

Tajemnica dzikiego lasu (Program popo?udniowy EPA 6)



Ide? tego popo?udnia EPA jest kontynuacja opowie?ci o Tajemnicy Dzikiego Lasu, prze?ywanie przygód z Ruth i Philipem oraz nawi?zywanie wi?zi, dzi?ki czemu jeste?my gotowi da? z siebie wszystko, jakkolwiek ma?e.

Wst?p (The Sacrifice) Rozpoczynamy nasze popo?udnie EPA skitem w dwóch przyk?adach. Chodzi o to, ?e kobieta potrzebuje pomocy. W pierwszym przypadku ?le j? traktuj?, a w drugim pomagaj? jej.

Kontynuowali?my gr? kieszonkow?.

Historia

Zaczynamy od przypomnienia sobie, co do tej pory wydarzy?o si? z Ruth i Filipem, a nast?pnie kontynuujemy opowiadanie.

Gra

Dobrze by by?o, gdyby gra by?a zwi?zana z tematem. Mo?na by? kreatywnym.

Chwalenie i dzielenie si?

Kontynuujemy chwalenie i dzielenie si?. Dzielenie by?o z kluczowym przes?aniem "B?d? gotów da? ? wszystko, poniewa? Jezus da? wi?cej za ciebie" i wykorzysty?o fragment Marka 12:41-44.

Werset do zapami?tania

Wersetem do zapami?tania jest List do Hebrajczyków 13:16. Mo?esz by? kreatywny w sposobie ustawienia wersetu i w sposobie przedstawienia go dzieciom. W ten sposób dzieci szybko i ?atwo zrozumiej? i naucz? si? tego wersetu.

Smako?yk

Pocz?stunek mo?e by? dowolny. Równie? w tym przypadku mo?e to by? co? kreatywnego lub zwi?zanego z tematem.

Dom

Nadszed? czas, aby doko?czy? zadanie domowe, które mieli?my. Zbierasz si? z dzie?mi i umieszczasz wszystkie rzeczy, które przygotowa?y na ?rodku. Mo?na zadawa? pytania typu: "Które z was mia?o w tym tygodniu 6z?" lub "Które z was pomaga?o w tym tygodniu w zmywaniu w

domu?". Kiedy dzieci odpowiedzą, możesz dać jednemu z nich możliwość narysowania czegoś i tak kontynuować pytania, aż każdy coś narysuje.

Kreatywność

Kreatywność może być dowolna. Może być związana z tematem lub z nadchodzącym świętem Narodzenia Pańskiego.

Podsumowanie