



Promyczki

Podręcznik instruktora



Ta książka należy do _____

SOUTH PACIFIC DIVISION EDITION

General Conference Youth Ministries Department

Promyczki

Podręcznik instruktora



SOUTH PACIFIC DIVISION EDITION

General Conference Youth Ministries Department

Polska wersja

Tłumaczenie: Anna Skrzypczak

Redakcja: Paulina Rawińska

Korekta: Natalia Skrzypczak, Marzena Kowalczyk, Paulina Dzięgielewska, Magdalena Sulej-Lobert
Marta Skrzypczak, Paulina Rawińska

Skład: Daniel Morozowski

Koordynator projektu: Paulina Rawińska

Produced by:

General Conference Youth Ministries Department
12501 Old Columbia Pike
Silver Spring, MD 20904

Departmental Director: Gary Blanchard

Associate Youth Director: Pako Mokgwane

Associate Youth Director: Andrés J. Peralta

Editor-in-Chief: Andrés J. Peralta

Departmental Advisor: Abner De Los Santos

Senior Editorial Assistant: Kenia Reyes-de León

Project Manager: Mark O'Fill

Content Contributors: Mark O'Fill

Ted & Betsy Burgdorff

Copy Editor: Mark O'Fill

Cover & Interior Designer:

Jonatan Tejel

Isaac Chia

Adrian Gutierrez Perez

Wilbert Hilario (ClicArt)

Had Graphic Inc.

hadgraphic@gmail.com

Photos by: © Shutterstock

Division Correspondents:

Al Powell (IAD)

Alastair Agbaje (TED)

Armando Miranda (NAD)

Benoy Tirkey (SUD)

Busi Khumalo (SID)

Carlos Campitelli (SAD)

Gennady Kasap (ESD)

Ron Genebago (SSD)

Jonatan Tejel (EUD)

Magulilo Mwakalonge (ECD)

Nak Hyung Kim (NSD)

Nick Kross (SPD)

Peter Bo Bohsen (TED)

Tihomir Lazic (TED)

Tracy Wood (NAD)

Udolcy Zukowski (SAD)

Ugochukwu Elems (WAD)

Vandeon Griffin (NAD)

Zlatko Musija (TED)

Resources:

Gomez, Ada. "Adventist Adventurer Awards." Adventist Adventurer Awards - Wikibooks.org. North American Division Club Ministries, 2014. Web. 26 July 2017. <https://en.wikibooks.org/wiki/Adventist_Adventurer_Awards>.

Gooch, Jennifer A. Eager Beaver Leader's Guide with 23 Themed Meeting Plans. 3rd ed. Lincoln, Neb.: Advent-Source, 2007, 2015. Print.

For information

Email: youth@gc.adventist.org

Website: youth.adventist.org

Mailing Address:

Adventist Youth Ministries

General Conference of Seventh-day Adventist

12501 Old Columbia Pike,

Silver Spring, MD 20904-6600, USA

SOUTH PACIFIC DIVISION EDITION

Adapted by SPD Discipleship Youth Team

148 Fox Valley Road, Wahroonga
NSW 2076, Australia

Director/Specialist: Nick Kross

Dept. Assistant: Diane Samani Eke

Email: youth@adventist.org.au

Website: youth.adventistchurch.com



Drogie Zuchy Adventurer, Rodzice i Kadro,

Dziękujemy za to, że przyczyniliście się do opracowania nowego programu nauczania i wydania nowych podręczników dla grupy Adventurer. Zostały one dostosowane do potrzeb dzieci w wieku 4-9 lat. Założeniem nowego programu jest koncentracja na Jezusie oraz pomoc w kształtowaniu poczucia własnej wartości dzieci i tworzenia zdrowych relacji ze społeczeństwem, umożliwiając im przy tym dobrą zabawę podczas zbiórek. Naszym celem jest stworzenie wszechstronnego przewodnika do wykorzystania zarówno w małej jak i dużej grupie, w rodzinie, w różnych programach dla dzieci oraz w czasie Szkółki Sobotniej.

Użyliśmy kilku kryteriów tworzenia podręcznika. Pracowaliśmy wraz z adwentystycznymi nauczycielami i liderami młodzieży, żeby wykorzystać najlepsze dostępne źródła dla naszych zuchów. Po pierwsze, użyliśmy taksonomii Blooma - metodologii o szerokim zakresie, odpowiedniej zwłaszcza dla dzieci w wieku 7 lat i starszych, co pomogło nam dobrać zadania do umiejętności dziecka. Na przykład zadaniem dla Małych Owieczek (4 lata) będzie wysłuchanie czytanej historii, a już 8- i 9-latki sami przeczytają historie odpowiednie do ich możliwości. Dodatkowo zastosowaliśmy filozofię uczenia się wielozmysłowego, a zadania zostały tak dobrane, by trafić do każdego dziecka. Zatem wymagania są tak stworzone, żeby dzieci doświadczały jednocześnie stymulacji wizualnej, słuchowej i kinestetycznej, jak i smakowej i węchowej, jeśli to tylko możliwe. Nasze wymagania przepuściliśmy również przez filtry rozwojowe, żeby wyjść naprzeciw potrzebom rozwojowym każdej z grup wiekowych.

Zuchy - każda zbiórka Adventurer powinna być skupiona na działaniu. Znaczy to, że przez większość czasu dzieci powinny być zaangażowane, by poznać dany temat. Siedzenie i np. słuchanie historii powinno stanowić niewielki procent zbiórek, więcej czasu należy zaplanować na aktywności ruchowe, prace plastyczne, ćwiczenia, śpiew czy modlitwę. W większości przypadków ich opiekun, czy to rodzic, dziadek czy ulubiony sąsiad, może pomóc im w dokończeniu "pracy" w domu. Pomóż dzieciom maksymalnie się zaangażować i nigdy nie zapominaj im podziękować!

Rodzice - bardzo doceniamy czas, który poświęćcie dzieciom. Wielu z was jest zaangażowanych jako kadra zuchowa. Dziękujemy wam bardzo. To właśnie m. in. dla was stworzyliśmy ten podręcznik, który jest zgodny z założeniami programu, a jednak pełen ciekawych zadań; różnorodny, ale skoncentrowany na Chrystusie. Mamy nadzieję, że dzieci przyniosą do domu prawdy, które odkryły o "sobie samym, swoim Bogu, swojej rodzinie, swoim świecie" i będą je stosować w życiu. Dajcie dzieciom przestrzeń do dzielenia się swoimi przeżyciami. Pozwólcie im pokazać, czego się nauczyły i zademonstrować gry, w jakie grały. Miejcie na uwadze, że większość aktywności jest praktycznych, nie spodziewajcie się więc zeszytów z notatkami. W zamian zuchy przyniosą niesamowite przeżycia i wspomnienia.



Kadro – bogaty i różnorodny podręcznik pomoże wam w stworzeniu dobrego środowiska dla grupy waszych zuchów. Są w nim ujęte etapy rozwoju dziecka, szczególne potrzeby, wskazówki dla zastępowych oraz porady jak pracować z dziećmi ze specjalnymi potrzebami. Dodatkowo w podręczniku znajduje się bardzo wiele kreatywnych pomysłów na aktywności (część dla instruktora). W części dla dzieci (dział 4) są grafiki “pomoc na str. #”, które skierują cię do podpowiedzi, których możesz użyć do realizacji zadań. Staraliśmy się zaproponować aktywności możliwe do wykonania przy użyciu niewielkiej ilości rekwizytów, ograniczonej przestrzeni i skromnego budżetu. Jednak, każda drużyna jest wyjątkowa, więc biorąc pod uwagę wasze możliwości dostosujcie pomysły do potrzeb waszej grupy. Na początku podręcznika są dodatkowe pomysły jak zorganizować zbiórki i czas w zastępach, tak żeby w ciągu ok. 15 zbiórek zrealizować wszystkie wymagania na stopień. Na koniec możesz nagrodzić swoje zuchy nadaniem stopnia oraz pinem. Oczywiście możecie organizować dodatkowe spotkania, wycieczki terenowe, sprawności grupowe oraz inne aktywności!

Jeśli zuch Adventurer zrealizuje wszystkie wymagania, należy go nagrodzić nadaniem stopnia i specjalnym pinem, który odpowiada nazwie i obrazkowi z okładki podręcznika. Łącznie jest sześć rocznych podręczników dla poszczególnych grup wiekowych. Pierwszy, Małe Owieczki - dla 4-latków, drugi, Ranne Ptaszki - dla 5-latków, Pracowite Pszczółki - dla 6-latków, Promyczki - dla 7-latków, Budowniczy - dla 8-latków i Pomocna Dłoń - dla 9-latków. Wiele z dzieci w trakcie roku harcerskiego będzie obchodzić urodziny i z racji wieku będą chciały przejść do kolejnego stopnia, ale powinny zakończyć jeden stopień, żeby rozpocząć następny. Program jest dedykowany do realizacji podczas jednego roku harcerskiego. W czasie każdej zbiórki zazwyczaj jest czas, żeby zrealizować jedno lub więcej wymagań z podręcznika.



Naszywki sprawności i piny (wręczane na zakończenie wszystkich zadań z podręcznika) są dostępne na stronie <https://skladnica.4zywioly.pl/zha>.

Dziękujemy za dołączenie do nas w tej podróży!



Andrés J. Peralta
Associate Youth Director





Historia Adventurer

Historia Adventurer sięga roku 1917, kiedy to powstał Podstawowy Kurs Czytania dla dzieci. Stał się on ostatecznie częścią wymagań dla Adventurer. Pierwszy zastęp Promyczków ukończył kurs w roku 1924. Nagroda dla Pracowitych Pszczółek została przyznana po raz pierwszy w 1928 roku, w roku 1929 po raz pierwszy użyto terminu „uroczystość przyznawania stopni”, aby opisać uroczystość ukończenia stopnia i wręczenia naszywek. Przyrzeczenie i Prawo Pracowitych Pszczółek zostało spisane w 1929 roku.

Nazwy dla grup wiekowych były zmieniane w czasie oraz charakterystyczne dla różnych miejsc; były to m. in. Klasa Przygotowawcza, Pre-Juniorzy, Pre-Przyjaciele, Pre-JMV, Pre-AJY, Pre-Pathfinders, Klasa Achievement oraz Adventurer.

Do roku 1933 grupę młodszych harcerzy znano pod nazwą Preparatory Members. Dwie dominujące klasy na zachodnim wybrzeżu Stanów Zjednoczonych nazwano Pracowite Pszczółki i Pomocne Dłonie. Na wschodzie natomiast byli oni znani jako Promyczki i Budowniczy. Wszystkie te grupy używały tego samego Przyrzeczenia i Prawa. Różniły się tylko niektórymi wymaganiami. W latach 1933-1938 termin Progressive Class Work był używany w odniesieniu do wszystkich grup od Pracowitych Pszczółek aż do Mistrza Towarzysza.

W 1940 roku Generalna Konferencja wyodrębniła dwa stopnie Missionary Volunteer Progressive Classes, które były przed stopniem harcerskim Przyjaciel. Były to Promyczki i Budowniczy. Mieli proste przypinki z celuloidu, a tam, gdzie były używane chusty, miały kolor beżowy w przypadku Promyczków i zielony w przypadku Budowniczych.

W Stanach Zjednoczonych i w Europie dla tego samego programu używano wielu różnych nazw, np. „Pod prąd”, „Niosący Światło Juniorzy”, „Klub Promieni Słońca”, „Złota zasada”. 10 czerwca 1946 r. Komitet Wolontariuszy Misyjnych przegłosował jednolite nazwy dla klas Pre-Juniorów: Pracowite Pszczółki, Promyczki, Budowniczy oraz Pomocna Dłoń.

W roku 1953 pojawiły się pierwsze grupy pre-Pathfinder Adventurer, a w roku 1954 odbyły się pierwsze obozy zuchowe w różnych konferencjach (są to amerykańskie odpowiedniki naszych chorągwi) dla chłopców i dziewcząt w wieku 9 lat, a następnie 8 i 9 lat.

Nazwa Adventurer pojawiła się po raz kolejny w roku 1963 opisując grupę Pre-Pathfinder, tym razem w Pioneer Memorial Church w Andrews University.





W 1969 roku w Konferencji Waszyngtońskiej zaczęła funkcjonować grupa pod nazwą Bobry. Do grupy tej należały dzieci w wieku 6 - 9 lat. Miały swoje własne mundury, żółte koszulki lub bluzy i brązowe spodnie lub spódniczki.

W 1976 roku Podręcznik dla Liderów Młodzieży wspomniał o nowo powstałej grupie pre-JMV, a w roku 1979 w Wydziale Północnoamerykańskim uczniów w klasach 1 - 3 nazwano Adventurer.

Generalna Konferencja w 1985 r. wspomniała o wymaganiach do stopni Adventurer. Prawo Zborowe Kościoła Adwentystów Dnia Siódmego z 1986 roku również określa uczniów w klasach 1 - 4 jako Adventurer. W roku 1989 Generalna Konferencja zagłosowała za ustanowieniem organizacji Adventurer jako części programu Pathfinder i odgłosowała również oficjalne logo Adventurer.

W 1990 roku kilka wydziałów wypróbowywało pilotażowy program nowych materiałów organizacji Adventurer z Generalnej Konferencji, który włączał ich własne błękitne i białe mundury, własne naszywki sprawności (w kształcie trójkątów) oraz własną strukturę drużyn. W kolejnym roku na Zjeździe Służby Dzieci w Cohutta Springs w stanie Georgia Norman Middag zaprezentował nowy program dla Adventurer.

W 1999 roku na corocznym zjeździe Generalna Konferencja zaleciła dodanie do Prawa Zborowego nowego działu o organizacji Adventurer.



