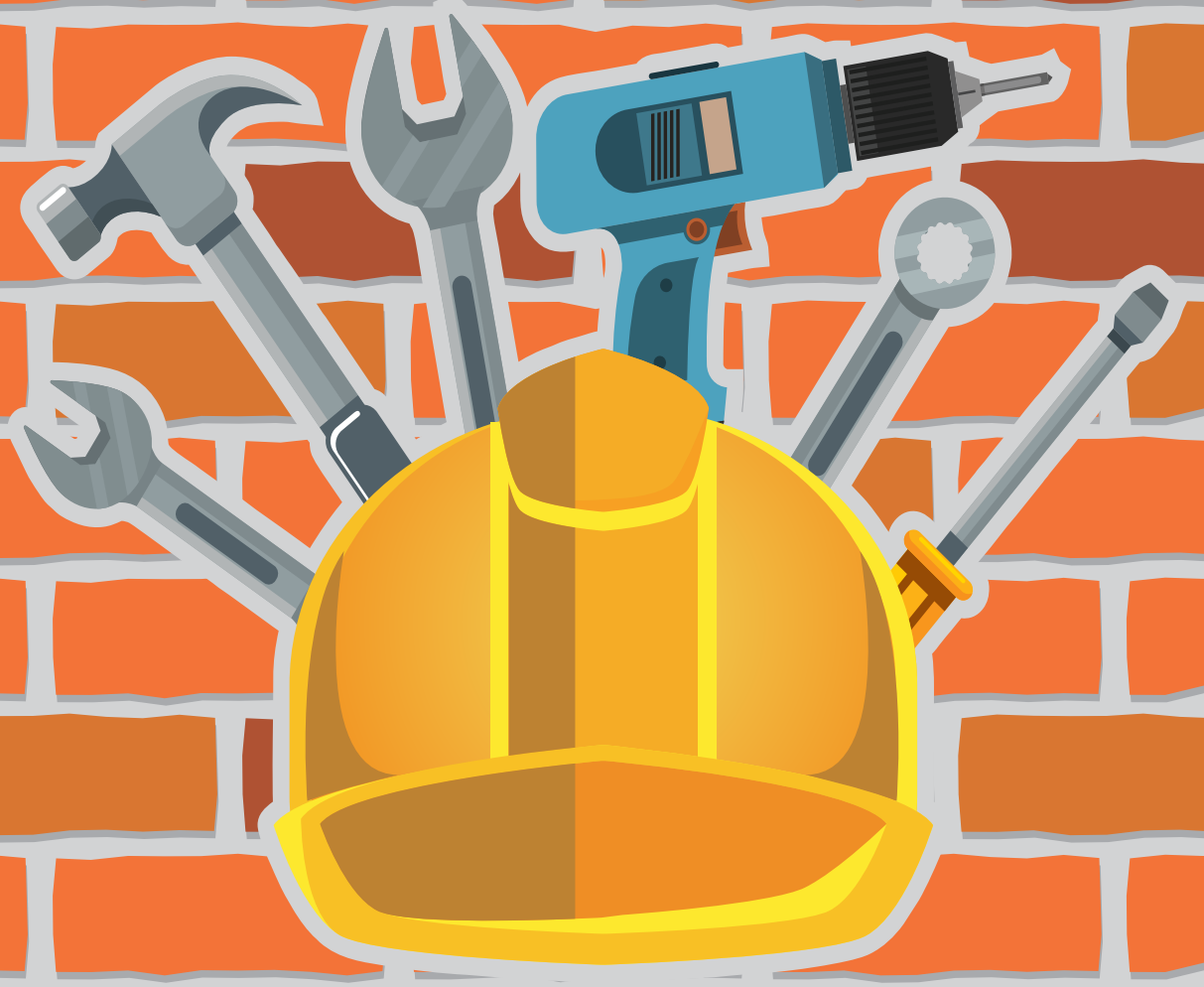
Budowniczy

Podręcznik instruktora



Ta książka należy do _____

SOUTH PACIFIC DIVISION EDITION

General Conference Youth Ministries Department

Budowniczy

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, Paulina Rawińska
Skład: Wioletta Morozowska
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'Ffill
Content Contributors: Mark O'Ffill
Ted & Betsy Burgdorff

Copy Editor: Mark O'Ffill

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.: AdventSource, 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 zbiorek. 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 poświęcacie 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) natomiast w zeszycie ćwiczeń zucha jest miejsce na ich wypełnienie lub odhaczenie gdy już zostaną zaliczone. 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.



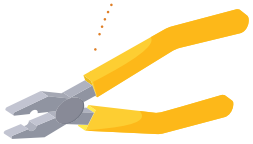
W 1969 roku w Konferencji Waszyngtońskiej zaczęła funkcjonować grupa pod nazwą Bobry. Do grupy tej należały dzieci w wieku 6 - 9 lat. Miały swoje własne mundury, żółte koszulki lub bluzy i brązowe spodnie lub spódniczki.

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 Budowniczych

Imię: _____ Data rozpoczęcia: _____ Data zakończenia: _____

Wymagania podstawowe

1. Powtórz z pamięci treść Przyrzeczenia i Prawa zuchowego.
2. Wyjaśnij sens Przyrzeczenia i Prawa zuchowego poprzez pracę plastyczną lub przedstawienie.
3. Zdobądź sprawność Czytanie III.
4. Zdobądź sprawność Budowanie.

Mój Bóg [wybierz przynajmniej jedną sekcję]

1. Boży plan, by mnie zbawić
   a. Wykonaj wykres wydarzeń w kolejności chronologicznej uwzględniając historię następujących bohaterów: Noe, Abraham, Mojżesz, Rut, Dawid, Daniel, Estera.
   b. Zaplanuj scenkę, przygotuj dioramę, piosenkę lub napisz artykuł o kimś, kto oddał swoje życie Jezusowi.
2. Boże przesłanie dla mnie:
   a. Zdobądź sprawność Biblia III
3. Boża moc w moim życiu
   a. Spędzaj regularnie „cichy czas" z Jezusem, rozmawiając z Nim i ucząc się o Nim. Zapisuj swoje postępy.
   b. Zapytaj trzy osoby o ich ulubionego bohatera biblijnego (poza Jezusem) i dlaczego wybrały właśnie tę postać.
   c. Zdobądź sprawność Modlitwa.

Ja sam [wybierz przynajmniej jedną sekcję]

1. Jestem wyjątkowy:
   a. Wykonaj pracę plastyczną w jednej z wybranych technik: wyrywanki, plakat lub kolaż, ukazującą, jak możesz służyć Bogu i innym.
2. Umiem podejmować mądre decyzje
   a. Zdobądź sprawność Krytyk medialny.
   b. Zdobądź sprawność Mądry Szafarz.
3. Dbam o swoje ciało
   a. Zdobądź sprawność Wstrzemięźliwość.

Moja rodzina [wybierz przynajmniej jedną sekcję]

1. Mam rodzinę
   a. Podziel się jednym pomysłem na to, jak można poradzić sobie z sytuacją zmian w rodzinie. Opowiedz, jak się czułeś i co robiłeś, gdy takie zmiany zachodziły w twojej rodzinie.
   b. Znajdź w Biblii historię o rodzinie takiej jak twoja.
2. W rodzinie troszczymy się o siebie nawzajem
   a. Naucz się grać w grę, gdzie każdy członek rodziny docenia pozostałych członków rodziny.
   b. Zdobądź sprawność Rodzinny Pomocnik.
3. Moja rodzina uczy mnie samodzielności:
   a. Zdobądź sprawność Pierwsza Pomoc.

Mój świat [wybierz przynajmniej jedną sekcję]

1. Świat przyjaciół:
   a. Zdobądź sprawność Troskliwy Przyjaciel.
2. Świat innych ludzi:
   a. Zapoznaj się z hymnem narodowym i flagą swojego państwa; wyjaśnij ich znaczenie.
   b. Podaj stolicę swojego państwa oraz imię i nazwisko prezydenta.
3. Świat przyrody:
   a. Zdobądź jedną ze sprawności z działu przyroda, której jeszcze nie masz, np.:
      - Akweny,
      - Owady,
      - Gwiazdy,
      - Pogoda II,
      - Zwierzęta w Zoo
      - Inna, dostępna na stronie https://zha.org.pl/kategoria/sprawnosci/zuchy/przyroda-zuchy/

Lista zadań instruktora

Wymagania podstawowe:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Mój Bóg

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

Ja sam

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

Moja rodzina

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

Mój świat

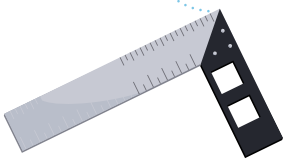
1.
   a. _____
2.
   a. _____
   b. _____
3.
   a. _____

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 Budowniczych. W każdym razie, teraz, kiedy miałeś czas, by to przemyśleć, obraz ten mógł szybko zmienić się w grupkę drugoklasistów 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 Budowniczych, którzy pragną pracować z dziećmi, w miarę ich psychicznego i duchowego rozwoju. Program Budowniczych 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 Budowniczych 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 Budowniczymi właśnie się zaczyna!



DZIAŁ 1

Poziom Budowniczych

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



NOWE LOGO ADVENTURER





Cele Budowniczych



01 Pokazanie Bożej miłości do dzieci.

02 Promowanie wartości wyrażonych w Prawie i Przyrzeczeniu Adventurer.

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

04 Zachęcenie dzieci do dobrej zabawy.

Przyrzeczenie 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 Budowniczych

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 Budowniczych są podzielone na pięć obszarów: Wymagania podstawowe, Mój Bóg, Ja sam, Moja rodzina, Mój świat. Dodatkowo zawierają dużo zabaw oraz sprawności, które dzieci mogą zdobyć.

