Ranne Ptaszki

Podręcznik instruktora



Ta książka należy do _____

SOUTH PACIFIC DIVISION EDITION

General Conference Youth Ministries Department

Ranne Ptaszki

Podręcznik instruktora

SOUTH PACIFIC DIVISION EDITION

General Conference Youth Ministries Department

Polska wersja
Tłumaczenie: Anna Skrzypczak
Redakcja: Paulina Rawińska
Korekta: Natalia Skrzypczak, 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.



Lista zadań Małych Owieczek

Imię:_____ Data rozpoczęcia:_____ Data zakończenia: _____

Wymagania podstawowe

1. Powiedz Prawo Adventurer.
2. Zdobądź sprawność Słuchanie historii II.
3. Zdobądź sprawność Ptaki.

Mój Bóg [wybierz przynajmniej jedną sekcję]

1. Boży plan, by mnie zbawić.
   a. Wykonaj lap-book lub wykres wydarzeń biblijnych o bohaterach Biblii, którzy się modlili: Samuel, Daniel, Jonasz, Dawid.
   b. Naucz się modlić swoimi słowami.
   c. Zdobądź sprawność Gwiazda Jezusa.
2. Boże przesłanie dla mnie
   a. Zdobądź sprawność Biblijni przyjaciele II.
3. Boża moc w moim życiu
   a. Bierz udział w regularnych nabożeństwach rodzinnych. Prowadź dzienniczek nabożeństw.
   b. Zapytaj kogoś, kogo znasz, dlaczego się modli.
   c. Zdobądź sprawność Boży świat.

Ja sam [wybierz przynajmniej jedną sekcję]

1. Jestem wyjątkowy
   a. Zdobądź sprawność Lewa i prawa.
2. Umiem podejmować mądre decyzje
   a. Zdobądź sprawność Dobre maniery.
3. Dbam o swoje ciało
   a. Zdobądź sprawność Poznaj swoje ciało.

Moja rodzina [wybierz przynajmniej jedną sekcję]

1. Mam rodzinę
   a. Powiedz piąte przykazanie: „Czcij ojca swego i matkę swoją" (Wj 20,12).
2. W rodzinie troszczymy się o siebie nawzajem
   a. Zdobądź sprawność Pomoc domowa I.
3. Rodzina uczy mnie samodzielności
   a. Zdobądź sprawność Bezpieczeństwo pożarowe.

Mój świat [wybierz przynajmniej jedną sekcję]

1. Świat przyjaciół
   a. Zdobądź sprawność Przyjaciele z sąsiedztwa.
2. Świat innych ludzi
   a. Zdobądź sprawność Zabawa z przyjaciółmi.
3. Świat przyrody
   a. Zdobądź sprawność Poszukiwanie skarbów.
4. Dodatkowe sprawności, które mogą być zdobyte przez Ranne Ptaszki:
   - Alfabet,
   - Bobry,
   - Domy dla zwierząt,
   - Gąbkowa sztuka,
   - Kredki i mazaki,
   - Kształty i rozmiary,
   - Pieczątki I,
   - Puzzle I,
   - Rowerzysta I,
   - Zabawki,
   - Zabawki do piasku,
   - Zwierzęta,
   - Zwierzęta domowe.

Lista zadań instruktora

Wymagania podstawowe

1. _____
2. _____
3. _____

Mój Bóg

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

Ja sam

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

Moja rodzina

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

Mój świat

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

WSTĘP



„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 Rannych Ptaszków. Po pewnym czasie obraz ten mógł szybko zmienić się w grupkę aktywnych pięciolatków 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 Rannych Ptaszków, którzy pragną pracować z dziećmi w miarę ich psychofizycznego i duchowego rozwoju. Program Rannych Ptaszków 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 Rannych Ptaszków 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 Rannymi Ptaszkami właśnie się zaczyna!



DZIAŁ 1

Poziom Rannych Ptaszków

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



Nowe Logo ADVENTURER





Cele Rannych Ptaszków



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 Rannych Ptaszków

Jednym z twoich obowiązków jako rodzica czy zastępowego Adventurer jest zachęcanie do rozwoju fizycznego, psychicznego i duchowego każdego dziecka. Klasy (zastępy) Adventurer zostały stworzone, żeby ci w tym pomóc. Wymagania dla Rannych Ptaszków 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 Rannych Ptaszków. Ukończenie każdego zadania należy odnotować w liście zadań, możesz zaznaczyć to gwiazdką lub naklejką obok imienia dziecka na liście Rannych Ptaszków lub na karcie zaliczeniowej. Na koniec roku Adventurer, każde dziecko, które ukończyło wszystkie zadania otrzyma pin Rannego Ptaszka podczas specjalnego spotkania.

Zdobywanie pojedynczych sprawności jest również nagradzane jako część programu Rannych Ptaszków. 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 zastępu Rannych Ptaszków 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 zawiązać sobie buty. W zamian mogą zapiąć sobie buty na rzepy lub po prostu je włożyć. Znów, elastyczność i kreatywność są kluczem do zapewnienia sukcesu każdemu dziecku. Jak zawsze, wszystkie te zadania powinny być dobrą zabawą dla ciebie i dzieci.



DZIAŁ 2

Charakterystyka Rannych Ptaszków

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



Co musisz wiedzieć o Rannych Ptaszkach

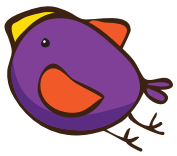
W książce „Wychowanie” Ellen White zachęca rodziców, by zrozumieli potrzeby rozwojowe swoich dzieci. Ten dział pomoże ci w zrozumieniu fizycznej, poznawczej i społecznej charakterystyki Rannych Ptaszków. Pamiętaj, że dzieci rozwijają się w swoim własnym tempie, niektórzy z twoich podopiecznych jeszcze 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 zastępu Rannych Ptaszków 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

- Mają problemy z synchronizacją podczas zadań ruchowych.
- Łatwiej im realizować zadania wykorzystujące motorykę dużą niż małą.
- Mają trudności w kontrolowaniu natężenia swojego głosu.
- Same wiedzą, kiedy muszą iść do toalety, ale czasem zdarzają się wypadki.
- Potrafią się same ubrać, z małą pomocą.

Charakterystyka poznawcza



- Potrafią krótko skoncentrować uwagę.
- Uczą się poprzez aktywności.
- Potrafią skupić się na jednej rzeczy na raz.
- Potrzebują konkretnych wskazówek.
- Wymagają spójności w realizacji zadań.
- Mogą mieszać rzeczywistość z fikcją.
- Chcą podejmować swoje własne decyzje.
- Rozumieją wszystko dosłownie.



Charakterystyka społeczna

- Potrafią czekać na swoją kolej, ale nie są najlepsze w dzieleniu się.
- Mogą zachowywać się jakby wszystko wiedziały.
- Lubią rywalizować i wygrywać.
- Patrzą tylko ze swojego punktu widzenia.
- Na krytykę reagują złością lub zawstydzeniem.
- Mają napady złości i pyskują, by przetestować autorytet.
- Dobrze reagują na zachęcanie i nagrody.
- Skakanie i bieganie przychodzą im łatwiej niż pisanie lub kolorowanie.
- Mogą być niezdarne, zdarza im się spaść z krzesła lub wpaść na inne dziecko.
- Są głośne.
- Potrzebują krótkich zadań, które mogą wykonać w czasie ok. 10 min.
- Podążają za wskazówkami podawanymi pojedynczo, jedna po drugiej.
- Wolą odgrywanie ról niż uczenie się na pamięć.
- Lubią bawić się ze swoim przyjacielem i niechętnie włączają do tego innych.



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.
- 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

Ranne Ptaszki z niepełnosprawnościami

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



Włączanie Rannych Ptaszków 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 przywitał i zaakceptowa dziecko w grupie. Dodatkowo inne dzieci i dorośli będą patrzeć na ciebie by wiedzieć, jak mają zareagować, więc dopilnuj, by traktować dziecko z niepełnosprawnością 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 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.
- 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 przyjdzie 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 dziecko 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 dodaktkowymi kółkami.
- 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 Rannym Ptaszkom 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 współorganizuiacego ksztalcenie 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

Nauka i zabawa Rannych Ptaszków

Tak jak młode ptaszki uczą się jeść, latać czy wić gniazda, tak te spotkania pozwolą twoim Rannym Ptaszkom doświadczyć i nauczyć się wszystkich lekcji jakie im zaproponujesz.





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! 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.

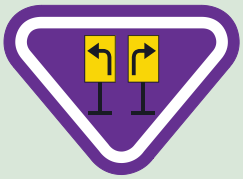
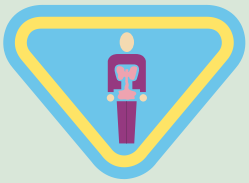
Pomysły na budowanie relacji między rodzicami:

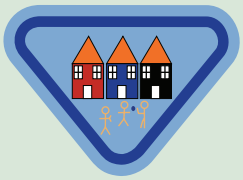
- spotkania rodzinne poza zastępem Adventurer,
- planowanie i prowadzenie nabożeństwa,
- prowadzenie wspólnego ogródka (zaangażowanie dzieci, dzielenie się historiami),
- wspólne jedzenie,
- studiowanie Biblii w małej grupie po zbiórce albo innego wieczoru. Studiowanie w Biblii historii rodziców odnoszących 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.

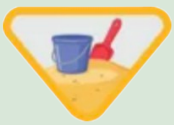


Ranne Ptaszki - Zakres i kolejność zadań

Dziedzina	**Podstawa**	**Podstawa**	**Mój Bóg** Boży plan, by mnie zbawić	**Mój Bóg** Boże przesłanie dla mnie
Wymagania	Powiedz Prawo Adventurer.		a. Wykonaj lap-book lub wykres wydarzeń biblijnych o bohaterach Biblii, którzy się modlili: Samuel, Daniel, Jonasz, Dawid. b. Naucz się modlić swoimi słowami.	
Sprawności	Słuchanie historii II 	Ptaki 	Gwiazda Jezusa 	Biblijni przyjaciele II 
Wykonano	○	○	○	○

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. Bierz udział w regularnych nabożeństwach rodzinnych. Prowadź dzienniczek nabożeństw. b. Zapytaj kogoś, kogo znasz, dlaczego się modli.			
Sprawności	Boży świat 	Lewa i prawa 	Dobre maniery 	Poznaj swoje ciało 
Wykonano	○	○	○	○

Dziedzina	**Moja rodzina** Mam rodzinę	**Moja rodzina** W rodzinie troszczymy się o siebie nawzajem	**Moja rodzina** Rodzina uczy mnie samodzielności	**Mój świat** Świat przyjaciół
Wymagania	Powiedz piąte przykazanie: „Czcij ojca swego i matkę swoją”. (Wj 20,12)			
Sprawności		Pomoc domowa I 	Bezpieczeństwo pożarowe 	Przyjaciele z sąsiedztwa 
Wykonano	○	○	○	○

Dziedzina	**Mój świat** Świat innych ludzi	**Mój świat** Świat przyrody		
Wymagania			Dodatkowe sprawności, które mogą być zdobyte przez Ranne Ptaszki.	
Sprawności	Zabawa z przyjaciółmi 	Poszukiwanie skarbów 	      	      
Wykonano	○	○	○	○

Małe Owieczki - część dla instruktora

Uwagi ogólne
Byłoby idealnie, gdybyś był w stanie udekorować salę na każdą zbiórkę Rannych Ptaszków. Pomoże to dzieciom uczącym się przez doświadczanie łatwiej przyswoić materiał. Udekoruj salę mnóstwem zawieszonych na żyłkach ptaków, zrób z brystolu drzewa, słońce i chmury, możesz też wykorzystać maskotki kolorowych ptaków.

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 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. Zdobądź sprawność Słuchanie historii II.

Wymagania:

1. Wysłuchaj dwóch czytanych książek odpowiednich dla twojego wieku z kategorii:
   a. Biblia
   b. Misja
   c. Przyjaciele i rodzina
   d. Przyroda
2. Opowiedz osobie czytającej, co podobało ci się najbardziej w każdej z tych historii. Pamiętaj o tym, aby wspomnieć o bohaterze historii, której wysłuchałeś.
3. Podziękuj osobie czytającej słownie lub okaż wdzięczność wykonując pracę plastyczną.

Pomoc:

1. Celem tej sprawności jest nauczenie dzieci wartości, jaka płynie z czasu spędzonego na czytaniu. Ranne Ptaszki są na takim etapie rozwoju, że najlepiej uczą się poprzez oglądanie i doświadczanie tego, co robią rodzice/zastępowi. Jest to doskonałe wspólne zajęcie dla rodziców z dziećmi. Książki muszą być adekwatne dla małych dzieci. To NIE jest czas, żeby Ranne Ptaszki słuchały książek lub historii dla dorosłych.

