Il segreto della foresta selvaggia (Programma trimestrale)

Il programma si basa sul libro "Il segreto del bosco selvaggio", che parla di una ragazza di nome Ruth e di suo fratello Filippo e delle loro avventure. Il nostro obiettivo è che in 10 incontri possiamo vivere una parte della storia e incoraggiare i bambini a voler seguire Gesù come Ruth e Filippo.

Argomento:

1. Conoscere Ruth e Phillip- (Conoscersi, Progetti per le vacanze, Capanna indiana) Cartografo 1-8
2. Ruth scappa di casa e incontra il pastore- (L'agnello smarrito, Un'idea geniale, Un invito fatale, La fuga, Il mio nuovo amico) Cartografo 9-16
3. "Le mie pecore ascoltano la mia voce" (Nido di scoiattoli, "Le mie pecore ascoltano la mia voce") Cartografo 17-24
4. Incontro con Terry- (Terry, Il guaio) Cartografo 25-32
5. La visita di Terry e la passeggiata notturna (La lettera, La passeggiata al chiaro di luna, L'avventura di mezzanotte) Cartografo 33-40
6. Il sacrificio- (Il sacrificio, Luppolo e funghi) Cartografo 33-40
7. Il segreto del pentimento della madre di Terry, Terry si trasferisce da Ruth e Philip- (Il segreto, L'arrivo di Terry) Cartografo 46-48
8. Terry diventa la pecora del pastore- (Tornare a casa) Cartografo 49-56
9. Arrivano i genitori di Ruth e Phil- (I saggi consigli del signor Tanner, Un'indimenticabile vacanza di Natale)

Cartografo 57-60

10. Riassunto della storia

Concetto spirituale:

1. La pecora smarrita
2. Gesù aiuta a trovare ogni anima perduta
3. Ascoltare la voce di Dio
4. Il buon samaritano
5. Si raccoglie ciò che si semina
6. Il sacrificio di Gesù
7. Il pentimento
8. La città celeste
9. La vita eterna

Idee:

1. Una scenetta per incontrare Ruth e Filippo

- Costruire capanne indiane nel bosco
- A casa, i bambini disegnano un foglio di carta con il nome di un uccello su cui raccogliere informazioni e che racconteranno la prossima volta

2. Fiducia nel gioco - I bambini formano una colonna di due e si girano l'uno di fronte all'altro con le braccia alzate formando un tunnel. Uno dei bambini si alza e attraversa il tunnel il più velocemente possibile senza chinarsi, affidandosi agli altri per spostare le mani in modo da non urtarli.

- Giocare ad acchiappare le pecore
- A casa, registrare diversi suoni sul cellulare per riprodurli alla prossima riunione e gli altri possono provare a indovinare il suono.

3. Telefono rotto

- Riconoscere i suoni - mettere diversi oggetti tintinnanti in 3-4 scatole opache - chicchi di riso, lenticchie, miglio e i bambini devono indovinare cosa c'è nelle scatole in base al suono

4. Scena - Ruth e Philip incontrano Terry alla capanna (per la capanna 3 paletti e un pezzo di telone)

- Terry cade da un albero - lezione di primo soccorso - teoria e pratica
- Arrampicarsi su un albero (assicurato, legato con la corda)
- Giocare con la barella
- Compito a casa: portare un regalo per qualcuno che è malato e un guscio d'uovo

5. Giudicare la differenza tra i gusci d'uovo, sul cui fondo c'è del cotone imbevuto d'acqua

- A casa- portare un proprio giocattolo

6. Gioco dello scambio di giocattoli
7. Giochi:

- energia
- il pesce

9. Lavoro manuale: realizzare oggetti diversi che si potranno vendere (orecchini, braccialetti, portachiavi)

10. Giochi con paletti per ricordare la storia