

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

Šios EPA popietės idėja - tėti pasakojimė apie Laukinio miško paslaptė, patirti nuotykių su Rėta ir Pilypu ir suprasti, kad Jėzus nori surasti kiekvieną pasiklydusią avė.

Žanga (Rėtos pabėgimas ir supažindinimas su pastoriumi). Šios popietės EPA pradedame nuo žanginio siužeto, kuriame Pilypas pasakoja, kas iki šiol nutiko jo seseriai Rėtai.

### Žaidimas

Paušėiė ieškojimo žaidimas. Paruoškite vairiė paušėiė ant kartono kaip pasirinkimė arba nupieškite(jėsė pasirinkimas). Paslėpkite juos savo buvimo vietoje, o per tam tikrė laikė vaikai turi surasti kartonus su paušėiais.

### Pradžia

Praėjusė kartė vaikams davėme namė darbė. Dabar yra laikas, kai galite suteikti vaikams galimybę pristatyti, kė jie paruošė.

### Istorija

Papasakokite istorijos apie Rėtė ir Pilypė tėsinė.

### Žaidimas Kur yra avelė 1, 2, 3

Vaikai išsirikiuoja eilė, o priešais juos - vadovas, kuris nueina su žaisline pliušine avimi. Vedėjas atsisuka nugara vė vaikus ir jam pasakoma: "Kur yra avelė 1,2,3", ir jis atsisuka atgal vė vaikus. Per tė laikė vaikai bando prieiti prie šio lyderio, bet kai lyderis pasisuka, vaikai turi sustingti, o jei lyderis pamato, kad jie juda, pastebėti vaikai turi grėžti prie starto linijos. Žaidimo tikslas - vaikams pasiekti lyderė, paimti avė ir grėžti prie starto linijos. Jei vadovas sužino, kas yra avis, vaikams jė paėmus, žaidimas baigiamas. Galite atlikti kelis žaidimus.

### Pagyrimai ir dalijimasis

Tėskite pagyrimus ir dalijimėsi. Dalijimasis turi pagrindinė žiniė "Jėzus nori surasti kiekvieną pasiklydusią avė" su pasirinkta ištrauka iš Evangelijos pagal Lukė 15, 1-7

### Skanėstai

Vaišė gali bėti jėsė pasirinktas skanėstas.

Eilutė, kuriė reikia išmokti

Eilut?, kuri? reikia išmokti, yra Mato 18:14. Tai galima padaryti koku 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 lazde? 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.