   Miejsca, gdzie można znaleźć książki:

   - Drużyna może zasugerować lub nawet zakupić książki z każdej kategorii i wypożyczać je.

- Drużyna może również poprosić zuchy i harcerzy, żeby przynieśli książki na zbiórkę i spędzili czas na dzieleniu się i wymianie książkami.
- Jeśli w okolicy jest szkolna lub publiczna biblioteka, rodzice razem z dziećmi mogą odwiedzić ją i wypożyczyć tam książki.
- Czasami trudno znaleźć książki misyjne. Kontakt z sąsiadującymi zborami lub diecezją/Sekretariatem Misji może być niezbędny.

Książki powinny być bardzo krótkie, najlepiej z wieloma pięknymi obrazkami.

2. Po tym jak zastępowy skończy czytać, powinien wyjaśnić, kto to jest główny bohater i pomóc dzieciom nazwać głównego bohatera każdej historii.

   Pomocne pytania, które możesz zadać dzieciom:
   - Jaką osobę/zwierzę najbardziej polubiłeś w tej historii?
   - Która część była najbardziej ekscytująca? Która najsmutniejsza?
   - Czy kiedykolwiek doświadczyłeś czegoś takiego jak przeczytaliśmy w tej historii?
   - Czego się nauczyłeś słuchając tej książki?

3. Często dorosły, który pomaga dzieciom w napisaniu/wykonaniu kartki z podziękowaniem, będzie tym, który ją otrzyma. To dobrze. W ten sposób uczymy nasze dzieci okazywania wdzięczności.

   Materiały: kolorowy papier, kredki, naklejki, klej.

   Zasady: wcześniej zegnij na pół standardowej wielkości arkusz kolorowego papieru lub papieru technicznego tak, by powstała otwierana kartka. Niech zuchy pokolorują ją lub wykleją obie strony, zewnętrzną i wewnętrzną. Na zewnątrz powinien być napis „Dziękuję", a w środku proste zdanie mówiące dorosłym za co dzieci są wdzięczne („Dziękuję za przeczytanie mi historii").

   Uwaga: dorośli będą musieli pomóc dzieciom z pisaniem słów.

III. Zdobądź sprawność Ptaki.

Wymagania:

1. Wymień 5 ptaków, które widzisz w swoim otoczeniu.
2. Jak nazywa się ptak w godle Polski?
3. Wymień trzy rodzaje jedzenia dla ptaków.
4. Narysuj ptaka i użyj ziaren dla ptaków jako wypełnienie konturów.
5. Zrób karmnik z szyszki i powieś w ogródku. Opowiedz, ile ptaków z niego korzysta.
6. Wymień 2 ptaki występujące w Biblii.
7. Naucz się dwóch odgłosów ptaków i pokaż, jak się zachowują (wciel się w te ptaki).

Pomoc:

1. Wyszukaj w internecie informacje o ptakach występujących w waszym regionie.
   Na stronie Lasów Państwowych dostępne są grafiki z polskimi ptakami leśnymi.
   https://www.lasy.gov.pl/pl/informacje/infografiki/ptaki-lasow-i-ogrodow/ptaki-lasow-i-ogrodow.jpg

   Na stronach nadleśnictw również można znaleźć informacje o ptakach zamieszkujących dane tereny. Jeśli mieszkacie w dużym mieście, znajdźcie ptaki występujące w miastach Polski. To pozwoli Ci zrobić listę 5 ptaków występujących w miejscu waszego zamieszkania. Dobrym pomysłem jest wydrukowanie lub pokazanie zdjęć lokalnych ptaków, żeby Ranne Ptaszki mogły zacząć rozpoznawać ptaki z listy w okolicy swojego domu.

Pomysł: Spacer galerią sztuki

Materiały: wydrukowane zdjęcia różnych lokalnych ptaków (dobrej jakości darmowe obrazki są dostępne np. na stronie https://pl.freepik.com/darmowe-zdjecie-wektory/ptaki-polskie)

Zasady: Wydrukuj obrazki na całej stronie A4. Powieś je na ścianach w miejscu zbiórki. Włącz odgłosy ptaków lub piosenki o ptakach. Niech dziecko z rodzicem lub grupą kilku dzieci przejdą się dookoła i obejrzą zdjęcia. Niech rozpoznają kolory piór, kolory dziobów, rozmiary ptaków (mały, średni, duży). Przygotuj też mniejsze zdjęcia, które Ranne Ptaszki będą mogły pozbierać i przykleić w swoich ćwiczeniach (na str. 8).

2. Jak nazywa się ptak w godle Polski.

   Bielik - latające godło Polski. Dla każdego dziecka wydrukuj kolorowankę z godłem Polski. Porozmawiajcie o bieliku jako naszym symbolu narodowym.

   Przydatne linki:
   https://pl.m.wikipedia.org/wiki/Bielik_(zwyczajny)
   https://pl.m.wikipedia.org/wiki/Godło_Polski
   Darmowa kolorowanka:
   https://pin.it?/RGCedoWuG
   Lista Narodowych Ptaków w krajach świata:
   https://en/wikipedia.org/wiki/List_of_national_birds

3. Rodzaje jedzenia dla ptaków:
   - ziarna słonecznika,
   - pokruszona kukurydza,
   - owoce,
   - mączniki,
   - kasza jaglana,
   - rzepak,
   - owies,
   - orzeszki ziemne (w łupinach lub bez),
   - słonina,
   - woda.

   Przynieś wybrane produkty i pokaż dzieciom. Pozwól im dotknąć każdego z nich i nazwać, jeśli potrafią. Spróbujcie tych pokarmów, które można zjeść na surowo (weź pod uwagę alergie!).

4. **Zasady**: To wymaganie jest dość oczywiste. Im prostszy i większy jest rysunek, tym prościej będzie Rannym Ptaszkom „pokolorować" go przy użyciu kleju i kolorowych ziarenek. Propozycja kolorowanki dostępna jest w zeszycie ćwiczeń zucha na str. 10. Najlepiej sprawdzi się płynny klej (craft glue). Nie rozwadniaj kleju, ponieważ wiele ziarenek jest ciężkich i mogą łatwo odpaść. Najlepiej, jeśli dzieci pomalują klejem część obrazka używając pędzla lub palców, ułożą ziarna na tej części, a później rozpoczną kolejną część.

5. Jeśli masz dostęp do szyszek sosny, łatwo wam będzie zrobić karmnik dla ptaków opisany poniżej. Jeśli nie masz dostępu do szyszek, przygotowaliśmy poniżej proste pomysły na karmniki bez ich użycia. Zawieście je w widocznym miejscu, żeby zuchy mogły obserwować i nazwać różne ptaki, które przylecą jeść do ich karmnika. Pamiętaj, żeby zapytać ich na następnej zbiórce o sprawozdanie odnośnie zaobserwowanych ptaków.

Wersja z szyszki sosny

Materiały: szyszka sosny, wełniana włóczka, masło orzechowe, margaryna, ziarno dla ptaków.

Instrukcja

1. Znajdź dużą szyszkę sosny.
2. Przewiąż długi kawałek włóczki wokół czubka szyszki, żeby można ją było zawiesić.
3. Wymieszaj dwie łyżki masła orzechowego z dwiema łyżkami margaryny.
4. Rozsmaruj miksturę masła orzechowego i margaryny na szyszce.
5. Wysyp trochę ziaren dla ptaków na talerzu lub w płytkim naczyniu i obtocz w nich szyszkę.
6. Umieść obtoczoną w ziarnach szyszkę w zamrażarce na godzinę lub do czasu aż się utwardzi.
7. Powieś na zewnątrz na drzewie.

Wersja 1 bez szyszki

Kulki z ziaren

Materiały:

- mąka,
- woda,
- mix ziaren dla ptaków,
- papier do pieczenia,
- coś, czym natłuścisz folię (olej, masło, tłuszcz kokosowy),
- drut do powieszenia,
- piekarnik do pieczenia kulek.

Instrukcja

1. Stwórz gładką masę z 2 łyżek mąki i 4 łyżek wody.
2. Dodaj ziarna dla ptaków i dokładnie wymieszaj.
3. Umieść je na kawałku natłuszczonej folii.
4. Masę uformuj w kształt dzwonka lub kuli.
5. Przepchnij pętlę drutu przez środek, żeby móc powiesić kulę.
6. Pozostaw folię lekko otwartą na górze i piecz w temperaturze 120 stopni przez pół godziny.

Wersja 2 bez szyszki

Tłuszczowe ciastka

Materiały:

- miska do mieszania suchych składników,
- smalec lub olej kokosowy (nie używaj tłuszczu z indyka, ponieważ kiepsko się utwardza),
- rondel,
- łyżka,
- sznurek,
- kubeczki po jogurcie lub inne pudełka,
- mix ziaren dla ptaków (może być z owocami).

Instrukcja

UWAGA: Najlepszą proporcją w tym przepisie jest jedna część tłuszczu do dwóch części suchej mieszanki.

1. Wymieszaj wszystkie suche składniki w misce.
2. Rozpuść tłuszcz na patelni i dodaj suchą mieszankę.
3. Mieszaj dokładnie do czasu aż cały tłuszcz zostanie wchłonięty i wszystko razem się sklei.
4. Zrób dziurę na spodzie kubeczka po jogurcie (pojemnik wielkości jednej porcji) i przewlecz sznurek przez jego całą długość.
5. Umieść ciepłą mieszankę w kubeczku.
6. Po ostudzeniu włóż do lodówki, żeby stwardniało i pozostaw na całą noc.
7. Wyjmij z lodówki, rozetnij kubeczek i usuń go.
8. Zwiąż oba końce sznurka ze sobą, żeby zabezpieczyć ciastko.
9. Powieś ciastko na drzewie lub krzaku i poczekaj aż ptaki przylecą i zaczną jeść.

6. Zasady: Pokaż Rannym Ptaszkom jak szukać, by znaleźć potrzebne informacje, poprzez pokazanie im jak używać konkordancji lub wyszukiwarki biblijnej online. Spróbujcie poszukać ptaków, które występują w twojej okolicy. Postaraj się zachęcić dzieci, żeby samodzielnie pomyślały o historiach biblijnych z ptakami. Dobrym pomysłem będzie też burza mózgów z rodzicami lub innymi Rannymi Ptaszkami.

Przykładowe fragmenty:

- Sowa - So 2,14
- Gołąb - Rdz 8,8-12 (historia potopu)
- Wróbel - Mt 10,29-31
- Kruk - 1 Krl 17,1-6 (historia Eliasza)

7. Będziesz potrzebować urządzenia, które pozwoli wam posłuchać dźwięków wydawanych przez ptaki. Poćwiczcie wydawanie odgłosów ptaków z waszej okolicy, porozmawiajcie o tym, jak ptaki się zachowują. Pobawcie się, że jesteście różnymi ptakami, których odgłosów się nauczyliście. Pamiętaj, że oprócz latania, ptaki drapią lub dziobią w poszukiwaniu jedzenia, myją się w wodzie, siedzą w różnego typu gniazdach itd.

Mój Bóg

I. Boży plan, by mnie zbawić

A. Wykonaj lap-book lub wykres wydarzeń biblijnych o bohaterach Biblii, którzy się modlili: Samuel, Daniel, Jonasz, Dawid.

Wykres wydarzeń jest odmianą „kolorowanki", której strony stanowią kolejne historie. Arkusze do kolorowania z każdego stopnia zuchowego mogą zostać złożone w jedną długą oś czasu. Oznacza to, że kiedy ułożymy obok siebie w kolejności chronologicznej strony ze wszystkimi wykresami (z następnych lat), to zobaczymy całą historię Biblii, od stworzenia, poprzez krzyż, do powtórnego przyjścia Jezusa. W każdym roku wykonamy minimum cztery strony, a w niektórych latach sześć lub siedem stron.

Książeczka (lap-book) jest nowszą wersją albumu lub portfolio. Możecie ją wykonać dowolną techniką (kolorowanka, wydzieranka, malowanie farbami, plastelina itp.) Wyszukaj w internecie frazę: „co to jest lap-book", żeby zobaczyć, jak może wyglądać taka praca i znaleźć nowe pomysły, jak zrobić taką książeczkę ze swoimi zuchami.