Karta Zaliczeniowa Promyczków

Imię: _____ Data rozpoczęcia: _____ Data zakończenia: _____

Wymagania podstawowe

1. Powiedz z pamięci i zaakceptuj
Prawo Adventurer.
2. Zdobądź sprawność: Czytanie II.
3. Zdobądź sprawność: Pory Roku.

Mój Bóg

[wybierz przynajmniej jedną sekcję]

1. Boży plan, by mnie zbawić:
 - a. Stwórz oś czasu życia Jezusa, która pokazuje: Jego narodziny, chrzest, cuda, przypowieści, śmierć, zmartwychwstanie i powrót do nieba.
 - b. Znajdź kreatywny sposób, żeby opowiedzieć powyższe historie, by pokazać komuś jaką radość można mieć z bycia zbawionym przez Jezusa.
2. Boże przesłanie dla mnie:
 - a. Zdobądź sprawność: Biblia II.
3. Boża moc w moim życiu:
 - a. Regularnie spędzaj cichy czas z Jezusem, rozmawiaj z Nim i ucz się o Nim. Zapisuj swoje postępy.
 - b. Zapytaj trzy osoby o ich ulubioną "historię o Jezusie" (historia z ewangelii) i dlaczego wybrali właśnie tę.
 - c. Zdobądź sprawność: Przypowieści Jezusa.

Ja sam

[wybierz przynajmniej jedną sekcję]

1. Jestem wyjątkowy:
 - a. Narysuj siebie. Udekoruj obrazek zdjęciami i napisz dobre rzeczy o sobie
 - b. Podziel się tym rysunkiem w swojej grupie. Skomplementuj rysunki wszystkich.
2. Umiem podejmować mądre decyzje:
 - a. Weź udział w aktywności lub grze o podejmowaniu decyzji.
3. Dbam o swoje ciało:
 - a. Zdobądź sprawność: Fitness.

Moja rodzina

[wybierz przynajmniej jedną sekcję]

1. Mam rodzinę:
 - a. Poproś każdego członka swojej rodziny, aby podzielił się swoimi ulubionymi wspomnieniami.
2. W rodzinie troszczymy się o siebie nawzajem:
 - a. Opowiedz, jak Jezus może pomóc uporać się z nieporozumieniami. Zrób to odgrywając scenki, używając kukiełek lub w inny sposób.
 - b. Zdobądź sprawność: Akty dobroci.
3. Moja rodzina uczy mnie samodzielności:
 - a. Zdobądź sprawność: Bezpieczeństwo drogowe.

Mój świat

[wybierz przynajmniej jedną sekcję]

1. Świat przyjaciół:
 - a. Zdobądź sprawność: Uprzejmość.
2. Świat innych ludzi:
 - a. Wraz z zastępem weź udział w wycieczce po okolicy, następnie zróbcie listę rzeczy pozytywnych i negatywnych, które zuchy zaobserwowały.
 - b. Wspólnie z innymi wybierz z tej listy coś, co można wraz z zastępem robić na rzecz waszego środowiska i weź udział w realizacji tego projektu.
3. Świat przyrody:
 - a. Zdobądź sprawność: Miłośnik przyrody.

Lista zadań instruktora

Wymagania podstawowe:

1. _____
2. _____
3. _____

Mój Bóg

1. _____
 - a. _____
 - b. _____
2. _____
 - a. _____
3. _____
 - a. _____
 - b. _____
 - c. _____

Ja sam

1. _____
 - a. _____
 - b. _____
2. _____
 - a. _____
3. _____
 - a. _____

Moja rodzina

1. _____
 - a. _____
2. _____
 - a. _____
 - b. _____
3. _____
 - a. _____

Mój świat

1. _____
 - a. _____
2. _____
 - a. _____
 - b. _____
3. _____
 - a. _____

WSTĘP



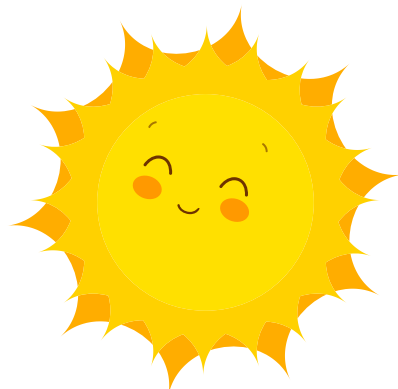
“Lecz Jezus rzekł: Zostawcie dzieci w spokoju i nie zabraniajcie im przychodzić do mnie; albowiem do takich należy Królestwo Niebios.”

– Mt. 19,14

Ten fragment często ilustrowany jest jako grupa małych, słodkich dzieci, siedzących w skupieniu u stóp Jezusa. Być może to był właśnie obraz, który miałeś przed oczami, kiedy zgodziłeś się prowadzić zastęp Promycków. W każdym razie, teraz, kiedy miałeś czas, by to przemyśleć, obraz ten mógł szybko zmienić się w grupkę pierwszoklasistów biegających i krzyczących, ile sił w płucach w momencie, gdy ty sam wołasz: “Proszę o ciszę!” Miejmy nadzieję, że Twoja rzeczywistość znajdzie się gdzieś pomiędzy tymi dwoma obrazami!

Podręcznik został opracowany, aby pomóc rodzicom i zastępowym Promycków, którzy pragną pracować z dziećmi, w miarę ich psychofizycznego i duchowego rozwoju. Program Promycków może być użyty jako część programu Adventurer w twoim kościele lub przez rodziców jako pomoc w uczeniu swoich dzieci nowych umiejętności i wartości.

Wszystkie aktywności Promycków powinny być zabawą skoncentrowaną na dzieciach. Pamiętaj, że dzieci w tym wieku obserwują dorosłych, przyglądają się spotkaniom i oceniają w jaki sposób mogą się dostosować. Więc... weź głęboki oddech, pomódl się i pamiętaj o poczuciu humoru. Twoja przygoda z Promyckami właśnie się zaczyna!



DZIAŁ

1

Poziom Promyczków

Ta część zawiera przegląd poziomu Promyczków. Dowiesz się, jakie miejsce w organizacji Adventurer zajmują Promyczki, poznasz ich cele, przyrzeczenie, prawo, hymn i wiele więcej!



NOWE LOGO ADVENTURER



służba skierowana na naturę

służba skierowana na Jezusa

służba skupiona na rodzinie



Cele Promyczków

01

Pokazanie Bożej miłości do dzieci.

02

Promowanie wartości wyrażonych w Prawie i Przymierzeniu Adventurer.

03

Stworzenie odpowiedniego otoczenia, w którym wszystkie dzieci dobrze się czują.

04

Zachęcenie dzieci do dobrej zabawy.



Przymierzenie Adventurer

Ponieważ Jezus mnie kocha, będę zawsze robić wszystko jak najlepiej.

Prawo Adventurer

Jezus może mi pomóc:

- być posłusznym,
- być czystym,
- być szczerym,
- być uprzejmym,
- być pełnym szacunku,
- być uważnym,
- być pomocnym,
- być pogodnym,
- być rozważnym,
- być pobożnym.

Hymn Adventurer

Adventurer to my,
na zbiórce, w domu też.
Adventurer to my
i wciąż uczymy się,
jak być wiernym
dzień po dniu,
by być jak Jezus, służyć Mu.
Adventurer to my!





Podręcznik Promyczków

Jednym z twoich obowiązków jako rodzica czy zastępowego Adventurer jest zachęcanie do rozwoju fizycznego, psychicznego i duchowego każdego dziecka. Klasy Adventurer zostały stworzone, żeby ci w tym pomóc. Wymagania dla Promyczków są podzielone na pięć obszarów: Wymagania podstawowe, Mój Bóg, Ja sam, Moja rodzina, Mój świat. Dodatkowo podręczniki zawierają dużo zabaw oraz sprawności, które dzieci mogą zdobyć.

Większość dzieci będzie w stanie ukończyć wszystkie zadania programowe Promyczków. Ukończenie każdego zadania należy odnotować w liście zadań. Możesz zaznaczyć to gwiazdką lub naklejką obok imienia dziecka na liście Promyczków lub na karcie zaliczeniowej. Na koniec roku Adventurer, każde dziecko, które ukończyło wszystkie zadania otrzyma pin Promyczka podczas specjalnego spotkania.

Zdobywanie pojedynczych sprawności jest również nagradzane jako część programu Promyczków. Sprawność zdobywa się, gdy spełni się wszystkie wymagania. Jeśli dziecko i jego zastępowy/rodzic ukończą wszystkie potrzebne sprawności, dostępne są kolejne.

Bardzo ważne jest, by zastępowi rozumieli, że nie wszystkie Promyczki są na takim samym etapie rozwoju lub też mają takie same predyspozycje fizyczne. Musisz być elastyczny, co do sposobu, w jaki dzieci realizują wymagania. Od ciebie zależy, w jaki sposób zinterpretujesz wykonanie zadania i spełnienie wymogów. Na przykład nie wszystkie dzieci będą w stanie zapamiętać lub przeczytać werset z Biblii. W zamian możesz wyjaśnić dzieciom ten werset i poprosić, żeby go zilustrowały. Dziecko może nie być w stanie utrzymać pędzelka, ale w zamian może wziąć gąbkę, zamoczyć ją w farbie i udekorować obrazek. Znow, elastyczność i kreatywność są kluczem do zapewnienia sukcesu każdemu Promyczkowi.



DZIAŁ

2

Charakterystyka Promyczków

Dział, który pomoże tobie i twojemu zastępowemu na szybki przegląd, czego możesz oczekiwać od Promyczków, a czego nie powinieneś.





Co musisz wiedzieć o Promyczkach



W książce "Wychowanie", Ellen White zachęca rodziców, by zrozumieli potrzeby rozwojowe swoich dzieci. Ten dział pomoże ci w zrozumieniu fizycznej, poznawczej i społecznej charakterystyki Promyczków. Pamiętaj, że dzieci rozwijają się w swoim własnym tempie, niektórzy z Twoich podopiecznych jeszcze nie rozwinęli się do końca, a niektórzy już przeskoczyli do następnego etapu. Również zdolności, które nie były jeszcze rozwinięte na początku roku u zuchów, mogą rozwinąć się pod koniec. Promyczki szybko się uczą i rozwijają. Upewnij się, że skupiasz się na konkretnych potrzebach danego dziecka, a nie na tym, na jakim powinien być etapie.



Charakterystyka fizyczna

- zróżnicowane we wzroście i umiejętnościach, co może mieć wpływ na rozumienie siebie,
- rozwinięte zdolności motoryczne (duża motoryka),
- długie ręce i nogi sprawiają, że dzieci wydają się gibkie,
- mają dobrą równowagę,
- mogą nie odczuwać potrzeby odpoczynku.



Charakterystyka poznawcza

- są mniej impulsywne niż sześciolatki,
- podejmują decyzje na podstawie tego, co myślą inni,
- lubią korzystać ze swoich umiejętności czytania,
- chcą być odpowiedzialni za więcej rzeczy,
- potrzebują wykonywać zadania i brać udział w aktywnościach do samego końca,
- chcą pracować, żeby być doskonali,
- są egocentryczni, ale zaczynają dostrzegać punkt widzenia innych,
- domagają się sprawiedliwości,
- doświadczają poczucia winy i wstydu.



Charakterystyka społeczna

- lubią rozmawiać i mogą trochę wyolbrzymiać,
- są niezależni, ale polegają na dorosłych,
- lubią strukturę,
- nie lubią być wyróżniani nawet przez pochwały,
- silnie reagują emocjonalnie,
- potrafią czekać na swoją kolej,
- próbują zrobić wszystko idealnie,
- potrzebują częstej zachęty i pozytywnych informacji zwrotnych,
- potrzebują pomocy, by zmniejszyć samokrytykę, żeby skupić się bardziej na działaniu i nauce niż na efekcie końcowym,
- potrzebują dorosłych, którzy są cierpliwi, kiedy Promyczki mają humory i są sfrustrowane,
- lubią pytania otwarte, gdzie każda odpowiedź jest dobra, bo mogą być wysłuchane i korzystać ze swoich umiejętności werbalnych,
- potrzebują możliwości podejmowania decyzji,
- potrzebują dyskusji o dobru, złu i sprawiedliwości,
- cieszą się aktywnościami, w których trzeba dużo się ruszać, biegać, skakać, pływać.



Charakterystyka duchowa

James Fowler, chrześcijański doradca, badacz i specjalista ds. rozwoju dzieci, zidentyfikował siedem etapów w duchowym rozwoju dziecka; trzy z nich są ściśle związane i paralelne z poznawczym i psychologicznym rozwojem dziecka.

Etapy rozwoju duchowego:

Pierwotna wiara (wiek 0-2)

1 - Wiara intuicyjno-ochronna (wiek 3-5)

2 - Wiara mityczno-literalna (wiek 6-11)

3 - Wiara syntetyczno-konwencjonalna (wiek 11 - dorastanie)

4 - Wiara indywidualno-refleksyjna

5 - Wiara powiązana

6 - Wiara upowszechniona

Etap 0 "Pierwotna wiara" to początkowe kroki wiary w ramionach rodziców. Etapy 3-6 są etapami wiary Pathfindersów i dorosłych. Fowler przeprowadził badania i odkrył, że wiele osób, nawet dorosłych, może nigdy nie rozwinąć etapów 4-6, jeśli celowo nie starają się rozwijać duchowo; jest to ich wybór czy będą pogłębiać swoją relację z Bogiem. W Adventurer pracujemy z dziećmi, które uczą się doświadczać Boga przez etapy 1 i 2.



Etap 1 Wiara intuicyjno-ochronna (Małe Owieczki i Ranne Ptaszki)

- Dzielenie się doświadczeniami - dzieci uwielbiają, gdy są w społeczności, w której mogą dzielić się swoimi duchowymi odkryciami.
- Rodzicielstwo - rodzice są zaangażowani w doświadczenia zuchów i mają ogromny wpływ na kształtowanie duchowości dzieci.
- Miłość i bezpieczeństwo - Bóg jest prawdziwy poprzez miłość i bezpieczeństwo zapewniane przez opiekunów, rodziców i zastępowych.
- Formowanie znaczenia - prawda o Biblii ma sens, kiedy są rzeczy, których mogą dotknąć i historie biblijne, z którymi mogą się utożsamiać. Dzieci w tym wieku nie są w stanie myśleć abstrakcyjnie i generalnie nie są w stanie zobaczyć świata z perspektywy kogoś innego.
- Doświadczenie tradycji - rozpoczęcie zbiórki według powtarzalnego schematu, Przyrzeczenie i Prawo Adventurer, których uczą się i powtarzają każdego roku przez lata bycia zuchami, są częścią doświadczenia tradycji. Bóg staje się bardziej prawdziwy, kiedy rzeczy wokół są przewidywalne i dzieci wiedzą czego można oczekiwać po aktywnościach duchowych. Wiara nie jest przemyślanym zestawem idei, ale raczej zestawem doświadczalnych wrażeń przeżywanych wspólnie z rodzicami i zastępowymi.

