

Tajemnica dzikiego lasu (Program popo?udniowy EPA 2)

Ide? tego popo?udnia EPA jest kontynuacja opowie?ci o Tajemnicy Dzikiego Lasu, prze?ywanie przygód z Rut i Filipem oraz nawi?zanie do tego, ?e Jezus chce odnale?? ka ?d? zagubion? owc?.

Wprowadzenie (ucieczka Rut i wprowadzenie do pastora). W tym popo?udniowym EPA rozpoczynamy od skitu wst?pnego, w którym Filip opowiada, co do tej pory wydarzy?o si? z jego siostr? Rut.

Gra

Gra w szukanie ptaków. Przygotuj ró?ne ptaki na kartonie jako wybór lub namalowane(twój wybór). Chowasz je w miejscu, w którym si? znajdujesz i w okre?lonym czasie dzieci musz? odnale?? kartony z ptakami.

Dom

Poprzednim razem zadali?my dzieciom prac? domow?. Teraz jest czas, kiedy mo?na da? dzieciom mo?liwo?? zaprezentowania tego, co przygotowaly.

Historia

Opowiedz ci?g dalszy historii o Ruth i Filipie.

Zabawa Gdzie jest owieczka 1,2,3

Dzieci ustawiaj? si? w rz?dzie, a przed nimi stoi prowadz?cy, który jest wy??czony z zabawy z pluszow? owieczk?. Prowadz?cy odwraca si? plecami do dzieci i mówi "Gdzie jest owca 1,2,3" i odwraca si? z powrotem do dzieci. W tym czasie dzieci próbuj? dosta? si? do prowadz?cego, ale kiedy prowadz?cy si? odwraca, dzieci musz? sta? w miejscu, je?li prowadz?cy widzi, ?e si? ruszaj?, dzieci, które zosta?y zauwa?one, musz? wróci? na lini? startu. Celem gry jest dotarcie do lidera, podniesienie owcy i powrót na lini? startu. Je?li prowadz?cy dowie si?, kto jest owc? po tym, jak dzieci j? zabra?y, gra si? ko?czy. Mo?na przeprowadzi? kilka gier.

Chwalenie i dzielenie si?

Kontynuuj chwalenie i dzielenie si?. Dzielenie si? ma kluczowe przes?anie "Jezus chce znale?? ka ?d? zagubion? owc?" z wybranym fragmentem ?ukasza 15:1-7

Smako?yk

Pocz?stunek mo?e by? 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 część 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, kładąc mu strzępek z patyków. W ten sposób ten, kto zostanie znaleziony, może się ponownie schować. Osoba, która szuka, musi ponownie zbudować część 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. Odtworzyć go na następnym zebraniu, a pozostali będą musieli odgadnąć, z czego pochodzi dany dźwięk.