Tematem historii dla Rannych Ptaszków jest modlitwa. Do kolorowania możesz wykorzystać obrazki z zeszytu ćwiczeń str. 12-15 lub znaleźć 4 kolorowanki o bohaterach biblijnych. Drukowane kolorowanki biblijne dla dzieci zawierają często ładne i proste obrazki. Możesz również spróbować znaleźć coś w internecie i wydrukować. Jeśli znasz kogoś dobrego w rysowaniu, poproś go o narysowanie kilku prostych obrazków z każdym z bohaterów. Podczas gdy dzieci będą rysować, możesz opowiedzieć im historie tych bohaterów oraz podkreślić, dlaczego modlitwa w ich przypadku była tak ważna. Jeśli grupa dobrze zna te historie, możesz zachęcić do opowiedzenia historii w postaci dialogu, np. „Więc co Samuel zrobił później?"

B. Naucz się modlić swoimi słowami.

To jest idealny dział do pracy rodziców z ich dziećmi. Jako zastępowy, pokaż wszystkim co robić, poprzez zademonstrowanie i wyjaśnienie. Odpowiedz na poniższe pytania:

- Dlaczego często klęczymy?
- Dlaczego najczęściej zamykamy oczy?
- Dlaczego najczęściej składamy ręce?
- Jak rozpoczynamy modlitwę? Dlaczego? Jakie są pełne szacunku opcje rozpoczynania modlitwy?
- O co się modlimy? Dlaczego? (Pamiętaj, żeby przypomnieć grupie, że Bóg jest zainteresowany wszystkim, co przeżywamy: naszymi radościami, cierpieniem zmartwieniami, potrzebami itd. i On chce, żebyśmy dzielili się z Nim wszystkim. Bóg pragnie relacji z nami, a nie bycia maszyną do spełniania życzeń).
- Jak kończymy modlitwę? Dlaczego? (Generalnie robimy to dlatego, żeby ludzie wokół nas wiedzieli, że kończymy modlitwę, może to być również powiedzenie Bogu „Do zobaczenia" w pełen szacunku sposób).
- Następnie niech każdy rodzic/opiekun spróbują się pomodlić z dzieckiem.
- Na koniec zachęć dzieci, żeby próbowały modlić się w domu.

UWAGA: Jako kontynuacja, poproś 1 lub 2 dzieci o modlitwę na każdej zbiórce, żeby w przyzwyczajały się do modlitwy przed grupą.

C. Zdobądź sprawność Gwiazda Jezusa.

Wymagania:

1. Kto stworzył gwiazdy i w którym dniu?
2. Skąd mędrcy wiedzieli, że Jezus się urodził?
3. Rozpoznaj, z którego kierunku przyjdzie Jezus.

4. Narysuj, wytnij lub pokoloruj gwiazdę.
5. Rozpoznaj Gwiazdę Polarną. Odwiedź planetarium lub obserwuj niebo w nocy.

Pomoc:

1. To jest świetna okazja, żeby przypomnieć sobie historię stworzenia świata. Następnie zrób burzę mózgów o historiach biblijnych z gwiazdami lub takich, które zdarzyły się nocą, kiedy świeciły gwiazdy! (Np. obietnica dana Abrahamowi, rozmowa Boga z Jobem, narodziny Jezusa, rozmowa Jezusa z Nikodemem, powtórne przyjście Jezusa).
   „I uczynił Bóg (...) gwiazdy." Rdz 1,16
   „I nastał wieczór, i nastał poranek - dzień czwarty." Rdz 1,19
2. Mt 2,2 mówi, że mędrcy widzieli gwiazdę na wschodzie.
   Dostępnych jest wiele ilustrowanych książek opowiadających historię mędrców i narodzenia Jezusa. Możesz też użyć Aplikacji Biblijnej dla dzieci (Bible App for Kids), która jest do pobrania na tablety i inne urządzenia mobilne. Tam historia ta jest czytana przez lektora w języku polskim, a animacje dodatkowo pomagają dzieciom ją zobrazować.
3. Mt 24,27 mówi „Gdyż jak błyskawica pojawia się od wschodu i jaśnieje aż na zachód, tak będzie z przyjściem Syna Człowieczego".

Pomysł: Kompas i gwiazdy

Materiały: kompas i wydrukowany obraz Jezusa na chmurach, między aniołami, trąbami itp.

Zasady: Daj każdemu dziecku kartkę, żeby mogło namalować lub narysować, jak sobie wyobraża przyjście Jezusa. Zadaj pytania: jak myślą, że będzie ono wyglądać, brzmieć i jak będą się wtedy czuć. Skup się raczej na DOBRYCH i EKSCYTUJĄCYCH elementach, niż na tych traumatycznych. Kiedy skończą rysować, niech użyją taśmy albo naklejki, żeby przykleić kartkę do ściany. PÓŹNIEJ pokaż im w jaki sposób kompas (możesz użyć aplikacji w telefonie) wskazuje kierunek. Przeczytaj jeszcze raz tekst z Mt 24,27 (oraz z Ez 43,2a) i pozwól dzieciom ustalić kierunek, z którego przyjdzie Jezus. Pokaż im, że „N" to północ, „W" to zachód, „S" - południe i „E" - wschód. Następnie poproś dzieci, żeby bazując na kompasie znalazły kierunek, z którego przyjdzie Jezus. Niech zdecydują GDZIE w takim razie powinnyprzykleić swoje obrazki z powtórnym przyjściem Jezusa. Bardzo prawdopodobne, że zorientują się, że każde oko Go zobaczy, ponieważ Jego przyjście będzie widoczne na całym niebie! To pozostawia im DUŻO miejsca na ścianie!

4. Ranne Ptaszki są już wystarczająco duże, żeby wykonać piękną pracę plastyczną, którą będą mogły ozdobić dom oraz wystarczająco ostrożne, by zrobić coś naprawdę pysznego!

Pomysł: Ciastka-gwiazdki

Materiały: 250 g mąki pszennej, 70 g cukru pudru, 125 g masła, 1 jajko, 3 lub 4 różnej wielkości foremki w kształcie gwiazdek, wałek, płaski blat, piekarnik, papier do pieczenia, lukier lub czekolada i posypka.

Zasady: Mąkę i cukier wysypcie na blat, dodajcie pokrojone w kostkę masło i jajko. Ciasto wyróbcie rękami (czystymi!) na gładką masę. Wstawcie na co najmniej pół godziny do lodówki. Po tym czasie rozwałkujcie je na posypanym mąką blacie na grubość ok. 5 mm. Niech dzieci wytną ciastka w kształcie gwiazdek. Ułóżcie je na blasze wyłożonej papierem do pieczenie i pieczcie 12 min w 180 stopniach. Niech zuchy udekorują swoje ciastka według własnego pomysłu. Jeśli będą chciały, mogą podzielić się ciastkami ze swoją rodziną.

Upewnij się, że żadne z dzieci nie ma celiakii lub alergii na gluten czy inne składniki ciasteczek!

Pomysł: Gwiezdne ozdoby

Materiały: kartki A4 (dla każdego dziecka jedna), biała, cienka świeca, farby akwarelowe, pędzle, woda.

Przygotuj wcześniej: Na białych kartkach narysuj świecą różne sceny z narodzenia Jezusa: gwiazdy, pasterzy, aniołów, Marię i Józefa, stajenkę, zwierzęta, narodzonego Jezusa, mędrców. Przygotuj po jednym obrazku dla każdego dziecka.

Zasady: Rozdaj Rannym Ptaszkom kartki z rysunkami i niech każdy pokoloruje swoją farbkami na wybrane przez siebie kolory. Dla wielu dzieci będzie to wielka niespodzianka, że na ich kartce pojawił się rysunek! Niech podzielą się z grupą co przedstawia ich obrazek. KAŻDA praca plastyczna będzie dobra do tego wymagania, ale jeśli połączysz to z historią o narodzinach Jezusa, to ta aktywność będzie miała dodatkową wartość!

5. Wybierzcie się na wieczorny spacer, najlepiej za miasto i obserwujcie gwiazdy. Odszukajcie Gwiazdę Polarną i inne znane wam konstelacje. Jeśli znasz kogoś, kto zna się na gwiazdach lub pasjonuje nimi, zaproś go, by opowiedział dzieciom podczas spaceru różne ciekawostki. Możesz wcześniej poszukaj gwiazd w aplikacjach: obserwator gwiazd lub mapa gwiazd. Nawet w mieście Gwiazda Polarna zazwyczaj jest widoczna w czasie bezchmurnej nocy.

II. Boże przesłanie dla mnie

A. Zdobądź sprawność Biblijni przyjaciele II.

Wymagania:

1. Co znaczy „być przyjacielem"?
2. Podaj 3 przykłady przyjaciół z historii biblijnych.
3. Kto jest twoim ulubionym biblijnym przyjacielem? Opowiedz historię o nim.
4. Przebierz się i przedstaw scenkę opowiadającą o biblijnych przyjaciołach.
5. Wymień trzy przykłady, co możesz zrobić, by być przyjacielem Jezusa.

Pomoc:

UWAGA: Ta sprawność mówi nie tyle o przyjaźniach w Biblii (takich jak przyjaźń Dawida i Jonatana, Rut i Noemi itd.), ale skupia się na bohaterach Biblii, których dzieci znają tak dobrze, by móc uważać ich za swoich przyjaciół.

1. Przyjaciel to miła osoba, która myśli, co dobrego może dla kogoś zrobić. Przyjaciele lubią spędzać czas razem, pomagają sobie i modlą się za siebie nawzajem. Czasami przyjaciel robi dla nas coś, co wymaga odwagi, np. ratuje nam życie.

   Pomysł: Co to znaczy być przyjacielem?

   Materiały: krótki filmik o grupie dzieci i ich interakcjach (nie dłuższy niż 2 minuty).

   Zasady: Zapowiedz film, mówiąc dzieciom „Dziś będziemy uczyć się o przyjaciołach. Proszę obejrzyjcie film i zastanówcie się czy potraficie znaleźć w nim jakichś przyjaciół." Po obejrzeniu filmu, zadaj dzieciom pytania, np.:
   - Czy widziałeś w filmie przyjaciół?
   - Skąd wiesz, że to byli przyjaciele?
   - Co zrobili, że zdałeś sobie sprawę, że są przyjaciółmi?

   Zakończ tę aktywność mówiąc coś w rodzaju „Jest kilka osób w Biblii, które znacie na tyle dobrze, żeby powiedzieć, że są waszymi przyjaciółmi. Czy możecie kogoś wymienić?"

2. Biblijni przyjaciele to np. Dawid i Jonatan, Rut i Noemi, Jezus i Łazarz, Piotr, Jakub i Jan, Daniel, Ananiasz, Miszael i Azariasz.

Pomysł: Szukanie przyjaciół z historii biblijnych

Materiały: Ilustrowane książki z biblijnymi przyjaciółmi.

Zasady: Otwórz książkę na jednej z historii o przyjaciołach. Pokaż im obrazki i zadaj pytania, np.:

- Kim są osoby na obrazku?
- Co się tam dzieje?
- Skąd wiemy, że te osoby się przyjaźnią?
- Czego możemy się od nich nauczyć?

Powtórz to samo z co najmniej dwiema innymi historiami. Pamiętaj, że Ranne Ptaszki, które w większości jeszcze nie czytają, będą opowiadać historie prostymi słowami!

3. Zuchy opowiadają własnymi słowami historię swojego ulubionego biblijnego przyjaciela, wspierając się obrazkami.

Pomysł: Ulubiony biblijny przyjaciel

Materiały: wystarczająca ilość książek, żeby każde dziecko dostało jeden egzemplarz z kilkoma historiami. Dobrze sprawdzą się tu książki z serii „Wierni przyjaciele". Powinny to być publikacje z bohaterami biblijnymi, których Ranne Ptaszki dobrze znają. Innym pomysłem jest, żeby każde dziecko przyniosło na zbiórkę swoją ulubioną książkę z historiami biblijnymi.

Przypomnienie: „Biblijni przyjaciele" są to bohaterowie Biblii, których dzieci znają „wystarczająco dobrze" by móc nazwać ich swoimi biblijnymi przyjaciółmi. Do tego zadania możesz zaprosić rodziców.

Zasady:

- Daj każdemu dziecku książkę lub niech wezmą książkę, którą ze sobą przyniosły.
- Poproś, żeby znalazły swoją ulubioną historię.
- Niech odpowiedzą swoim rodzicom na poniższe pytania:
  a. Kim są bohaterowie tej historii?
  b. Co się wydarzyło? (to wymaga, żeby dziecko pokazywało obrazki i opowiadało co się wydarzyło na każdym obrazku).
  c. Czego możemy się nauczyć od tego biblijnego przyjaciela?
- Niech dziecko z rodzicem podzielą się z zastępem swoim ulubionym biblijnym przyjacielem i powiedzą czego można się od niego nauczyć.

