

Cine este Dumnezeu

Scop: de a prezenta copiilor pe Dumnezeu Tatal cu attributele Sale, in principal acela de Creator al unei lumi perfecte

Introducere:

Daca copiii nu se cunosc, incepe prin a juca cu ei un joc de cunoastere (vezi [anexa1](#)).

Pune apoi in fata copiilor o foaie mare (sau un flip chart pe care se poate scrie) cu o silueta desenata fara ochi, fara nici un detaliu. Spune copiilor ca acela este Dumnezeu dar ca nu-L putem desena, nu L-a vazut nimeni niciodata. Doar ca noi stim cum este El din ceea ce a facut pentru noi. Cere-le sa spuna fiecare pe rand cate un cuvint care sa-L personifice pe Dumnezeu Tatal si tu le scrii langa silueta (ex: puternic, mare, bun, creator, victorios, cel care ajuta, vindecator etc). In acest mod persoana noastra nu mai este cineva necunoscut, chiar daca nu am facut un chip, oamenii cand vad acea descriere stiu ca este vorba despre Dumnezeu.

Spune-le ca de fapt Dumnezeirea este formata din 3 persoane: Tatal, Fiul, Duhul Sfint si ca toate sunt una si se completeaza unii pe altii in lucrare.

Joc: Astazi vom invata doar despre una dintre aceste caracteristici ale lui Dumnezeu si anume: Dumnezeu CREATORUL. O sa desenez jos niste cercuri mari in fata voastra (egale cu numarul echipelor, se specifica care a cui este) si voi alergati in curte si aduceti repede cat mai multe lucruri create de Dumnezeu, dar direct de Dumnezeu nu de oameni, si le puneti aici in cercuri. Castiga echipa care a adus cele mai multe in 5 minute. Cand auziti fruierul veniti inapoi, inseamna ca s-a terminat. (pot aduce frunze, flori, pietre, pamant, nisip, scoici, crengi, ceva cu apa, un animal mic, unul dintre ei, ierburi, fructe, legume etc) .

Numara obiectele si daca sunt si altele care nu sunt create de Dumnezeu, scade-le si explica-le ca sunt create de oameni. Desemneaza echipa castigatoare. Poti sa le dai bomboane sau obiecte mici ca premii, dar mai bine sa ai un tabel afisat si sa treci acolo un fel de puncte sau buline, sau abtibilduri care se aduna la final si primesc premii mai consistente.

Spune-le sa se aseze si sa fie atenti la povestirea despre creatie si sa vada ce anume mai trebuiau sa aduca si nu au adus. Arata-le Biblia si explica-le ca acolo scrie povestea creatiei chiar la inceput, in Geneza, ca asa este inceputul. De asemenea ca dupa povestire va mai fi un concurs.

Explica-le zilele creatiei si ce s-a intamplat in fiecare dintre ele folosind flanelograful sau imaginile din [anexa 2](#). Le poti spune pe intelesul lor, nu neaparat sa citesti versetele biblice asa cum sunt ele. Nu uita sa le spui ca Dumnezeu a asezat pe primii oameni intr-o gradina, le-a poruncit sa stapaneasca peste toate animalele si sa le dea nume, sa se bucure de toate bogatiile gradinii, dar sa nu mance din copacul cunoasterii binelui si raului. Ei erau creati sa fie niste copii ai Lui, ascultatori si sa traiasca vesnic.

Concurs despre Creatie- arta:

Da fiecarei echipe cate un set de foi de colorat ([anexa 3](#)) amestecate, creioane colorate si scoci. Trebuie ca in 30 min sa deseneze cat mai frumos imaginile reprezentate, sa le puna apoi in ordinea in care au fost create pe zile si sa le prinda cu scoci pe o sipca sau pe un bat lung. Echipele sunt plasate la distanta una de alta ca sa nu se inspire de la ceilalti. Castiga echipa care le-a asezat corect si care a desenat cel mai frumos. Ca incurajare, daca toti/ mai multi le-au asezat in ordinea corecta, se trece peste aspectul calitatii coloratului si se dau tuturor cate un punct.

Spune-le sa se uite la desene, si apoi in jur la frumusetea naturii, a oamenilor. Dumnezeu a facut toate lucrurile perfecte la inceputuri si toate aveau rostul lor. Nimic n-a fost creat la intamplare. Iar

oamenii il puteau vedea, discutau cu El direct, aveau de toate si nu trebuiau sa munceasca pentru hrana lor. Ca erau creati sa fie nemuritori doar ca trebuiau sa asculte de Dumnezeu, mai ales de porunca de a nu manca din acel copac.

