INGEDIEND DOOR
Hrisko

ON
12-11-2021

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Het geheim van het wilde woud (EPO-middagprogramma 2)



Het idee van deze EPA-middag is om verder te gaan met het verhaal van het Geheim van het Woud, avonturen te beleven met Ruth en Filippus en het verband te leggen dat Jezus elk verloren schaap wil vinden.

Inleiding (Ruth's ontsnapping en kennismaking met de voorganger). In de EPA van vanmiddag beginnen we met een inleidende sketch waarin Philip vertelt wat er tot nu toe is gebeurd met zijn zus Ruth.

Spel

Een spel om vogels te zoeken. Zet verschillende vogels klaar op karton als een selectie of geschilderd(naar keuze). U verstopt ze op de plaats waar u bent en binnen een bepaalde tijd moeten de kinderen de kartonnen kaarten met de vogels vinden.

Thuis

Vorige keer hebben we de kinderen huiswerk gegeven. Nu kunt u de kinderen de gelegenheid geven om te presenteren wat ze hebben voorbereid.

Verhaal

Vertel het vervolg van het verhaal over Ruth en Philip.

Spelen Waar is het schaap 1,2,3

De kinderen gaan in een rij staan en er staat een leider voor hen die er met een speelgoedschaap vandoor gaat. De leider draait zijn rug naar de kinderen en krijgt te horen "Waar is het schaap 1,2,3" en keert terug naar de kinderen. Gedurende deze tijd proberen de kinderen bij de leider te komen maar als de leider zich omdraait moeten de kinderen bevriezen, als de leider hen ziet bewegen moeten de kinderen die gezien zijn terug naar de startlijn. Het doel van het spel is dat de kinderen de leider bereiken, het schaap oprapen en terugkeren naar de startlijn. Als de leider ontdekt wie het schaap is nadat de kinderen het hebben gepakt, is het spel afgelopen. U kunt verschillende spelletjes doen.

Lof en delen

Ga verder met loven en delen. Het delen heeft de kernboodschap "Jezus wil elk verloren schaap vinden" met de gekozen passage Lucas 15:1-7

Een traktatie

De traktatie kan naar keuze zijn.

Vers om te leren

Het te leren vers is Matteüs 18:14. Het kan op een creatieve manier gedaan worden. Het kan bijvoorbeeld als een puzzel in stukken worden geknipt en de kinderen moeten het op volgorde leggen.

Verstoppertje spelen

U zou een vrijwilliger van de kinderen kunnen kiezen om de anderen te zoeken. Er moet een torentje van drie stokjes gekneed worden. Iedereen verstopt zich en degene die zoekt gaat op zoek naar de anderen. Als een van de kinderen wordt gevonden, kan het door een ander kind worden gered door het kind de toren van stokken te laten omverwerpen. Zo kan degene die gevonden wordt zich weer verstoppen. Degene die zoekt, moet de toren van stokken weer opbouwen en kan dan pas weer gaan zoeken. Het spel gaat zo lang door als je zelf beslist.

Conclusie

Huiswerk voor de volgende keer. De kinderen moeten één geluid opnemen met hun telefoon. Ze spelen het af op de volgende bijeenkomst en de anderen moeten raden waar het geluid van is.

Weitere Informationen

Categorieën
Geloof & inspiratie

Tags
Ruth
Jezus volgen
SIP
Avontuur
Bijbelse verhalen

Leeftijd
8–12 jaar

Aantal deelnemers
1–20
20–30

Bijbel
Onderwerp:

Duur
Tot 1 uur

Materiaal
Een hoop werk

Bestanden downloaden
Geen downloads

KI Generierter Inhalt
Inhoud
Categorieën
Tags
Leeftijd
Aantal deelnemers
Bijbel
Duur
Materiaal

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/nl/wiki/art/het-geheim-van-het-wilde-woud-epo-middagprogramma-2