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

Zdobywanie pojedynczych sprawności jest również nagradzane jako część programu Budowniczych. 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 dzieci z klasy Budowniczych 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. Znów, elastyczność i kreatywność są kluczem do zapewnienia sukcesu każdemu dziecku.



Sprawności Adventurer

Naszywki Budowniczych nazywane są sprawnościami. Jest wiele sprawności i każda z nich jest zaprojektowana, by zachęcić Budowniczych do odkrywania, uczenia się i zabawy. Kiedy dziecko spełni wszystkie wymagania potrzebne do zdobycia sprawności, może otrzymać naszywkę.

Wiele sprawności jest włączonych do programu Budowniczych, zaplanuj więc czas na ich wspólne zdobywanie w waszym zastępie.

Pamiętaj, że sprawności są dostosowane do wieku zuchów i korespondują ze stopniami Adventurer. Wybierając sprawność do zdobycia, upewnij się, że wybierasz sprawność adekwatną do wieku zuchów.

Pracując ze sprawnościami zastępowy powinien dostosować wymagania do możliwości i potrzeb zastępu. Na przykład, jeżeli sprawność wymaga od dzieci aktywności z użyciem umiejętności pomocy społecznej, jako rodzic albo zastępowy możesz wybrać obejrzenie filmu o tej tematyce lub wizytę osoby, która pomaga społecznie.

Także od ciebie zależy, kiedy dziecko spełni wymagania potrzebne do zdobycia sprawności. Pamiętaj, że nie każde dziecko będzie w stanie spełnić wszystkie wymagania. Ważne jest, by dzieci próbowały nowych rzeczy dobrze się przy tym bawiąc, niż żeby konkurowały ze sobą o to, kto zdobędzie więcej sprawności czy zniechęciły się przez zbyt trudne wymagania przewyższające ich możliwości. Twoja elastyczność w tym zakresie może sprawić, że doświadczenie to będzie wielką radością i pozytywnym przeżyciem dla dzieci i ich rodziców!

Ośmiolatki lubią otrzymywać nagrody natychmiast, jednak są w stanie zrozumieć opóźnienie lepiej niż młodsze zuchy. Kiedy ukończą sprawność, możesz dać im zdjęcie naszywki oraz odhaczyć ten punkt na ich kartach zaliczeniowych i powiedzieć, że naszywkę otrzymają na następnej zbiórce.



DZIAŁ 2

Charakterystyka Budowniczych

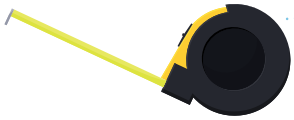
Dział, który pomoże tobie i twojemu zastępowemu na szybki przegląd, czego możesz oczekiwać od Budowniczych, a czego nie powinieneś.



Co musisz wiedzieć o Budowniczych

W książce ,,Wychowanie", Ellen White zachęca rodziców, by zrozumieli potrzeby rozwojowe swoich dzieci. Ten dział pomoże ci w zrozumieniu fizycznej, poznawczej i społecznej charakterystyki Budowniczych. 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. Dzieci z klasy Budowniczych szybko się uczą i rozwijają. Upewnij się, że skupiasz się na konkretnych potrzebach danego dziecka, a nie na tym, na jakim powinien być etapie.





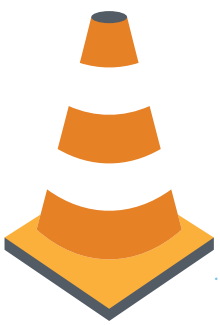


Charakterystyka fizyczna

- Są lepiej skoordynowane i szybciej reagują.
- Są na różnym stopniu dojrzałości; dziewczynki są często wyższe i mają lepszą koordynację.
- Mogą być nerwowi i mieć nieprawidłową postawę; ciężko jest im usiedzieć w miejscu.
- Mają bardzo dużo energii i mogą bawić się, aż będą wyczerpani.

Charakterystyka poznawcza

- Zaczynają wysuwać logiczne wnioski i mogą układać swoje myśli w spójną całość.
- Najlepiej uczą się przez działanie i konkretne aktywności.
- Zaczynają być bardziej odpowiedzialni i niezależni.
- Cenią sobie, gdy ktoś im ufa.
- Lubią kolekcjonować różne rzeczy i mieć hobby.
- Są w stanie zrozumieć czyjąś perspektywę.
- Lubią fakty i prawdziwy świat bardziej niż bajki.
- Mogą być negatywnie nastawieni (nie mogę, nudzi mi się), zwłaszcza, kiedy próbują czegoś nowego.
- Widzą świat czarno-biało, a rzeczy jako dobre lub złe.



Charakterystyka społeczna

- Definiują siebie poprzez atrybuty i osiągnięcia.
- Mają samoświadomość.
- Lubią poczucie humoru i żarty.
- Są mniej zależni od dorosłych i bardziej zależni od swoich rówieśników.
- Zaczynają testować autorytet i przesuwać granice.
- Mogą przeceniać swoje możliwości.
- Cenią sobie zasady i tradycje.
- Wolą bawić się z rówieśnikami tej samej płci.
- Mogą mieć jednego najlepszego przyjaciela.
- Chcą wszystko robić poprawnie i jak najlepiej.
- Nie radzą sobie z krytyką i porażką.
- Czują się bezpiecznie w grupie, zorganizowanej zabawie, w drużynie.
- Są bardzo aktywni: mogą wiercić się w czasie siedzenia, biegają zamiast chodzić, skaczą, turlają się i rzucają.
- Uwielbiają uczyć się poprzez aktywne odkrywanie.
- Potrzebują wielu okazji, by wykorzystać swoje pokłady energii.
- Potrzebują pozytywnej uwagi i pochwał dorosłych.
- Potrzebują okazji, by ćwiczyć swoją niezależność w pozytywnym otoczeniu.
- Chcą znać zasady/granice.



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 harcerzy Pathfinder 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.

- Doświadczanie tradycji - rozpoczęcie zbiórki według powtarzalnego schematu, Przyrzeczenie i Prawo Adventurer, których uczą się i powtarzają każdego roku przez lata bycia zuchami, są częścią doświadczania tradycji. Bóg staje się bardziej prawdziwy, kiedy rzeczy wokoło 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.
- Doświadczanie 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

Budowniczy z niepełnosprawnościami

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



Włączanie Budowniczych 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 mogą to zrobić rodzice lub opiekunowie. Pamiętaj, że rodzice lub opiekunowie nie oczekują, żebyś postawił diagnozę lub zaoferował lek na chorobę dziecka, chcą tylko żebyś przywitał i zaakceptował dziecko w grupie. Dodatkowo inne dzieci i dorośli będą patrzeć na ciebie by zobaczyć, 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.
- Zatroszcz się szczególnie o bezpieczeństwo dziecka z niepełnosprawnością 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 Budowniczym 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.
- Poszukaj w swojej społeczności lub w okolicznych zborach 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.

DZIAŁ 4

Zbiórki Budowniczych

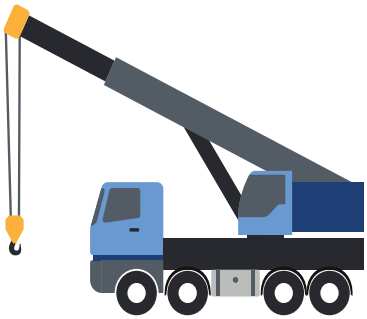
Budowniczy lubią tworzyć i uczyć się. Lekcje te pomogą twoim Budowniczym dobrze się bawić odkrywając świat i wzrastać w Jezusie.



Zbiórki

Podstawą twojego programu są zbiórki - jest to miejsce i czas na naukę, aktywności, relacje i zabawę! Każda zbiórka powinna zawierać:

- Temat
- Źródła, z których korzystasz
- Historie, prace manualne, gry i piosenki
- Listę potrzebnych materiałów



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! Jeśli potrafisz wymyślić lub znasz aktywności, które również pomogą w spełnieniu wymagań, czuj się swobodnie, żeby zmienić lub przekształcić sposób pracy z dziećmi! Upewnij się tylko, 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.



Jakiekolwiek tematy i aktywności wybierzesz, pamiętaj, żeby podczas każdej zbiórki używać tej samej struktury organizacyjnej. Dzieci w tym wieku lubią konsekwencję i regularność. Wytłumacz zuchom, co powinny robić czekając na instrukcje, określ zasady zachowania podczas aktywności i sprzątania po nich. Dzięki temu będą wiedziały, czego oczekiwać i jak się zachowywać podczas zbiórki.