Etap 2 Wiara mityczno-literalna (Pracowite Pszczółki - Pomocne Dłonie)

- Porównania - dzieci w tym wieku są w stanie zauważyć różnicę między potwierdzonymi faktami, a rzeczami, które mogą być spekulacjami i fantastyką.
- Krąg zaufania - źródło duchowego autorytetu zaczyna się powiększać poza rodziców i zaufanych dorosłych do innych osób w społeczności, takich jak nauczyciele i przyjaciele.
- Religia taka, jakiej doświadczają - dzieci w tym wieku pokładają dużo zaufania w religii. Później na tym etapie dzieci mają zdolność rozumienia, że inni mogą wierzyć inaczej niż one same.
- Obowiązki - podążanie za Bogiem i Jego naukami widzą jako obowiązek i przywilej.
- Formowanie znaczenia - standardowo dzieci w tym wieku wiedzą, że modlitwa do Boga jest ważna i że się jej od nich oczekuje. Wierzą, że dobre zachowanie jest nagradzane, a złe karane. Jeśli jestem dobry względem Boga, to Bóg będzie dobry dla mnie. Nauka o prawdziwości Bożej łaski, która zaczyna się na tym etapie, pomoże im w przyszłości pogłębić relację z Jezusem, kiedy wkroczą w etap 3 i 4.
- Doświadczenie tradycji = znaczenie symboli - symbolika biblijna jest dosłowna, bez dodatkowego znaczenia. Historie biblijne są pełne mocy i prawdziwie motywują.



Dyscyplina - co robić, a czego nie robić

Najlepszym sposobem, by zapobiec problemom z dyscypliną jest zajęcie Adventurer różnymi zadaniami. Poniższe strategie pomogą Ci kierować twoimi zuchami. Pamiętaj, że jesteś tu po to, by pomóc dzieciom i ich rodzinom uczyć się miłości do Jezusa, jednakże jest bardzo ważne, żebyś był wzorem miłości, cierpliwości i pogodnego nastawienia. Jeżeli chcesz, żeby twój zastęp był świetnym miejscem dla każdego, staraj się utrzymać poczucie humoru i współczucie nawet, kiedy zachowanie zucha jest problematyczne.

Co robić . . .

- Sporządź listę kilku krótkich, prostych zasad, które dzieci będą znały i umieść je w widocznym miejscu. Przykładowe zasady: Bądź uprzejmy dla innych. Zachowuj dobre maniery. W ciszy słuchaj innych. Podążaj za instrukcjami. Bądź pozytywny.
- Używaj znaków, by skupić uwagę dzieci. Sygnałem może być naprawdę wszystko, np. szybkie włączanie i wyłączanie światła, włączanie i wyłączanie latarki, trzymanie ręki w górze czy użycie dzwonka.
- Używaj ciszy. Jeżeli jest głośno, zatrzymaj się na chwilę i czekaj w ciszy, aż uwaga wszystkich będzie znów skierowana na ciebie.
- Utrzymuj kontakt wzrokowy. Częste łapanie kontaktu wzrokowego z dzieckiem jest dobrym sposobem, by przestało robić to, co robi i skoncentrowało swoją uwagę na tobie.
- Używaj imion. Jeśli wymienisz imię zucha, za którym idzie pytanie lub zadanie, w prosty sposób szybko przywołasz je z powrotem do skupienia.
- Stój blisko zucha, by wrócił do swojego zadania.
- Poproś dorosłych o interakcję z dziećmi. Jeśli dorośli z radością uczestniczą w aktywnościach, bardziej prawdopodobne jest, że zuchy będą naśladować ich zachowanie. Dodatkowo, gdy dorośli są zaangażowani, może to zapobiec potęgowaniu złego zachowania.





Czego nie wolno robić . . .

- Nie zawstydzać i nie upokarzać dziecka przy wszystkich ani na osobności.
- Nie reagować przesadnie.
- Nie tracić panowania nad sobą – nie krzyczeć, nie używać gróźb, nie dokuczać.
- Nie bić, nie dawać klapsów.
- Nie obrażać dziecka, mówiąc “jesteś głupi”, “jesteś bezużyteczny”, “jesteś niezdarny”.
- Nie używać sarkazmu.
- Nie porównywać dzieci.
- Nie “przyklejać dzieciom etykiety”, nie klasyfikować ich.
- Nie żądać szacunku - szacunek się nabywa.
- Nie oczekiwać od dzieci, że będą zachowywać się jak dorośli.

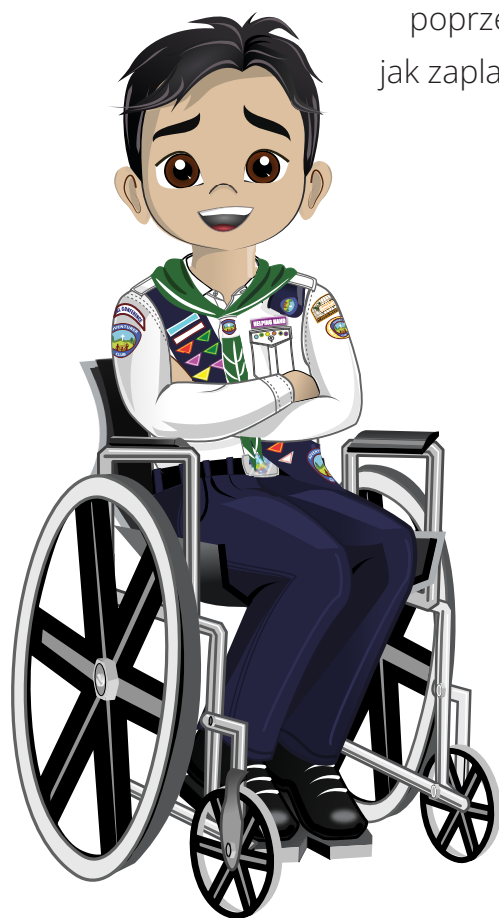


DZIAŁ

3

Promyczki z niepełnosprawnościami

Naucz się, jak w pełni zaangażować wszystkie Promyczki w twojej drużynie poprzez zrozumienie każdego dziecka i dowiedz się, jak zaplanować aktywności uwzględniające wszystkich.





Włączanie Promyczków ze specjalnymi potrzebami

Możesz poczuć się przytłoczony, kiedy dowiesz się, że dzieci z niepełnosprawnościami będą częścią twojej drużyny. Nie martw się. Często proste zmiany w aktywnościach i wymaganiach to wszystko, co musisz wprowadzić. Dzieci z niepełnosprawnościami w tym wieku zazwyczaj są w stanie powiedzieć, kiedy potrzebują pomocy, a jeśli nie, to rodzice lub opiekunowie mogą to zrobić. Pamiętaj, że rodzice lub opiekunowie nie oczekują, żebyś postawił diagnozę lub zaoferował lek na chorobę dziecka, chcą tylko żebyś przywiatał i zaakceptował dziecko w grupie. Dodatkowo inne dzieci i dorośli będą patrzeć na ciebie by wiedzieć, jak mają zareagować, więc dopilnuj, by traktować niepełnosprawne dziecko z taką samą otwartością i przychylnością jaką okazujesz innym dzieciom.

Co robić?

- Mów bezpośrednio do dzieci, nie do dorosłych.
- Miej na uwadze, że fizyczna niepełnosprawność dziecka nie jest powiązana z niepełnosprawnością umysłową.
- Zapytaj rodziców o potrzebne wyposażenie dla dziecka.
- Wyjaśnij zastosowanie specjalnego wyposażenia wszystkim dzieciom, by zmniejszyć ich strach.
- Szczególnie zatroszcz się o bezpieczeństwo niepełnosprawnego dziecka w czasie planowania aktywności.
- Upewnij się, że miejsce zbiórki będzie dostępne dla dziecka.
- Zapytaj dziecko, w jaki sposób wolałoby wykonać zadanie.
- Wspieraj samodzielność.
- Skup się na mocnych stronach wszystkich dzieci
- Oczekuj rozsądnego zachowania od wszystkich dzieci.
- Bądź elastyczny.



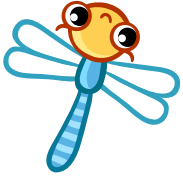


Planowanie aktywności integracyjnych

Czasami trzeba będzie zastąpić lub zmienić wymagania programowe, aby dzieci z niepełnosprawnościami mogły w nich uczestniczyć. Będzie to wymagało kreatywnego myślenia z twojej strony. Pamiętaj, że celem jest, by aktywność była dobrą zabawą i wspierała rozwój dziecka. Oto kilka pomysłów, które pomogą ci zacząć.

- Poszukaj w społeczności swojego lub okolicznych zborów doświadczonych ludzi pracujących w tym obszarze i chętnych pomóc lub udzielić cennych wskazówek kadrze.
- Bądź w stałym kontakcie i konsultuj się z rodzicami dziecka z niepełnosprawnością. Oni najlepiej określą potrzeby swojego dziecka i pomogą przezwyciężyć obawy.
- Zamiast wymagać od dziecka, by nauczyło się wersetu biblijnego na pamięć, pozwól by narysowało obrazek, który przedstawia główny temat tego fragmentu: np. Jezus się mną dzisiaj opiekuje, Jezus przychodzi powtórnie, Jezus weźmie mnie do nieba.
- Zapytaj dziecko z niepełnosprawnością ruchową, rodziców lub opiekunów o jedną z trzech rzeczy, nad którymi chcieliby z dzieckiem pracować, by zastąpić te wymagania sprawności Fitness, których dziecko nie jest w stanie lub nie chce wykonać.
- W pracy z dzieckiem ze spektrum autyzmu kluczem do sukcesu jest, żeby uchwycić się czegoś, czym się interesuje. Propozycje: pięć razy odbić piłkę do rodziców, trzy razy rzucić piłką do kosza, spróbować jednego nowego dania na tydzień.
- Jeśli dziecko ma problem z równowagą, zamiennikiem jeżdżenia na hulajnodze może być np. jeżdżenie na rowerze z rozstawionymi przeszkodami.
- Zamiast robienia plakatu z historią stworzenia, niewidome dziecko może przygotować wystawę z małymi plastikowymi zwierzętami i innymi przestrzennymi przedmiotami.
- Dziecko z porażeniem mózgowym, ze słabszą motoryką może nie być w stanie zająć się małą działką w ramach sprawności Ogrodnik. W zamian może asystować dorosłym lub innym Promyczkom w podlewaniu i zbiorach.
- Naucz wszystkie dzieci przyrzeczenia Adventurer w języku migowym. To pomoże dziecku niesłyszącemu lub z zaburzeniami mowy uczestniczyć w nauce.
- Dziecko z zespołem Down'a może nie być w stanie zapamiętać dwóch głównych części Biblii. W zamian, poproś o zrobienie dwóch zakładek: jednej do Starego Testamentu i drugiej do Nowego Testamentu.





Dodatkowe pomysły

- Zaproś nauczyciela edukacji specjalnej (nauczyciela współorganizującego kształcenie specjalne w szkole twojego dziecka/ pedagoga specjalnego), żeby porozmawiał z kadrą Adventurer.
- Odwiedź lokalną bibliotekę i wypożycz książki o dzieciach z niepełnosprawnościami.

DZIAŁ

4

Zbiórki Promyczków

Promyczki “powstają i świecą” - gotowe na zabawę i naukę.
Lekcje te pomogą twoim Promyczkom dobrze się bawić
odkrywając świat i wzrastać w Jezusie.



Zbiórki

Twój zastęp Adventurer jest częścią większej drużyny, zawierającej maksymalnie sześć zastępów. W wielu drużynach wszystkie zastępy zaczynają i kończą zbiórki razem, wykonując aktywności w grupie, natomiast twoja grupa wiekowa ma do dyspozycji czas, który jest pomiędzy.

Często uwzględniane elementy:

- Rozpoczęcie zbiórki z całą drużyną (hymn Adventurer, prawo i przyrzeczenie Adventurer, nabożeństwo, modlitwy, gawęda, śpiew),
- Aktywności w zastępach (grupy wiekowe)
 - możliwość zdobycia sprawności,
 - gry, historie, rękodzieło, aktywności,
 - różne możliwości doświadczania Jezusa,
- Zakończenie zbiórki z całą drużyną (gry i zabawy ruchowe, śpiew).

Wskazówki dotyczące aktywności

Zbiórki są zaplanowane w taki sposób, by osiągnąć cele programu, ale najważniejsze jest, by wyjść naprzeciw potrzebom dzieci. Mając to na uwadze, zbiórki opisane w tej książce są zaprojektowane tak, aby można było je modyfikować. Nie czuj się zobowiązany, by powtórzyć dokładnie to wszystko, co jest zaproponowane. Sugerowane aktywności są podane dla ułatwienia realizacji wszystkich wymienionych wymagań! Założenia są dostosowane do rozwoju dziecka, co oznacza, że w którymś momencie roku większość zastępu będzie w stanie opanować lub doskonalić swoje umiejętności, aby sprostać wymaganiom! Pomoce zastępowego znajdujące się na końcu podręcznika (str. 69-87) są ogromnym źródłem pomysłów przy planowaniu kolejnych aktywności na zbiórkach. Jeśli potrafisz wymyślić lub znasz aktywności, które również pomogą w spełnieniu wymagań, czuj się swobodnie, żeby zmienić lub przekształcić sposób pracy z dziećmi! Tylko upewnij się, aby nie było "tak jak w szkole", szczególnie chodzi o to, by dzieci były aktywne, angażowały ręce i żeby była to nauka interaktywna!