Sugestie Cantece despre subiect:

- Cine a creat stelele pe cer?
- Domnul mare e
- Domnul e bun
- Dac-as fi catel
- Dumnezeu e mai inalt ca muntii

Poti proiecta sau pune versurile pe foi mari in fata copiilor ca sa poata invata mai usor. Poti accentua anumite cuvinte sau chiar pune desene din reviste alaturi care sa vorbeasca despre subiect. Foloseste semne pentru ca asa copiii retin versurile si se concentreaza mai bine.

Daca copiii nu cunosc cantecele invata-i cel mult 2, daca le stiu, cauta un cantec nou despre subiectul Creatie. Si instrumentele ajuta mult.

Cateva dintre aceste cantece in [anexa 4](#)

Intreceri in aer liber: (optional **arta** pentru interior in caz de lipsa de spatiu sau vreme rea- vezi [anexa 5](#) ori ambele daca este timp si loc)

a. Sa-mi aduci... (trebuie un fluier sau un obiect care face zgomot puternic)- copii stau impartiti pe echipele lor. Spune-le sa-si aleaga fiecare cate un lider de echipa care sta langa adultul coordonator al jocului. Coordonatorul spune:

Pentru ca astazi am invatat ce a creat Dumnezeu in cele 6 zile ale Creatiei, vom juca un joc in care voi o sa-mi aduceti ca echipe cate ceva din elementele creatiei. Castiga echipa care aduce cel mai repede acel lucru si care il da liderului sa mi-l dea mie. Cate un punct de fiecare data. Daca auziti fluierul inseamna ca cineva a gasit lucrul cerut deja si ca trebuie sa veniti repede inapoi chiar daca nu ati gasit toti. Daca spun in loc de numele unui obiect cuvantul „somn” , dupa cum stiti Dumnezeu s-a si odihnit a 7a zi, toti membrii echipei trebuie sa se aseze jos cu ochii inchisi. Castiga in acest caz un punct echipa ai carei membri s-au asezat toti primii jos. Cei ce strang 10 puncte castiga.

Coordonatorul striga tare: *Sa-mi aduci.... Sa-mi aduci....* si apoi denumeste un obiect creat de Dumnezeu cu o anumita insusire, dupa ce inainte s-a uitat in jur si s-a asigurat ca sunt pe acolo acele lucruri. Unele pot fi si mai la distanta astfel incat participantii alearga si e mai amuzant jocul. (ex: o floare rosie, un con de brad, o piatra alba, un pumn de nisip, o sticla cu apa, un copil cu par blond, o fata cu ochii albastri, un gandacel, o crenguta de salcam, o frunza uscata, o urzica, o pisica, un fluture, o scoica, un mar, o coaja de copac, un morcov etc). Din cand in cand se spune *Sa-mi aduci somn*.

Atentie: spune-le copiilor ca nu au voie sa ia obiectele de la altii din mana pentru a evita astfel conflictele si sa aiba grija sa nu loveasca pe cei mai mici. Daca sunt locuri in care nu au voie sa mearga sa caute/ sa ia obiecte, specificati-le la inceput.

b. Baloane cu apa- daca este frumos si cald afara, pune apa in niste baloane. Jucatorii stau gramada in echipa lor cam la 3-4 metri distanta. Spune-le sa prinda si sa sparga baloanele in aer si castiga cate un punct. Nu au voie sa aiba obiecte ascutite in mana. Daca scapa balonul sau cade langa ei, pierd punctul. Poti avea 3-4 baloane cu apa/ echipa, se arunca pe rand fiecarei echipe.

Explica-le la final ca apa este unul dintre elementele creatiei lui Dumnezeu si ca este o binecuvantare mai ales cand este foarte cald.

c. Ghiceste-ti perechea patrupeda- este un joc despre animale de amuzament la care participa toti, fara echipe. Spune-le ca Dumnezeu a creat si animalele si ca acestea au fiecare limbajul lor, nu stiu sa vorbeasca la fel ca oamenii. El l-a pus pe Adam, primul om creat sa aiba grija de ele si sa le dea nume. Si toate erau pasnice, nu atacau oamenii, ascultau de ei. Asa si ei vor auzi de la coordonator

un nume si trebuie sa faca la fel ca animalul respectiv.

