

## "Laukinio miško paslaptis" (2 EPA popietės programa)



Šios EPA popietės idėja - tėti pasakojim? apie Laukinio miško paslapt?, patirti nuotyki? su R?ta ir Pilypu ir suprasti, kad J?zus nori surasti kiekvien? pasiklydusi? av?.

?žanga (R?tos pab?gimas ir supažindinimas su pastoriumi). Šios popietės EPA pradedame nuo ? žanginio siužeto, kuriame Pilypas pasakoja, kas iki šiol nutiko jo seseriai R?tai.

### Žaidimas

Paukš?i? ieškojimo žaidimas. Paruoškite ?vairi? paukš?i? ant kartono kaip pasirinkim? arba nupieškite(j?s? pasirinkimas). Pasl?pkite juos savo buvimo vietoje, o per tam tikr? laik? vaikai turi surasti kartonus su paukš?iais.

### Pradžia

Pra?jus? kart? vaikams dav?me nam? darb?. Dabar yra laikas, kai galite suteikti vaikams galimyb? pristatyti, k? jie paruoš?.

### Istorija

Papasakokite istorijos apie R?t? ir Pilyp? t?sin?.

### Žaidimas Kur yra avel? 1, 2, 3

Vaikai išsirikiuoja ? eil?, o priešais juos - vadovas, kuris nueina su žaisline pliušine avimi. Ved?jas atsisuka nugara ? vaikus ir jam pasakoma: "Kur yra avel? 1,2,3", ir jis atsisuka atgal ? vaikus. Per t ? laik? vaikai bando prieiti prie šio lyderio, bet kai lyderis pasisuka, vaikai turi sustingti, o jei lyderis pamato, kad jie juda, pasteb?ti vaikai turi gr?žti prie starto linijos. Žaidimo tikslas - vaikams pasiekti lyder?, paimti av? ir gr?žti prie starto linijos. Jei vadovas sužino, kas yra avis, vaikams j? pa?mus, žaidimas baigiamas. Galite atlikti kelis žaidimus.

### Pagyrimai ir dalijimasis

T?skite pagyrimus ir dalijim?si. Dalijimasis turi pagrindin? žini? "J?zus nori surasti kiekvien? pasiklydusi? av?" su pasirinkta ištrauka iš Evangelijos pagal Luk? 15, 1-7

### Skan?stai

Vaiš?s gali b?ti j?s? pasirinktas skan?stas.

Eilut?, kuri? reikia išmokti

Eilut?, kuri? reikia išmokti, yra Mato 18:14. Tai galima padaryti kokiu nors k?rybišku b?du. Pavyzdžiui, ji gali b?ti supjaustyta kaip d?lion? ir vaikai tur?s j? sud?lioti.

Žaisti sl?pyni?

Iš vaik? gal?tum?te išsirinkti vien? savanor?, kuris ieškot? kit?. Reikia sumeistrauti nedidel? bokštel? iš trijų lazdeli?. Visi pasislepia, o tas, kuris ieško, pradeda ieškoti kit?. Jei kuris nors iš vaik? randamas, j? gali išgelb?ti kuris nors kitas vaikas, liepdamas jam nuversti lazdeli? bokšt?. Taip tas, kuris bus surastas, gal?s v?l pasisl?pti. Ieškantis asmuo turi v?l pastatyti lazd? bokšt? ir tik tada gali v?l prad?ti ieškoti. Žaidimas t?siasi tiek, kiek nuspr?site.

Išvada

Nam? darbas kitam kartui. Vaikai savo telefonais tur?t? ?rašyti vien? gars?. Jie j? paleis kito susirinkimo metu, o kiti tur?s atsp?ti, koks tai garsas.