Wszystkie aktywności opisane w tym dziale są zaprojektowane w taki sposób, by prowadzić dzieci do Jezusa jak najlepiej się przy tym bawiąc i równolegle, umożliwiając uczenie się o swoim świecie, rodzinie i o sobie samym. Możesz celowo pomóc dzieciom w rozpoznaniu tych powiązań z Jezusem i ich światem, poprzez konkretne określenie celu zbiórki, związek aktywności z tematem, zadawanie dzieciom pytań, które zachęcą ich do podsumowania tematu ich własnymi słowami.





Ta część zawiera karty pracy dla dzieci (do wydrukowania w odpowiedniej ilości egzemplarzy), by mogły śledzić czego się nauczyły. Są to gotowe aktywności, np.: kolorowanie, tworzenie i działanie. Jest tam również wiele poleceń w stylu "idź, zrób to", do których zamiast miejsca na odpowiedź, jest lista zadań do odhaczenia, kiedy będą już wykonane.

Przewodnik zastępowych znajdujący się na końcu każdej książki jest po to, by pomóc rodzicom/kadrze zminimalizować czas potrzebny na przygotowanie się do poprowadzenia aktywności. Pomoce są przygotowane w taki sposób, by naturalnie przejść przez wypełnianie wymagań potrzebnych do zdobycia stopnia czy sprawności. Przygotowując aktywności, pamiętaj o tym, żeby wypełnić wszystkie wymagania.

Miej świadomość tego, że przebieg aktywności będzie różnił się w każdej drużynie i na każdej zbiórce. Czasami dzieci szybko uporają się ze wszystkimi zadaniami. Dobrze wtedy mieć przygotowaną dodatkową grę albo aktywność. Innego dnia dzieci tak się będą cieszyły wykonywaną czynnością, że nie będą miały ochoty kończyć. Bądź elastyczny! Nie jest czymś złym czasami zmienić plany i zaadaptować się do sytuacji, kontynuując coś, co wszystkim sprawia przyjemność. Jeżeli nie wszystko idzie gładko, możesz przerwać i zmienić kierunek zbiórki, zacząć robić coś nowego. Z kolei utrzymywanie szybszego tempa pracy niż naturalne, pozwala dzieciom się zaangażować i sprawia, że chętnie wrócą do tego zadania przy jednoczesnym braku czasu na nudę. Pamiętaj, że elastyczność i entuzjazm są kluczem do sukcesu w prowadzeniu zbiórek Adventurer!



Sieć rodzicielska

Program Adventurer został stworzony, aby pomóc rodzicom w pełnieniu ich ważnej i odpowiedzialnej roli, podobnie, jak nauczyciele czy misjonarze. Celem programu jest umocnienie relacji rodzice-dzieci i późniejszego duchowego, fizycznego, psychicznego i społecznego rozwoju. Poprzez program Adventurer kościół, dom i szkoła mogą wspólnie z rodzicami towarzyszyć dziecku w zdrowym rozwoju.

W służbie Adventurer "zastępowi" i "rodzice" często są synonimami. Wiele drużyn na całym świecie zostało stworzonych i działa dzięki grupie rodziców, którą łączy ten sam cel - służba drużyny dla ich dzieci. Współczesne rodzicielstwo jest bardzo złożone. Adventurer stanowi wspianą i bezpieczną przystań, zapewniając strukturę, czas, jak również duchowe i emocjonalne wsparcie dla rodziców. Wszyscy rodzice chcą odnieść sukces! Program Adventurer, jeśli jest dobrze zaplanowany, może pomóc odnieść sukces nam wszystkim!

Mile widziani są rodzice, którzy chcą zaangażować się w program Adventurer - pomagają przy zastępie swojego dziecka, zbierają materiały, przygotowują lub wydają przekąski, czy idą z dziećmi w teren, w czasie wycieczki. Na tym etapie (4-9 lat) rodzice są absolutnie niezbędni do rozwoju duchowości i emocjonalnego wzrostu dzieci!

Dodatkowo zapewniając warsztaty dla rodziców, spotkania na interesujące ich tematy czy dzielenie się doświadczeniami, budujemy relacje między rodzicami, a taka społeczność sprawia, że program Adventurer jest jeszcze bardziej wszechstronny i trafia do całych rodzin. Przyjaciele lub rodzice pracujący nad wspólnym projektem, sprawiają, że cel zostaje osiągnięty!

Pomysły na zaangażowanie rodziców:

- opowiadanie/czytanie historii grupie zuchów,
- granie na instrumencie w czasie śpiewu,
- planowanie i realizowanie wycieczki,
- przekąski,
- przygotowywanie i sprzątanie po aktywnościach,
- prowadzenie gry lub aktywności.

Pomysły na budowanie relacji między rodzicami:

- spotkania rodzinne poza drużyną Adventurer,
- planowanie i prowadzenie nabożeństwa,
- prowadzenie wspólnego ogródka (zaangażowanie dzieci, dzielenie się historiami),
- wspólne jedzenie,
- studiowanie Biblii w małej grupie po zbiórce albo innego wieczoru. Studiowanie w Biblii historii rodziców odnoszących sukces (lub nie), nauk Jezusa, lub innego tematu interesującego grupę,
- organizacja spotkania modlitewnego, stworzenie grupy modlitewnej – modlitwy o siebie nawzajem, o małżonków, relacje i dzieci,
- pomoc innym rodzinom w grupie, jeśli jest taka potrzeba.






Promyczki - Zakres i kolejność zadań

PODSTAWOWY – WYKONAJ WSZYSTKIE SEKCJE

Mój Bóg - WYBIERZ CO NAJMNIJ JEDNĄ SEKCJĘ

Dziedzina	Podstawa	Podstawa	Mój Bóg Boży Plan, by mnie zbawić.	Mój Bóg Boże przesłanie dla mnie.
Wymagania	Powiedz z pamięci i zaakceptuj Prawo Adventurer.		<p>a. Stwórz oś czasu życia Jezusa, która pokazuje: Jego narodziny, chrzest, cuda, przypowieści, zmartwychwstanie i powrót do nieba.</p> <p>b. Znajdź kreatywny sposób, żeby opowiedzieć powyższe historie, by pokazać komuś jaką radość można mieć z bycia zbawionym przez Jezusa.</p>	
Sprawności	Czytanie II 	Pory Roku 	Sprawności nieobowiązkowe: Wypieki, Kolekcjoner, Gotowanie, Pierzaści Przyjaciele.    	Biblia II 
Wykonano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Dziedzina	Mój Bóg Boża moc w moim życiu.	Mój Bóg Jestem wyjątkowy.	Ja sam Umiem podejmować mądre decyzje.	Ja sam Dbam o swoje ciało.
Wymagania	a. Regularnie spędzaj cichy czas z Jezusem, rozmawiaj z Nim i ucz się o Nim. Zapisuj swoje postępy. b. Zapytaj trzy osoby o ich ulubioną "historię o Jezusie" (historia z Ewangelii) i dlaczego wybrali właśnie tę.	Narysuj siebie. Udekoruj obrazek zdjęciami i napisz dobre rzeczy o sobie.	Weź udział w aktywności lub grze o podejmowaniu decyzji.	
Sprawności	Przypowieści Jezusa 			Fitness 
Wykonano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Dziedzina	Moja rodzina Mam rodzinę.	Moja rodzina W rodzinie troszczymy się o siebie nawzajem.	Moja rodzina Moja rodzina uczy mnie samodzielności.	Mój świat Świat przyjaciół.
Wymagania	Poproś każdego członka swojej rodziny, aby podzielił się swoimi ulubionymi wspomnieniami.	Opowiedz, jak Jezus może pomóc uporać się z nieporozumieniami. Zrób to odgrywając scenki, używając kukiełek lub w inny sposób.		
Sprawności		Akty dobroci 	Bezpieczeństwo drogowe 	Uprzejmość 
Wykonano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

WYBIERZ CO NAJMNIEJ JEDNĄ SEKCJĘ

Dziedzina	Mój świat Świat innych ludzi.	Mój świat Świat przyrody.		
Wymagania	a. Wraz z zastępem weź udział w wycieczce po okolicy, następnie zróbcie listę rzeczy pozytywnych i negatywnych, które zuchy zaobserwowały. b. Wspólnie z innymi wybierz z tej listy coś, co można wraz z zastępem robić na rzecz waszego środowiska i weź udział w realizacji tego projektu.			
Sprawności		Miłośnik przyrody 	Sprawności nieobowiązkowe:    	   
Wykonano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Promyczki - część dla instruktora

Uwagi ogólne

Byłoby idealnie, gdybyś był w stanie udekorować salę na każdą zbiórkę Promyczków. Pomoże to dzieciom uczącym się przez doświadczanie łatwiej przyswoić materiał.

Dobrym pomysłem jest np. dekorowanie promieniami słońca, papierowymi kwiatami albo plakatami ze "słonecznymi" wiadomościami. Taka dekoracja będzie świetnie współgrała z tematem tego roku!

Możesz nawet zrobić tablicę dla swojego zastępu, na której naklejkami będą oznaczane realizowane wymagania (sugerujemy, żeby zrobić jej odpowiednik w postaci pliku Google lub jakiegoś innego ekwiwalentu, do którego rodzice Promyczków również mają dostęp, by mogli śledzić postępy swoich dzieci i uzupełnić materiał jeśli przegapili zbiórkę).

Jeżeli pozwala Ci na to przestrzeń, zrób "miejsce opowiadania historii", "miejsce zabawy", "miejsce prac plastycznych", które będą przygotowane wcześniej (oraz wyposażone przez dorosłych), pomoże to, by zbiórka przebiegła szybko i sprawnie.

Wymagania podstawowe

I. Powiedz z pamięci i zaakceptuj Prawo Adventurer. WYKONAJ WSZYSTKIE SEKCJE

Jezus może mi pomóc:

- być posłusznym,
- być czystym,
- być szczerym,
- być uprzejmym,
- być pełnym szacunku,
- być uważnym,
- być pomocnym,
- być pogodnym,
- być rozważnym,
- być pobożnym.

Pierwszoklasiści potrafią zapamiętać i zapisać prawo zachowe. W tym wieku z łatwością zaakceptują prawo, ale mogą nie do końca rozumieć wszystkie jego części.

Poszczególne punkty można akcentować przy różnych sytuacjach z życia codziennego w ciągu całego roku. Przykładem może być "Bądź uważny", kiedy zastęp ma trudności z koncentracją w czasie zajęć.

II. Zdobądź sprawność Czytanie II.

Wymagania:

Przyznawana suchom, które czytają lub słuchają, gdy ktoś czyta:

1. Dwa rozdziały z Ewangelii Marka.
2. Historia biblijna lub książka o Jezusie.
3. Książka o zdrowiu lub bezpieczeństwie.
4. Książka o rodzinie, przyjaciółach lub uczuciach.
5. Książka o wydarzeniach historycznych lub o historiach misyjnych.
6. Książka o przyrodzie.

Pomoc:

1. Jest wiele książek o Jezusie. Najważniejsze jest by znaleźć taką, która dopasowana jest do etapu rozwoju dziecka.

[Biblijna Aplikacja dla Dzieci](#) (Bible App for Kids) to produkt Youversion Bible Inc. posiadający prawie 50 interaktywnych historii dla dzieci. Jest to aplikacja z animowanymi historiami, z barwnymi ilustracjami, dźwiękiem, jak również animacjami odpowiadającymi na ekran dotykowy. Gry i zadania pomogą dzieciom zapamiętać to, czego się nauczyły. Poruszanie się po aplikacji jest dla dzieci bardzo proste, nie ma również możliwości robienia dodatkowych zakupów. Jest także drukowana wersja Biblii opatrzona tymi samymi historiami i obrazkami. Odwiedź sklep z aplikacjami na swoim urządzeniu.

[Bibleforchildren.org](https://bibleforchildren.org) ma ilustrowane, kolorowe strony do 60 różnych historii dla dzieci, dostępne do pobrania i wydrukowania w 462 różnych językach. Jest tam 18 historii o Jezusie (m. in. prezentacje PowerPoint, kolorowanki i strony z historiami). Odwiedź stronę <https://bibleforchildren.org/> albo sklep w na twoim urządzeniu mobilnym.

Zaplanuj z wyprzedzeniem “zbiórkę z czytaniem książek”, poproś dzieci o przyniesienie swoich ulubionych książek, kocy i poduszek. Stwórz atmosferę dobrej zabawy, którą dzieci zapamiętają na długo.

III. Zdobądź sprawność Pory Roku.

Wymagania:

1. Przeczytaj i omów Kazn 3,1-8.
2. Zilustruj Kazn 3,11.
3. Zaznacz na kalendarzu z miesiącami pory roku (odpowiednie dla twojego miejsca zamieszkania).
4. W jaki sposób przygotowujesz się do każdej pory roku: ubiór, prace w ogrodzie, zbiory, szkoła, aktywności sportowe.
5. Weź udział w zabawie/grze związanej z porami roku.

Pomoc:

1. Celem tego tekstu i dyskusji jest zdanie sobie sprawy, że jest “czas i miejsce na wszystko”. Dyskusja może rozwinąć się w kierunku “pór życia”, na przykład (lata niemowlęce, lata dziecięce, lata szkolne, czas małżeństwa, czas posiadania dzieci, czas bycia dziadkami).
2. Wystarczy prosty kolaż, obraz lub wystawa zdjęć.
3. Półkula północna i półkula południowa doświadczają przeciwnych pór roku przez wyeksponowanie na słońce w różnych miesiącach roku. Kiedy (zazwyczaj) zmienia się pogoda w miejscu, w którym mieszkasz?
4. Jest to kontynuacja pytania 3. Zastosowana może być tutaj dyskusja, praca plastyczna lub nawet odgrywanie ról. Można również zilustrować, w co ubierają się dzieci w czasie różnych pór roku używając dioramy (obrazu przestrzennego).