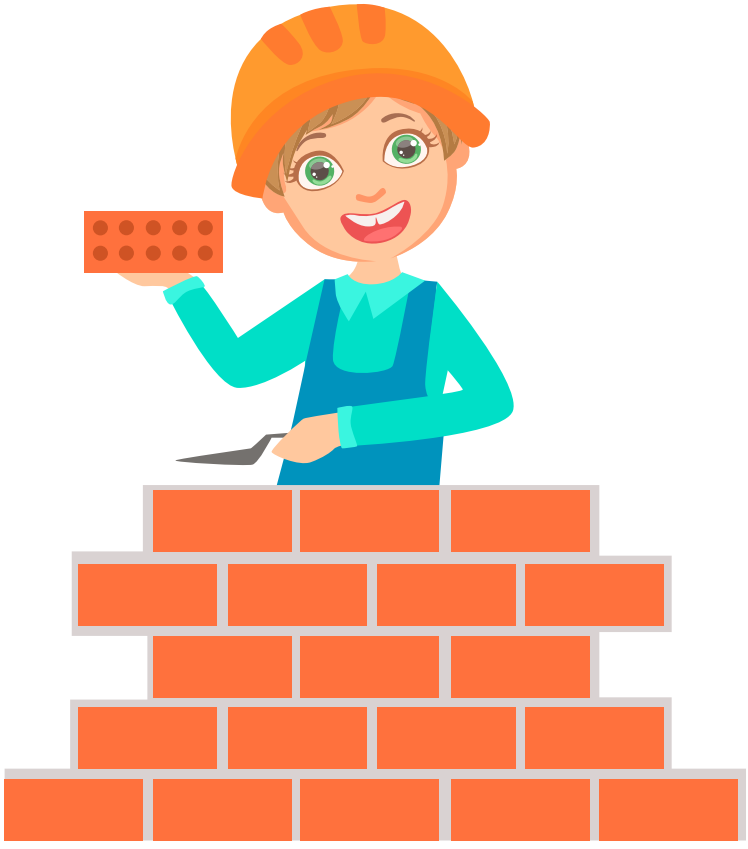


Przewodnik zastępowych znajdujący się na końcu każdej książki jest po to, by pomóc rodzicom/kadrze zminimalizować czas potrzebny na przygotowanie się do poprowadzenia aktywności. Pomoce są przygotowane w taki sposób, by naturalnie przejść przez wypełnianie wymagań potrzebnych do zdobycia stopnia czy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

Zeszyt ćwiczeń 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.

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 wspaniałą 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:

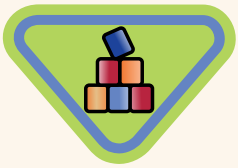
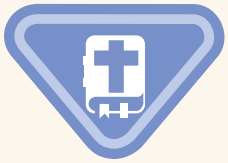
- opowiadanie/czytanie historii grupie zuchów,
- granie na instrumencie w czasie śpiewu,
- planowanie i realizowanie wycieczki,
- przekąski,
- przygotowywanie i sprzątanie po aktywnościach,
- prowadzenie gry lub aktywności.

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.

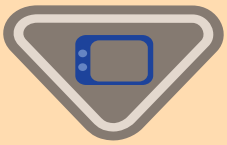


Budowniczy - Zakres i kolejność zadań

	PODSTAWA – WYKONAJ WSZYSTKIE SEKCJE		*MÓJ BÓG - WYBIERZ CO NAJMNIEJ JEDNĄ SEKCJĘ*	
Dziedzina	**Podstawa**	**Podstawa**	**Mój Bóg** Boży Plan, by mnie zbawić	**Mój Bóg** Boże przesłanie dla mnie
Wymagania	Powtórz z pamięci treść Przyrzeczenia i Prawa zuchowego.	Wyjaśnij sens Przyrzeczenia i Prawa zuchowego poprzez pracę plastyczną lub przedstawienie.	a. Wykonaj wykres wydarzeń w kolejności chronologicznej uwzględniając historię następujących bohaterów: Noe, Abraham, Mojżesz, Rut, Dawid, Daniel, Estera.	
Sprawności	Czytanie III 	Budowanie 	b. Zaplanuj scenkę, przygotuj dioramę, piosenkę lub napisz artykuł o kimś, kto oddał swoje życie Jezusowi.	Biblia III 
Wykonano	○	○	○	○



JA SAM - WYBIERZ CO NAJMNIEJ JEDNĄ SEKCJĘ

Dziedzina	**Mój Bóg** Boża moc w moim życiu	**Ja sam** Jestem wyjątkowy	**Ja sam** Umiem podejmować mądre decyzje	**Ja sam** Dbam o swoje ciało
Wymagania	a. Spędzaj regularnie „cichy czas” z Jezusem, rozmawiając z Nim i ucząc się o Nim. Zapisuj swoje postępy. b. Zapytaj trzy osoby o ich ulubionego bohatera biblijnego (poza Jezusem) i dlaczego wybrały właśnie tę postać.	Wykonaj pracę plastyczną w jednej z wybranych technik: wyrywanki, plakat lub kolaż, ukazującą, jak możesz służyć Bogu i innym.		
Sprawności	Modlitwa 		Krytyk medialny  Mądry szafarz 	Wstrzemięźliwość 
Wykonano	○	○	○	○

MOJA RODZINA - WYBIERZ CO NAJMNIEJ JEDNĄ SEKCJĘ *MÓJ ŚWIAT -*

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	a. Podziel się jednym pomysłem na to, jak można poradzić sobie z sytuacją zmian w rodzinie. Opowiedz, jak się czułeś i co robiłeś, gdy takie zmiany zachodziły w twojej rodzinie. b. Znajdź w Biblii historię o rodzinie takiej jak twoja.	Naucz się grać w grę, gdzie każdy członek rodziny docenia pozostałych członków rodziny.		
Sprawności		Rodzinny pomocnik 	Pierwsza pomoc 	Troskliwy przyjaciel 
Wykonano	○	○	○	○

WYBIERZ CO NAJMNIEJ JEDNĄ SEKCJĘ

Dziedzina	**Mój świat** Świat innych ludzi	**Mój świat** Świat przyrody		
Wymagania	a.Zapoznaj się z hymnem narodowym i flagą swojego państwa; wyjaśnij ich znaczenie. b.Podaj stolicę swojego państwa oraz imię i nazwisko prezydenta.	Zdobądź jedną ze sprawności z działu przyroda, której jeszcze nie masz. Proponowane sprawności:		
Sprawności		*Akweny, *Owady, *Gwiazdy, *Pogoda II, *Zwierzęta w Zoo, *Inna, dostępna na stronie https://zha.org.pl/kategoria/sprawnosci/zuchy/przyroda-zuchy/   		
Wykonano	◯	◯		

Budowniczy - część dla instruktora

Uwagi ogólne
Byłoby idealnie, gdybyś był w stanie udekorować salę na każdą zbiórkę Budowniczych. Pomoże to dzieciom uczącym się przez doświadczanie łatwiej przyswoić materiał. Dekorowanie narzędziami murarskimi, znakami konstrukcyjnymi lub plakatami z przekazem o budowaniu charakteru. 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 Budowniczych również mają dostęp, by mogli śledzić postępy swoich dzieci i uzupełnić materiał, jeśli przegapili zbiórkę).

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

Wymagania podstawowe

WYKONAJ WSZYSTKIE SEKCJE

I. Powtórz z pamięci treść Przyrzeczenia i Prawa zuchowego.

Przyrzeczenie Adventurer

Ponieważ Jezus mnie kocha, będę 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.

II. Wyjaśnij sens Przyrzeczenia i Prawa zuchowego poprzez pracę plastyczną lub przedstawienie.

Pomoc:

1. To jest miejsce na dyskusję na temat Przyrzeczenia i Prawa, których nauczyli się na pamięć. Drugoklasiści są w stanie wyjaśnić znaczenie różnych części Przyrzeczenia i Prawa. Prawdopodobnie będziesz im musiał pomóc podać przykłady ich przestrzegania w codziennym życiu. Pomóż im przygotować scenkę, która pokaże, co mogą wdrożyć w życie, by przestrzegać przyrzeczenia oraz prawa.

III. Zdobądź sprawność Czytanie III.

Wymagania:

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

1. Trzy rozdziały z Dziejów Apostolskich.
2. Historia biblijna lub książka o Jezusie.
3. Książka o zdrowiu lub bezpieczeństwie.
4. Książka o rodzinie, przyjaciołach lub uczuciach.
5. Książka o wydarzeniach historycznych lub o historiach misyjnych.
6. Książka o przyrodzie.

Pomoc:

1. Upewnij się, że tłumaczenie Biblii, które wybierzesz, będzie zrozumiałe dla Budowniczych Wybierz również ciekawe rozdziały, zawierające jakąś inspirującą historię. W trakcie czytania przeznacz czas na zadanie pytań, takich jak: Jak myślicie, jak to musiało pachnieć, jaki wydawało dźwięk, jakie to musiało być uczucie? Jak myślicie, dlaczego ta osoba zrobiła to, co zrobiła?

2. 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, 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 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 http://bibleforchildren.org/ albo sklep na twoim urządzeniu mobilnym.

   Czytanie książek zazwyczaj jest zadaniem domowym, które zuchy wykonują wspólnie z rodzicami. Kiedy dzieci skończą czytanie wybranej książki, poproś ich o opowiedzenie w czasie zbiórki, czego się dowiedzieli.

IV. Zdobądź sprawność Budowanie.

1. Przeczytaj i opowiedz co najmniej trzy historie biblijne wymienione poniżej:
   a. Noe (Rdz 6-7);
   b. Wieża Babel (Rdz 11,1-9);
   c. Namiot Abrama (Rdz 12,1-8);
   d. Świątynia podczas wędrówki na pustyni (Wj 25-27);
   e. Świątynia Salomona (1 Krn 28,1-10, 2 Krn 3-5);
   f. Zarządca (Łk 6,47-49);
   g. Mądry i głupi człowiek (Łk 6,47-49);
   h. Nowe Jeruzalem (Ap 21-22).