4. **Pomysł: Scenka biblijna**

Materiały: Kostiumy dla dzieci do przebrania się. Mogą to być T-shirty oversize z paskiem do spodni, szlafroki, proste „biblijne" kostiumy ze szkółki dla dzieci, różne szale czy chusty itp. Odegrajcie wybraną historię z serii „Wierni przyjaciele", w której będzie wystarczająco ról dla każdego dziecka.

Zasady:

- Niech każde dziecko przebierze się w strój.
- Powiedz każdemu jaką rolę będzie odgrywał. Niech rodzice będą gotowi do pomocy dzieciom w odgrywaniu ich ról w czasie czytanej historii.
- Czytaj historię robiąc przerwy, pozwalaj wszystkim postaciom odegrać swoje sceny i powtarzaj każdą frazę, którą wypowiada dana postać.
- Po przeczytaniu historii, niech dzieci ustawiają się w linni i ukłonią, a ich rodzice nagrodzą ich brawami.

5. Pomysł: Jestem przyjacielem Jezusa

Materiały: brak.

Zasady:

1. Przypomnij wszystkim dzieciom film, który oglądaliście do wymagania #1. Zapytaj, „Czy pamiętacie co możemy zrobić, by zostać czyimś przyjacielem?"
2. Pozwól dzieciom odpowiedzieć na pytanie.
3. Wyjaśnij Rannym Ptaszkom, że jednym ze sposobów, by pokazać innym, że Jezus ich kocha jest bycie ich przyjacielem i okazywanie im swojej troski. Wtedy ludzie zobaczą, że Jezus również się o nich troszczy.
4. Zadaj następujące pytanie: „Co możemy zrobić, żeby być czyimś przyjacielem i żeby ta osoba zrozumiała, że Jezus ją kocha?"
5. Pozwól dzieciom odpowiedzieć na pytanie.
6. Zachęć Ranne Ptaszki, by spróbowały wprowadzić w życie w następnym tygodniu jedną z tych rzeczy, które podali.
7. Niech narysują w zeszycie ćwiczeń na str. 19 co chcą zrobić.
8. Na następnej zbiórce zacznij od pytania czy udało im się zrealizować któryś z pomysłów na bycie przyjacielem. Zapytaj: „Kogo potraktowaliście jako swojego przyjaciela? Co dla niego zrobiliście? Jak poczuła się ta osoba? Jak Wy się poczuliście?

III. Boża moc w moim życiu

A. Bierz udział w regularnych nabożeństwach rodzinnych. Prowadź dzienniczek nabożeństw.

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 Rannych Ptaszków jak i podczas zajęć dla rodziców). Wymagania skupiają się na aspekcie modlitewnym nabożeństw, ale możecie również poszerzyć ten obszar.

Pomysł: Model rodzinnego nabożeństwa

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 kogoś, kogo znasz, dlaczego się modli.

Uwaga: Jest to coś, co możecie zrobić razem jako grupa. Poproś kilka znanych dzieciom osób, żeby dołączyły do waszego czasu nabożeństwa podczas zbiórki. Niech przygotują się do powiedzenia, w jakim miejscu lubią się modlić. Przygotuj dzieci, żeby to one zadały pytanie „Dlaczego się modlisz?" każdemu z gości. Jest to dobry czas, żeby zaprosić pastora, nauczyciela szkoły sobotniej, drużynowego, zaangażowanych nastolatków lub młodych dorosłych członków czy każdą inną osobę, na którą dzieci patrzą w kościele. Nie zapomnij zaprosić rodziców dzieci, żeby tym razem byli w roli „gościa", jeśli tylko czują się komfortowo dzieląc się swoim doświadczeniem.

C. Zdobądź sprawność Boży świat.

Wymagania:

1. Kto stworzył świat? (Rdz 1,1)
2. Odegraj historię stworzenia, podczas gdy ktoś inny ją opowiada lub o niej czyta.
3. Zaśpiewaj piosenkę o świecie, o stworzeniu.
4. Pokaż na globusie, gdzie mieszkasz.
5. Wymień 5 ulubionych rzeczy, które Bóg stworzył dla ciebie.
6. Stwórz kolaż, narysuj obrazek przedstawiający świat stworzony przez Boga lub podczas spaceru znajdź rzeczy, które Bóg stworzył.

Pomoc:

Warto przy tej sprawności skorzystać z Wikipedii Adventurer (dostępna w języku angielskim).
https://en.wikibooks.org/wiki/Adventist_Adventurer_Awards/God%27s_World

1. Pomysł: Pytanie-odpowiedź

Materiały: poniższa lista pytań, plakat z wydrukowanym wersetem z Rdz 1,1.

Zasady:

1. Ucz Ranne Ptaszki sekwencji pytań i odpowiedzi poprzez przeczytanie ich kilkukrotnie.
2. Następnie przeczytaj pytania i pomóż dzieciom w podaniu odpowiedzi.
3. Na końcu ty przeczytaj pytanie i pozwól Rannym Ptaszkom, żeby odpowiedziały same, z pamięci.

Pytania i odpowiedzi:

a) Kto stworzył świat? Bóg!
b) Skąd o tym wiesz? Biblia o tym mówi.
c) Co mówi Biblia? „Na początku Bóg stworzył niebo i ziemię".
d) Gdzie można to znaleźć? W Księdze Rodzaju 1,1.

2. Pomysł: Historia z pokazywaniem

Materiały: Prosta wersja historii stworzenia lub prosta wersja Biblii.

Zasady:

1. Przeczytaj Rdz 1,1-2,3 z prostej, współczesnej wersji Biblii lub historię stworzenia z książki z historiami biblijnymi.
2. Naucz dzieci ruchów lub symboli języka migowego dla słów, które powtarzają się w całej historii. Na przykład:
   a. Bóg - pokaż niebo,
   b. widział - przyłóż rękę do skroni,
   c. dobre - pokaż kciuk w górę,
   d. woda - pofaluj dłońmi,
   e. ziemia - złącz ręce, żeby zrobić koło,
   e. ogród - zegnij się i zerwij kwiaty w ogrodzie,
   e. własne pomysły.
3. W czasie czytania historii niech Ranne Ptaszki pokażą słowo, którego się nauczyły za każdym razem, gdy je usłyszą. Na przykład: za każdym razem, kiedy słyszą słowo „Bóg", wskazują na niebo itd.

Pomysł #2: Historia z rekwizytami

Materiały: Coś, co reprezentuje każdy dzień stworzenia. Na przykład:

Dzień 1 - latarka,

Dzień 2 - chmurka zrobiona z waty na papierze ALBO pojemnik z wodą,

Dzień 3 - kwiat lub liść,

Dzień 4 - obrazek przedstawiający słońce, księżyc lub gwiazdy,

Dzień 5 - maskotka/plastikowy ptak lub ryba,

Dzień 6 - maskotka/figurka zwierzęcia lub zdjęcie jakiegoś człowieka,

Dzień 7 - poduszka lub koc.

Zasady:

1. Podziel dzieci na 7 grup i rozdaj każsdej rekwizyty.
2. Przeczytaj Rdz 1,1-2,3.
3. Niech uczestnicy trzymają w górze swój przedmiot, kiedy jest o nim czytane.
4. Na koniec zrób przegląd wszystkich dni nazywając je po kolei i niech każda grupa powie co było stworzone w „ich dniu".

3. Pomysł: Piosenka z instrumentami

Materiały: Proste instrumenty muzyczne np. pałeczki, dzwonki, mały bębenek, grzechotki itp.

Zasady:

1. Zaśpiewajcie jedną z piosenek z listy poniżej lub inną, którą znacie, a dzieci w tym czasie niech grają na instrumentach.
2. Lista piosenek:
   - „Kto stworzył" Śpiewnik harcersko-zuchowy nr 49,
   - „Całe stworzenie śpiewa" Śpiewnik poznański nr 10,
   - „Oto ocean, a oto ląd" Śpiewnik TAK! nr 323,
   - „Gdybym tak motylem był", Śpiewnik TAK! nr 123,
   - „Śpiewam Tobie" Śpiewnik harcersko-zuchowy nr 100.

4. Pomysł: Palcem po globusie

Materiały: Globus lub balony z nadrukowaną mapą świata (znajdziesz w internecie). O globus możesz zapytać rodziców lub wypożyczyć ze szkoły. Ważne, żeby było to coś okrągłego, żeby dzieci zrozumiały, że ziemia jest okrągła, a nie płaska i że odległości względne są bardziej dokładne.

Zasady:

1. Pokaż grupie globus i daj im chwilę, by znaleźli miejsce, w którym mieszkają.
2. Niech wskażą jakieś inne miejsce na świecie, o którym słyszeli lub które odwiedzili.
3. Porozmawiaj o odległościach w prawdziwym życiu i jak bardzo jest to zmniejszone na globusie.

5. **Pomysł:** Prezenty od Boga

   Materiały: Mała torba, np. papierowa lub prezentowa dla każdego dziecka, do której będzie mogło zebrać różne rzeczy.

   Zasady:

   1. Daj każdemu dziecku torbę.
   2. Pójdźcie na spacer do lasu, parku lub na łąkę. Pozwól Rannym Ptaszkom pozbierać wszystkie rzeczy, z których cieszą się, że Bóg je stworzył (może to być cokolwiek stworzonego przez Boga).
   3. Kiedy wrócicie, daj zuchom czas, żeby mogły się podzielić z grupą tym, co zebrały i niech spróbują określić, którego dnia Bóg to stworzył. Pozwól każdemu dziecku podzielić się 2-3 rzeczami z ich kolekcji.
   4. Niech dzieci podzielą się co jeszcze, oprócz zebranych rzeczy, cieszy je najbardziej. Mogą to być zwierzęta, rodzina, jeziora, rzeki, słońce, gwiazdy itd.

6. **UWAGA:** To wymaganie możesz połączyć z wymaganiem #5, jeśli skorzystaliście z opcji spaceru.

   Materiały: brystol, obrazki z różnymi elementami przyrody, rzeczy zebrane na spacerze (wymaganie #5), kredki lub farby i pędzle, klej.

   Zasady: Stwórzcie kolaż z przyklejonych obrazków, rysunków i zebranych w lesie przedmiotów.

Ja sam

I. Jestem wyjątkowy

A. Zdobądź sprawność Lewa i prawa.

Wymagania:

1. Zagraj w grę „Szymon mówi" używając zwrotów lewa/prawa.
2. Którą ręką rysujesz? Napisz swoje imię.
3. Naklej czerwone kropki na palce lewej ręki i niebieskie na palce prawej ręki.
4. Po której stronie kranu jest gorąca woda, po której zimna?
5. Włóż buty we właściwy sposób. „(prawy na prawą nogę etc.)"
6. Ćwicz marsz z mówieniem: lewa, prawa, lewa...

Pomoc:

1. Pomysł: Gra „Szymon mówi"

Materiały: Wystarczająca ilość miejsca na wykonywanie ruchów bez przeszkód. Dorosły który będzie „Szymonem".

Zasady:

1. Dzieci stają w jednej linii, ramię w ramię, tak, żeby każdy mógł widzieć „Szymona".
2. „Szymon" stoi przodem do Rannych Ptaszków.
3. Za każdym dzieckiem ustawia się rodzic lub inny dorosły.
4. „Szymon" mówi komendę. Jeśli rozpocznie zwrotem „Szymon mówi...", każdy powinien ją wykonać. Jeśli powie tylko komendę (bez zwrotu „Szymon mówi"), nikt nie może wykonać zadania.

   PRZYKŁAD:

   - „Szymon": Szymon mówi, dotknij palcem lewej ręki swojego prawego ucha.
   - Wszyscy: Powinni dotknąć palcem lewej ręki, swojego prawego ucha.
   - „Szymon": Dotknij palcem lewej ręki swojego lewego kolana.
   - Wszyscy: Powinni dalej trzymać palce swojej lewej ręki dotykające prawego ucha.
5. Dorośli powinni pomóc zuchom wykonywać prawidłowo kilka pierwszych komend. Chodzi o niewykonanie komendy, jeśli nie było zwrotu „Szymon mówi", ale również o pomoc w rozpoznawaniu, która to LEWA, a która PRAWA strona.
6. Po tym jak dzieci nauczą się rozpoznawać, która to LEWA i PRAWA strona, niech dorośli zrobią krok w tył, a dzieci wykonają kilka kolejnych komend samodzielnie.
7. Pamiętaj, żeby czasem użyć kilku komend pod rząd nie używając wyrażenia „Szymon mówi".
8. Poniżej kilka przykładowych komend, które możesz użyć:
   - Podnieś prawą rękę.
   - Swoją lewą rękę skieruj w dół.
   - Zrób krok do przodu lewą nogą.
   - Podnieś prawy kciuk w górę.
   - Dotknij palców u stóp lewą ręką.
   - Stań na prawej nodze.