5. **Pomysł:** Gra Wyścig pór roku

Materiały: wielkie pudło, pełne ubrań, które prosto można zidentyfikować z konkretną porą roku. Kurtka przeciwdeszczowa, parasol i kalosze przedstawiają wiosnę na półkuli północnej. Strój kąpielowy, ręcznik, parasol plażowy, to zestaw na lato na półkuli północnej. Upewnij się, że ubrania są większe niż największy Promyczek, żeby w czasie zabawy, dzieci mogły bez problemu zakładać ubrania na swoje własne ubrania, kiedy będą ubierać się na wyścigi. W pudle powinny znaleźć się ubrania odpowiednie na wszystkie cztery pory roku, wraz z "opcjonalnymi" albo "oryginalnymi" elementami. Będziecie potrzebować jednego pudła zawierającego ubrania na cztery pory roku na każdą drużynę.

Zasady: Ustaw każdą drużynę w rzędzie, w odległości 8 metrów od jej pudła z ubraniami. Każda drużyna powinna liczyć maksymalnie 4 osoby. Na słowo "start" pierwsza osoba z drużyny biegnie do pudła i zakłada ubrania, które pasują na wiosnę. Kiedy skończy, wraca do swojej drużyny, klepie kolejną osobę, która biegnie i ubiera ubrania na lato. Zabawę kontynuuje się do momentu, aż wszystkie cztery pory roku są ubrane i wróciły na linię startu.

Pomysł: Witraże

Materiały: Kilka najjaśniejszych jesiennych liści, woskowany papier (np. papier do pieczenia), paski papieru technicznego do konstrukcji ramki, klej, żelazko.

Zasady:

1. Wytnij dwa kawałki woskowanego papieru w tym samym kształcie.
2. Z pomocą Promyczków umieść kilka najjaśniejszych liści, które wybrali, pomiędzy dwoma kawałkami woskowanego papieru. Pozostaw odpowiednią ilość miejsca wokół krawędzi liści, aby utworzyć zgrzew (kiedy podgrzejesz woskowany papier). Pozwól im być artystami" i stworzyć oryginalny witraż według ich własnego pomysłu.
3. Rozgrzej żelazko do średniej temperatury. Szybko wyprasuj liście jednym płynnym ruchem. Jeśli będziesz jeździć żelazkiem po liściu kilka razy, możesz je zniszczyć, a zgrzew nie będzie trzymał lepiej. Temperatura roztopi wosk, złączy papier razem i liście powinny zostać zamknięte w środku.
4. Obetnij brzegi, potem dodaj ramkę z papieru, szeroką na około 2,5 cm (czarny kolor lub jesienne kolory sprawdzą się najlepiej). Gotowe! Pozwól zabrać witraże dzieciom do domu i powiesić w oknie, gdzie będzie mogło przez nie świecić słońce.

I. Boży plan, by mnie zbawić

- A. Stwórz oś czasu życia Jezusa, która pokazuje: Jego narodziny, chrzest, cuda, przypowieści, śmierć, zmartwychwstanie i powrót do nieba.

Pomysł: Lap-book

Od siedmiolatków możesz oczekiwać, że obrazki będą starannie pokolorowane bez wychodzenia za linię, będą też potrzebowały dobrej jakości kredek ołówkowych, nie świecowych czy pasteli (przygotuj raczej więcej kolorów niż tylko małe pudełko).

Bądź kreatywny i wyobraź sobie, w jaki sposób można użyć obrazków ze str. 10-16 w interesujący sposób, żeby zwiększyć atrakcyjność zadania. Propozycją jest naklejenie obrazków na papier techniczny lub tekturę, wycięcie puzzli i przekazanie innej grupie do ułożenia. Jeśli chcesz, żeby strony zostały w książce to pokolorujcie je, a później niech każdy po kolei pokazuje swój obrazek i opowiada jego historię. Jest to dobry sposób, by włączyć Promyczki w opowiadanie historii na głos.

Pomysł: Kostka historii

Materiały: historia życia Jezusa na składanej kostce ze str. 17 (zwróć uwagę, żeby opuścić jedną historię, narodzin lub przypowieści, tak aby na kostce było sześć obrazków historii). Jeśli kserujesz obrazki, musisz je zmniejszyć do rozmiarów pół kostki.

Darmowe obrazki są dostępne online na stronie: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Foldable_hexahedron_\(blank\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Foldable_hexahedron_(blank).jpg)

Zasady: Pokoloruj obrazki historii, złóż i sklej kostkę. W rezultacie będziesz mieć kostkę z sześcioma ścianami, która opowiada historię Jezusa: jego życia i śmierci za nas!

Uwaga: Dzieci mogą także użyć pustej kostki i narysować na niej wybrane przez siebie obrazki.

- B. Znajdź kreatywny sposób, żeby opowiedzieć powyższe historie, by pokazać komuś jaką radość można mieć z bycia zbawionym przez Jezusa.

Uwaga: Jeśli używasz obrazków lub pomysłu z kostką z punktu A, wtedy w prosty sposób możesz połączyć te dwa wymagania. Możesz również użyć innych pomysłów.

Pomysł: Diorama (przestrzenny obrazek) z czterema drzwiami

Materiały: papier techniczny, klej do papieru, materiały, które można umieścić w obrazku.

Zasady: Skonstruuj obrazek przestrzenny (albo użyj wzoru z czterema drzwiami:

<https://snapguide.com/guides/make-a-four-door-diorama/> albo

<http://ilove2teach.blogspot.com/2011/10/create-animal-create-plant-freebie.html>

lub prostszej wersji 3-stronnej -

<http://www.stormthecastle.com/diorama/make-a-triarama.htm>

Dobrze byłoby złożyć tyle dioram (mogą się ruszać), by było ich wystarczająco do lap-book'a.

Pomysł: Grupowy projekt z kredą

Materiały: kolorowe kredy, chodnik.

Zasady: jedno z dzieci rysuje prosty obrazek przedstawiający scenę z życia Jezusa, żeby pokazać innym.

II. Boże przesłanie dla mnie

A. Zdobądź sprawność Biblia II.

Wymagania:

1. Posiadaj własną Biblię lub przynajmniej używaj Biblii.
2. Nazwij dwie główne części Biblii i wymień 4 ewangelie. Pokaż, gdzie znajdują się ewangelie w Biblii.
3. Przeczytaj lub wysłuchaj co najmniej trzech historii o Jezusie zapisanych w ewangeliach, np.:
 - a. narodzenie Jezusa (Łk 2,1-20; Mt 2,1-12),
 - b. narodzenie Jezusa (Łk 2,1-20; Mt 2,1-12),
 - c. przypowieści Jezusa (o zagubionej owcy, monecie, synu z Łk 15),
 - d. Jezus uzdrawia ludzi,
 - e. Jezus umiera i zmartwychwstaje.
4. Wyjaśnij dwa z poniższych fragmentów Biblii dotyczących zbawienia w Jezusie:
 - a. Mt 22,37-39,
 - b. 1J 1,9,
 - c. Iz 1,18,
 - d. Rz 6,23,
 - e. J 3,16.
5. Opowiedz jedną z historii o Jezusie członkowi rodziny lub przyjacielowi. Powiedz im dlaczego Jezus jest dla Ciebie szczególną osobą.

Pomoc:

1. Musisz mieć świadomość, że w czasach urządzeń mobilnych jest dużo sposobów, by młodzi ludzie korzystali z Biblii. Jeśli jest taka potrzeba, możesz zasugerować rodzicom tłumaczenia Biblii prostsze do zrozumienia dla dzieci.
2. Dwie główne części Biblii to Stary Testament i Nowy Testament. Księgi znane jako Ewangelie to według: Mateusza, Marka, Łukasza i Jana.
3. Wymagania celowo zostały połączone z częścią Mój Bóg: Boży Plan, by mnie uratować: A i B. Zaplanuj by zrobić tę sprawność w równoległym czasie, wspierając się na tych wymaganiach.
4. "Wytłumacz" to umiejętność, która dla Promyczków będzie prawdziwym wyzwaniem. Prawdopodobnie będą musieli naśladować przy tym zastępowego. Jeśli to możliwe, możecie podzielić się na grupy rodzinne, gdzie każda grupa czyta i bada jeden fragment. Później wróćcie do zastępu Promyczków ze sprawozdaniem i odkryciami.

Jeśli badacie wszystkie fragmenty w większej grupie, kierujcie się poniższymi krokami:

1. Przeczytaj fragment Biblii, wyjaśnij każdy werset (odpowiedz na pytania do każdego tekstu),
2. Pomóż dzieciom wybrać ich ulubiony tekst, który mówi im: "Ten pokazuje mi, że jestem uratowany przez Jezusa!"

Uwaga: To NIE jest wezwanie do chrztu, ALE może być wskazówką, by dzieci podporządkowały się i oddały swoje życie Jezusowi!

5. W założeniu to NIE ma być uwielbianie, raczej ćwiczenia dla Promyczków w opowiadaniu historii o Jezusie innym osobom niż kolegom z zastępu i zastępowemu. Praktyka czyni mistrza. Pamiętaj, że ich historie mogą być krótkie i nie muszą zawierać wszystkich szczegółów. Jednominutowa historia w zupełności wystarczy! W zasadzie, niektóre "gadule" będą potrzebować pomocy w opowiadaniu KRÓTKICH historii!

Pomysł: Jezus mnie kocha, rotacja historii

Materiały: historie o Jezusie z wymagania 5.

Zasady: Po tym, jak Promyczki wybiorą swoją historię (pkt. 5 wymagań sprawności Biblia II) ich zadaniem jest opowiedzenie jej innemu dziecku w czasie, kiedy w tle jest puszczona piosenka "Jezus mnie kocha", albo jakaś inna chrześcijańska melodia.

Ustaw połowę dzieci w środku kółka, z twarzą zwróconą na zewnątrz, drugą połowę na zewnątrz kółka, z twarzą zwróconą do środka. Włącz muzykę. Osoby na zewnątrz zaczynają opowiadać swoją historię tym, którzy są w środku (tak jak w zabawie z krzeselkami, ale nikt nie odpada). Kiedy muzyka przestanie grać, wszyscy kończą opowiadać. Wtedy dzieci z zewnętrznego kółka przesuwają się o dwie osoby w lewo (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) i teraz opowiadają ci, którzy wcześniej słuchali. Kolejnym razem ci w środku mogą przesunąć się o trzy osoby zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zewnętrzne koło może ruszyć się o kolejne 4 osoby, itd. Jest to ciekawy sposób ćwiczenia opowiadania swoich historii kilka razy!

III. Boża moc w moim życiu

A. Regularnie spędzaj cichy czas z Jezusem, rozmawiaj z Nim i ucz się o Nim. Zapisuj swoje postępy.

Pomoc:

"Rodzina, która razem się modli, zostaje razem" jest powiedzeniem, które stało się częścią rodzin chrześcijańskich od pokoleń. Jednak niektóre zuchy nigdy nie doświadczyły rodzinnego cichego czasu z Jezusem.

Zbiórki Adventurer mogą pokazać, jak prowadzić udane rodzinne nabożeństwo (zarówno w czasie zajęć Promyczków, jak i podczas zajęć dla rodziców). Wymagania skupiają się na aspekcie modlitewnym nabożeństw, ale możecie również poszerzyć ten obszar.

Pomysł: Modelowanie rodzinnych nabożeństw

Materiały: książka z historiami biblijnymi odpowiednimi do tej grupy wiekowej. Upewnij się, że książka ma dużo obrazków i niewiele tekstu, a zdania są proste, żeby starsze dzieci lub ich rodzice mogli czytać w czasie wspólnego nabożeństwa. Elementy muzyczne (instrument, prosty śpiewniczek dla dzieci lub DVD/YouTube z piosenkami dla dzieci) są świetnym sposobem do włączenia muzyki do nabożeństwa.

Zasady:

Uwaga: Nabożeństwo nie powinno trwać dłużej niż 10-12 minut, a każdy element nie powinien być dłuższy niż wiek uczestników +1.

Zapytaj każde dziecko o jego ulubioną piosenkę o Jezusie. Użyj instrumentów muzycznych do wspólnego uwielbienia. Następnie przeczytaj historię (lub tylko kilka stron historii, jeśli jest długa). Poproś, żeby każde dziecko i dorosły powiedzieli jedno lub dwa proste zdania modlitwy. Modlitwy dziękczynne, które pomagają przyjrzeć się najlepszym momentom dnia, jako prowadzeniu i opiece Bożej, są bardzo ważne dla tej grupy wiekowej.

Zastępowy NIE powinien zmuszać do codziennych nabożeństw, bo to nie dzieci są za to odpowiedzialne, ale może zachęcać do regularności i dobrych nawyków.

B. Zapytaj trzy osoby o ich ulubioną "historię o Jezusie" (historia z Ewangelii) i dlaczego wybrali właśnie tę.

Pomoc:

Niektóre dzieci (i dorośli) boją się zadawać pytania obcym. Poświęć kilka minut na zbiórce Promycków, żeby nauczyć ich zadawania pytań; zróbcie to poprzez pytanie jedni drugich lub innych dorosłych obecnych na zbiórce (rodziców). Jeśli to możliwe, poproś, żeby wyszli na zewnątrz i w parach zrobili wywiad z dorosłymi w czasie tej zbiórki. Tym sposobem w kilka minut będą mieli gotowe historie.

C. Zdobądź sprawność Przypowieści Jezusa.

Wymagania:

1. Przeczytaj i omów Mt 13,44.
2. Co to jest przypowieść? W jaki sposób i dlaczego Jezus używał przypowieści?
3. Wymień i podaj znaczenie przypowieści Jezusa z każdej ewangelii.
4. Wykonaj pracę plastyczną lub makietę przedstawiającą przypowieść.
5. Weź udział w zabawie lub aktywności na świeżym powietrzu opartej na jednej z przypowieści Jezusa.
6. Zapoznaj się z tekstem z Łk 10,25-37 i wykonaj kartkę z pozdrowieniami, życzeniami lub tekstem biblijnym, którą podarujesz komuś ze zboru lub spoza kościoła.

Pomoc:

1. Mateusza 13,44 to przypowieść o perle.

"Podobne jest Królestwo Niebios do ukrytego w roli skarbu, który człowiek znalazł, ukrył i uradowany odchodzi, i sprzedaje wszystko, co ma, i kupuje oną rolę".

