WYSŁANE PRZEZ
Hrisko

ON
12.11.2021

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Tajemnica dzikiego lasu (Program popołudniowy EPA 2)



Ideą tego popołudnia EPA jest kontynuacja opowieści o Tajemnicy Dzikiego Lasu, przeżywanie przygód z Rut i Filipem oraz nawiązanie do tego, że Jezus chce odnaleźć każdą zagubioną owcę.

Wprowadzenie (ucieczka Rut i wprowadzenie do pastora). W tym popołudniowym EPA rozpoczynamy od skitu wstępnego, w którym Filip opowiada, co do tej pory wydarzyło się z jego siostrą Rut.

Gra

Gra w szukanie ptaków. Przygotuj różne ptaki na kartonie jako wybór lub namalowane(twój wybór). Chowasz je w miejscu, w którym się znajdujesz i w określonym czasie dzieci muszą odnaleźć kartony z ptakami.

Dom

Poprzednim razem zadaliśmy dzieciom pracę domową. Teraz jest czas, kiedy można dać dzieciom możliwość zaprezentowania tego, co przygotowały.

Historia

Opowiedz ciąg dalszy historii o Ruth i Filipie.

Zabawa Gdzie jest owieczka 1,2,3

Dzieci ustawiają się w rzędzie, a przed nimi stoi prowadzący, który jest wyłączony z zabawy z pluszową owieczką. Prowadzący odwraca się plecami do dzieci i mówi "Gdzie jest owca 1,2,3" i odwraca się z powrotem do dzieci. W tym czasie dzieci próbują dostać się do prowadzącego, ale kiedy prowadzący się odwraca, dzieci muszą stać w miejscu, jeśli prowadzący widzi, że się ruszają, dzieci, które zostały zauważone, muszą wrócić na linię startu. Celem gry jest dotarcie do lidera, podniesienie owcy i powrót na linię startu. Jeśli prowadzący dowie się, kto jest owcą po tym, jak dzieci ją zabrały, gra się kończy. Można przeprowadzić kilka gier.

Chwalenie i dzielenie się

Kontynuuj chwalenie i dzielenie się. Dzielenie się ma kluczowe przesłanie "Jezus chce znaleźć każdą zagubioną owcę" z wybranym fragmentem Łukasza 15:1-7

Smakołyk

Poczęstunek może być dowolny.

Werset do nauki

Wersetem do nauki jest Ewangelia Mateusza 18:14. Można to zrobić w jakiś kreatywny sposób. Na przykład można go pociąć jak puzzle, a dzieci będą musiały ułożyć go w odpowiedniej kolejności.

Zabawa w chowanego

Możesz wybrać jednego ochotnika spośród dzieci, który będzie szukał pozostałych. Należy ugnieść małą wieżę z trzech patyczków. Wszyscy się chowają, a osoba, która szuka, zaczyna szukać pozostałych. Jeśli któreś z dzieci zostanie znalezione, może je uratować jakieś inne dziecko, każąc mu strącić wieżę z patyków. W ten sposób ten, kto zostanie znaleziony, może się ponownie schować. Osoba, która szuka, musi ponownie zbudować wieżę z patyczków i dopiero wtedy może rozpocząć poszukiwania. Gra toczy się tak długo, jak zdecydujecie.

Zakończenie

Zadanie domowe na następny raz. Dzieci powinny nagrać jeden dźwięk za pomocą swoich telefonów. Odtworzą go na następnym zebraniu, a pozostali będą musieli odgadnąć, z czego pochodzi dany dźwięk.

Weitere Informationen

Kategorie
Wiara i inspiracja

Tagi
Ruth
Podążanie za Jezusem
SIP
Przygoda
Historie biblijne

Wiek
8–12 lat

Liczba uczestników
1–20
20–30

Biblia
Temat:

Czas trwania
Do 1 godziny

Materiał
Mnóstwo pracy

Pobieranie plików
Brak pobierania plików

KI Generierter Inhalt
Zawartość
Kategorie
Tagi
Wiek
Liczba uczestników
Biblia
Czas trwania
Materiał

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pl/wiki/art/tajemnica-dzikiego-lasu-program-popoludniowy-epa-2