2. Po przeczytaniu historii biblijnych z punktu 1, wymień, które elementy były takie same, a które różniły się w przedstawionych obiektach „budowlanych". Weź pod uwagę np.: użyte materiały, lokalizację, wymiary, cel. Dlaczego każdy z tych obiektów został wybudowany?
3. Zaproś kogoś zajmującego się budownictwem lub cieślę, aby opowiedział o:
   a. narzędziach, jakich używa;
   b. budowlach/elementach, jakie tworzy;
   c. zasadach bezpieczeństwa podczas pracy;
   d. wartościach jak: bycie szczerym, dokładne mierzenie, budowa zgodnie z planem, mocne fundamenty.
4. Zastanów się i powiedz, jakie dwie decyzje możesz podjąć w tym tygodniu, aby wzmocniły twój charakter, a nie osłabiły go?
5. Przedyskutuj, w jaki sposób budynki i ich fundamenty są podobne do naszego życia i naszych wyborów. Przeczytaj i omów 1 Krn 3,11 oraz Flp 4,8 jako część odpowiedzi.
6. Przeczytaj w Ap 21-22 o niebiańskim domu, jaki Bóg przygotował dla wszystkich, którzy wybierają dar życia wiecznego.
   a. Sprawdź, jakich budulców użył.
   b. Powiedz, dlaczego powinniśmy chcieć zostać zabrani do nieba.
7. Zbuduj jeden lub więcej budynków w dowolnym kształcie i rozmiarze. Możesz pracować samodzielnie lub w grupie.

Cel: Porównanie podobieństwa pomiędzy budowaniem budowli, a budowaniem charakteru.

Potrzebne materiały: Biblia, materiały do budowy, kreatywność, słowa zachęty.

Pomoc:

1. Kiedy streszczasz historię, podkreśl, co było budowane i zachęć do dyskusji o wyborach, jakie podejmowały postaci biblijne.
   a. Bóg poprosił Noego, żeby wybudował arkę. Wybudowanie arki zabrało Noemu 120 lat, a później żył na niej przez ponad rok. Dodatkowo: Jak duża była arka? Użyj długiej taśmy mierniczej, by to sprawdzić.
   b. Wieża Babel - Bóg wiedział, że w tym czasie najlepsze dla ludzi będzie mieszkanie w namiotach, by mogli łatwiej się przemieszczać i zasiedlać całą ziemię – nie, by wybudować wieżę Babel.
   c. Domem Abrama był namiot. Zróbcie namiot Abrama z prześcieradeł i krzeseł.
   d. Bóg poprosił Mojżesza o zbudowanie mobilnej świątyni.
   e. Bóg poprosił Salomona o wybudowanie świątyni w Jerozolimie.
   f. Bóg wysłał Józefa i Marię do stajni.
   g. Pod koniec Kazania na Górze Jezus odwołał się do człowieka, który budując swój dom osadził mocny fundament na skale.
   h. Bóg chce, żebyś zamieszkał w domu, który buduje dla ciebie w niebie.

2. Prosty diagram kołowy (diagram Venna) może być pomocny przy porównywaniu i przeciwstawianiu sobie budynków. Narysuj trzy łączące się koła. Miejsce wewnątrz części koła, które nie łączy się z innym kołem to rzeczy, które dzielą te projekty. Miejsca kół, które się łączą to podobieństwa dwóch lub trzech projektów.

3. Pytania, które możesz zadać:
   Jakich mmateriałów używa się do budowania?

   a. Alternatywa: zorganizuj wycieczkę na miejsce budowy, przeprowadź rozmowę z budowniczym i zadaj pytania dotyczące budowania.

4. Sposoby, by podzielić się swoimi decyzjami (możecie pracować w zespołach):
   a. Narysujcie na brystolu ścianę z cegieł i na każdej z cegieł zapiszcie jedną swoją decyzję.
   b. Odegraj pantomimę lub scenkę przedstawiającą decyzję, którą podjąłeś.
   c. Zilustruj swój wybór poprzez rysunek, malunek, rzeźbę, prezentację, film lub zdjęcie.
   d. Zaśpiewaj piosenkę opisującą dobre wybory, które budują charakter.
   e. W domu napisz wiersz albo opisz w pamiętniku swoje myśli na temat decyzji/ wyborów.

5. To jest dyskusja, której celem jest, by połączyć tekst biblijny z budowaniem charakteru każdego dziecka. Możesz pokazać zdjęcia domu: najpierw same fundamenty i posadzkę, później ściany, ale bez dachu, potem dom niewykończony w środku. Porozmawiaj o tym jak każdy etap budowy dopełnia powstający dom. Tak samo rozwija się charakter dzieci. Jeśli Jezus jest ich „budowniczym", to ich charakter będzie stawał się podobny do charakteru Chrystusa.

6. Przynieś kamienie szlachetne, by dzieci mogły ich dotknąć albo pokaż zdjęcia Nowego Jeruzalem. Kamienie szlachetne użyte przy budowie Nowego Jeruzalem są raczej drogie, więc spróbuj znaleźć jakieś kolorowe kamyki/minerały, które pomogą Budowniczym zobaczyć ich różnorodność. Jest wiele pięknych obrazków przedstawiających Nowe Jeruzalem, artystą godnym polecenia jest np. adwentysta Nathan Greene. Jego obraz pt. „Błogosławiona nadzieja" (The Blessed Hope) pokazuje powtórne przyjście Jezusa z Nowym Jeruzalem.

7. Przydadzą Wam się różne materiały do budowania, takie jak klocki LEGO, drewniane klocki, plastikowe patyczki, drewniane patyczki kreatywne, ciastolina, modelarska płyta piankowa, papier techniczny. Są nawet modele domów, które można wydrukować na papierze i poskładać. Wyszukaj: składane wzory domów (foldable houses templates city).

   Jeśli macie możliwość, możecie też zbudować coś z prawdziwych materiałów budowlanych takich, jak: patyki, słoma, błoto, cegły.

   Sugestie typów budynków: budowle biblijne, twój dom, twoja szkoła, ulubiony sklep, budynek twojego kościoła, twój wymarzony dom w niebie.

Mój Bóg

WYBIERZ CO NAJMNIEJ JEDNĄ SEKCJĘ

I. Boży plan, by mnie zbawić

A. Wykonaj wykres wydarzeń w kolejności chronologicznej uwzględniając historię następujących bohaterów: Noe, Abraham, Mojżesz, Rut, Dawid, Daniel, Estera.

Pomysł: Oś czasu historii biblijnych

Drugoklasiści powinni być w stanie narysować i pokolorować prosty rysunek, prezentujący każdą z tych postaci, w kolejności chronologicznej.

Postaw swoim zuchom wyzwanie, by były kreatywne w rysowaniu postaci przedstawiając ich główne cechy/atrybuty. Po skończonej pracy niech każdy z nich przedstawi swoją oś czasu całej grupie.

B. Zaplanuj scenkę, przygotuj dioramę, piosenkę lub napisz artykuł o kimś. kto oddał swoje życie Jezusowi.

Pomysł: Diorama (przestrzenny obrazek)
Materiały: papier techniczny, klej do papieru, materiały, które można umieścić w obrazku.
Zasady: Skonstruuj obrazek przestrzenny (możesz użyć 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

Możesz poprosić Budowniczych, by każdy wybrał inną osobę z listy, tak, żeby była różnorodność prac. Po złożeniu ich w kolejności chronologicznej w jeden wykres, wspólnie wypełnicie wymagania A i B.

Wyszukaj: „foldable four door diorama" lub „foldable tri frame diorama paper".

II. Boże przesłanie dla mnie

A. Zdobądź sprawność Biblia III

1. Zdobądź sprawność Biblia II.
2. Wymień księgi Starego Testamentu w kolejności.
3. Opowiedz lub przedstaw w postaci scenki poniższe historie biblijne:
    a. Noe
    b. Abraham
    c. Mojżesz
    d. Dawid
    e. Daniel
4. Przeczytaj lub wysłuchaj historii z Biblii.
5. Zapamiętaj i wyjaśnij znaczenie trzech z fragmentów podanych poniżej dotyczących życia dla Jezusa:
    a. Wj 20,11-17
    b. Flp 4,13
    c. Flp 2,13
    d. 1 J 2,1-2
    e. Jud 24
    f. dowolny wybrany przez ciebie
6. Weź udział w dwóch grach lub zabawach, które pomogą Ci zapamiętać historie biblijne.

Pomoc:

1. Sprawność Biblia III może być zrealizowana jako część lekcji religii lub lekcji szkoły sobotniej.
2. Ucz przez piosenki, rymowanki, gry (np. memory, tzw. szubienica, krzyżówki), prace plastyczne, obrazki, kubeczki papierowe, piłeczki do pin-ponga, itp.
3. Zachęć do kreatywności i naucz dzieci lekcji płynących z tych historii (przesłania, które będą mogły zastosować w swoim życiu).
4. Upewnij się, że dzieci uczą się używania swoich Biblii, ale czytajcie również książki z historiami biblijnymi oraz oglądajcie filmy, żeby zaangażować więcej zmysłów.
5. Pomóż dzieciom zrozumieć znaczenie tych fragmentów i pokaż, w jaki sposób mogą zastosować to w swoim życiu.
6. Książki z grami biblijnymi, kolorowanki i zestawy z filcu są dostępne w chrześcijańskich księgarniach. Dodatkowo możesz wyszukać w Pinterest: gry biblijne.

Pomysł: Gra Balon Samuela

Materiały: balony, markery, pompka (opcjonalnie)

Zasady: Poproś dzieci o nadmuchanie dużych balonów i napisanie na nich, czego Bóg od nas oczekuje. Pomóż dzieciom w wymyślaniu i zapisz to dla nich na tablicy. Posłuż siętą aktywnością, by przedstawić biblijną lekcję o Samuelu, który słuchał Boga Pozwól dzieciom poodbijać balony. Możesz zostawić je jako element wystroju.

