

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 przygotowa?y.

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. Mo?na to zrobi? w jaki? kreatywny sposób. Na przyk?ad mo?na go poci?? jak puzzle, a dzieci b?d? musia?y u?o?y? go w odpowiedniej kolejno?ci.

Zabawa w chowanego

Mo?esz wybra? jednego ochotnika spo?ród dzieci, który b?dzie szuka? pozosta?ych. Nale?y ugnie?? ma?? wie?? z trzech patyczków. Wszyscy si? chowaj?, a osoba, która szuka, zaczyna szuka? pozosta?ych. Je?li które? z dzieci zostanie znalezione, mo?e je uratowa? jakie? inne dziecko, ka??c mu str?ci? wie?? z patyków. W ten sposób ten, kto zostanie znaleziony, mo?e si? ponownie schowa?. Osoba, która szuka, musi ponownie zbudowa? wie?? z patyczków i dopiero wtedy mo?e rozpocz?? poszukiwania. Gra toczy si? tak d?ugo, jak zdecydujecie.

Zako?czenie

Zadanie domowe na nast?pny raz. Dzieci powinny nagra? jeden d?wi?k za pomoc? swoich telefonów. Odtworz? go na nast?pnym zebraniu, a pozostali b?d? musieli odgadn??, z czego pochodzi dany d?wi?k.