Toti participantii stau alinaiati unul langa altul, nu conteaza ordinea, trebuie doar sa fie nr par. Coordonatorul scrie o lista cu animale cunoscute de copii. Numarul animalelor trebuie sa fie exact cat jumatate din numarul copiilor participanti la joc, fara sa se repete vreunul. Trece pe la fiecare copil si ii sopteste la ureche numele unui animal. Cand lista se termina, se ia de la capat in ordine inversa, astfel incat sa fie 2 copii cu acelasi animal. La start copiii se amesteca si incep sa faca conform numelui de animal primit, fara sa vorbeasca, incercand sa-si gaseasca perechea dupa cum ii aude pe altii. Cand 2 cred ca sunt acelasi animal se iau de mana si vin in fuga la coordonatorul care sta mai intr-o parte. Acesta ii intreaba ce sunt si daca au fost acelasi animal au terminat jocul, daca nu, ii trimite inapoi. Jocul se termina cand toti isi gasesc animalul pereche.

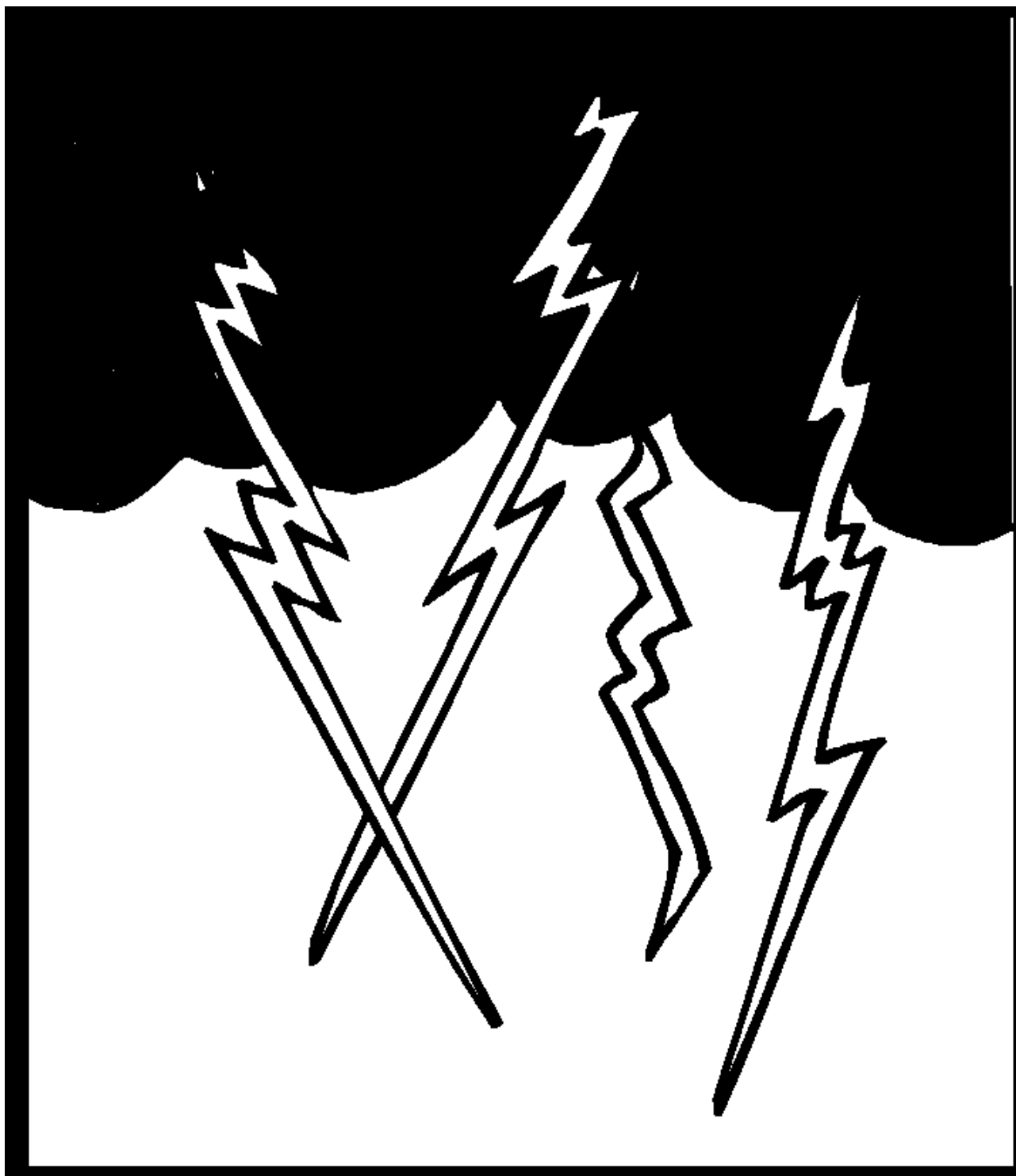
Anexa 1:

Exemple jocuri cunoastere:

- copiii stau in cerc. Cate unul paseste in mijloc si spune numele lui urmat de o caracteristica buna sau rea despre ei insisi: „Sunt Ionica si sunt silitoare”, „Sunt Marius si sunt creativ”, „Sunt Doina si sunt emotiva”. Copiii care cred ca au aceeasi caracteristica alearga repede spre persoana din centru, o ating cu mana si se intorc la locul lor. Cine ajunge la loc ultimul vine in mijloc si spune si el numele si caracteristica respectiva. Spre final se numesc cei care nu au iesit in centru
- Cartoful fierbinte- se ia o minge mica sau un ghem. Copiii stau in cerc. Se da mingea unui copil si acesta trebuie sa spuna cat de repede poate Numele, Unde locuieste si Varsta apoi sa arunce mingea altui copil din cerc, altfel il „frige”. Trebuie sa-si imagineze ca este un cartof fierbinte. Cel care o primeste face la fel. Ceilalti trebuie sa fie atenti sa nu dea mingea la persoanele care au avut-o deja.

Anexa 2- materiale pentru lectie

Ziua I



Gen 1:1 La început a făcut Dumnezeu cerul și pământul.

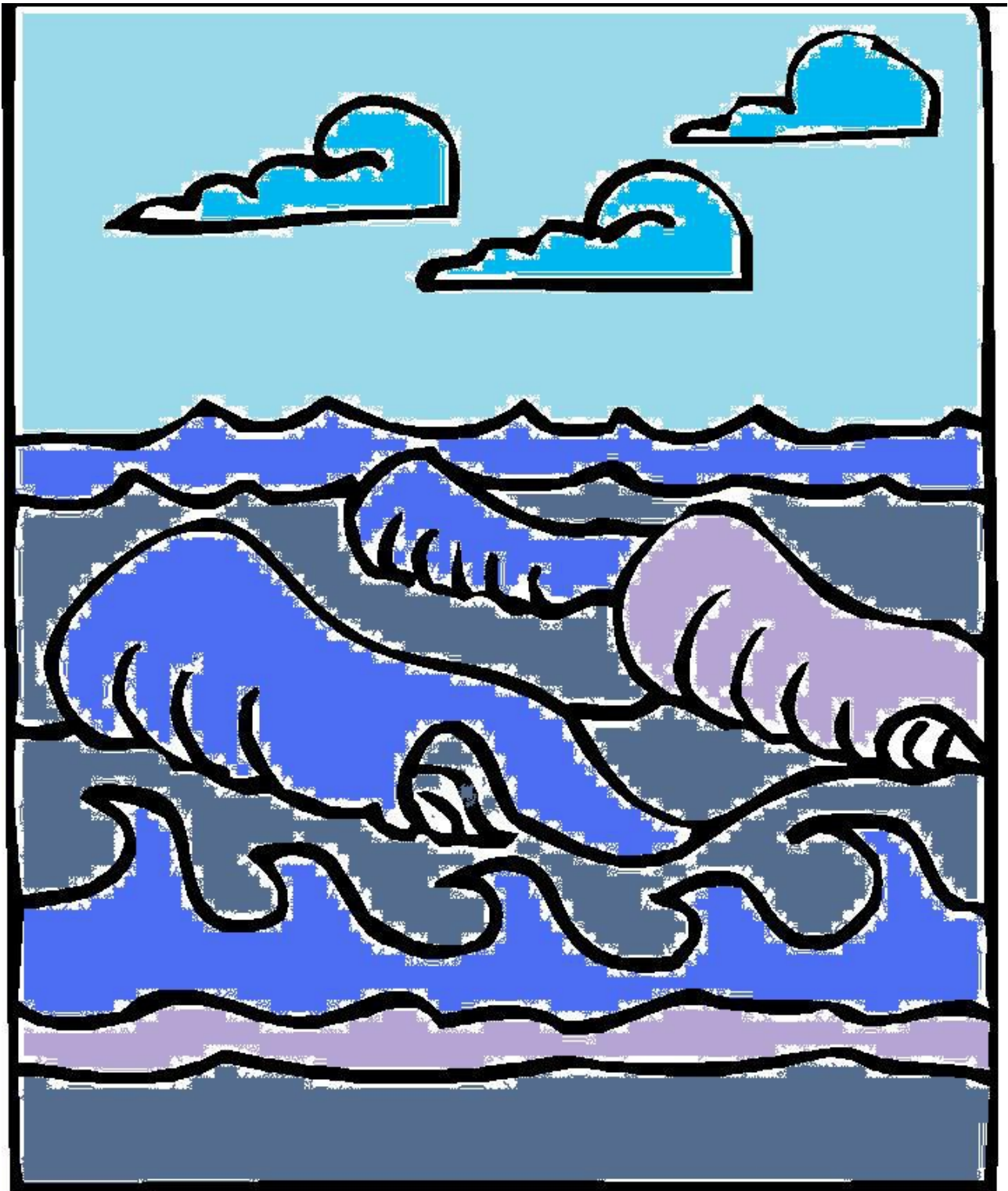
Gen 1:2 Și pământul era netocmit și gol. Întuneric era deasupra adâncului și Duhul lui Dumnezeu Se purta pe deasupra apelor.