III. Boża moc w moim życiu

A. Spędzaj regularnie „cichy czas" z Jezusem, rozmawiając z Nim i ucząc się o Nim. Zapisuj swoje postępy.

Pomoc:

W tym czasie dzieci mogą:

- czytać/oglądać/słuchać historii biblijnych,
- modlić się w samotności/wspólnie z rodzicem/rodziną,
- słuchać/śpiewać/grać chrześcijańską muzykę,
- odgrywać scenki biblijne z pomocą klocków LEGO/lalek/maskotek.

B. Zapytaj trzy osoby o ich ulubionego bohatera biblijnego (poza Jezusem) i dlaczego wybrały właśnie tę postać.

Uwaga: Mogą to być dorośli albo inne dzieci. Grupa rodzinna to doskonałe miejsce na taką dyskusję!

Pomysł: Sztuka formowania

Materiały: Coś do formowania np.: ciastolina, modelina, plastelina. Przepis na zrobienie domowej ciastoliny poniżej.

Zasady: Daj każdemu zuchowi przynajmniej jeden kawałek masy do formowania. Daj im trochę czasu, żeby każdy mógł uformować postać albo przedmiot, którego ich bohater biblijny mógł używać. Przykłady: Mojżesz - laska, Dawid – harfa/proca, Samson - filary, Estera – jedzenie w koszyku, Piotr - ryba, Jan - poduszka (wizje). Porozmawiaj o tym, co sprawia, że bohaterowie biblijni to dobrzy bohaterowie. Skup się na zależności od Boga, ufności Bogu, posłuszeństwie itd. Zwróć uwagę, żeby zadać pytanie czy musimy być idealni, by być Bożym bohaterem (NIE!). Niech każdy pokaże i opowie o swoim przedmiocie. Wysusz figurki/przedmioty na papierze do pieczenia lub czymś podobnym (tak, by były wysuszone również od spodu). Zachęć zuchy by wzięły swoje (wysuszone) przedmioty do domu i mogły podzielić się historią biblijną z rodziną i przyjaciółmi. Jeśli pracujesz z dużą grupą osób nieznających Biblii, możesz użyć aplikacji biblijnej lub książki z historiami biblijnymi, aby przedstawić kilka krótkich historii, później poproś dzieci o zilustrowanie wybranej historii (upewnij się, że historie się nie powtórzą).

Przepis na domową ciastolinę (porcja dla 4-6 zuchów)

2 szklanki mąki,
¾ szklanki soli,
4 łyżeczki kwasku cytrynowego,
2 szklanki ciepłej wody,
2 łyżki oleju,
Barwniki spożywcze (opcjonalnie),
Litrowy woreczek strunowy.

Wrzuć wszystkie składniki. Mieszaj, później zagniataj. Podziel ciasto na mniejsze części zanim dodasz barwniki spożywcze. Zacznij od 4-5 kropel, kolory mieszaj w torebce strunowej, by uniknąć plam. Barwnik spożywczy jest łatwy do zmycia z rąk, ale może zostawić ślady na niektórych materiałach (blatach, deskach do krojenia, matach). Jeśli chcesz, możesz dodać więcej barwnika. Taka ciastolina może być przechowywana w woreczku strunowym przez 2-3 miesiące.

C. Zdobądź sprawność Modlitwa.

1. Wyjaśnij, dlaczego, o co i w jaki sposób się modlimy? Przeczytaj tekst Iz 40,31.
2. Przeczytaj Modlitwę Pańską zapisaną w Mt 6,5-15.
3. Módl się przez tydzień trzy razy dziennie. Przeczytaj tekst: 1 Tes 5,17.
4. Naucz modlić się kogoś, kogo znasz i pomódl się razem z nim.
5. Wykonaj, co najmniej trzy z poniższych zadań:
    a. wykonaj tablicę z intencjami modlitewnymi, zapytaj innych, czy mają jakieś intencje i wesprzyj ich w modlitwie;
    b. poprowadź rozpoczynającą lub kończącą modlitwę na zbiórce;
    c. zrób kartkę z modlitwą i daj ją komuś;
    d. poproś pastora o podzielenie się wiedzą o modlitwie;
    e. weź udział w „śniadaniu modlitewnym" wraz z dziećmi i rodzicami;
    f. zrób dziennik modlitw i zobacz, jak Bóg odpowiada na modlitwy.

Pomoc:

1. Iz 40,35 – Modlimy się o cierpliwość i siłę od Pana.

Mk 1,35 – Powinniśmy codziennie spędzać swój cichy czas z Jezusem, ale modlić się możemy zawsze i wszędzie. Modlimy się, by być blisko Jezusa, bo On jest naszym najlepszym przyjacielem i by być takimi jak On. Jk 5,16 – Modlimy się, by podziękować Mu za jego miłość i troskę, by prosić o przebaczenie oraz by prosić o pomoc dla innych i dla siebie.

2. Omów z dziećmi Modlitwę Pańską.

3. Poproś rodziców, żeby zachęcili dzieci do modlenia się i aby stało się to ich zwyczajem.

Pomysł: Modlitwa jednozdaniowa.

Dzielimy dzieci na czteroosobowe grupy, do każdej z grup dołączamy osobę dorosłą. Stajemy lub klękamy w kółku i począwszy od dorosłego każdy po kolei dziękuje Bogu za jedną rzecz, następnie przeprasza za jeden grzech, prosi o jedną rzecz i na koniec uwielbia Boga za jedną jego cechę. Modlitwę taką można zastosować w zastępie lub rodzinie. Dzieci nie będą znużone długą modlitwą, jednocześnie skłoni je ona do zastanowienia się, co chcą przekazać Bogu.

4. Omów jak nauczyć kogoś modlitwy. Wyślij rodzicom/opiekunom wiadomość, że zuchy będą próbowały zacząć z nimi rozmowę o modlitwie, to może pomóc rodzicom przygotować się na to, a dzieciom odnieść sukces. W wiadomości dołącz również wskazówki, jak mogą zacząć z dziećmi taką rozmowę.

5. Zaplanuj to wcześniej. Ponieważ Budowniczy są już wystarczająco duzi, mogą być chętni, by pomóc w organizacji „śniadania modlitewnego" (modlitewnego spotkania porannego) lub akcji z kartkami!
Na „śniadanie modlitewne" zaproś do udziału dzieci w różnym wieku. Niech jedno z nich powie jakieś przesłanie.

Pomysł: Pięciopalczasty Przewodnik Modlitewny (do wydrukowania z zeszytu ćwiczeń)

Zasady: Poproś dzieci o odrysowanie swoich dłoni na papierowym talerzyku (nie styropianowym) albo jeśli chcesz, możecie w głębokim talerzu zrobić odlew gipsowy Kiedy masa gęstnieje, umieść rękę dzieci w gipsie, by stworzyć odlew dłoni z rozłożonymi palcami. Każdy palec reprezentuje część Modlitwy Pańskiej (jest to model modlitwy) i może być stosowany w tej samej formie aż do młodości. Omów dokładnie wszystkie kroki, podając przykładową modlitwę przy każdej części. Ponieważ dzieci potrafią już pisać, niech napiszą słowa „Dziękuję" albo „Przepraszam", „Moc", na każdym palcu na swoim rysunku lub odlewie.

Rozpocznij uwielbieniem. (kciuk)
Mt 6,9: Ojcze nasz, któryś jest w niebie, Święć się imię twoje.
Módl się o wolę Bożą i o możliwości do służby Bogu. (palec wskazujący)
Mt 6,10: Przyjdź Królestwo twoje, Bądź wola twoja, jak w niebie tak i na ziemi.
Módl się o zaspokojenie twoich potrzeb duchowych i fizycznych (palec środkowy)
Mt 6,11 Chleba naszego powszedniego daj nam dzisiaj.
Poproś o przebaczenie i módl się za tymi, którzy cię prześladowali (palec serdeczny)
Mt 6,12: I odpuść nam nasze winy, jak i my odpuszczamy naszym winowajcom.
Módl się o wzrost duchowy i moc Ducha Świętego, by cię prowadził (mały palec)
Mt 6,13: I nie wódź nas na pokuszenie, ale nas zbaw ode złego.

Uwaga: Taki format modlitwy angażującej nasze palce był po raz pierwszy zdefiniowany przez Franciszka z Asyżu, więc dzieci z innymi korzeniami religijnymi mogą znać ten schemat. Być może będą nawet w stanie podzielić się, jak ich rodzina używa takiego modelu.

Ja sam

WYBIERZ CO NAJMNIEJ JEDNĄ SEKCJĘ

I. Jestem wyjątkowy

A. Wykonaj pracę plastyczną w jednej z wybranych technik: wyrywanki, plakat lub kolaż, ukazującą, jak możesz służyć Bogu i innym.

Pomysł: Skrawki gazet/Spacer po galerii

Materiały: stare gazety lub wycinki ze starych gazet (zdjęcia), klej, brystol.

Zasady: Rozpocznij od burzy mózgów z dziećmi (pomysły zapisuj po jednej stronie arkusza), jakie rzeczy według nich będą dobrze przedstawiały sposoby na służenie Bogu. Po stworzeniu listy pozwól dzieciom przejrzeć gazety lub wycinki gazet i wybrać odpowiednie obrazki (UWAGA, gazety powinny być wcześniej przejrzane, zdjęcia i treści, których dzieci nie powinny czytać i oglądać muszą zostać usunięte). Niech przykleją skrawki, które wybrali po drugiej stronie arkusza. Zatytułuj plakat: „Sposoby na służenie Bogu". Pozwól każdemu dziecku wyjaśnić wybór swoich obrazków i przypisać je do konkretnego zadania lub roli. Na przykład, zdjęcie z pudełkami/puszkami = zbieranie niepsującego się jedzenia i rozdawanie potrzebującym.

