El secreto del bosque salvaje (Programa de tarde 2 de la EPA)

La idea de esta tarde de EPA es continuar con la historia del Secreto del Bosque, viviendo aventuras con Ruth y Felipe y haciendo la conexión de que Jesús quiere encontrar a cada oveja perdida.

Introducción (huida de Rut y presentación del pastor). En la EPA de esta tarde, comenzamos con un sketch de introducción en el que Felipe cuenta lo que ha sucedido hasta ahora con su hermana Ruth.

Juego

Juego de buscar pájaros. Prepara diferentes pájaros en cartulina a modo de selección o pintados(a tu elección). Los escondes en el lugar donde estás y en un tiempo determinado los niños tienen que encontrar las cartulinas con los pájaros.

En casa

La última vez dimos deberes a los niños. Ahora es el momento de dar a los niños la oportunidad de presentar lo que han preparado.

Cuento

Cuenta la continuación de la historia de Ruth y Felipe.

Jugar a ¿Dónde está la oveja? 1,2,3

Los niños se colocan en fila y delante de ellos hay un líder que lleva una oveja de peluche de juguete. El líder da la espalda a los niños y se le dice "¿Dónde está la oveja 1,2,3?" y se vuelve hacia los niños. Durante este tiempo los niños intentan llegar hasta el líder, pero cuando éste se gira los niños tienen que quedarse quietos, si el líder los ve moverse los niños que han sido vistos tienen que volver a la línea de salida. El objetivo del juego es que los niños alcancen al líder, recojan la oveja y vuelvan a la línea de salida. Si el líder descubre quién es la oveja después de que los niños la hayan cogido, se acaba el juego. Se pueden hacer varios juegos.

Elogiar y compartir

Continúa alabando y compartiendo. La puesta en común tiene el mensaje clave "Jesús quiere encontrar a todas las ovejas perdidas" con el pasaje seleccionado Lucas 15:1-7

Una golosina

La golosina puede ser de su elección.

Versículo para aprender

El versículo para aprender es Mateo 18:14. Puede hacerse de alguna manera creativa. Por ejemplo, puede cortarse como un rompecabezas y los niños tendrán que ordenarlo.

Jugar al escondite

Puedes elegir a un voluntario entre los niños para que busque a los demás. Hay que amasar una pequeña torre de tres palitos. Todos se esconden y el que busca empieza a buscar a los demás. Si alguno de los niños es encontrado, puede ser rescatado por algún otro niño haciendo que éste derribe la torre de palitos. De esta forma, quien sea encontrado podrá volver a esconderse. La persona que está buscando debe construir de nuevo la torre de palitos y sólo entonces puede empezar a buscar de nuevo. El juego continúa mientras tú lo decidas.

Conclusión

Deberes para la próxima vez. Los niños deben grabar un sonido con sus teléfonos. Lo reproducirán en la próxima asamblea y los demás tendrán que adivinar de qué sonido se trata.