

Laukinio miško paslaptis (ketvirtin? programa)

Programa sukurta pagal knyg? "Laukinio miško paslaptis" apie mergait? R?t? ir jos bro? Filip? bei j? nuotykius. M?s? tikslas - per 10 susitikim? išgyventi dal? šios istorijos ir paskatinti vaikus nor?ti sekti paskui J?z? kaip R?ta ir Pilypas.

Tema:

1. Tema: Susipažinimas su R?ta ir Filipu: ("Pažintis", "Atostog? planai", "Indian Shack") Kartografas 1-8
2. R?ta pab?ga iš nam? ir sutinka piemen?- (Pasiklyd?s avin?lis, Geniali id?ja, Lemtingas kvietimas, Pab?gimas, Mano naujas draugas) Kartografas 9-16
3. "Mano avys klausosi mano balso" - (Voveri? lizdas, "Mano avys klausosi mano balso") Kartografas 17-24
4. Susipažinkite su Terriu- ("Terry", "The Trouble") Kartografas 25-32
5. Terio apsilankymas ir naktinis pasivaikš?iojimas ("Laiškas", "Pasivaikš?iojimas m?nesienoje", "Vidurnak?io nuotykis") Kartografas 33-40
6. Pasiuokojimas- (Pasiuokojimas, Apyniai ir grybai) Kartografas 33-40
7. Terio motinos atgailos paslaptis, Teris persikelia pas R?t? ir Filip?- (Paslaptis, Terio atvykimas) Kartografas 46-48
8. Teris tampa piemens avimi- ("Gr?žimas namo") Kartografas 49-56
9. Atvyksta R?tos ir Filo t?vai- (Išmintingas pono Tannerio patarimas, Nepamiršamos Kal?d? atostogos)

Kartografas 57-60

10. Istorijos santrauka

Dvasin? koncepcija:

1. Pasiklydusi avis
2. J?zus padeda surasti kiekvien? pasiklydusi? siel?
3. Dievo balso klausymasis
4. Gerasis samarietis
5. Pjaunate tai, k? pas?jote
6. J?zaus auka
7. Atgaila
8. Dangiškasis miestas
9. Amžinasis gyvenimas

Id?jos:

1. Siužetas apie susitikim? su R?ta ir Pilypu

- Ind?n? nameli? statyba miške

- Namuose - vaikams išsitraukti popieriaus lapą su paukščių vardu, apie kurį jie rinks informaciją ir papasakos kitą kartą

2. Pasitikėjimas žaidimu- vaikai turi susirikiuoti 2 stulpelį po du ir pasisukti vienas priešais kitą iškeltomis rankomis suformuoti tunelį. Vienas iš vaikų atsistoja ir eina tuneliu kuo greičiau, nesilenkdamas, pasikliaudamas, kad kiti vaikai judins rankas, kad jie juos nesušalintų.

- Žaiskite žaidimą "gaudyk avelę"
- Namuose - parašyti keliuos garsus iš savo telefonų, kad galėtų juos paleisti kito susirinkimo metu, o kiti galėtų bandyti atspėti, koks tai garsas.

3. Sugedęs telefonas

- Garsų atpažinimas - 3-4 nepermatomas dėžutės dėkite keliuos barškantiuos daiktus - ryžių grūdus, lėšius, soras, o vaikai pagal garsus turi atspėti, kas yra dėžutėse

4. Scena - Rėta ir Filipas susitinka su Terriu prie namelio (namelis - 3 kuolai ir brezentos gabalas)

- Teris iškrenta iš medžio - pirmosios pagalbos pamoka - teorija ir praktika
- Laipiojimas ant medžio (su tvarsu, pririštas virve)
- Žaidimas su neštuvais
- Namų darbai - atneškite dovaną sergančiam žmogui ir kiaušinio lukštą

5. Kiaušinių lukštų, ant kurių dugno yra vandenyje išmirkyta medvilnė, skirtumo vertinimas

- Namai- atsinešti savo žaislus

6. Žaislų mainų žaidimas

7. Žaidimai:

- energija
- žuvis

9. Rankų darbas - pasigaminkite keliuos daiktus, kuriuos galėsite parduoti (auskarai, apyrankės, raktų pakabukai)

10. Žaidimai su stulpais istorijai priminti