2. W zeszycie ćwiczeń zucha na str. 25 jest miejsce, by napisać swoje imię. Niech każde dziecko powie, którą ręką pisze. Niektóre dzieci w tym wieku potrafią napisać swoje imię samodzielnie, innym będzie potrzebna pomoc. Upewnij się, że nikt nie będzie dyskryminowany z powodu ilości czasu, jakiego potrzebuje do napisania swojego imienia. Wytłumacz dzieciom, że imiona mają różną długość i różne, łatwiejsze lub trudniejsze do napisania, litery lub znaki. Dzieci, które skończyły wcześniej (lub każde dziecko, które będzie chciało) mogą na górze str. 25 odrysować i opcjonalnie też podpisać swoje dłonie (lewa i prawa).

3. Pomysł: Niebieski i czerwony kolor

Materiały: wystarczająca ilość naklejek, by dać każdemu dziecku po 5 naklejek w każdym z kolorów.

Zasady:

1. Wybierzcie naklejki, które reprezentują LEWĄ, a które PRAWĄ stronę.
2. Jeśli jest taka potrzeba, poproś dorosłych o pomoc w przyklejaniu naklejek na każdy palec.
3. Zagraj w grę, która pozwoli dzieciom poćwiczyć podnoszenie poprawnej ręki, tak, żeby zawsze było widać dobry kolor naklejek u wszystkich dzieci.

   UWAGA: To wymaganie może być zrobione PRZED grą „Szymon mówi" z wymagania #1, wtedy dzieci łatwiej nauczą się rozróżniać LEWĄ i PRAWĄ stronę i łatwiej im też będzie grać w „Szymon mówi".
4. Kiedy większość dzieci potrafi już podnieść poprawną rękę, niech przykleją swoje naklejki w zeszycie ćwiczeń na str. 26 lub na kartkę, na której napiszą swoje imię.

4. Pomysł: Gorąca i zimna woda

Materiały: Kran z ciepłą i zimną wodą (ewentualnie jakieś inne miejsce, w którym ważne będzie rozróżnianie lewej i prawej strony), zdjęcie kranu ze słowami: GORĄCA i ZIMNA (możesz użyć obrazka ze str. 26 w zeszycie ćwiczeń), czerwone i niebieskie kredki (po kilka sztuk każdego koloru).

Zasady:

1. Zabierz dzieci do zlewu i pokaż im, gdzie jest GORĄCA woda (kolor czerwony) i ZIMNA (niebieski). Zapytaj dzieci, gdzie jest LEWA, a gdzie PRAWA strona.
2. Wróćcie na miejsce zbiórki. Rozdaj każdemu dziecku obrazek z kranem oraz czerwone i niebieskie kredki.
3. Poproś dzieci, by przypomniały sobie, jak stały przed kranem i zapytaj „Z której strony była gorąca woda?" „Z której zimna?".
4. Poinstruuj dzieci (poproś dorosłych o pomoc jeśli będzie potrzebna), żeby narysowali CZERWONĄ linię od słowa GORĄCA do strony kranu, gdzie jest GORĄCA woda i NIEBIESKĄ od słowa ZIMNA do miejsca gdzie jest ZIMNA woda.

5. Pomysł: Zabawa z butami

Materiały: własne buty każdego dziecka.

Zasady:

1. Poproś dzieci o zdjęcie butów.
2. Niech rodzice „wymieszają" im buty, kiedy dzieci patrzą.
3. Poproś rodziców, by dali dziecku po jednym bucie.
4. Poinstruuj Ranne Ptaszki, żeby założyli but na prawidłową stopę.

   UWAGA: Ty albo rodzice muszą wyjaśnić jak rozpoznać który but założyć na którą stopę.
5. Gdy buty są już na właściwych stopach, możesz zacząć kolejne zadanie.
6. Wariacją tego zadania może być większe wyzwanie, czylu zebranie wszystkich butów w jeden stos na środku pomieszczenia, a później poproszenie dzieci, by znalazły swoje buty i założyły je na prawidłowe stopy.

6. Pomysł: Maszerowanie

Materiały: Przestrzeń do marszu lub chodzenia, najlepiej na zewnątrz, gdzie grupa może przemieszczać się, maszerując w rytmie, zgodnie z kierunkami LEWO i PRAWO. Zachęcamy do przekształcenia tego w grę.

Zasady:

1. Idźcie na zewnątrz lub w otwartą przestrzeń.
2. Poinstruuj dzieci, by słuchały twoich poleceń. Kiedy mówisz LEWA, to powinni postawić na ziemi lewą stopę. Kiedy mówisz PRAWA, powinni postawić prawą stopę.
3. Pobawcie się musztrą: ustaw zuchy w szeregu, poćwiczcie komendy: W LEWO ZWROT i W PRAWO ZWROT.
4. Następnie ustaw wszystkich w kolumnie i niech maszerują za tobą zaczynając od lewej nogi. Mów głośno: LEWA, PRAWA, LEWA, PRAWA, LEWA, PRAWA itd.
5. Powtórzcie kilka razy maszerując w różne strony. Teraz poproś dzieci, by razem z tobą mówili: LEWA, PRAWA, LEWA, PRAWA, LEWA, PRAWA, itd., kiedy marszem wrócicie na miejsce zbiórki. UWAGA: Mistrzostwo w maszerowaniu NIE jest niezbędne do spełnienia tego wymagania! Raczej postaraj się, żeby dzieci dobrze się bawiły maszerując razem na świeżym powietrzu!

II. Umiem podejmować mądre decyzje

A. Zdobądź sprawność Dobre maniery.

Wymagania:

1. Naucz się złotej zasady (Mt 7,12).
2. Jakie są trzy „magiczne" słowa? (proszę, dziękuję, przepraszam).
3. Narysuj lub wytnij i przyklej rysunki obrazujące jedno z „magicznych" słów.
4. Weź udział w grze z wykorzystaniem trzech „magicznych" słów.

Pomoc:

1. Pomysł: Złota zasada

Materiały: duży plakat z napisanym tekstem z Mt 7,12, kartki z każdym słowem wersetu napisanym na oddzielnym arkuszu papieru.

Zasady:

1. Wyjaśnij dzieciom, że będziecie rozmawiać o tym, co mówi Biblia o tym, jak mamy traktować innych ludzi.
2. Pokaż Rannym Ptaszkom plakat z wersetem z Mt 7,12. Wskaż każde słowo i poproś dzieci by „przeczytały" z tobą. Powtórzcie werset kilka razy.
3. Rozdaj kartki z wyrazami. Niektóre dzieci mogą dostać więcej niż jedno słowo.
4. Poproś zuchy, żeby poukładały słowa we właściwej kolejności wzorując się na plakacie z wersetem. Uwaga: Pomocą dla pięciolatków, które jescze samodzielnie nie czytają może być wielokrotne powtarzanie.
5. Kiedy zuchy ułożą cały werset, zapytaj je jak chciałyby być traktowane. Ranne Ptaszki mogą potrzebować pomocy rodziców z odpowiedzią na to pytanie.
6. Zastanówcie się wspólnie co możecie robić, by traktować innych według złotej zasady.

2. Pomysł: „Magiczne" słowa

Materiały: duży plakat ze słowami: „PROSZĘ", „DZIĘKUJĘ" i „PRZEPRASZAM" (w miarę możliwości dołącz rysunek lub wydrukowany piktogram obrazujący każde z magicznych słów).

Zasady:

1. Wyjaśnij, że traktowanie ludzi, tak jakbyśmy my chcieli być traktowani, to mówienie do nich z szacunkiem i w miły sposób. Jest kilka słów, którymi możesz okazać szacunek, równocześnie komunikując swoje potrzeby i określając czego oczekujesz. Nazywamy je „magicznymi" słowami.
2. Pokaż na plakacie każde słowo i wyjaśnij, kiedy można je użyć.
   a. PROSZĘ - używane, kiedy coś komuś podajesz lub chcesz, żeby ktoś coś dla ciebie zrobił. Możesz również użyć go, gdy ktoś powie ci „Dziękuję", a ty chcesz dać mu znać, że zrobienie czegoś dla niego przyniosło ci radość.
   b. DZIĘKUJĘ - używane, gdy ktoś zrobił coś dla ciebie lub dał ci coś.
   c. PRZEPRASZAM - używane, kiedy zrobisz coś niemiłego, coś, co przeszkodziło komuś innemu lub go zraniło (słowo lub czyn).
3. Teraz poproś dzieci, by pomogły ci w wybraniu, którego „magicznego" słowa użyć w różnych sytuacjach.
4. Opowiedz o jakiejś sytuacji, w której dzieci mogą się znaleźć (najlepiej coś, co dzieciom zdarza się często, np. prośba o wspólną zabawę, dziękowanie za obiad, za możliwość obejrzenia bajki, podawanie rodzicom wody, zabranie bratu zabawki itp.) Pomyśl o jak największej liczbie sytuacji, żeby każde dziecko mogło zadecydować, którego z „magicznych" słów powinno użyć w danej sytuacji.

3. Pomysł: Wycinanki

Materiały: małe obrazki pokazujące dobre maniery dzieci względem siebie nawzajem, nożyczki, klej.

Zasady:

1. Rozłóż obrazki na stole.
2. Otwórzcie ćwiczenia na str. 28, rozdaj nożyczki i klej. Ten projekt prawdopodobnie będzie wymagał pomocy rodziców.
3. Niech każde z dzieci wybierze 2-3 obrazki.
4. Poproś, żeby wyjaśniły swoim rodzicom, które „magiczne" słowo powinno być użyte w sytuacji z obrazka.
5. Później pozwól dzieciom wyciąć i przykleić obrazki w ćwiczeniach.

4. Pomysł: Wspólny podwieczorek

Materiały: karty punktacji, z miejscem na 3 magiczne słowa (dorośli będą liczyć punkty), ołówki lub długopisy do zapisywania wyników, stół z krzesłami dla wszystkich dzieci, talerze lub miski, przekąski, kubki, napoje, serwetki, itd. UWAGA: Pamiętaj, że dorośli będą musieli kierować zachowaniem dzieci w czasie tego zadania.

Zasady:

1. Rozpoczynając grę powiedz zuchom, że celem jest użycie „magicznych" słów jak najwięcej razy w czasie podwieczorku. Przypomnij im, że w dobrych manierach chodzi o to, by był to dobry czas dla WSZYSTKICH, żeby WSZYSCY czuli się dobrze i byli zadowoleni.
2. Rozdaj karty punktacji i ołówki/długopisy każdemu z rodziców. Potrzebnych będzie tyle samo rodziców, ile jest dzieci. Ich zadaniem będzie policzyć każde z „magicznych" słów użytych przez „ich dziecko".
3. Ułóż wszystkie przedmioty na środku stołu tak, żeby nie wszystkie dzieci mogły ich dosięgnąć. Rozpoczynając grę przyprowadź dzieci do stołu pokazując im, że jest tu dla nich stół z przekąskami. „Zobaczcie, tam jest stół z podwieczorkiem dla was". Nie pozwól nikomu podejść do stołu, zanim nie powie „proszę" (np. czy mogę tu usiąść, proszę, czy mogę zjeść ciastko, proszę? itp.)
4. Kiedy wszystkie dzieci usiądą przy stole, powinny poprosić o naczynia, przekąski, napoje, itd.

5. Podczas podwieczorku powinny użyć wszystkich „magicznych" słów, o których rozmawialiście.
6. Kiedy czas podwieczorku się skończy, zachęć Ranne Ptaszki, by zapytały rodziców, ile razy użyły „magicznych" słów. Niech rodzice i dzieci razem (w parach) policzą punkty i porozmawiają o tym, jak mogą używać więcej „magicznych" słów.
7. Niech wszystkie dzieci powiedzą jaki miały wynik. Przygotuj wszystkim dzieciom nagrody i rozdaj po tym, jak podzielą się swoimi wynikami. Pochwal ich za używanie „magicznych" słów i poproś, by kontynuowali używanie tych słów gdziekolwiek będą.

III. Dbam o swoje ciało

A. Zdobądź sprawność Poznaj swoje ciało.

Wymagania:

1. Naucz się 1 Kor 6,19.
2. Nazwij dwanaście części ciała.
3. Narysuj swoje ciało i zaznacz dwanaście części ciała z opisem.
4. Do czego służą kolana?
5. Jak twoja twarz służy tobie i innym?
6. Jakie pożyteczne czynności możesz wykonać przy pomocy swoich rąk?
7. Jak możesz używać swoich ust dla Jezusa?

