ERSTELLT VON
Hrisko

ON
12.11.2021

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Das Geheimnis des wilden Waldes (EPA-Nachmittagsprogramm 2)



Die Idee dieses EPA-Nachmittags ist es, die Geschichte vom Geheimnis des Wildwaldes fortzusetzen, Abenteuer mit Rut und Philipp zu erleben und die Verbindung herzustellen, dass Jesus jedes verlorene Schaf finden möchte.

Einleitung (Ruts Flucht und Vorstellung des Pastors). In der EPA von heute Nachmittag beginnen wir mit einem einleitenden Sketch, in dem Philippus erzählt, was bisher mit seiner Schwester Rut geschehen ist.

Spiel

Ein Spiel zur Vogelfindung. Bereiten Sie verschiedene Vögel auf Pappe als Auswahl oder gemalt vor (Ihre Wahl). Sie verstecken sie an dem Ort, an dem Sie sich befinden, und die Kinder müssen in einer bestimmten Zeit die Pappen mit den Vögeln finden.

Zuhause

Beim letzten Mal haben wir den Kindern Hausaufgaben gegeben. Jetzt ist es an der Zeit, den Kindern die Möglichkeit zu geben, das, was sie vorbereitet haben, zu präsentieren.

Geschichte

Erzählen Sie die Fortsetzung der Geschichte von Rut und Philipp.

Spiel Wo ist das Schaf 1,2,3

Die Kinder stellen sich in einer Reihe auf. Vor ihnen steht ein Anführer, der mit einem Stoffschaf unterwegs ist. Der Leiter dreht den Kindern den Rücken zu und sagt: "Wo ist das Schaf 1,2,3" und dreht sich wieder zu den Kindern um. Während dieser Zeit versuchen die Kinder, zu diesem Anführer zu gelangen, aber wenn der Anführer sich umdreht, müssen die Kinder stehen bleiben; wenn der Anführer sieht, dass sie sich bewegen, müssen die Kinder, die gesehen wurden, zurück zur Startlinie gehen. Das Ziel des Spiels ist es, dass die Kinder den Anführer erreichen, das Schaf einsammeln und zur Startlinie zurückkehren. Wenn der Leiter herausfindet, wer das Schaf ist, nachdem die Kinder es genommen haben, ist das Spiel vorbei. Sie können mehrere Spiele machen.

Loben und Teilen

Fahren Sie mit dem Lobpreis und dem Austausch fort. Das Teilen hat die Schlüsselbotschaft "Jesus will jedes verlorene Schaf finden" mit der ausgewählten Bibelstelle Lukas 15:1-7

Eine Leckerei

Die Leckerei könnt ihr selbst aussuchen.

Zu lernende Strophe

Der zu lernende Vers ist Matthäus 18,14. Er kann auf kreative Art und Weise bearbeitet werden. Zum Beispiel könnte er wie ein Puzzle zerlegt werden, und die Kinder müssen ihn in die richtige Reihenfolge bringen.

Verstecken spielen

Sie könnten einen Freiwilligen aus den Kindern auswählen, der die anderen sucht. Es muss ein kleiner Turm aus drei Stöcken geknetet werden. Alle verstecken sich und derjenige, der sucht, beginnt mit der Suche nach den anderen. Wenn eines der Kinder gefunden wird, kann es von einem anderen Kind gerettet werden, indem es den Turm aus Stöcken umstößt. So kann sich derjenige, der gefunden wird, wieder verstecken. Die Person, die sucht, muss den Turm wieder aufbauen und kann erst dann wieder mit der Suche beginnen. Das Spiel geht so lange weiter, wie Sie es wünschen.

Fazit

Hausaufgabe für das nächste Mal. Die Kinder sollen ein Geräusch mit ihren Handys aufnehmen. Sie spielen es bei der nächsten Versammlung ab und die anderen müssen erraten, woher das Geräusch kommt.

Weitere Informationen

Categories
Glaube & Inspiration

Tags
Ruth
Nachfolge Jesu
SIP
Abenteuer
Biblische Geschichten

Alter
8–12 Jahre

Anzahl Teilnehmer
1–20
20–30

Bibel
Thema:

Dauer
Bis zu 1 Stunde

Material
Eine Menge Arbeit

Dateidownload
Keine Dateidownloads

KI Generierter Inhalt
Contents
Categories
Tags
Alter
Anzahl Teilnehmer
Bibel
Dauer
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/de/wiki/art/das-geheimnis-des-wilden-waldes-epa-nachmittagsprogramm-2