Gen 1:3 Și a zis Dumnezeu: "Să fie lumină!" Și a fost lumină.

Gen 1:4 Și a văzut Dumnezeu că este bună lumina, și a despărțit Dumnezeu lumina de întuneric.

Gen 1:5 Lumina a numit-o Dumnezeu ziua, iar întunericul l-a numit noapte. Și a fost seară și a fost dimineață: ziua întâi.

Ziua II

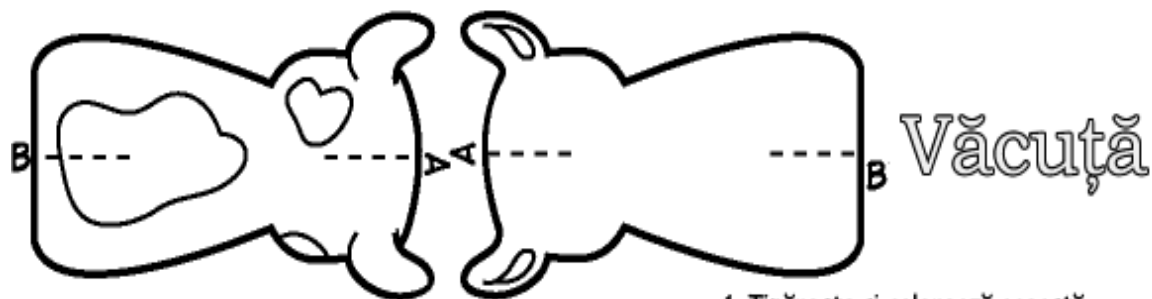


Gen 1:6 Și a zis Dumnezeu: "Să fie o tărie prin mijlocul apelor și să despartă ape de ape!" Și a fost așa.

Gen 1:7 A făcut Dumnezeu tăria și a despărțit Dumnezeu apele cele de sub tărie de apele cele de deasupra tăriei.

Gen 1:8 Tăria a numit-o Dumnezeu cer, și a văzut Dumnezeu că este bine. Și a fost seară și a fost dimineață: ziua a doua.