Pomoc:

Można wykonać jedno zadania, wspólne dla wymagań #2 i #3. Także, wymagania 4-7 można wypełnić razem, podczas dyskusji czy aktywności.

1. Pomysł: Nauka tekstu

Materiały: Duży plakat z tekstem z 1 Kor 6,19 w prostym tłumaczeniu.

Zasady:

1. Pokaż dzieciom plakat z tekstem.
2. Przeczytaj słowa ze śpiewnym rytmem lub bitem, pokazując niektóre słowa (np. wy, świątynia, Duch Święty).
3. Następnie, niech dzieci powtarzają za tobą kolejne frazy po 1-3 słowa.
4. Następnym razem powtarzajcie, ALE mów całą linijkę na raz tak, żeby dzieci uczyły się dłuższych fragmentów.
5. Powtórz po raz trzeci cały werset w 2 lub 3 częściach.
6. Powtórz czwarty raz mówiąc cały werset na raz.
7. Niech każde dziecko pójdzie do swojego rodzica i powtórzy im werset.
8. Powtórz werset kilka razy w czasie zbiórki używając tego samego rytmu/pokazywania.
8. Świetnie sprawdzi się tu piosenka „Czy wy wiecie, że jesteście świątynią?" śpiewnik Śpiewajmy Panu nr 525. Zaśpiewajcie ją z pokazywaniem.

2 - 7. Pomysł: Nauka wymagań 2 - 7 jako jedno zadanie.

Materiały: Są dwie możliwości w zależności od miejsca, pogody itd.

Opcja 1 - kreda, chodnik lub miejsce do rysowania na tyle duże, żeby wszystkie dzieci mogły położyć się w całości na ziemi.

Opcja 2 - kawałki papieru wystarczająco duże, żeby każde dziecko mogło się na nich położyć w całości (brystol, papier w rolce, obrus papierowy, tapeta), kredki lub pisaki do rysowania na papierze.

Obie opcje - karta wskazówek dla każdego rodzica z listą części ciała i pytaniami do dyskusji, żeby w czasie rysowania mogli porozmawiać ze swoimi dziećmi.

Lista części ciała: głowa, szyja, ramiona, ręce, łokcie, dłonie, palce, plecy, nogi, kolana, stopy, palce u stóp.

Pytania do dyskusji:

1. Do czego służą kolana? Co z nimi robimy?
2. Jak twoja twarz służy tobie i innym?
3. Jakie pożyteczne czynności możesz wykonać przy pomocy swoich rąk?
4. Jak możesz używać swoich ust dla Jezusa?

Zasady:

1. Wyjaśnij Rannym Ptaszkom, że dziś będziecie się uczyć o ich ciałach.
   UWAGA: Przy zdobywaniu tej sprawności potrzebna będzie pomoc rodziców.
2. Weź grupę do miejsca, gdzie będą się odrysowywać.
3. Niech Ranne Ptaszki wybiorą sobie pisaki/kredki lub kolorową kredę (każdy po dwa kolory, jeden do odrysowywania ciała i drugi do nazywania części ciała).
4. Rozdaj papier lub wybierz bezpieczne miejsce na chodniku.
5. Powiedz dzieciom, że będą pracować razem z rodzicem, który odrysuje ich sylwetkę. Później zuchy będą nazywać 12 części ciała i opowiadać o kilku z nich.
6. Powiedz rodzicom, ile czasu mają na odrysowanie, nazywanie części ciała i dyskusję.
7. Kiedy wszyscy skończą, poproś dzieci, żeby podzieliły się odpowiedziami na pytania z wymagań #4 - #7.
8. Zagrajcie w kalambury. Niech zuchy po kolei pokazują proste czynności wykonywane za pomocą kolan (np. chodzenie, bieganie, kopanie), twarzy (różne emocje, np. strach, płacz, ból, smutek, radość, zdziwienie, poczucie humoru, zniecierpliwienie), rąk (np. głaskanie psa, granie na instrumentach, malowanie, sprzątanie, przygotowywanie jedzenia, machanie) i ust (np. opowiadanie innym o Jezusie, mówienie kazania, śpiewanie).

Moja rodzina

I. Mam rodzinę

A. Powiedz piąte przykazanie: „Czcij ojca swego i matkę swoją" (Wj 20,12).

Pomysł: Powiedz piąte przykazanie.

Materiały: ubrania dla dzieci, żeby mogły przebrać się „jak mama i tata".

Zasady:

1. Powiedz dzieciom, że będziecie uczyć się jednego z przykazań.
2. Przeczytaj piąte przykazanie z Biblii i powiedz: „Zobaczmy, czy jesteśmy w stanie zrozumieć jego znaczenie".
3. Połącz dzieci w pary.
4. Niech jedno z dzieci przebierze się za rodzica, drugie będzie dzieckiem.
5. Opisz każdej grupie scenkę do odegrania. Niech będą to krótkie sytuacje pokazujące jak dziecko może czcić rodzica. Np. rodzic prosi dziecko o podniesienie zabawek, pomoc przy nakrywaniu do stołu przed posiłkiem zaopiekowanie się zwierzątkiem domowym.
6. Zamień dzieci rolami i niech kolejne dzieci się przebiorą.
7. Opisz im kolejne sytuacje do odegrania.
8. Zapytaj: „Co to znaczy czcić swojego tatę lub mamę?"
9. Zakończ pytając Ranne Ptaszki: „Co mówi piąte przykazanie?"

II. W rodzinie troszczymy się o siebie nawzajem

A. Zdobądź sprawność Pomoc domowa I.

Wymagania:

1. Jakich części ciała używasz do pomocy w domu?
2. Wymień trzy sposoby, jak możesz pomóc w domu.
2. Naucz się piosenki o pomocnikach.
3. Podaj przykład z Biblii kogoś, kto pomagał.

1- 3 Pomysł: Lista super pomocnika

Materiały: tablica lub duży arkusz papieru i odpowiednie do nich pisaki, wydrukowane str. 34-35 z zeszytu ćwiczeń dla każdego dziecka.

Zasady:

Uwaga: Możecie uzupełnić listę w obrazki/grafiki odpowiednie dla Rannych Ptaszków.

1. Podziel miejsce do pisania na pół (na środku). Powiedz: „Zrobimy dwie listy jak możemy pomagać w domu. Zobaczmy jak dużo damy radę wypisać."
2. Zacznijcie robić listę. Po jednej stronie niech znajdą się rzeczy, które można zrobić, by pomóc w domu. Po drugiej stronie - część lub części ciała, które będą do tego potrzebne. (Dużo części ciała będzie się powtarzać, ale to dobrze).
3. Lista powinna być tak długa, na ile pozwoli wam kartka lub tablica. Wypiszcie przynajmniej 10 - 12 czynności. Na początku być może będzie trzeba pomóc dzieciom wymyślić, w jakich czynnościach mogą pomóc. Oto kilka przykładów: odkładanie zabawek na miejsce, wkładanie brudnych naczyń do zmywarki, płukanie brudnych naczyń, pomoc w gotowaniu, karmienie zwierząt domowych, zgodna zabawa z siostrą lub bratem, nakrywanie do stołu, mycie lub zamiatanie podłogi itd.
4. Kiedy lista będzie gotowa, niech każde dziecko wybierze dla siebie jeden punkt, który będzie realizować w tym tygodniu. W zeszycie ćwiczeń na str. 34. jest miejsce na zaznaczenie lub narysowanie wybranej aktywności.
5. Daj zuchom do domu tabelę ze str. 35 w zeszycie ćwiczeń i pokaż, jak ją wypełnić. Na następnej zbiórce zapytaj o sprawozdanie z tego co zrobili.

Uwaga: W niektóre dni mogą wybierać inne zadania. Celem jest pomaganie!

4. Pomysł: Naucz się piosenki o pomocnikach.

Materiały: filmik lub nuty/akordy piosenki, osoba grająca na instrumencie.

Pomysły piosenek:

a) „Moje ręce" https://youtu.be/2Vl33RsVei4,
b) „Dla Pana" Śpiewajmy Panu nr 616,
c) „Dobrze jest kochać brata" Śpiewnik harcersko-zuchowy nr 16,
d) „Gdy Pan Jezus był malutki" https://youtu.be/w0aipESqLVc.

Zasady:

- Znajdź piosenkę, którą dzieci znają ze szkółki sobotniej lub naucz ich nowej.
- Wyjaśnij, że ta piosenka jest o pomaganiu ludziom.
- Zaśpiewajcie piosenkę.

5. Pomysł: Biblijni pomocnicy.

Materiały: Historia biblijna z obrazkami o Samuelu lub o małej służącej zabranej do niewoli. Jedno ze źródeł to lekcje biblijne GraceLink-Kindergarten historia o Małej Służącej (Rok B, 3 kwartał, lekcja 5) lub Samuel (Rok A, 3 kwartał, lekcja 3). „Wierni Przyjaciele" też zawierają obie te historie, tak samo jak aplikacja „The Bible app for Kids" dostępna do pobrania.

Zasady:

1. W zależności od źródła, które wybierzesz puść lub przeczytaj historię o Samuelu lub małej służącej.
2. Porozmawiajcie o pomaganiu. Jak pomagali bohaterowie biblijni? Czego nas to uczy?"

III. Rodzina uczy mnie samodzielności

A. Zdobądź sprawność Bezpieczeństwo pożarowe.

Wymagania:

1. Co powinieneś zrobić, gdy zapalą ci się ubrania?
2. Co powinieneś zrobić, gdy w domu pojawia się dym i jest ci trudno oddychać?
3. Zapamiętaj swój adres domowy i numer telefonu do jednego z rodziców.
4. Pod jaki numer zadzwonisz w razie pożaru? Co powiesz osobie, która odbierze telefon?
5. Odwiedź remizę strażacką.

Pomoc:

Uwaga: Jeśli to możliwe odwiedź remizę strażacką. Poproś wcześniej strażaków, żeby odpowiedzieli na pytania z wymagań do sprawności. Strażacy mogą również przywieźć swój sprzęt na zbiórkę i zrobić wam prezentację na miejscu.

1. Pomysł: Stop-padnij-turlaj się

Opcja #1

Materiały: piosenka „Stop, Drop and Roll" VeggieTales oraz miejsce do pokazywania jej słów. (Piosenka jest w języku angielskim, ale refren jest bardzo prosty i w trzech krokach świetnie uczy dzieci co zrobić, gdy wybuchnie pożar).

Zasady:

1. Włącz piosenkę i pokaż dzieciom jak prawidłowo wykonać to, o czym mówi refren. STOP - zatrzymaj się tam, gdzie jesteś. DROP (padnij) - padnij na ziemię, rękami zakrywając twarz. ROLL (turlanie) - turlaj się, dopóki płomienie na twoim ubraniu nie zgasną lub dorosły cię nie zatrzyma.
2. Wykonajcie wszystkie ruchy razem z piosenką.
3. Ćwiczcie po polsku i po angielsku sekwencję trzech ruchów: stop-padnij-turlaj się.

Opcja #2

Materiały: brak

Zasady:

1) Podziel dzieci na dwie drużyny.
2) Zagrajcie w prostą sztafetę „turlania się" z jednej linii do drugiej.
3) Ćwiczcie sekwencję trzech ruchów: stop-padnij-turlaj się.

2. Pomysł: Alarm przeciwpożarowy

Materiały: gwizdek

Zasady:

1. Powiedz Rannym Ptaszkom co zrobić, jeśli w domu włączy się alarm i/lub poczują dym. Pamiętaj:
   a. Czołgaj się nisko na ziemi (pod dymem), gdzie powietrze jest świeższe i zimniejsze.
   b. Jak najszybciej wyjdź na zewnątrz. Nie zatrzymuj się, by uratować zwierzę lub rzeczy osobiste.
   c. Dotknij drzwi grzbietem swojej dłoni. Jeśli są gorące, użyj jakiejś innej drogi wyjścia.
   d. Idź bezpośrednio do miejsca zbiórki na zewnątrz.
   e. Zadzwoń na nr 112 od sąsiadów lub z telefonu komórkowego.
   f. Zostań na zewnątrz! Nigdy nie wchodź z powrotem do środka, niezależnie od powodu.

2. Przećwiczcie alarm przeciwpożarowy (użyj sygnału dźwiękowego z telefonu lub trzech długich gwizdków). Niech niektórzy będą w toalecie, inni w kuchni, jeszcze inni w sali zbiórek. Pokaż zuchom jak w prawidłowy sposób bezpiecznie opuścić budynek z każdego z tych miejsc. Przypomnij, żeby nic ze sobą nie zabierały. Ustal „miejsce zbiórki" na zewnątrz, gdzie wszyscy spotkacie się po wydostaniu z budynku. Przeliczcie się na końcu czy nikogo nie brakuje. Jak wam poszło?