Zapytaj – „Jeśli znaleźlibyście skarb, to co by nim było?” „Dlaczego właśnie taki skarb byłby dla was tak cenny?” „Co bylibyście w stanie oddać, żeby kupić skarb?” „Opowiadając przypowieści Jezus chciał przekazać duchowe przesłanie w zrozumiałym sposobie, jak myślisz, co miał na myśli tym razem? Czy myślisz, że skarb reprezentuje coś innego? Co?”

2. A. Prosta historia, która ma morał albo duchową lekcję.

B. Jezus mówił w przypowieściach – przedstawiał ziemskie historie z niebiańskim znaczeniem. Robił to, żeby jego nauki były zrozumiałe dla Jego uczniów, a niedostępne dla niewierzących. Historie te trafiały do zainteresowanych poznaniem prawdy Jezusa, a w tym samym czasie osoby niezainteresowane pozostawały bez zrozumienia. „Dlatego w podobieństwach do nich mówię, bo patrząc, nie widzą i słuchając, nie słyszą ani nie rozumieją” (Mt 13,13). Wyjaśnij dzieciom, że Jezus próbował dotrzeć do osób, które były zainteresowane duchowymi sprawami, a równocześnie pomijał osoby, które nienawidziły Jego nauk.

3. UWAGA: Większość komentarzy (uwzględniając SDA Bible Commentary) uznaje, że Ewangelia Jana nie zawiera przypowieści. Np. Dobry Pasterz, technicznie rzecz biorąc, nie jest przypowieścią, ale przyda się na potrzeby tej sprawności. (J 10,1-5) Lekcja: Jeśli podążamy za Jezusem, będziemy znać jego głos i w ten sposób nasze sumienie będzie mniej podatne na zwiedzenie.

Przypowieść o lampie - Mt 5,14-16 - Lekcja: Dzieci, które kochają Jezusa nie będą bały się pokazywać Jego miłości innym ludziom. PIOSENKA - "Dla Pana" (Śpiewnik Syjoński Nr 616)

Dobry Samarytanin - Łk 10,25-37 - Lekcja: Dzieci troszczące się o ludzi, których inni ignorują, będą błogosławieństwem dla wszystkich.

Przypowieść o Siewcy - Mk 4 - Lekcja: Akceptacja miłości Jezusa jest jak bycie dobrą glebą, aby ziarno miłości Jezusa mogło być rozsiane w naszym życiu.

Niechciani Goście na Przyjęciu - Łk 14 - Lekcja: Dzieci, które kochają Jezusa, będą chciały zapraszać innych ludzi, żeby Go poznali, nawet jeśli niektórzy ludzie odpowiedzą: „nie, dziękuję”. Czasami też ludzie wyglądają lub zachowują się w taki sposób, że myślimy, że Jezus nie chciałby mieć ich w swoim królestwie, ale Jezus kocha wszystkich, którzy Go zaakceptują.

4. Pomysł: Dioramy na zewnątrz

Materiały: Nie ma (dzieci znajdą wszystkie potrzebne rzeczy)

Zasady: Po przeczytaniu przypowieści do poprzedniego punktu i burzy mózgów o innych historiach, które opowiadał Jezus, podziel dzieci i ich opiekunów na grupy. Daj im 15-20 minut na wyjście do lasu, parku lub ogródka zbiorowego i zebranie potrzebnych materiałów. Mogą to być kwiaty, gałązki, szyszki lub cokolwiek z przyrody (nic sztucznego lub przetworzonego) by stworzyć „ramkę z dioramą” przedstawiającą scenę z jednej z przypowieści Jezusa. Po powrocie daj im dodatkowe 10-15 minut, by stworzyli obraz przestrzenny. UPEWNIJ SIĘ, że rodzice i inni dorośli pomagają dzieciom, a nie na odwrót!

5. Pomysł: Sianie ziarna (Mt 13, Mk 4, Łk 8)

Materiały: szybko kiełkujące duże nasiona (smagliczka nadmorska, celozja, chabry lub wiecznik kulisty, aksamitka i kosmos kiełkują w ciągu 5-7 dni. Cynia, słonecznik i wilec dodadzą kolorów i szybko urosną. W krótkim czasie urosną też nasturcje; kwiaty „wielozadaniowe”, nie tylko piękne, ale także można ich użyć jako składników do sałatki lub jako ozdobę talerza).

Zasady: Do tego zadania przygotuj nasiona i zabierz Promyczki na zewnątrz. Pozwól im rozsypać nasiona na parkingu, w ogrodzie, na drodze, w innej lokalizacji w pobliżu. Później pomóż im posadzić te same nasiona w małej doniczce. W czasie siania i sadzenia opowiedz im przypowieść o siewcy. W następnym tygodniu zapytaj dzieci czy widzą któreś z nasion posianych na zewnątrz. Zapytaj o nasiona w ich doniczce. Użyj odpowiedzi, które podadzą dzieci, by przypomnieć przypowieść o siewcy. Uwaga: nie zapomnij o podlewaniu waszych doniczek! W tygodniu mogą w tym pomóc dorośli.

Pomysł: Niechciani goście na przyjęciu (Łk 14)

Materiały: papier, taśma klejąca i duże ciemne kredki (po jednej dla każdego).

Zasady: Przeczytaj fragment z Łk 14. Podkreśl, jak osoby, które przyszły na przyjęcie ostatecznie były szczęśliwe, nawet jeśli na początku nie byli pewni czy powinni w ogóle być zaproszeni.

Przyklej kawałek papieru na plecach każdego Promyczka. Daj każdemu kredkę. Powiedz im, że Jezus zaprosił ich na przyjęcie, ale żeby wszyscy byli gotowi na przyjęcie muszą się ścigać. Muszą narysować na plecach KAŻDEGO uśmiech, zanim ktoś inny to zrobi. To nie potrwa długo!

Na koniec poproś, żeby policzyli wszystkie uśmiechy, które mają na swoich kartkach. Zapytaj: „Czy zauważyłeś, że masz dokładnie tyle samo uśmiechów, ile ty dałeś? Jak się czujecie z tym, że pójdziecie do nieba z tak wieloma uśmiechniętymi przyjaciółmi, jak tylko się da, tak jak w tej grze?”

6. Pomysł: Robienie kartek

Materiały: Papier techniczny, różne akcesoria do dekorowania kartek.
*Wypisz osoby w twojej społeczności, do których możesz wysłać kartki.

Zasady: Przed zbiórką ZAPLANUJ, w jaki sposób i komu wręczysz kartki. Mogą to być sąsiedzi, starsi ludzie z domu opieki, dzieci w szpitalu, itd. Robienie kartek złożonych w pół zajmie około 10-20 minut. Niech każde dziecko zrobi kartkę według własnego pomysłu z dostępnych materiałów.

I. Jestem wyjątkowy

- A. Narysuj siebie. Udekoruj obrazek zdjęciami i napisz dobre rzeczy o sobie.
- B. Podziel się tym rysunkiem w swojej grupie. Skomplementuj rysunki wszystkich. Powiedz każdemu, co czyni ich wyjątkowymi.

Pomysł:

Rysunek rzeczywistych rozmiarów

Materiały: Rolka szerokiego papieru lub gazeta (możecie też rysować na zewnątrz, na chodniku); kredki, kolorowe kredy, pisaki, guziki, skrawki materiału, wełna, sznurek, itd.

Zasady: Na początku dyskusja biblijna - Psalm 139,14 "Wysławiam Cię za to, że cudownie mnie stworzyłeś. Cudowne są dzieła Twoje i duszę moją znasz dokładnie". Poproś dzieci, by wymieniły jedną rzecz, która czyni ich wyjątkowymi lub niepowtarzalnymi. Potem poproś ich, żeby położyły się na papierze lub chodniku, tak, żeby, można było odrysować ich sylwetkę. Niech dorośli/rodzice odrysują każdego Promyczka. Po tym jak dzieci wstaną, pozwól im dodać szczegóły (oczy, włosy, ubrania), używając kredek/kredy/pisaków. UPEWNIJ SIĘ, że każdy znalazł jakiś pomysł, by przedstawić swoją wyjątkowość i niepowtarzalność (wyjątkowe zdolności, umiejętności, swoje hobby, itp.). Jeżeli byliście wewnątrz i użyliście kredy na papierze, utrwal ją lakierem do włosów. Jeśli używaliście papieru z rolki, zwińcie go i niech każde dziecko zabierze swój rysunek do domu

II. Umieję podejmować mądre decyzje

- A. Weź udział w aktywności lub grze o podejmowaniu decyzji.

Pomysł:

Stacje wyborcze (Uproszczona gra "w rzece, na brzegu")

Materiały: wydrukowane kciuki w górę i kciuki w dół dla każdego Promyczka. (<https://pixabay.com/en/right-wrong-button-thumbs-up-1712994/>)

Zasady: Każdy rząd powinien składać się z kciuków w górę i kciuków w dół dla każdego Promyczka. Poproś dzieci o ustawienie się w linii pomiędzy dwoma rzędami wydrukowanych kciuków. Wyjaśnij, że będziesz czytać im stwierdzenia. Jeśli to jest dobra decyzja, powinni pobiec do kciuków w górę. Jeśli nie jest to dobra decyzja, niech pobiegną do kciuków w dół (jeśli potrzebujesz, sprawdź w wyszukiwarce zasady gry "In the River/On the Bank").

Przykłady dobrych i złych wyborów:

- Wziąć ołówek kolegi bez pytania.
- Powiedzieć nauczycielce, że zostawiła swój telefon na placu zabaw.
- Wspiąć się na drzewo, na które tata zabronił ci się wspinać.
- Słuchać muzyki, która ma złe słowa.
- Umyć zęby bez bycia proszonym o to.

- Bawić się zapalkami z kolegami.
- Powiedzieć rodzinie, że ich kochasz.
- Nazwać kolegę głupim.
- Nakarmić psa bez bycia poproszonym o to.
- Wykraść i zjeść ciastka, które upiekł twój brat na nocowanie jego kolegów.
- Śmiać się z koleżanki, kiedy nie zna odpowiedzi na pytanie zadane przez nauczyciela.

III. Dbam o swoje ciało

A. Zdobądź sprawność Fitness.

Wymagania:

1. Wymień co najmniej cztery elementy, dzięki którym można mieć dobrą kondycję fizyczną.
2. Przebiegnij dystans 800m lub przebiegnij 50m w 10 sekund.
3. Wykonaj skok wzwyż. Zapisz najwyższy z czterech skoków. _____ m
4. Skacz na skakance przez trzy minuty.
5. Wykonaj trzy różne ćwiczenia rozciągające. Wytrzymaj w każdej pozycji co najmniej 10 sekund. Rozciągaj:
 - a. Nogii,
 - b. Plecy,
 - c. Ramiona.
6. Weź udział w biegu przez przeszkody.
7. Wykonaj następujące czynności:
 - a. 10 przysiadów,
 - b. wspięcie się na słup, drzewo, po linie,
 - c. zwis na drążku na rękach i nogach zgiętych w kolanach.
8. Weź udział w zorganizowanej dla całego zastępu grze sportowej, np.: piłka, sztafeta, skok przez płotki itp.

Pomoc:

Najważniejsza uwaga: Wiele dzieci robi bardzo mało ćwiczeń fizycznych. Wykonanie wszystkich wymagań w sposób, który zachęci dzieci do ćwiczeń powinno być twoim priorytetem. Rywalizacja i zawstydzanie najwolniejszego dziecka NIGDY nie powinno mieć miejsca.

Uwaga 1: Szkoła, do których uczęszczają dzieci powinna być w stanie spełnić te wszystkie wymagania.

Uwaga 2: Ważne jest, by sprawdzić strony internetowe w twoim kraju, regionie, mieście, żeby znaleźć najnowsze standardy ćwiczeń dla dzieci w kontekście wszystkich wymagań do sprawności!

1. "Fitness" znaczenie:
 - właściwe odżywianie,
 - odpoczynek,
 - woda,
 - ćwiczenia,
 - siła,
 - sprawność sercowo-naczyniowa,
 - gibkość,
 - wytrzymałość.

Akronim dla fitnessu: New Start

- Nutrition - odżywianie,
- Exercise - ćwiczenia,
- Water - woda,
- Sunlight - światło słoneczne,
- Temperance - samokontrola,
- Air - tlen/dobre powietrze,
- Rest - odpoczynek,
- Trust in God - zaufanie Bogu.

2. Biegnijcie albo truchtajcie jako grupa, zawsze pod nadzorem dorosłego. Sprawdź instrukcje w swoim kraju na ten temat. W czasie publikacji, te metody były utrzymane w standardach międzynarodowych:

Do 50-metrowego sprintu: "Zasady: test zawiera pojedynczy najszybszy bieg na dystansie 50 metrów. Przed biegiem powinna być przeprowadzona rozgrzewka, w trakcie której należy przećwiczyć start i przyspieszenie. Zaczynaj ze stojącej pozycji startowej (ręce nie mogą dotykać ziemi), jedna stopa z przodu a druga z tyłu. Stopa z przodu nie może przekraczać linii startowej. Kiedy zawodnik jest gotowy i nieruchomy, wtedy rozpoczynający daje instrukcję "do biegu gotowy", a później "start". Wtedy instruktor powinien dać wskazówki, co zrobić, żeby zwiększyć prędkość (takie jak: trzymać się nisko, „rozpychać się” mocno rękoma i nogami), a uczestnik powinien czuć motywację, by nie zwalniać tempa aż do linii mety." - ~ Topendsports.com

3. Skacz na matę lub jakiś inny miękki materiał, piasek czy trociny. Upewnij się, że przeszkoda, przez którą będą skakać dzieci jest luźno położona i nie jest zbyt twarda, co mogłoby spowodować urazy.
4. Zagraj w kilka gier ze skakaniem na skakance/przez linę. Pozwól, by uczestnicy mogli popробować kilka razy, ponieważ być może wcześniej nie mieli okazji, by skakać przez linę.
5. Podczas rozciągania stosuj rozciąganie statyczne (utrzymuj rozciąganie przez 15 sekund bez odbijania). Aby uniknąć kontuzji, wykonuj ćwiczenia rozciągające zarówno przed jak i po treningu.
6. Ustaw przeszkody, tak żeby zuchy mogły biegać dookoła, pod, nad i przez. Użyj takich przedmiotów jak opony, kartony, słupy wysokiego napięcia, liny i słupki.
7. Zaangażuj dorosłych, żeby nadzorowali te ćwiczenia.
8. Zagraj w tę grę w grupie lub jeśli to możliwe z rodziną. Upewnij się, że ktoś dorosły nadzoruje grę.

