

## Tajemnica dzikiego lasu (program kwartalny)

Program oparty jest na książce "Sekret Dzikiego Lasu" o dziewczynce o imieniu Ruth i jej bracie Filipie oraz ich przygodach. Naszym celem jest, aby w ciągu 10 spotkań móc przeżywać tę historię i zachęcić dzieci do tego, aby chcieli podążać za Jezusem jak Ruth i Filip.

### Temat:

1. Poznanie Ruth i Filipa- ( Poznanie się, Plany na wakacje, Indiańska chata) Kartoteka 1-8
2. Ruth ucieka z domu i spotyka pasterza- (Zagubiona owieczka, Genialny pomysł, Fatalne zaproszenie, Ucieczka, Mój nowy przyjaciel) Kartograf 9-16
3. "Moje owce słuchają mojego głosu"- (Gniazdo wiewiórek, "Moje owce słuchają mojego głosu") Kartograf 17-24
4. Meet Terry- ( Terry, The Trouble) Cartographer 25-32
5. Wizyta Terry'ego i nocny spacer ( The Letter, Moonlight Walk, Midnight Adventure) Cartographer 33-40
6. Poświęcenie- (The Sacrifice, Hops and Mushrooms) Cartographer 33-40
7. Sekret skruchy matki Terry'ego, Terry wprowadza się do Ruth i Philipa - ( The Secret, Terry's Arrival) Cartographer 46-48
8. Terry staje się owcą pasterza - (Going Home) Kartograf 49-56
9. Przyjeżdżają rodzice Ruth i Phila - (mądra rada pana Tannera, niezapomniane święta Bożego Narodzenia)

### Kartograf 57-60

10. Podsumowanie historii

### Koncepcja duchowa:

1. Zagubiona owca
2. Jezus pomaga odnaleźć każdą zagubioną duszę
3. Słuchanie głosu Boga
4. Dobry Samarytanin
5. Zbierasz to, co siejesz
6. Ofiara Jezusa
7. Pokuta
8. Niebiańskie miasto
9. Życie wieczne

### Pomysły:

1. Sकेcz o spotkaniu z Ruth i Filipem

- Budowanie indiańskich chat w lesie

- W domu - dzieci rysuj? kartk? z nazw? ptaka, aby zebra? informacje o nim i opowiedzie? o nim nast?pnym razem
- 2. Zaufaj grze - dzieci ustawiaj? si? w kolumnie po dwoje i odwracaj? si? do siebie z r?kami w g?rze, tworzc? tunel. Jedno z dzieci podchodzi i przechodzi przez tunel tak szybko, jak to mo?liwe, nie schylaj?c si?, polegaj?c na tym, ?e pozosta?e dzieci poruszaj? r?kami, aby na nie nie wpa??.
- Zabawa w ?apanie owiec
- Dom - nagranie ró?nych d?wi?ków na telefonie, aby mo?na je by?o odtworzy? na nast?pnym zebraniu, a inni mogli spr?bowa? odgadn??, co to za d?wi?k.
- 3. Zepsuty telefon
- Rozpoznawanie d?wi?ków - umie?? ró?ne grzechocz?ce przedmioty w 3-4 nieprzezroczystych pude?kach - ziarna ry?u, soczewicy, prosa, a dzieci musz? odgadn??, co jest w pude?kach po d?wi?ku
- 4. Scenka - Ruth i Philip spotykaj? si? z Terryem przy sza?asie (dla sza?asu 3 paliki i kawa?ek plandeki)
- Terry spada z drzewa - lekcja pierwszej pomocy - teoria i praktyka
- Wspinaczka na drzewo ( asekuracja, przywi?zanie lin?)
- Zabawa z noszami
- Praca domowa - przynie? prezent dla kogo? chorego i skorupk? jajka
- 5. Ocenianie ró?nic w skorupkach jaj, na dnie których znajduje si? bawe?na namoczona w wodzie
- Praca domowa- przyniesienie w?asnej zabawki
- 6. Zabawa polegaj?ca na wymianie zabawek
- 7. Zabawy:
  - energia
  - ryby
- 9. Praca fizyczna - wykonanie ró?nych rzeczy, które b?dzie mo?na sprzeda?( kolczyki, bransoletki, breloczki)
- 10. Gry z postaciami przypominaj?cymi histori?