Uwaga: Najlepiej będzie, jeśli ta sytuacja zachęci rodziców do ustalenia drogi ewakuacji i przećwiczenia alarmu przeciwpożarowego również w ich domach na wzór tego, co robiliście na zbiórce.

3. Pomysł: Rzucane-zapamiętywane

Materiały: zestaw łatwych do złapania piłek (np. szmacianych) dla każdej pary dziecko-rodzic, numery telefonu jednego z rodziców i adresy wszystkich dzieci.

Zasady:

1. Dobierz każdego zucha w parę z osobą dorosłą.

2. W pierwszej rundzie rodzic mówi trzy pierwsze cyfry numeru telefonu, a później rzuca piłkę dziecku. Dziecko łapie piłkę i powtarza to, co powiedział rodzic. Tak samo w przypadku adresu: rodzic podaje ulicę i nr domu/mieszkania i rzuca piłkę, dziecko odrzucając powtarza. Piłka jest odrzucana w tę i z powrotem do czasu, aż fragment numeru telefonu i nazwa ulicy z numerem zostaną zapamiętane.

3. W drugiej rundzie piłka jest przerzucana w ten sam sposób, a rodzic dodaje kolejne trzy cyfry do numeru telefonu i kod pocztowy do adresu.

4. W trzeciej rundzie rodzic rzucając piłkę podaje cały nr telefonu, dziecko powtarza, potem pełny adres, a dziecko odrzucając piłkę powtarza.

5. Czwarta runda będzie ćwiczeniem tego, czego dzieci się nauczyły. Rodzic rzucając mówi pierwszą część numeru/adresu, a dziecko odrzucając piłkę mówi drugą jego część. Powtarzajcie to tak długo, aż cały numer i adres będą zapamiętane.

4. Pomysł: Pod jaki numer zadzwonisz w razie pożaru? Co powiesz osobie, która odbierze telefon?

Materiały: telefon-zabawka, skrypt dla dorosłego „dyspozytora linii 112" (z pytaniami, które może zadać).

Zasady:

1. Powiedz Rannym Ptaszkom jaki jest telefon alarmowy w Polsce i wyjaśnij im jak wykonać telefon alarmowy.
   a. Jeśli jest jakaś sytuacja zagrożenia np. pożar lub ktoś jest BARDZO chory lub CIĘŻKO ranny, powinni zadzwonić pod numer 112.
   b. Dorosły odbierze i zapyta jaki jest problem.
   c. Dziecko powinno powiedzieć operatorowi: „Wybuchł pożar" (lub np. „Moja babcia straciła przytomność") w miejscu ____ i podać dokładny adres."
   d. Dziecko powinno pozostać na linii i odpowiadać na pytania dyspozytora DO CZASU, aż dyspozytor powie, że może się rozłączyć.

2. Następnie niech zuchy po kolei biorą telefon-zabawkę i wykonują telefon pod nr 112. Niech rodzic udaje operatora podążając za skryptem, który mu dałeś. Daj mu znać, że może zadawać różne pytania dzieciom. Pomóż dzieciom wybrać różne sytuacje alarmowe.

3. Po tym jak każde dziecko przećwiczy „dzwonienie na nr 112", przypomnij im, że NA NUMER ALARMOWY MOGĄ DZWONIĆ TYLKO W SYTUACJACH ZAGROŻENIA!

Mój świat

I. Świat przyjaciół

A. Zdobądź sprawność Przyjaciele z sąsiedztwa.

Wymagania:

1. Wymień 5 przyjaciół, którzy mieszkają w twoim sąsiedztwie.
2. Zrób album lub kolaż z przyjaciółmi z sąsiedztwa, zawierający co najmniej 5 różnych osób.
3. Wymień 3 rzeczy, które możesz zrobić z przyjaciółmi, aby upiększyć swoją okolicę.
4. Powiedz jednemu ze swoich przyjaciół, że Jezus go kocha.
5. Zrób coś miłego dla swojego przyjaciela.
6. Zapoznaj się z nowym przyjacielem w swojej okolicy.

Pomoc:

Przyjaciele z sąsiedztwa to ludzie, których dzieci znają „z widzenia", ale nie są ani częścią rodziny ani grupy bliskich przyjaciół. Najlepiej, jeśli w tej sprawności dzieci skupią się na ludziach, którzy mieszkają w najbliższym sąsiedztwie.

1-2 Pomysł: Album ze zdjęciami

Materiały: książeczki zrobione ze złożonego papieru technicznego zawierające 6 stron (okładka, plus 5 stron dla przyjaciół) lub wydrukowane str. 38-42 z zeszytu ćwiczeń dla każdego dziecka, kredki/pisaki, klej, małe kolorowanki na okładkę książeczki, zatytułowanej: „Mój przyjaciel z sąsiedztwa".

UWAGA: Odpowiednio wcześniej PRZYGOTUJ RODZICÓW, żeby w miarę możliwości przynieśli do tego zadania zdjęcia 5 różnych osób, które mieszkają w ich okolicy.

Zasady:

1. Przyjaciele z sąsiedztwa to ludzie, których dzieci znają „z widzenia", ale nie są ani częścią rodziny ani grupy bliskich przyjaciół. Mogą to być sąsiedzi.
2. Rozdaj książeczki lub strony z zeszytu ćwiczeń i zdjęcia na okładkę. Niech dzieci pokolorują obrazek, wytną i przykleją do okładki.
3. Następnie niech wezmą pięć zdjęć od swoich rodziców i ułożą je przed sobą. Jeśli nie macie zdjęć, dzieci z pomocą rodziców mogą ich narysować.
4. Tak jak siedzicie przy stole niech każdy Ranny Ptaszek podzieli się z zastępem: imionami osób na zdjęciach, ich miejscem zamieszkania w odniesieniu do rodziny dziecka i jedną interesującą rzeczą na jego temat. Przykład: To jest pan Jacek. Mieszka naprzeciwko. Ma dużego kota. To jest pani Magda. Mieszka za naszym domem. Lubi uprawiać pomidory itd. Każde dziecko przedstawia jednego przyjaciela w czasie jednej kolejki, aż wszyscy przedstawią po kolei wszystkich pięciu przyjaciół.
5. W swoich książeczkach niech zuchy przykleją zdjęcia przyjaciół i napiszą ich imiona.
6. Dobrze zadziała, jeśli dzieci po przedstawieniu jednego przyjaciela wkleją zdjęcie i napiszą imię. Tym sposobem w momencie, gdy skończą przedstawiać przyjaciół, ich album będzie prawie gotowy.

3. **Pomysł: Burza mózgów**

Materiały: brak

Zasady:

a. Zapytaj Ranne Ptaszki co mogą zrobić, żeby ich okolica była fajniejszym miejscem do życia. Każda odpowiedź będzie dobra. Zróbcie burzę mózgów, żeby wymienić rzeczy, które dzieci będą w stanie wykonać. Mogą to być np.: utrzymanie swojego ogrodu w dobrym stanie, grzeczne rozmawianie z sąsiadami, kiedy się widzimy, pomoc w ogrodzie starszej osobie, która nie ma na to już siły (zawsze najpierw zapytaj), nieśmiecenie, pozbieranie śmieci na placu zabaw.

b. Zachęć dzieci, aby wybrały jedną rzecz i zrealizowały to ze swoją rodziną. Niech cała rodzina zaangażuje się, żeby uczynić swoją okolicę piękniejszą.

4. **Pomysł: Kartka z życzeniami**

Materiały: wydrukowana kolorowanka ze str. 43 w zeszycie ćwiczeń dla każdego dziecka, kredki do kolorowania. Najlepiej wydrukuj ją w formie pocztówki, np. 2 lub 4 sztuki na jednej stronie A4 i na papierze technicznym.

Zasady:

a. Rozdaj Rannym Ptaszkom kolorowankę z napisem „Jezus Cię kocha". Niech dzieci pokolorują obrazek.

b. Poproś ich o porozmawianie z rodzicami, któremu z sąsiadów wręczyć rysunek i powiedzieć, że Jezus ich kocha.

c. Zachęć dzieci do wręczenia obrazka któremuś z przyjaciół z sąsiedztwa w czasie nadchodzącego tygodnia.

5. **Pomysł: Coś miłego**

Materiały: brak

Zasady:

a. Poproś dzieci o przyjrzenie się zdjęciom przyjaciół z sąsiedztwa i niech powiedzą co miłego mogą dla nich zrobić. Niech będzie to coś, co sprawi, że ta osoba się uśmiechnie.

b. Pozwól Rannym Ptaszkom wyjść z jakimiś propozycjami i nakieruj ich na jakieś rzeczy, które razem z rodzicami będą w stanie zrobić (np. upieczenie dla nich ciasteczek, zrobienie bukietu z polnych kwiatów, spędzenie z nimi czasu itp.)

c. Kiedy dzieci wymienią różne rzeczy, zapytaj ich co wybiorą, żeby zrobić w nadchodzącym tygodniu.

d. Na następnej zbiórce poproś dzieci, żeby opowiedziały, jak im poszło.

6. **Pomysł: Zapoznaj się z nowym przyjacielem w swojej okolicy.**

Materiały: brak

Zasady:

a. Omów z Rannymi Ptaszkami i ich rodzicami, jakie to mogą być osoby. Najlepiej będzie, jeśli już kogoś kojarzą, a jeszcze nie mieli okazji się zapoznać.

b. Przedyskutujcie również jak rodzina może spotkać się z nową osobą lub rodziną. Może to mieć miejsce na pobliskim placu zabaw, można także wręczyć prezent komuś, kto się niedawno wprowadził itd.

Uwaga: Priorytetem przy tym zadaniu jest bezpieczeństwo. Niech dzieci pójdą na to spotkanie razem z rodzicem. Rodzice powinni być pewni, że dzieci będą bezpieczne przy nowych przyjaciołach.

II. Świat innych ludzi

A. Zdobądź sprawność Zabawa z przyjaciółmi.

Wymagania:

1. Kim jest przyjaciel?
2. Wymień 3 sposoby, jak można się zaprzyjaźnić.
3. Wymień 4 tematy, o których można porozmawiać, aby się zaprzyjaźnić.
4. Wymień 4 rzeczy, które musisz mieć na uwadze wybierając przyjaciela.
5. Wymień 3 sposoby, jak poznać, że osoba jest przyjacielem odpowiednim dla ciebie.
6. Czy Jezus miał przyjaciół? Skorzystaj z pomocy dorosłego i znajdźcie historię w Biblii o przyjaciołach Jezusa.
7. Zrób pracę plastyczną, którą podarujesz przyjacielowi.
8. Wykonaj jedno z poniższych zadań:
   a. Naucz się piosenki o przyjaciołach.
   b. Zrób album o nowym przyjacielu.
   c. Napisz opowiadanie o przyjacielu.
   d. Napisz wiersz o przyjacielu.
   e. Opowiedz historię o przyjacielu.

Pomoc:

Większość z początkowych wymagań może być zrealizowanych poprzez dyskusję, ALE ciekawiej będzie, jeśli zrealizujecie to poprzez odgrywanie scenek LUB obejrzenie krótkich filmików dla dzieci jak zdobywać nowych przyjaciół lub jak być dobrym przyjacielem.

1. Pomysł: Kim jest przyjaciel?

Materiały: brak

Zasady:

1. Wyjaśnij Rannym Ptaszkom, że będziecie teraz rozmawiać o ZABAWIE Z PRZYJACIÓŁMI. Zaproś rodziców, żeby byli częścią tej rozmowy.
2. Zapytaj ich kto to jest przyjaciel. Przykłady definicji dla dzieci: „ktoś, kogo lubisz i lubisz spędzać z nim czas", „ktoś, kto lubi robić to samo, co ja" itd.

2. Pomysł: Zaprzyjaźniamy się

Materiały: brak

Zasady:

1. Zapytaj: „Jakie są sposoby zaprzyjaźniania się?" Pozwól dzieciom odpowiedzieć. Jeśli będzie potrzeba, poproś rodziców o opowiedzenie jak oni robili to w przeszłości. Niektóre z pomysłów:
   i. Mówiąc „cześć" komuś w szkole lub kościele.
   ii. Będąc przedstawionym przez przyjaciela komuś nowemu.
   iii. Bawiąc się na placu zabaw kilka razy i zostając przyjaciółmi przez wspólną zabawę.
   iv. Biorąc udział we wspólnych zajęciach z pływania, gimnastyki itp.
   v. Mając rodziców, którzy się zaprzyjaźnili.
2. Dobierz zuchy w pary lub większe grupy i odegrajcie krótkie scenki obrazujące jak można się zaprzyjaźnić, wykorzystując ww. propozycje.
3. Zapytaj dzieci, „Jak zaprzyjaźniłeś się ze swoim przyjacielem?"
   i. Mówiąc „cześć".
   ii. Uśmiechając się.
   iii. Dzieląc się zabawką lub bawiąc się wspólnie na placu zabaw.