Decupeaza si coloreaza apoi assembleaza

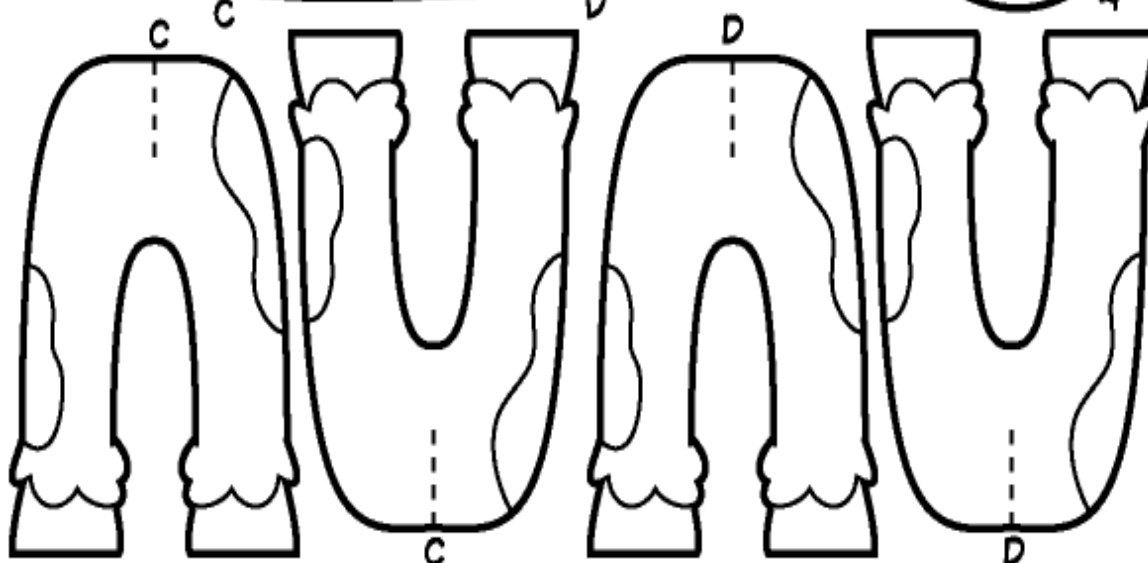
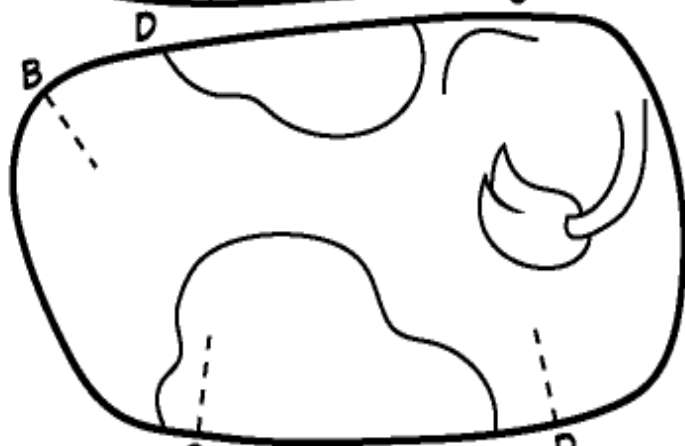
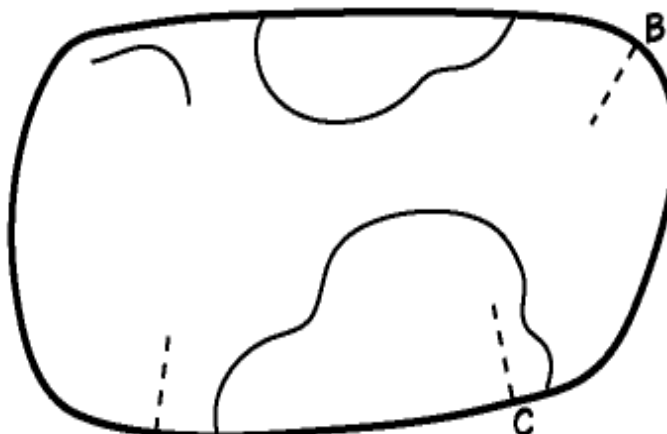


Văcuță

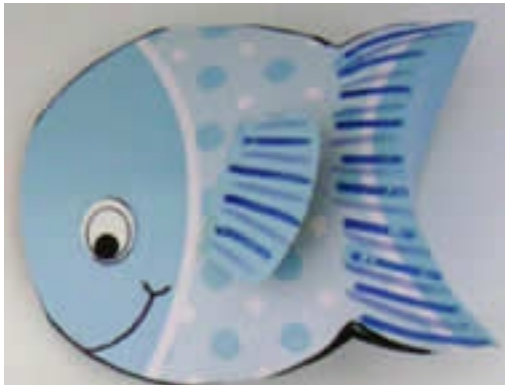
1. Tipărește și colorează această pagină. Lipește-o pe o bucată de carton subțire. Decupează formele (Nu uita locurile marcate prin litere).

2. Lipește bucățile care se potrivesc una de alta (spate la spate).

3. Taie de-a lungul liniilor punctate. Asamblează bucățile urmând indicațiile.



Confectioneaza animale din farfurii de hartie- taie si coloreaza



Sau fa un SOARE dintr-o farfurie si urme de manute decupate din hartie colorata

