

Secretul p?durii s?lbaticice (Programul EPA de dup?-amiaz? 2)



Ideea acestei dup?-amieze EPA este de a continua povestea Secretul p?durii s?lbaticice, având aventuri cu Ruth ?i Filip ?i f? când leg?tura cu faptul c? Isus vrea s? g?seasc? fiecare oaie pierdut?.

Introducere (evadarea lui Rut ?i prezentarea pastorului). În EPA din această dup?-amiaz?, începem cu o scenet? de prefa?? în care Filip poveste?te ce s-a întâmplat pân? acum cu sora sa Rut.

Joc

Un joc de c?utare a p?s?rilor. Preg?ti?i diferite p?s?ri pe carton ca o selec?ie sau pictate(la alegere). Le ascunde?i în locul în care v? afla?i ?i într-un anumit timp copiii trebuie s? g?seasc? cartoanele cu p?s?rile.

Acas?

Data trecut? am dat teme pentru acas? copiilor. Acum este momentul în care le pute?i oferi copiilor ocazia de a prezenta ceea ce au preg?tit.

Poveste

Spune?i continuarea pove?tii despre Ruth ?i Filip.

Joc Unde este oaia 1,2,3

Copiii se aliniaz? pe un rând, iar în fa?a lor se afl? un lider care pleac? cu o oaie de plu? de juc?rie. Liderul se întoarce cu spatele la copii ?i i se spune "Unde este oaia 1,2,3" ?i se întoarce la copii. În acest timp, copiii încearc? s? ajung? la lider, dar când acesta se întoarce, copiii trebuie s? nu se mi?te; dac? liderul îi vede mi?cându-se, copiii care au fost v?zu?i trebuie s? se întoarc? la linia de start. Scopul jocului este ca copiii s? ajung? la lider, s? ia oaia ?i s? se întoarc? la linia de start. Dac? liderul descoper? cine este oaia dup? ce copiii au luat-o, jocul se termin?. Pute?i face mai multe jocuri.

Lauda?i ?i împ?rt??i?i

Continua?i cu laudele ?i împ?rt??irea. Împ?rt??irea are ca mesaj cheie "Isus vrea s? g?seasc? fiecare oaie pierdut?" cu pasajul selectat Luca 15:1-7

Un cadou

Răspunsul poate fi la alegere.

Verset de învățat

Versetul de învățat este Matei 18:14. Se poate face într-un mod creativ. De exemplu, ar putea fi tratat ca un puzzle, iar copiii ar trebui să îl pună în ordine.

Jocul-te de-a v-ași ascunselea

Ași putea alege un voluntar dintre copii pentru a-i căuta pe ceilalți. Trebuie frământat un mic turn de trei bețe. Toată lumea se ascunde, iar persoana care caută începe să-i caute pe ceilalți. Dacă vreunul dintre copii este găsit, poate fi salvat de un alt copil, punându-l pe acesta să rămână turnul de bețe. În acest fel, cel care este găsit se poate ascunde din nou. Persoana care caută trebuie să construiască din nou turnul de bețe și abia atunci poate începe din nou căutarea. Jocul continuă atâta timp cât decideți voi.

Concluzie

Temă pentru acasă pentru data viitoare. Copiii ar trebui să înregistreze un sunet cu telefoanele lor. Îl vor asculta la următoarea adunare, iar ceilalți vor trebui să ghicească de la ce este sunetul.