3. Pomysł: Szalona zabawa

Materiały: różne, proste gry planszowe lub manualne dla dwóch osób (np. bierki, Piotruś, małe puzzle, drewniane klocki), proste zabawki (np. samochodziki, mały zestaw lego, lalki, mała piłka), duża torba, która pomieści wszystkie zabawki. Możesz wcześniej poprosić rodziców, żeby każde dziecko przyniosło jedną grę lub zabawkę (upewnij się, że będzie różnorodność).

Zasady:

1. Zapytaj: „O czym możesz rozmawiać, by się z kimś zaprzyjaźnić?".
   a. Gra, w którą razem zagracie.
   b. Ulubiony kolor, potrawa lub inne rzeczy, które was łączą (np. co najbardziej lubicie robić).
   c. Wspólna zabawa na podwórku.
   d. Zabawki, którymi lubicie się bawić.

   Zagrajcie w rozmawianie podczas zabawy.
   - Ustaw Ranne Ptaszki w dwóch kołach (zewnętrznym i wewnętrznym) tak, żeby w każdym było po tyle samo dzieci.
   - Na twój sygnał (np. klaśnięcie, dzwonek, gwizdek) pary stworzone z dzieci, które są naprzeciwko siebie wybierają jedną zabawkę z torby i przez 2 minuty bawią się razem rozmawiając.
   - Po tym czasie daj ten sam sygnał, na który zuchy zbierają zabawkę i wrzucają z powrotem do torby.
   - Na kolejny sygnał dzieci z wewnętrznego koła przesuwają się w lewo do kolejnej osoby. Zewnętrzne koło stoi nieruchomo.
   - Znów dzieci wybierają zabawkę i bawią się rozmawiając przez 2 minuty.
   - Całość powtarza się do momentu, aż każde dziecko pobawi się z każdym.
   - Pamiętaj o mieszaniu zabawek w torbie tak, żeby za każdym razem dzieci brały inną. Żeby gra przebiegła sprawnie oprócz sygnałów dźwiękowych podpowiadaj dzieciom, co powinny teraz zrobić.

4. Pomysł: Wybór przyjaciela

Materiały: filmik edukacyjny lub bajka dla dzieci o przyjaźni. Jest wiele filmików dla dzieci, które pokazują dobre cechy przyjaciół. Wybierz taki, który będzie najbardziej adekwatny dla zuchów z twojego zastępu.

Zasady:

1. Kilka pytań, które możesz zadać wybierając przyjaciela:
   a. Czy ta osoba lubi podobne rzeczy?
   b. Czy ta osoba zachowuje się w sposób miły, kochający i pomocny?
   c. Czy ta osoba okazuje szacunek dorosłym? (rodzicom, nauczycielom, osobom starszym).
   d. Czy moi rodzice lubią tę osobę?
2. Pamiętaj, że nie możesz wybrać swojej rodziny. Nie możesz wybrać swoich nauczycieli i kolegów w klasie. JEDNAK możesz wybrać ludzi, z którymi będziesz się przyjaźnić. Uważaj więc, żeby dokonywać dobrych wyborów, żeby Bóg był zadowolony, a ty szczęśliwy.

5. Pomysł: Wymień 3 sposoby, jak poznać, że osoba jest przyjacielem odpowiednim dla ciebie.

Materiały: brak

Zasady:

1. Kilka sposobów jak rozpoznać, że ktoś będzie dobrym przyjacielem dla ciebie:
   a. Dobry przyjaciel nigdy nie naśmiewa się z ciebie, zamiast tego zachęca cię i buduje.
   b. Dobry przyjaciel nie jest władczy, nie zmusza cię do zabawy tylko w to, w co on chce się bawić. Zamiast tego każdy po kolei podejmuje decyzję co będziecie robić. Jesteście równi.
   c. Dobry przyjaciel pomaga ci być najlepszą wersją siebie.
   d. Dobry przyjaciel lubi robić podobne rzeczy, które wam obojgu sprawiają frajdę.
   e. Dobry przyjaciel wierzy, że Bóg i Biblia są ważne i dzięki temu wiemy jak możemy być szczęśliwi i bezpieczni.

Dobierz zuchy w pary lub większe grupy i odegrajcie krótkie scenki obrazujące jak być dobrym przyjacielem, wykorzystując ww. propozycje.

6. Pomysł: Przyjaciele Jezusa

Materiały: prosta do zrozumienia wersja Biblii.

Zasady:

1. Zapytaj dzieci, kto był przyjacielem Jezusa. Spróbujcie znaleźć te historie w Biblii.

   UWAGA: Będą to historie zapisane w ewangeliach. Oto kilka pomysłów:
   a. Łk 10,38-42 - Maria i Marta.
   b. Mt 4,18-22 - Jezus powołuje Piotra, Andrzeja, Jakuba i Jana.
   c. J 21,1-14 - Jezus ukazuje się swoim przyjaciołom po zmartwychwstaniu.
2. Znajdźcie i przeczytajcie wybraną historię w Biblii o przyjaciołach Jezusa. Jeśli macie czas, możecie przeczytać kilka.
3. Po wysłuchaniu historii niech dzieci wymienią różnych przyjaciół Jezusa.

7. Pomysł: Kartka dla przyjaciela

Materiały: zabezpieczenie stołu (ta praca może spowodować duży bałagan), ścierki lub ręcznik papierowy, arkusz papieru do rysowania dla każdego dziecka, zmywalne farby do odcisków palców (kilka kolorów), talerzyki papierowe o średnicy ok. 20 cm (jeden do każdego koloru farby), mały pasek papieru z napisem „Dziękuję, że jesteś moim przyjacielem".

Zasady:

1. Rozdaj kartki do rysowania i rozlej farby na talerzyki. Niech każde dziecko wybierze sobie dwa kolory farbek.
2. Poinstruuj dzieci, żeby ostrożnie zanurzyły rękę w farbie i odcisnęły na połowie kartki, drugą rękę podobnie, zanurzają w drugim kolorze i odciskają na drugiej części kartki.
3. Gdy już odciski są na kartce, poświęćcie czas na dokładne umycie rąk wszystkich dzieci, w czasie schnięcia odcisków możecie zająć się wykonywaniem innych wymagań do sprawności.
4. Kiedy farba jest już sucha, niech wszystkie dzieci przykleją karteczkę z napisem „Dziękuję..." i napiszą na górze strony imię przyjaciela, któremu podarują pracę (dzieci mogą potrzebować pomocy z napisaniem imienia).
5. Na końcu zbiórki, powiedz Rannym Ptaszkom, żeby podarowały te prace swoim przyjaciołom i podziękowały im za bycie przyjaciółmi.

8. Pomysł: Zadania w grupach

Materiały: materiały będą różniły się w zależności od wybranego zadania.

Zasady:

1. Z listy wybierz dwa zadania. Zapytaj Rannych Ptaszków, które zadanie o przyjacielu wybierają.
2. Kiedy dzieci podzielą się na grupy do robienia zadań, pozwól im wykonać je w grupie, pod nadzorem rodziców.
2. Niech obie grupy zaprezentują całemu zastępowi to, co wykonały.

III. Świat przyrody

A. Zdobądź sprawność Poszukiwanie skarbów.

Wymagania:

1. Idź na podchody z kimś dorosłym.
2. Znajdź dwa przedmioty w parku/lesie/łące: kasztany, orzechy, liście, szyszki itp.
3. Znajdź coś związanego z historią biblijną: koszyk = Mojżesz, kamień = ołtarz, kolorowy materiał = Józef. Porozmawiaj o tej historii.
4. Znajdź coś czerwonego (kwiat, kredka, materiał).
5. Znajdź plastikowe pudełeczko, wypełnij je rodzynkami lub owocami i poczęstuj innego zucha.

Pomoc:

Tę sprawność najlepiej zdobywać na zewnątrz, ale jeśli nie macie warunków, może być również przeprowadzona w pomieszczeniu przy wcześniejszym dokładnym zaplanowaniu przez zastępowego.

UWAGA: Zwróć uwagę, że rzeczy z listy mają być znalezione, ale niekoniecznie zebrane.

1-5. Pomysł: Gra terenowa poszukiwacze skarbów

Materiały:

- lista rzeczy do znalezienia dla każdej grupy (wszystkie wymienione w wymaganiach plus wszystkie dodatkowe zadania, które zawrzesz w grze),
- wydrukowane potrzebne znaki patrolowe (mogą być na drugiej stronie listy. Zamieść ich niewiele, żeby dzieci dały radę je zapamiętać),
- kartka i ołówek dla każdej grupy,
- opcjonalnie przedmiot z wybranej historii biblijnej, np. koszyk, kolorowy materiał, proca, chleb i ryby.
- opcjonalnie przedmioty w różnych kolorach (np. czerwonym, niebieskim, zielonym, brązowym), jeśli w wybranym przez ciebie terenie nie będzie nic w tych kolorach,
- pudełeczka, np. żółte po jajku-niespodziance z zawartością rodzynek, orzechów lub małych owoców (np. borówek) - jedno dla każdego dziecka. W różne opakowania włóż różne przekąski, żeby dzieci mogły się ze sobą podzielić.

Zasady:

1. Podziel Ranne Ptaszki na kilkuosobowe grupy i do każdej zaangażuj 1-2 rodziców.
2. Świetnym pomysłem będzie przeprowadzenie tej sprawności w formie gry terenowej, w której zuchy na punktach mają do wykonania różne zadania. Jeśli rodzice idą razem z dziećmi, nie ma już potrzeby „stawiać" na punktach kolejnych osób. Wytłumacz grupom co oznaczają podstawowe znaki patrolowe, szczególnie znak, przy którym będzie zadanie do wykonania. Wcześniej oznacz zadania kolorową bibułą i poproś, żeby zostawili ją dla następnych grup).

3. Rozdaj każdej grupie listę rzeczy do zebrania, znaki patrolowe, ołówek i kredki.
4. Lista powinna zawierać rzeczy wymienione w wymaganiach PLUS kilka dodatkowych elementów charakterystycznych w twoim otoczeniu.
5. Zadania do wykonania na punktach:
   a. Znajdź 2 przedmioty w parku/lesie/łące (w zależności od terenu, w którym będziecie).
   b. Zrób odbitkę tekstury kory drzewa, cegły, liścia czy innego ciekawego przedmiotu (połóż kartkę na czymś z teksturą i zamaluj delikatnie ołówkiem). To jest dodatkowe zadanie, które pozwoli dzieciom nie tylko obserwować, ale i poznawać przez dotyk. Poza tym będzie to dla nich dobra zabawa!
   c. Znajdź coś związanego z historią biblijną. Opowiedzcie wspólnie tę historię dorosłemu. Możesz tu użyć elementu krajobrazu np. łódka, kamień, owce, owoc (zakazany, z Edenu) lub ukryć jakiś przedmiot np. koszyk, kolorowy materiał, proca, chleb i ryby.
   d. Znajdź coś czerwonego. (dobrze byłoby dodać conajmniej trzy inne kolory - np. niebieski, brązowy i zielony).
   e. Znajdź pudełko (np. Pllastikowe jajko), które zawiera skarb. Podziel się z innym zuchem tym, co znajdziesz.
   f. Kiedy wszyscy wrócą, zbierz razem cały zastęp i poproś grupy, żeby podzieliły się tym, co znalazły z każdej kategorii. Przykład: „Zuzia, co czerwonego znaleźliście?" „Daniel, z czego odbiliście teksturę?" „Sara, jaki przedmiot znaleźliście, który przypomina wam historię biblijną? Jaka to historia?" itd.

Dodatkowe sprawności, które mogą być zdobyte przez Ranne Ptaszki:

- Alfabet II,
- Bobry,
- Domy dla zwierząt,
- Gąbkowa sztuka,
- Kredki i mazaki,
- Kształty i rozmiary,
- Pieczątki I,
- Pływak I,
- Puzzle,
- Rowerzysta I,
- Zabawki,
- Zabawki dopiasku,
- Zwierzęta,
- Zwierzęta domowe.

Uwaga: To są dodatkowe sprawności, którymi możesz wypełnić pozostałe zbiórki. Wymagania znajdziesz na stronie https://zha.org.pl/kategoria/sprawnosci/zuchy/ranne-ptaszki/

