O Segredo da Floresta Selvagem (EPA Afternoon Programme 2)

A ideia dessa tarde de EPA é continuar com a história do Segredo do Bosque Selvagem, viver aventuras com Rute e Filipe e fazer a conexão de que Jesus quer encontrar todas as ovelhas perdidas.

Introdução (A fuga de Rute e a apresentação do pastor). No EPA desta tarde, começamos com um esquete de prefácio em que Filipe conta o que aconteceu até agora com sua irmã Rute.

Jogo

Um jogo de busca de pássaros. Prepare diferentes pássaros em um papelão como uma seleção ou pintados (sua escolha). Esconda-os no local onde estiver e, em um determinado tempo, as crianças terão de encontrar as cartolinas com os pássaros.

Casa

Da última vez, demos lição de casa para as crianças. Agora é o momento em que você pode dar às crianças a oportunidade de apresentar o que elas prepararam.

História

Conte a continuação da história sobre Ruth e Philip.

Brincadeira Where's the Sheep (Onde está a ovelha) 1,2,3

As crianças se alinham em uma fileira e há um líder na frente delas que está com uma ovelha de pelúcia de brinquedo. O líder se vira de costas para as crianças e recebe a mensagem "Where is the sheep 1,2,3" (Onde está a ovelha 1,2,3) e se volta para as crianças. Durante esse tempo, as crianças tentam chegar até o líder, mas quando ele se vira, as crianças têm de ficar paradas; se o líder as vir se mover, as crianças que foram vistas terão de voltar à linha de partida. O objetivo do jogo é que as crianças cheguem até o líder, peguem a ovelha e retornem à linha de partida. Se o líder descobrir quem é a ovelha depois que as crianças a pegarem, o jogo termina. Você pode fazer vários jogos.

Elogio e compartilhamento

Continue com o louvor e o compartilhamento. O compartilhamento tem a mensagem principal "Jesus quer encontrar todas as ovelhas perdidas" com a passagem selecionada Lucas 15:1-7

Uma guloseima

A guloseima pode ser de sua escolha.

Versículo para aprender

O versículo a ser aprendido é Mateus 18:14. Pode ser feito de alguma forma criativa. Por exemplo, ele poderia ser cortado como um quebra-cabeça e as crianças teriam de colocá-lo em ordem.

Brincar de esconde-esconde

Você pode escolher um voluntário entre as crianças para procurar os outros. Uma pequena torre de três palitos deve ser amassada. Todos se escondem e a pessoa que está procurando começa a procurar os outros. Se alguma das crianças for encontrada, ela poderá ser resgatada por outra criança, fazendo com que ela derrube a torre de gravetos. Dessa forma, quem for encontrado poderá se esconder novamente. A pessoa que está procurando deve construir a torre de gravetos novamente e só então poderá começar a procurar novamente. O jogo continua pelo tempo que você decidir.

Conclusão

Lição de casa para a próxima vez. As crianças devem gravar um som com seus telefones. Elas o tocarão na próxima assembleia e os outros terão de adivinhar de onde vem o som.