Moja rodzina

WYBIERZ CO NAJMNIEJ JEDNĄ SEKCJĘ

I. Mam rodzinę

A. Poproś każdego członka swojej rodziny, aby podzielił się swoimi ulubionymi wspomnieniami.

Pomoc:

1. Bardzo pomocne może być wysłanie rodzicom "kart rozmowy". Dzieci w tym wieku jeszcze nie wiedzą, jak zacząć poważną rozmowę z rodzicami.

Karty: "Kiedy byłem dzieckiem radość sprawiało mi...", "Miałem przyjaciela, który...", "Pamiętam sytuację, kiedy bardzo się bałem/byłem podekscytowany/szczęśliwy/smutny/dumny."

Opowiedz nauczycielowi albo grupie coś wyjątkowego na temat swojej rodziny. Jeśli jest to możliwe, pokaż zastępowi zdjęcia swojej rodziny. Ponieważ rodzice są często zaangażowani i robią zdjęcia podczas zbiórek Promyczków, a następnie wklejają je do rodzinnego albumu, możecie wspólnie bawić się technologią, by stworzyć albumy z waszymi ulubionymi wspomnieniami.

Pomoc:

2. Poproś, żeby Promyczki zrobiły raport o ulubionych wspomnieniach, o których rozmawiali z rodziną.
3. Jeśli Promyczki mają zdjęcia rodziny, poproś, żeby je pokazali i podzielili się z grupą jedną rzeczą o każdym członku rodziny, która jest ważna dla reszty rodziny. Jeśli twój zastęp jest większy niż 5-6 Promyczków, podziel grupę na pół. Rodzice powinni poprowadzić dyskusję w grupach, a zastępowy w tym czasie powinien przemieszczać się po grupach i upewnić, że wszystkie odpowiedzi (historie) są pozytywne.

II. W rodzinie troszczymy się o siebie nawzajem

A. Opowiedz, jak Jezus może pomóc uporać się z nieporozumieniami. Zrób to odgrywając scenki, używając kukiełek lub w inny sposób.

Pomoc: Stwórz swoje własne pacynki z brązowych papierowych torebek.

Pomysł: Wpisz w wyszukiwarce: pacynki z toreb papierowych

B. Zdobądź sprawność Akty dobroci.

Wymagania do sprawności Akty dobroci:

1. Przeczytaj teksty Rz 12,10 i Prz 12,25. Omów ich znaczenie.
2. Podaj przykłady dobroci i miłości.
3. Co Biblia mówi nam na temat dobroci i miłości? Użyj historii biblijnej do przedstawienia kogoś, kto okazał te cechy.
4. Przeczytaj lub wysłuchaj trzech historii dotyczących dobroci.
5. Weź udział w scenie lub kałamburach przedstawiających różne akty dobroci.
6. Wspólnie z zastępem lub grupą zaplanuj i okaż komuś dobroć.

Pomoc:

1. Przeczytaj/pozволь dzieciom przeczytać fragment Biblii. Wydrukuj dla dzieci dużą kopię i tym dzieciom, które dobrze czytają pozwól przeczytać na głos grupie.
2. To świetny czas na burzę mózgów, możecie to zrobić w trakcie zadań manualnych lub w ramach przygotowania do scenki. Pomysł na początek: Rodzice są dobrzy i kochają swoje dzieci; Przyjaciele są dla siebie nawzajem mili, kiedy bawią się razem, jedzą obiad, gdy wspólne pracują; Bóg tak ukochał świat, że zesłał z nieba na ziemię Swojego Syna, żeby być z ludźmi, a później zmarł za nas, żebyśmy mogli żyć z Nim wiecznie w niebie.
3. Najlepszym przykładem ze Starego Testamentu jest historia o Rut, a z Nowego Testamentu przypowieść o dobrym Samarytaninie.

Inne fragmenty (choć nie historie)

* 1 Kor 13,4 Ten fragment opisuje wartość prawdziwej miłości.

Pośród innych rzeczy, to właśnie dobroć i łagodność powinny być widoczne w naszych relacjach i we wszystkich słowach.

* Ef 4,32 Naśladowcy Chrystusa są zmotywowani, by naśladować Jego życie i wartości we własnym życiu. Jednym oczywistym sposobem, w który można to zrobić, jest odzwierciedlanie dobroci i współczucia, które Jezus okazywał wszystkim, których spotkał.

* Prz 16,24 Jest wielka moc w dobrych i łagodnych słowach.

Najprostsze słowa zachęty i wsparcia mogą poprawić komuś dzień. Jest to taki sposób mówienia, który powinien być na ustach każdego chrześcijanina.

Streszczając, ktoś, kto kocha Jezusa zawsze będzie chciał robić dobre rzeczy swoim przyjaciołom, rodzinie i zwierzętom. Dlatego, że kochamy Jezusa, będziemy mili nawet dla tych, którzy nie są dla nas dobrzy. Jezus był dobry nawet wtedy, gdy ludzie byli dla niego okrutni. Właśnie dlatego, z Jego pomocą możemy być dobrzy w każdym czasie.

4. Jeśli czytałeś historie biblijne z pkt 3 wymagań, będziesz potrzebował tylko jednej dodatkowej historii. Celem jest, by znaleźć jedną współczesną historię o dobroci. Dobrym źródłem są książki i filmy dla dzieci. Rodzice mogą poszukać czegoś w sieci.
5. Akty dobroci, skecze/scenki:

Pomysł: scenki

Materiały: Wcześniej wypisane karty ("pomóż pani posprzątać jej kuchnię", "pomóż mamie z naczyniami", "codziennie wyprowadzaj psa na spacer", "pomóż młodszemu siostrze/bratu w posprzątaniu pokoju" i inne zdania).

Zasady: Każda z grup (Promyczki albo rodzice promyczków w 3-4 osobowych grupach) dostaje kartę i ćwiczy swoją scenkę. Następnie każda grupa przedstawia scenkę pozostałym. Widzowie próbują zgadnąć jaki akt dobroci został przedstawiony.

III. Moja rodzina uczy mnie samodzielności.

A. Zdobądź sprawność Bezpieczeństwo drogowe.

Wymagania do sprawności Bezpieczeństwo drogowe:

1. Rozpoznaj i opisz dziesięć ważnych znaków drogowych.
2. Powiedz, gdzie i kiedy można bezpiecznie przechodzić przez ulicę?
3. Podaj zasady bezpieczeństwa podczas:
 - a. samodzielnego poruszania się wzdłuż drogi,
 - b. poruszania się na rowerze po drodze,
 - c. poruszania się po drodze idąc kolumną.
4. Wyjaśnij, dlaczego powinieneś zapinać pas podczas podróży samochodem?
5. Weź udział w spotkaniu z policjantem lub strażakiem, poświęconemu sprawom bezpieczeństwa dzieci.
6. Weź udział w zabawie dotyczącej zasad bezpieczeństwa drogowego.

Pomoc:

1. Niektóre przykłady znaków drogowych:

- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| a. stop, | g. zakaz zawracania, |
| b. ustęp pierwszeństwa, | h. droga jednokierunkowa, |
| c. zakaz wjazdu, | i. ostry zakręt, |
| d. przejście dla pieszych, | j. ograniczenie prędkości, |
| e. zakaz skrętu w lewo, | k. przejazd kolejowy, |
| f. stój, | l. przejście dla pieszych. |

2. Możesz przejść na drugą stronę ulicy tylko na pasach. Jeśli są tam światła możesz przejść tylko, jeśli jest zielone światło w kierunku, w którym idziesz.

3. Pomysł: spacer po znakach

Materiały: drukowane na całą stronę znaki drogowe naklejone na sztywnej tekturze, zamontowane na krótkich słupkach lub pachołkach drogowych; miejsce: parking lub teren otwarty.

Zasady: wcześniej przygotuj znaki na słupkach i rozmieść pachołki w różnych miejscach na parking. ALBO użyj rodziców, którzy będą żywymi znakami (trzymając w dłoniach kartkę ze znakiem). Narysuj kredą na parkingu drogę i chodnik (uważaj na deszcz, który zmyje kredę). Promyczki udają, że jeżdżą samochodem i stosują się do różnych znaków.

4. Obejrzyjcie film albo posłuchajcie policjanta/policjantki wyjaśniającej znaczenie zapinania pasów bezpieczeństwa. Kiedy zapniemy pasy bezpieczeństwa i zdarzy się wypadek, to nasze obrażenia będą mniejsze. Jest to prawo przestrzegane w wielu częściach świata.
5. Zorganizuj pogadankę z ekspertem, na poziomie dzieci, podkreślając, co one mogą zrobić, by być bezpieczne. Eksperci bezpieczeństwa to straż miejska, policja i straż pożarna.
6. Zrób plakaty z różnymi znakami i trzymając znak, zagrajcie w "Szymon mówi". Niech dzieci robią to, co pokazuje znak, mogą to robić „pieszo” albo „na rowerze”. Zaplanuj też inne gry. Gry to dobry sposób na naukę bezpieczeństwa drogowego.

I. Świat przyjaciół

A. Zdobądź sprawność Uprzejmość.

Wymagania do sprawności Uprzejmość:

1. Wyjaśnij, na czym polega bycie uprzejmym.
2. Wytłumacz, na czym polega Złota Reguła (Mt 7,12).
3. Naucz się zasad zachowania się przy stole i zaprezentuj je.
4. Zademonstruj, jak w uprzejmy sposób odebrać telefon. Zaprezentuj dobre maniere podczas rozmowy telefonicznej:
 - a. dzwoniąc do starszej osoby,
 - b. dzwoniąc do przyjaciela.LUB
 - c. Przedstaw dorosłego przyjacielowi,
 - d. Przetaw nauczyciela rodzicowi.
5. Podziel się swoimi doświadczeniami:
 - a. gdy dorosły zachował się uprzejmie w stosunku do ciebie,
 - b. kiedy ty zachowałeś się uprzejmie w stosunku do drugiej osoby.
6. Okaż dobre maniere:
 - a. prosząc o picie,
 - b. dziękując,
 - c. przepraszając,
 - d. pozdrawiając przyjaciela,
 - e. dzieląc się czymś podczas zabawy.

Pomoc:

1. Bycie uprzejmym to okazywanie zainteresowania poprzez dobre maniere i poprawne zachowanie. Zademonstruj przykłady dobrych manier.
2. Złota Reguła to recepta albo zasada, którą powinniśmy kierować się w życiu, ustanowiona przez Jezusa w Kazaniu na Górze i opisana w Mt 7,12. W różnych przekładach sprowadza się do: "A więc wszystko co byście chcieli, aby wam ludzie czynili, to i wy im czyńcie". Najprostszą drogą, by wprowadzić w życie tę złotą zasadę jest zadanie sobie pytania: "Jak chciałbyś, by ciebie potraktowano w podobnej sytuacji?" Wtedy traktuj innych w ten sposób.
3. W różnych kulturach są różne zasady przygotowania stołu. Tutaj znajduje się lista częstych zasad w tej dziedzinie w różnych krajach świata, ale mogą być one inne niż w twoim kraju. PROSZĘ dostosuj zasady!
 - a. Jedz widelcem o ile jedzenie nie musi być jedzone palcami. Tylko małe dzieci jedzą palcami.
 - b. Siedź prosto i nie garb się przy talerzu; nadgarstki lub przedramiona mogą być na stole lub ręce na kolanach.
 - c. Nie zapychaj ust jedzeniem, wygląda to obrzydliwie i trudno jest przełknąć.
 - d. Przeżuwaj z zamkniętymi ustami. Nikt nie chce brzydzić się widokiem przeżuwanego jedzenia albo słuchać mlaskania. Dotyczy się to również mówienia z pełnymi ustami.
 - e. Nie mów przykrych komentarzy na temat serwowanego jedzenia. Możesz zranić czyjeś uczucia.

- f. Zawsze dziękuj, kiedy ktoś zaserwuje ci jedzenie. Okazujesz uznanie.
- g. Jeśli posiłek nie jest w postaci szwedzkiego stołu, to poczekaj, aż każdy dostanie jedzenie zanim zaczniesz jeść. Okażesz tym zrozumienie
- h. Jedz wolno i nie podjadaj. Ktoś się napracował, żeby przygotować jedzenie, ciesz się nim powoli. Wolno oznacza odczekać 5 sekund po połknięciu zanim weźmiesz następny kęs.
- i. Nie wyciągaj ręki, by coś sięgnąć nad talerzem innej osoby. Grzecznie poproś kogoś, aby podał ci tę rzecz.
- j. Nie wyciągaj niczego z zębów. Jeśli ci to przeszkadza aż tak bardzo, przeproś i idź do łazienki, by się tego pozbyć.
- k. Zawsze używaj serwetki, by wytrzeć usta. Kiedy jej nie używasz, odłóż ją na kolana. Pamiętaj, żeby w serwetkę wycierać tylko usta, nie wycieraj w nią twarzy, nie wydmuchuj nosa. Jeśli potrzebujesz zrobić którąś z tych rzeczy, przeproś wszystkich i idź do łazienki.
- l. Jeśli jesz u kogoś w domu albo ktoś zaprosił cię do restauracji, zawsze podziękuj gospodarzowi i powiedz, jak wielką sprawiło ci to przyjemność. Możesz powiedzieć, że smakowała ci kolacja ogólnie albo wspomnij jakąś potrawę, która szczególnie ci smakowała, na przykład, że deser był przepyszny. Znów, ktoś poświęcił swój czas i energię na przygotowanie jedzenia, więc okaż, że to doceniasz.