II. Umiem podejmować mądre decyzje

A. Zdobądź sprawność Krytyk Medialny.

Wymagania:

1. Wyjaśnij, co oznacza termin: media. Podaj cztery przykłady mediów. Wyjaśnij, co oznacza termin: krytyk.
2. Zapamiętaj Flp 4,8 i omów trzy zasady, które pomagają nam nabrać dobrych nawyków czytania, oglądania i słuchania.
3. Prowadź dziennik przez dwa tygodnie, zapisując czas, jaki spędzasz z różnymi mediami. Zanotuj, czy media te skupiają uwagę na Chrystusie, czy też nie.
4. Wykonaj jedną z poniższych czynności wraz z dorosłym:
    a. oglądanie telewizji;
    b. czytanie opowieści;
    c. słuchanie nagrania.

Zostań krytykiem medialnym i omów złe i dobre strony każdego z powyższych.

5. Wraz z dorosłym przejrzyj program telewizyjny lub listę dostępnych książek, wybierając, co mógłbyś obejrzeć lub przeczytać.
6. Wysłuchaj początku krótkiej historii i dodaj swoje zakończenie.

Pomoc:

1. Media to forma komunikacji, która dociera do dużej ilości ludzi, np: prasa, telewizja, filmy, książki, radio i muzyka. Wyjaśnij dzieciom, że media same w sobie sąneutralne i mogą być wykorzystane ku dobremu i złemu. Wyjaśnij, że w dzisiejszym społeczeństwie jesteśmy bombardowani przez wiadomości z różnych mediów i jest bardzo trudno, żeby to czego słuchamy/oglądamy/czytamy, nie miało na nas wpływu. Dlatego tak ważne jest, by nauczyć się kontrolować media poprzez wybieranie czego słuchamy i co oglądamy. Krytyk natomiast jest to osoba zajmująca się oceną, w tym przypadku filmów, gazet, książek czy muzyki i sprawdzającą czy przedstawiają one jakąś wartość.

2. Przeczytaj Flp 4,8 i naucz dzieci, jak użyć tego tekstu jako drogowskazu w podejmowaniu decyzji, co robić i co oglądać. Omów te zasady z dziećmi, wyjaśnij je im i poproś, żeby powiedziały ci czego nauczyły się z tego wersetu biblijnego. Możecie je zapisać na kartkach, balonach lub tablicy, by były widoczne dla dzieci.

3. Naucz dzieci, by były świadome, ile czasu spędzają z Jezusem w porównaniu z aktywnościami świeckimi. Niech każde dziecko prowadzi dziennik tego, co ogląda i słucha przez co najmniej dwa tygodnie.

4. Wybierzcie historię albo program, który według dzieci spełnia standardy zgodne z Flp 4,8. Nie zawsze po przeczytaniu streszczenia lub obejrzeniu reklamy będziecie w stanie powiedzieć czy spełnia standardy Jezusa. Kiedy zaczniecie czytać lub oglądać i zauważysz, że nie jest to właściwe - wyłącz! Poszukajcie czegoś innego. Zachęć dziecko do podejmowania dobrych decyzji.

5. Analiza i wcześniejsze wybieranie pomagają nam uświadomić sobie, jak wiele czasu spędzamy na tych aktywnościach i sprawia, że jesteśmy bardziej wybiórczy.

6. Umacniaj dobre nawyki czytania i oglądania, podczas dokańczania historii. Pobudź ich wyobraźnię!

B. Zdobądź sprawność Mądry Szafarz.

Wymagania:

1. Znajdź w Biblii tekst mówiący, kto jest właścicielem wszystkiego na ziemi.
2. Omów cechy charakteru mądrego szafarza.
3. Znajdź, przeczytaj i wyjaśnij tekst Ml 3,8-10.
4. Przygotuj swoją dziesięcinę w kopercie i oddaj ją podczas składania darów na nabożeństwie.
5. Wykonaj i udekoruj miejsce/skarbonkę, w której będziesz trzymać swoje:
   - pieniądze na wydatki,
   - oszczędności,
   - dziesięcinę.
6. Wykonaj plakat przedstawiający, na co przeznaczone są dary szkoły sobotniej.
7. Wysłuchaj historii biblijnej o wdowim groszu.
8. Powiedz, w jaki sposób i dlaczego mądry szafarz dba o swoje mienie.

Pomoc:

1. Rdz 1,2; Ps 24,1; J 1,1-3.

2. Mądry szafarz jest odpowiedzialny, wierny wobec Boga i innych. 1 Kor 4,2, 1 P 4,10. NAUCZYCIELU: znajdź synonimy słowa „szafarz", zrozumiałe dla twoich zuchów. Pomocnym może być znalezienie tych tekstów w nowych tłumaczeniach Biblii.

3. Biblia mówi, że mamy oddawać Bogu dziesięcinę i dary jako wyraz wdzięczności. On obiecamszczególne błogosławieństwo tym, którzy są mu wierni.

4. Powiększ swoją kopertę na dziesięcinę do wymiarów 21,5 x 28 cm i pomóż wszystkim dzieciom wypełnić tę kopertę swoimi darami, ucząc ich szczerego oddawania dziesięciny i darów Jezusowi.

5. **Pomysł:** Puszki dla Boga

   Materiały: Jedna duża puszka (np. po brzoskwiniach) i dwie małe puszki (np. Po kukurydzy, groszku) dla każdego zucha, klej, przybory do kolorowania, paski papieru do własnoręcznie zaprojektowanych etykiet, na tyle długie, by można było owinąć puszki.

   Zasady: Przed zbiórką: zdejmij etykiety ze wszystkich puszek i pozbądź się pozostałego kleju. Paski papieru przygotuj w taki sposób, by pasowały do rozmiaru puszek. Dzieci będą kolorować etykiety, a następnie przykleją je na puszki.

   Zbiórka: Niech dzieci napiszą na małych etykietach „Dziesięcina" i „Dary", a na dużej „Bóg mi dał". Mogą pokolorować etykiety farbami, kredkami, pisakami, według własnego pomysłu. CEL NAUCZYCIELA to pomóc dzieciom zrozumieć, że WSZYSTKIE pieniądze należą do Pana, ale On nam ufa na tyle, że większość z nich możemy wykorzystać na własny użytek.

6. Użyj zdjęć z gazet lub narysuj i pokoloruj przedmioty, które mogą być kupione dzięki darom szkoły sobotniej (Biblie, materiały plastyczne na szkółkę, filc, obrazki ilustrujące historie biblijne, meble do pokoju, w którym odbywają się szkółki i wiele innych).

7. Mądry i wierny szafarz będzie zarządzał swoim życiem, czasem, talentami i pieniędzmi, które otrzymał od Boga. Wiele dzieci jest kinestetykami, pozwól im więc przygotować scenkę, która pokaże odpowiedź do tego punktu. Scenki mogą ukazywać dbanie o mienie w zabawny sposób. Niech to będzie dobra zabawa!

III. Dbam o swoje ciało

A. Zdobądź sprawność Wstrzemięźliwość.

Wymagania:

1. Przeczytaj i omów teksty:
   a. 1 Kor 6,19-20;
   b. 1 Kor 3,17.
2. Wyjaśnij, czym są:
   a. narkomania;
   b. wstrzemięźliwość/abstynencja.
3. Wykonaj jedno z zadań poniżej:
   a. porozmawiaj z lekarzem lub innym dorosłym na temat szkodliwości:
      i. palenia,
      ii. picia alkoholu,
      iii. innych używek.
   b. obejrzyj i omów film mówiący o niebezpieczeństwie sięgania po powyższe używki.
4. Wyjaśnij, dlaczego niektórzy ludzie sięgają po używki. Jak my możemy się od tego powstrzymać?
5. Zrób scenkę zachęcającą do mówienia „NIE" używkom.
6. Zaprojektuj antynikotynowy, antyalkoholowy albo antynarkotykowy wzór na koszulkę i umieść go na swojej koszulce LUB zrób plakat przedstawiający niebezpieczeństwo sięgania po używki.
7. Znajdź dwie sławne osoby, które nie używają tytoniu, alkoholu i narkotyków, które należą do najlepszych w swoich dziedzinach LUB znajdź w swoim otoczeniu dwie osoby, które żyją szczęśliwie i zdrowo i nie używają tytoniu, alkoholu i narkotyków. Porozmawiaj z nimi, dlaczego powstrzymują się od ich stosowania.

Pomoc:

1. Użyj nowszego tłumaczenia Biblii, żeby zuchy mogły zrozumieć język.
2. Narkomania to używanie jakichkolwiek narkotyków lub nadużywanie lekarstw. Wstrzemięźliwość oznacza samokontrolę w każdym aspekcie życia, włączając używanie szkodliwych substancji czy mediów.
3. Zaproś na zbiórkę lekarza, pielęgniarkę lub dietetyka. Jeśli nie jest to możliwe, obejrzyjcie film o używkach.
4. Zachęć wszystkie zuchy do udziału w dyskusji. Możecie zrobić plakat w tej tematyce.
5. Scenka może być przedstawiona w szkole lub kościele czy w czasie jakiegoś wydarzenia harcerskiego.
6. Przygotuj koszulki, szablony nadruków i farby do tkanin. Postępuj zgodnie z instrukcją umieszczoną na farbach. Szczególnie nadzoruj tę aktywność.
7. Pomocne będą magazyny sportowe. Jeśli zuchy wybiorą formę wywiadów z ludźmi, to pomóż im przygotować listę pytań i wcześniej umów niezbędne spotkania.

