

La storia

Raccontate la continuazione della storia di Ruth e Filippo.

Gioco Dov'è la pecora 1,2,3

I bambini si dispongono in fila e di fronte a loro c'è un capo che si allontana con una pecora di peluche. Il conduttore dà le spalle ai bambini e gli viene detto "Dov'è la pecora 1,2,3" e torna dai bambini. Durante questo tempo i bambini cercano di raggiungere il capo, ma quando il capo si gira i bambini devono bloccarsi, se il capo li vede muoversi i bambini che sono stati visti devono tornare alla linea di partenza. Lo scopo del gioco è che i bambini raggiungano il capo, prendano la pecora e tornino alla linea di partenza. Se il capo scopre chi è la pecora dopo che i bambini l'hanno presa, il gioco è finito. Si possono fare diversi giochi.

Elogi e condivisione

Continuate con la lode e la condivisione. La condivisione ha come messaggio chiave "Gesù vuole trovare tutte le pecorelle smarrite" con il brano scelto Luca 15:1-7

Un dolcetto

Il dolcetto può essere di vostra scelta.

Versetto da imparare

Il versetto da imparare è Matteo 18:14. Può essere fatto in modo creativo. Per esempio, si può tagliare come un puzzle e i bambini devono metterlo in ordine.

Giocare a nascondino

Si può scegliere un volontario tra i bambini per cercare gli altri. Si deve impastare una piccola torre di tre bastoncini. Tutti si nascondono e la persona che sta cercando inizia a cercare gli altri. Se uno dei bambini viene trovato, può essere salvato da un altro bambino facendogli abbattere la torre di bastoni. In questo modo, chi viene trovato può nascondersi di nuovo. La persona che sta cercando deve costruire di nuovo la torre di bastoni e solo allora può ricominciare a cercare. Il gioco continua fino a quando si decide.

Conclusione

Compiti per la prossima volta. I bambini devono registrare un suono con il cellulare. Lo riprodurranno alla prossima assemblea e gli altri dovranno indovinare il suono.