Poprawnie zapytaj i przekaz jedzenie

- m. Podawaj jedzenie od lewej do prawej. Nie wyciągaj się przez cały stół ani innych gości, żeby dosięgnąć jedzenie lub przyprawy.
- n. Jeśli inny gość prosi cię o sól lub pieprz, podaj oba, nawet jeśli prosił tylko o jedno. Solniczka i pieprzniczka powinny zawsze stać obok siebie.
- o. Postaw każdy przekazywany przedmiot, czy jest to solniczka i pieprzniczka, koszyk z chlebem, czy masło, na stole, zamiast przekazywać z ręki do ręki.
- p. Nigdy nie przeszkadzaj w przekazywaniu. Braniu jednej kromki z przekazywanego dalej koszyka z chlebem albo posoleniu sobie potrawy w czasie przekazywania solniczki mówimy stanowcze nie.

Pomysł: posiłek dobrych manier

Materiały: wydrukowany szablon właściwego ustawienia zastawy na stole (wpisz w wyszukiwarce: "jak nakryć do stołu"); plastikowy/papierowy układ miejsc.

Zasady: Zachęć do dobrych manier poprzez zorganizowanie udawanego posiłku z talerzami, pokazując właściwą etykietę, taką jak: niemówienie z pełnymi ustami, poprawne rozłożenie noża i widelca, mówienie „proszę” i „dziękuję”, itd.

Możesz zorganizować "bankiet" dla zuchów, żeby mogły poćwiczyć w praktyce to, czego się nauczyły.

4. Naucz zuchy, by mówiły wyraźnie, gdy odbierają telefon, żeby zapytać rozmówcę, z kim chce rozmawiać i szybko przekazać wiadomość. Upewnij się, że dzieci wiedzą, jak zadzwonić po pomoc w razie wypadku.

*** W czasach telefonów komórkowych, kultura odbierania telefonów umiera. Większość dzieci nie wie, jak powinny zacząć rozmowę, gdy dzwoni telefon, a rodziców nie ma w pobliżu. Podkreśl, że nie mamy obowiązku odbierania nie swojego telefonu.*

Pomysł: możliwe pytania i odpowiedzi na standardowe połączenie telefoniczne:

- Kiedy dzwoniisz do kogoś i ta osoba odpowie "Halo", co mu najpierw odpowiesz?
"Dzień dobry, tu [imię], czy mogę rozmawiać z [ktokolwiek z kim chcemy się pobawić]?"
 - Kiedy ktoś dzwoni i chce rozmawiać z mamą albo inną osobą, co dobrze jest powiedzieć?
"Proszę chwilę zaczekać."
 - Co powinieneś powiedzieć, kiedy musisz odłożyć telefon, by skonsultować odpowiedź?
"Proszę chwilę zaczekać. (Jeśli rozmawiasz z kimś ważnym)"
Jeśli rozmawiasz z przyjacielem: "Proszę chwilę zaczekać, muszę zapytać mamę."
 - Co zrobić, jeśli jestem w domu sam i dzwoni telefon?
"Powinieneś sprawdzić, kto dzwoni, by upewnić się, że jest to mama lub tata albo ktoś inny, kogo dobrze znam, jak moja nauczycielka ze szkoły. Wtedy mogę odebrać telefon."
 - Co, jeśli jesteś sam w domu, nie znasz numeru i odbierzesz telefon?
Jeśli jest to ktoś, kogo za dobrze nie znamy, mówimy: "Mama nie może teraz podejść, czy mam coś przekazać?"
Jeśli w ogóle nie znam tej osoby to powinieneś powiedzieć: "do widzenia!" i się rozłączyć.
 - Czy powiesz komuś, że jesteś w domu sam?
Nie, chyba że jest to babcia.
 - Co, jeśli opiekunka jest razem z tobą? Czy powiesz komuś o tym?
Nie.
 - Czy powiesz, że mamy nie ma w domu?
NIE!
 - Kiedy ktoś zadzwoni i powie: "Czy mogę rozmawiać z mamą", co powinieneś powiedzieć w pierwszej kolejności?
"A kto mówi?"
 - Jaki jest lepszy sposób by o to zapytać?
"Czy mogę spytać kto mówi?"
 - Kiedy ktoś dzwoni i mówi, że chciałby rozmawiać z taką i z taką osobą, a chodzi właśnie o ciebie, co odpowiesz?
"Tak, to ja."
 - Czy grzecznie jest krzyczeć na cały dom, jeśli dzwoni telefon do twojej mamy?
"Nie"
 - Co powinieneś zrobić?
Powinieneś pójść i jej poszukać, a w tym czasie mówić coś do rozmówcy, żeby się nie zanudził.
5. Daj zuchom kilka minut, żeby mogli opowiedzieć swoje historie. Prawdopodobnie na początku będziesz musiał opowiedzieć swoją historię. Zachęć dzieci, by były uprzejme jedni dla drugich tak samo, jak wobec dorosłych.
6. To jest ćwiczenie na powtórkę. Jeśli rodzice są obecni, niech Promyczki będą ekspertami i "szkołą" swoich rodziców w danej lub podobnej sytuacji.

II. Świat innych ludzi

- A. Wraz z zastępem weź udział w wycieczce po okolicy, następnie zróbcie listę rzeczy pozytywnych i negatywnych, które zuchy zaobserwowały.

Pomoc:

Zwiedzanie może mieć miejsce w czasie zbiórki. Upewnij się, że masz odpowiedni nadzór (np. rodzice).

Pomóż dzieciom przyjrzeć się wyzwaniom w okolicy kościoła. Może to być: niewypielony ogródek, stare narzędzia pozostawione na zewnątrz, zepsute okno, wymalowane sprayem mury w parku, brak koszy na śmieci w potrzebnych miejscach, takich jak parki.

Pomysł: Ręce

Materiały: biały papier 23 x 30,5 cm, długopisy lub kolorowe kredki w różnych kolorach (nie używaj do tego pisaków), tablica lub duży arkusz papieru, marker.

Zasady: Zapytaj dzieci, co mogą zrobić by być dobrymi sąsiadami. Zapisz ich odpowiedzi na tablicy lub dużym arkuszu papieru. Rozdaj wszystkim kartki i poproś dorosłych by odrysowali na kartkach obie ręce każdego dziecka. Teraz poproś dzieci, żeby wypisały w przestrzeni wokół rąk propozycje tego, co mogą zrobić, by być dobrymi sąsiadami. Niech zapiszą to różnymi kolorami. Poproś ich również o napisanie tekstu z Łk 10,27: "Będziesz miłował bliźniego swego, jak siebie samego." (Jeśli wcześniej nie miałeś okazji by omówić, co znaczy ten werset, koniecznie zrób to teraz).

Kiedy dzieci skończą wypełniać kartkę pomysłami, niech pokolorują swoje ręce.

- B. Wspólnie z innymi wybierz z tej listy coś, co można wraz z zastępem robić na rzecz waszego środowiska i weź udział w realizacji tego projektu.

Pomoc:

UPEWNIJ SIĘ, że dzieci mają odpowiednie wsparcie dorosłych. Wybierzcie taki pomysł, który Promyczki będą w stanie zrealizować w ciągu jednej/dwóch zbiórek lub popołudniowego "spotkania rodzinnego". (zobacz wymagania do sprawności Akty Dobroci pkt. 6)

UWAGA: Te wymagania częściowo pokrywają się ze sprawnością Akty Dobroci (Moja rodzina II, W rodzinie troszczymy się o siebie nawzajem.).

III. Świat przyrody

- A. Zdobądź sprawność Miłośnik przyrody.

Wymagania:

- Wyjaśnij:
 - Jak zostać przyjacielem przyrody?
 - Jak zrywać kwiaty i kiedy jest to dozwolone?
 - Jak chronić drzewa i gniazda?
- Wymień nazwy trzech drzew i zrób frotaż kory każdego z nich.
- Zbierz cztery różne rodzaje liści i porównaj je.
- Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - Zaobserwuj lub zbadaj za pomocą lupy wszystkie obiekty w przestrzeni wokół ciebie w promieniu 3 metrów (na zewnątrz)
 - Zbadaj podwórko lub park i powiedz, co widzisz?

5. Wykonaj jedną z poniższych czynności:
 - a. Pójdź na wyprawę do lasu/parku/na pole i zbierz interesujące cię eksponaty.
 - pokaż te przedmioty lub opowiedz o nich,
 - zrób z nich kolaż lub plakat.
 - b. Odwiedź jedno z poniższych miejsc i opowiedz, co widziałeś:
 - Zoo
 - Park
 - obszar dzikiej przyrody (łąka, las, park krajobrazowy itp.).
6. Posadź jakąś roślinkę i narysuj ją w 3 różnych etapach wzrostu.

Pomoc:

1. Odkrywaj, łącz, działaj, ochraniaj i dawaj.
 - a. Wielką częścią naszej przyjaźni z przyrodą w XXI wieku jest zmniejszanie naszego "ślądu węglowego". W Internecie jest mnóstwo działań dostępnych dla dzieci, w wyszukiwarce wpisz: zanieczyszczenia eksperymenty dla dzieci.
 - b. Zrywaj łądygę, nie sam kwiat, zawsze pytaj o pozwolenie. Wybierz ostrożnie, jeśli jesteś w dzikiej przyrodzie, upewnij się, że coś zostanie. Nie wyrwij z korzeniami.
 - c. Powiedz, że większość zanieczyszczeń jest spowodowana przez ludzi i ich lekceważenie dla przyrody, którą stworzył Bóg. Dziecko nie jest za małe by odpowiednio obchodzić się ze śmieciami i resztkami. Naucz zastęp szacunku do natury, którą stworzył Bóg i jak chronić rośliny, drzewa, ptaki i zwierzęta.

2. Pomysł: odbijanie kory

Materiały: arkusze papieru, duże kredki świecowe, drzewa.

Weź kilka kartek i kredek świecowych (duże kredki świecowe będą najlepsze) do lasu albo parku w okolicy i bądź kreatywny. Zachęć każde dziecko do znalezienia ciekawego drzewa - dużego, starego, porowate są najlepsze. Dzieci mogą potrzebować pomocy dorosłych lub przyjaciół do trzymania kartki, kiedy będą odbijać korę. Znajdź inne drzewa i spróbujcie dodać inne kolory i wzory.

Uwaga: Miłośnicy przyrody mogą pomóc w identyfikacji drzew. W wielu parkach są wybrukowane lub żwirowe alejki z drzewami a przy nich tabliczki z nazwami drzew, może być to bardzo pomocne przy tym zadaniu.

3. Zbierz liście z przynajmniej czterech różnych drzew. Możesz nauczyć dzieci, jak sprasować, wysuszyć i zachować liście. Porównajcie i zbadajcie liście pod lupą.
4. Możesz przyjrzeć się elementom znalezionym na swojej ścieżce albo żywym stworzeniom takim jak robaki, gąsienice, mrówki, albo chrząszcze. Daj zuchom czas na opisanie tego, co widzieli.

Pomysł (3-5): Kolekcja w pudełku

Materiały: pudełko po butach lub inne pudełko z pokrywką dla każdego dziecka.

Zasady: Idźcie na spacer w przyrodę i zbierzcie przedmioty, które będzie można włożyć do pudełka. Obserwuj przyrodę i ostrożnie wkładaj do pudełka liście, patyki, kamienie, szyszki i co tylko ciekawego znajdziesz. Można zaprosić przyrodnika lub kogoś, kto zna się na przyrodzie! Uwaga: zgodnie z pierwszym wymaganiem, upewnij się, że zbieranie różnych rzeczy jest dozwolone na tym terenie. Niektóre centra natury oferują "dotykowe pudełka" na czasowy użytek lub na czas wycieczki. To również spełni wymagania, a jednocześnie będzie przyjazne dla środowiska.

5. Jeśli odwiedzacie zoo, park albo dziką przyrodę, itd., poszukaj jakichś mniejszych, często niezauważalnych stworzeń, takich jak: małe ptaki, zwierzęta, rośliny i kwiaty.

6. W celu uzyskania najlepszych rezultatów, przestrzegaj instrukcji, która była dołączona do rośliny lub cebulki.

Pomysł: 24-godzinne terrarium

Materiały: Szklany, przezroczysty pojemnik (na tyle duży, by dzieci mogły do niego włożyć swoje ręce); jasne, kolorowe kamienie; świecący w ciemnościach lakier do paznokci lub farba; żwir, kamyki, marmur; nylonowe rajstopy lub muślin, wystarczająco duży, by pokryć spód szklanego pojemnika; ziemia doniczkowa; świecące w ciemności naklejki; małe rośliny (dobrze sprawdzają się paprocie); woda; przezroczysta folia plastikowa; duża gumka.

Zasady:

Kroki do zrobienia terrarium:

1. Umieść w szklanym słoiku garść żwiru, kamyków lub marmuru.
2. Połóż nylon/muślin na żwir, kamienie lub marmur.
3. Dodaj ziemi doniczkowej by wypełnić szklany pojemnik w około jednej czwartej (około 128-256 gramów).
4. Zasadź rośliny w odstępach około 5 cm.
5. Umieść pomalowane kamienie w pojemniku.
6. Przyklej świecące w ciemności naklejki wzdłuż górnej wewnętrznej krawędzi szklanego pojemnika.
7. Dolej wody, aby ziemia w pojemniku była wystarczająco wilgotna.
8. Użyj gumki do przymocowania plastikowej folii na górze pojemnika.
9. Weź terrarium do domu i postaw w słonecznym miejscu.

Dodatkowe sprawności nieuwzględnione w programie Promyczków, ale stworzone do zdobycia w tej grupie wiekowej:

- Wypieki,
- Obozowicz,
- Kolekcjoner,
- Gotowanie,
- Pierzaści przyjaciele,
- Przyjaciele Jezusa,
- Ogrodnik,
- Klejenie,
- Rękodzieło,
- Biedronki,
- Nasiona,
- Narciarstwo,
- Drzewa,
- Wieloryby.