Moja rodzina

WYBIERZ CO NAJMNIEJ JEDNĄ SEKCJĘ

I. Mam rodzinę

A. Podziel się jednym pomysłem na to, jak można poradzić sobie z sytuacją zmian w rodzinie. Opowiedz, jak się czułeś i co robiłeś, gdy takie zmiany zachodziły w twojej rodzinie.

Pomysł: Galeria zdjęć

Materiały: poproś wcześniej rodziców, żeby każde dziecko przyniosło dwa zdjęcia - jedno przed zmianą w rodzinie, a drugie po tej zmianie. Zmiany w rodzinie to np.: pojawienie się rodzeństwa, ślub, zakończenie studiów, śmierć dziadków, itd. Przypomnij rodzicom, by mądrze podjęli decyzję, jakie zdjęcia przekażą. Jeśli chcesz, możesz zrobić to w formie prezentacji, wtedy poproś o przesłanie zdjęć e-mailem lub SMS-em.

Zasady: Niech każdy zuch opowie o zmianie, która nastąpiła pomiędzy tymi dwoma zdjęciami i przedstawi członków rodziny obecnych na zdjęciach. Bądź empatyczny, kiedy zadajesz pytania, ale pozwól im również podzielić się, jak te zmiany zmieniły ich rodziny.

B. Znajdź w Biblii historię o rodzinie takiej, jak twoja (jeśli to możliwe).

Pomysł: Rodziny są różnorodne

Materiały: Biblia, książka z historiami biblijnymi.

Zasady: Pomyśl wcześniej nad rodzinami biblijnymi podobnymi do rodzin twoich zuchów. Wiele z dzieci nie wie, jak ma zidentyfikować swoje rodziny. Skupiają się na liczbie dzieci, ich płci czy na rozwodzie/drugim małżeństwie. Mamy młodych ludzi, którzy pochodzą z bardzo różnych środowisk. Pomóż im znaleźć biblijną rodzinę, która w jakimś aspekcie odpowiada ich rodzinie. Na szczęście wiele historii biblijnych to historie o nieidealnych rodzinach.

Historie rodzin w Biblii: Anna i Samuel (kochająca matka, przyrodnie rodzeństwo, adopcja), Maria i Józef, Jezus (kochająca się rodzina, która ufała i troszczyła się o swoje dzieci), Samson i jego rodzice (rodzina jedynaka, zbyt pobłażliwi rodzice), Adam i Ewa, Kain, Abel (strata rodzeństwa, rodzeństwo, które podejmuje złe wybory), Zachariasz i Elżbieta, Jan (jedno dziecko, starsi rodzice), Jakub i Jan i ich matka (dorastanie z jednym rodzicem), Abraham i Sara, Izaak (kochająca rodzina, starsi rodzice, przyrodnie rodzeństwo), Jakub i Ezaw (bliźniacy, ulubieńcy rodziców, faworyzowanie).

II. W rodzinie troszczymy się o siebie nawzajem

A. Naucz się grać w grę, gdzie każdy członek rodziny docenia pozostałych członków rodziny.

Pomysł: Zdjęcie wdzięczności

Materiały: papier, długopis/pisak, aparat, drukarka do zdjęć, ramka do zdjęcia (opcjonalnie).

Zasady: Niech każdy zuch napisze na dużym arkuszu papieru, dlaczego jest wdzięczny za rodzinę/rodziców/dziadków/opiekunów. Zachęć ich, by napisali to starannie i uważnie. Następnie zrób zdjęcie każdego zucha trzymającego swoją kartkę. Wyślij elektronicznie takie zdjęcie jego rodzinie. Możecie też wydrukować, wstawić w ramkę i podarować rodzinie.

Pomysł: Sztafeta wdzięczności

Materiały: Flaga, którą będą mogli sobie przekazywać albo plik kartek i długopis, słoik lub puszka.

Zasady: Połóż kartkę i długopis lub flagę na linii startu. Niech zespoły ustawią się w linii. Postaw słoik/puszkę około 9 metrów dalej. Celem jest, by krzyknąć (flaga) albo zapisać i włożyć do słoika (papier/długopis) coś, co doceniają w swojej rodzinie, wrócić i klepnąć kolejną osobę.

B. Zdobądź sprawność Rodzinny Pomocnik

Wymagania:

1. Przeczytaj i omów poniższe wersety:
    a. Flp 2,14
    b. J 15,12
    c. Ps 118,7
    d. Ga 6,9
2. Kim jest rodzinny pomocnik?
3. Omów, co możesz robić, aby być pomocnym.
4. Przez trzy tygodnie prowadź dziennik opisujący, w jaki sposób pomagałeś rodzinie:
    a. Na koniec tygodnia omów z opiekunem postępy, jakich dokonałeś.
    b. Omów, w jaki sposób pomagałeś i który jest twoim ulubionym.
    c. Porozmawiaj, w jaki inny sposób mogłeś pomóc.
5. Zrób laurkę z podziękowaniami dla swoich rodziców lub opiekunów, dziękując im za wszystko, co dla ciebie robią.

Pomoc:

1. Wersety biblijne:
    a. Flp 2,14 - Czyńcie wszystko bez szemrania i powątpiewania.
    b. J 15,12 - Takie jest przykazanie moje, abyście się wzajemnie miłowali, jak Ja was umiłowałem.
    c. Ps 118,7 - Pan jest ze mną jako pomocnik mój, Ja zaś spoglądać będę z góry na nieprzyjaciół moich.
    d. Ga 6,9 - A czynić dobrze nie ustawajmy, albowiem we właściwym czasie żąć będziemy bez znużenia.
2. Rodzinny pomocnik to KAŻDY, kto pomaga w „operacji" dom i rodzina (bez znaczenia w jakim wieku i jakiej płci). Na przykład, jeśli dziecko wyniesie śmieci, pomoże rodzeństwu w zadaniu domowym, wyprowadzi psa, rozpakuje zmywarkę albo COKOLWIEK innego, jest rodzinnym pomocnikiem! ŚWIĘTUJCIE rodzinnie rolę pomocnika jak najczęściej!

3. Tu jest miejsce na dyskusję - jest tylko KILKA rzeczy w domu/rodzinie, które rodzice robią sami. W pozostałych dzieci mogą pomóc. Niech każde dziecko wymieni przynajmniej dwie rzeczy, w których może pomóc. Zwróć uwagę dzieci na to, żeby doceniały pracę rodziców w funkcjonowaniu domu i rodziny. Na koniec pobawcie się: wymieniaj kolejno domowe z obowiązki, a Ci, którzy je lubią, niech skupią się po twojej prawej stronie, Ci, którzy nie lubią ich wykonywać – po twojej lewej stronie.

   Pomysł: znacznik odkładania

   Materiały: przedmioty gospodarstwa domowego, które do siebie pasują. Na przykład zmiotka i szufelka, wiadro i gąbka, zabawki i pudło na zabawki, deska do prasowania i żelazko. UPEWNIJ SIĘ, że jest wystarczająca ilość przedmiotów, żeby każde dziecko mogło znaleźć kilka.

   Zasady: schowaj połowę pasujących przedmiotów i rozmieść je w pomieszczeniach. Pasujące do nich elementy ustaw z przodu pomieszczenia. Na sygnał Budowniczy zaczynają biegać po pomieszczeniach, żeby połączyć elementy z tymi z przodu. Omów z dziećmi, że gra „w życie" jest także wspaniałą zabawą, ale z lepszym celem - szczęśliwa mamusia i tatuś, gdy panuje ład i porządek.

4. Wydrukuj tabelę ze str. 27 w ćwiczeniach dla każdego dziecka. Niech wspólnie z rodzicami wybiorą w czym mogą pomagać. Po wykonaniu obowiązków niech napiszą/narysują/nakleją naklejki przedstawiające ich pomoc w domu. Po każdym tygodniu krótko podsumujcie i podzielcie się, które obowiązki najbardziej lubicie. Na koniec opowiedzcie swoje doświadczenia. Poniżej jest pomysł na pomoc podczas zajęć Budowniczych.

   Pomysł: Przygotowanie miejsca zbiórki

   Materiały: materiały użyte do przygotowania przestrzeni zbiórek dla Budowniczych

   Zasady: Wyznacz różnych pomocników na każdą z kilku zbiórek. Pomocnicy wraz z rodzicami będą musieli przyjść wcześniej. Dzieci mogą pomóc przygotować wszystkie potrzebne materiały, a na koniec posprzątać miejsce zbiórki. Im bardziej się zaangażują, tym lepiej! Niech to będzie dla nich zabawa.

5. Użyjcie najprostszych materiałów do zrobienia laurki, takich, jak: kolorowy papier techniczny, nożyczki, kredki/pisaki, pieczątki, naklejki lub cokolwiek, co przyjdzie wam na myśl. Sukcesem będzie, gdy dzieci nauczą się dziękować rodzicom za proste domowe czynności zaraz po ich wykonaniu.

III. Moja rodzina uczy mnie samodzielności

A. Zdobądź sprawność Pierwsza Pomoc.

Wymagania:

1. Zademonstruj, jak opatrzyć zadrapanie lub rozcięcie i opisz niebezpieczeństwa wynikające z użycia brudnego opatrunku.
2. Opisz, jak postępować w przypadku krwawienia z nosa.
3. Poznaj i przedstaw różne typy opatrunków.
4. Skompletuj prostą apteczkę i naucz się używać zawartych w niej elementów.
5. Odkaż jedno z poniższych narzędzi i powiedz, dlaczego są one ważnymi elementami apteczki:
   a.pęseta;
   b.termometr;
   c.igła.

6. Odwiedź jednostkę służb ratunkowych (pogotowie, straż) lub weź udział w spotkaniu z przedstawicielem tych służb i dowiedz się, jakimi przypadkami się zajmują.
7. Weź udział w zabawie „w szpital" i poćwicz postępowanie w przypadkach, które poznałeś w poprzednim punkcie.
8. Opisz i narysuj symbol pierwszej pomocy.
9. Opowiedz, kiedy Jezus udzielił pierwszej pomocy osobie, która mocno krwawiła.

Pomoc:

1. Brudny opatrunek może wywołać infekcję. Oczyść rozcięcie lub zadrapanie bieżącą wodą i opatrz czystym opatrunkiem. Pozwól każdemu dziecku poćwiczyć opatrywanie rany.
2. Usiądź, pochyl się do przodu i uciskaj z tej strony, z której jest krwawienie. Użyj zimnego kompresu na nos i twarz.
3. Chusta trójkątna, plastry, bandaż zwykły i elastyczny, osłonki ochronne na palce, bandaż spiralny i okrężny to przedmioty, przy pomocy których możesz nauczyć dzieci technik bandażowania.
4. W najprostszej apteczce niezbędne są przedmioty: plastry, gaza, jałowy opatrunek, chusta trójkątna, igła, nożyczki, pęseta, termometr, środek dezynfekujący, kalamina (balsam), preparat odstraszający owady, bandaż elastyczny.
5. Umyj mydłem i wodą, potem odkaź alkoholem. Igła może być użyta, aby pozbyć się drobin czy drzazg, pęseta do kleszczy lub szkła. Naucz dzieci, jak odczytać temperaturę z termometru i wyjaśnij, kiedy należy go użyć i dlaczego.
6. Zaplanuj wizytę w szpitalu lub straży pożarnej. Możesz też zaprosić pracownika tych służb, żeby porozmawiał z grupą o różnych nagłych wypadkach, z którymi musi się mierzyć w ramach swojej pracy.
7. Przynieś czyste prześcieradła, bandaże, plastry, opatrunki i pozwól dzieciom „leczyć" w prosty sposób różne dolegliwości.
8. Symbol Pierwszej Pomocy widnieje na naszywce tej sprawności.
9. Zobacz Mt 26,51. Opowiedz historię lub odegrajcie scenkę.

Pomysł: Gabinet lekarski

Materiały: kawałek materiału, jednorazowe bandaże, kule lub wózek inwalidzki, jakiekolwiek inne przedmioty, które pomogą dzieciom bawić się w „lekarza". Upewnij się, że każdy zuch ma możliwość być lekarzem, pielęgniarką, pacjentem.

Zasady: Użyj przyborów zebranych w apteczce z pkt. 4. Przygotuj trzy kolorowe karty oznaczone: lekarz, pielęgniarka, pacjent. Rany i schorzenia mogą być przygotowane wcześniej lub wymyślone w czasie gry (zależy od preferencji grupy). Upewnij się, że dzieci wypróbowały w praktyce jak najwięcej metod, których się uczyliście. Uczenie przez praktykę, poprzez połączenie kilku różnych stylów nauki będzie dla nich największą korzyścią.

Mój Świat

WYBIERZ CO NAJMNIEJ JEDNĄ SEKCJĘ

I. Świat przyjaciół

A. Zdobądź sprawność Troskliwy Przyjaciel.

Wymagania:

1. Wyjaśnij, co znaczy być troskliwym przyjacielem. Znajdź, przeczytaj i zapamiętaj tekst: 1 P 5,7.
2. Porozmawiaj z kimś i poznaj jego/jej:
    a. dzień i miesiąc urodzin;
    b. ulubione zwierzę;
    c. dwa ulubione kolory;
    d. trzy ulubione potrawy;
    e. cztery rzeczy, które są dla niego/niej istotne;
    f. spytaj o jego/jej ostatnią wycieczkę.

Poproś nowo poznanego/ą kolegę/koleżankę, by opowiedział/a o czymś ważnym, co wydarzyło się w jego/jej życiu.

3. Odwiedź starszą osobę lub osobę, która nie może wychodzić z domu. Podaruj jej coś. Podczas rozmowy użyj pytań z poprzedniego punktu, by dowiedzieć się więcej o tej osobie.
4. Powiedz jednej z osób, które odwiedziłeś, jak bardzo Jezus cię kocha i że kocha również ją.
5. Okaż swoim rodzicom troskę poprzez:
    a. utrzymywanie w czystości swojego pokoju;
    b. pomoc w przygotowywaniu posiłków lub sprzątaniu po nich;
    c. wykonanie dodatkowych obowiązków z własnej inicjatywy.
6. Opowiedz o czymś szczególnym, co zrobiłeś dla przyjaciela.

Pomoc:

1. Przedyskutuj w jaki sposób dzieci mogą być Troskliwymi Przyjaciółmi, np. być uprzejmym wobec starszych, kolegów czy rodzeństwa; przynieść szklankę zimnej wody lub bukiet kwiatów komuś, kto jest chory; podzielić się książką lub grą. Zróbcie listę rzeczy, które mogą robić dzieci, by być Troskliwymi Przyjaciółmi w domu, kościele, szkole, parku, itd. Naucz się i omów 1 P 5,7.
2. Niech dzieci zapiszą datę urodzin znajomego/kolegi, żeby mogli wysłać lub zanieść kartkę czy kwiaty, aby zaskoczyć swojego nowego kolegę w jego urodziny. Pytania są zaprojektowane, by zachęcić dzieci do odwiedzin swojego nowego przyjaciela.
3. Odwiedźcie dom opieki. Wcześniej wykonajcie kartki z życzeniami, obrazki, świeczki lub jakiekolwiek upominki dla mieszkańców DPS-u. Możecie też przygotować dla nich krótki program, podczas którego zaśpiewacie pieśni, wyrecytujecie teksty biblijne i przedstawicie scenkę. Po programie użyjcie pytań z pkt. 2 jako bazy do rozpoczęcia rozmowy.
4. Porozmawiaj z dziećmi o ich uczuciach względem Boga i jak mogą przekazać innym wiadomość o Jego miłości.
5. Zachęć dzieci do zrobienia „miłej niespodzianki" rodzicom. Wymyślcie wspólnie „tajny plan" – niech każde dziecko zaproponuje jaką niespodziankę zrobi rodzicom. Może to być np. posprzątanie salonu, umycie naczyń czy przygotowanie deseru. Zachęć dzieci, by pomagały w domu, bez proszenia.
6. Jako grupa, rodzina lub zastęp zaplanujcie coś, co pomoże wyjątkowej dla was osobie. Niech to będzie coś, co wam wszystkim sprawi radość. Zobacz, jaka będzie reakcja tej osoby na waszą pomoc.

II. Świat innych ludzi

A. Zapoznaj się z hymnem narodowym i flagą swojego państwa; wyjaśnij ich znaczenie.

Pomoc:

1. Zaśpiewajcie wspólnie Mazurka Dąbrowskiego i porozmawiajcie o kolorystyce naszej flagi.

   Pomysł: Potrafię zapamiętać swoją flagę - wyzwanie

   Materiały: Kolorowanka z flagą narodową, białe i czerwone kredki, prawdziwa flaga narodowa.

   Zasady: Niech zuchy uważnie przypatrzą się fladze narodowej. Kiedy upewnią się, że znają jej kolory, niech pójdą do stołu, gdzie nie będą mogli jej zobaczyć. Na stole przygotuj kolorowanki z flagą i kredki. Poinstruuj Budowniczych, by pokolorowali flagę. Kiedy skończą, niech porównają ich pokolorowaną flagę z tą oryginalną, którą wcześniej widzieli. Jak im poszło? O czym muszą pamiętać następnym razem?

B. Podaj stolicę swojego państwa oraz imię i nazwisko prezydenta.

Pomoc:

1. Zapytaj dzieci czy wiedzą które miasto jest stolicą Polski. Może któreś z nich było lub ma rodzinę w Warszawie.

   Pomysł: Uczenie się mapy i rozpoznawanie zdjęć

   Materiały: Mapa Polski z zaznaczoną stolicą, zdjęcie obecnego prezydenta.

   Zasady: Poproś Budowniczych, by znaleźli kilka miejsc na mapie: miasto, w którym wszyscy mieszkacie, stolicę Polski, Bałtyk, Tatry, ważne dla Was miejsca (np. miasto, w którym wasza zaprzyjaźniona drużyna ma zbiórki, gdzie mieszka wasza rodzina) i inne miejsca, które czynią nasz kraj wyjątkowym. Jeśli potrzebują pomocy, pokaż im każdą z lokalizacji. Powiedz im, jak daleko jest z miejsca, w którym mieszkacie do stolicy i o odległościach do innych miejsc na mapie. Pokaż zdjęcie przywódcy kraju, poproś Budowniczych, by wyjaśnili, kto to jest i czym się zajmuje.

III. Świat przyrody

A. Zdobądź jedną ze sprawności z działu przyroda, której jeszcze nie masz.

Pomoc:

1. Razem z Budowniczymi przejrzyj listę sprawności z działu przyroda (https://zha.org pl/kategoria/sprawnosci/zuchy/przyroda-zuchy/) i zaznacz te, które już wcześniej zdobyli.

2. Wybierzcie sprawność, którą zdobędziecie razem, taką, której jeszcze żadne z dzieci nie ma.

