

Aktivity pro zapojení dětí do vyučování

Pamatujte, že tyto aktivity mají dětem pomoci soustředit se na příběh, nikoli je rozptýlit. Vybírejte proto aktivity, které se týkají hlavního tématu a posouvají vyučování dále. Nezařazujte aktivity, které se týkají okrajových událostí příběhu a zajímavostí. Když vymyslíte aktivitu na míru vašemu tématu, bude výsledek ještě lepší, než zařazení těchto široce použitelných aktivit.

Otázka. Co víte o ...? Kdo to byl/a/o? Jak se asi cítil? Proč to udělal? Co bys udělal ty? Co znamená ...? Atd.

Mapa. Ukažte si místa z příběhu na mapě. Naplánujte si cestu – jak dlouho by to trvalo pěšky, autobusem, letadlem, ... Dětem to pomůže pochopit vzdálenosti.

Čtení. Nechte děti přečíst odpověď z Bible.

Rozhovor. Připravte předem rozhovor s některou důležitou postavou z příběhu – napište otázky i odpovědi. Dítě a vedoucí potom zahrají rozhovor místo toho, abyste příběh vyprávěli vy.

Drama. Nechte všechny děti společně zahrát kratičkou scénu z příběhu. Např. pochodující vojáky, podávání cihel na stavbu věže, lámání chleba ...

Scénka. Připravte předem s vedoucími, nebo staršími dětmi scénku z příběhu. Dejte dětem předem otázky, ať vědí, čeho si mají všimnout.

Doplnění pomůcky. Nechte děti doplnit názorné pomůcky, které máte. Např. nakreslit cestu na mapu; přilepit lístečky s názvy Boží zbroje; přilepit smutného/veselého smajlíka k postavám, podle toho, jak se rozhodly; dokreslit/dolepit zástupy lidí ...

Vykřiknout význam slova. Pokud se v příběhu nachází důležité slovo, nechte děti vykřiknout jeho význam pokaždé, když ho vyslovíte. Např. milost, spasení, Abraham ...

Zakreslovat postup. Pokud je v příběhu cestování, nebo jiný druh postupu, který lze graficky znázornit, děti jej mohou zakreslovat na tabuli. Nakreslete na tabuli cestu a pokaždé, když dojde k důležitému posunu, vyberete dítě, které postavu překreslí (nebo posune její obrázek). Např. Abram cestou z Ur, vyvedení z Egypta, rozsévač ...

Odpověď přesunem. Zeptejte se na otázku, na kterou lze odpovědět ano – ne. Děti odpoví tím, že přejdou na jednu, nebo druhou stranu místnosti. Např. Kdo si myslí, že to bylo správné rozhodnutí, odejde k oknu ...

Ukažte pocity. Pokud mluvíte o nějaké emocionálně silné situaci, nechte děti vyjádřit pocity, které prožívala postava v příběhu výrazem ve tváři, nebo celkovým postojem.

Přesvědčte ho. Když se postava v příběhu chystá udělat špatné rozhodnutí, řekněte dětem, ať se ji pokusí přesvědčit, aby se rozhodla správně. Ve trojicích mohou sbírat nápady a potom ho společně zkusíte přesvědčit. Dětem to pomůže pochopit, proč bylo rozhodnutí špatné. Např. Adam si chce vzít ovoce od Evy, Ezau chce prodat prvorozenství, Petr zapírá Ježíše ...

Přesvědčte ho 2. Situaci lze také obrátit, pokud postava dělá správné, ale těžko pochopitelné rozhodnutí. Nechte děti přesvědčovat ji, proč by se měla rozhodnout špatně. Dětem to pomůže pochopit, jakému tlaku postava čelila. Např. Abraham jde obětovat Izáka, Ježíš odmítá Satanovy návrhy, ...

Podržte seznam. Jestliže se v příběhu vyskytuje nějaký seznam důležitých věcí, napište (nakreslete) je předem na samostatné papíry. Potom v příběhu pozvete děti jedno po druhém dopředu a nechte je držet položky seznamu. Např. věci, které nesl Abraham, když šel obětovat Izáka – oběť chyběla; Saul si přes Boží zákaz odnáší kořist; Ježíš vybírá učedníky ...

Počítejte společně. Když je v příběhu důležitý počet, připravte si obrázky a společně s dětmi počítejte. Např. pět chlebů a dvě ryby, 99 ovcí místo 100 (po desítkách a pak samostatně), zvířata do archy, 30 stříbrných ...

Hluk a ticho. Pokud se v příběhu nachází důležitý kontrast mezi hlukem a ztišením, nechte děti to zahrát. Např. válečný křik a ticho když vystoupil Goliáš, utišení bouře ... Pomůžte to také děti ztišit, protože to bude součást hry.

Sáhni si na materiál. Můžete do vyučování přinést kousek materiálu, který je v lekci důležitý a nechat jej dětem kolovat, ať si každý sáhne. Např. cihla ze stavby, kámen při kamenování, potomstvo jako písek, semena rozsévače, barevný oblek Josefa ... Dětem to pomůže zapamatovat si lekci.

Ochutnej. Pokud je to možné přineste kousek jídla, o kterém se mluví v příběhu, a nechte je ochutnat, když o tomto jídle budete vyprávět. Např. nekvašený chleba, ryba, voda ze studny ...

Porovnej se s postavou. Pokud se v příběhu nachází nějaký aspekt, který lze vyjádřit měřítkem, můžete nechat děti porovnat se. Nakreslete měřítko na tabuli a nechte děti čarou označit, kde se nacházejí, poté výsledky porovnejte s postavou v příběhu. Např. někdo je malý/velký, důležitý, slavný, bohatý/chudý, svatý ...

Jednoduchá loutka. Vystříhnete jednoduchou postavu z papíru a nalepte ji na ruličku od toaletního papíru. Nechte děti část příběhu zahrát touto loutkou. Např. spuštění Josefa do studny, postavení Zachea na strom, spuštění nemocného skrz střechu ...

Hlasování. Když se v příběhu větší skupina lidí rozhoduje, můžete nechat děti hlasovat o výsledku, jako by oni byli součástí skupiny. Např. Izrael se rozhoduje, komu bude sloužit; pilát se ptá, koho má propustit; David se rozhoduje, jestli jít do bitvy ...

Zalepené obálky. Pro zdůraznění některých klíčových slov je můžete předem napsat na lístečky a zalepit do neprůhledné obálky. Obálky předem rozdejte a ve správný moment pozvete dítě dopředu, ať obálku rozlepi a přečte. Např. pokání, obrácení a hřích; vlastnosti Boha, které se projevíly v lekci ...

Kolikrát? Kdykoli se v příběhu opakuje nějaké jednání, nebo situace, můžete dát dětem za úkol je počítat. Kdykoli zmíníte novou, děti zavolají celkový počet. Např. špatná rozhodnutí Samsona; Boží pomoc, nebo požehnání ...

Co je důležitější? Pokud se v příběhu nachází důležité dilema, můžete použít děti jako měřítko. Pozvete vybrané děti dopředu, kde si lehnou. Kdykoli řeknete vy, nebo děti důvod, proč je jedna z věcí důležitá, dítě, které představuje tuto věc, se zvýší (sedne si, klekne, stoupne, zvedne ruce, stoupne na židli). Např. peníze, nebo následování Ježíše; jídlo, nebo prvorozenství ...

Rozpor. Když se v příběhu hádají dvě strany, nebo má postava rozporuplné pocity a musí se rozhodnout, rozdělte děti na dvě skupiny. Na kterou skupinu ukážete, ta zakřičí svůj postoj. Např. Gedeon se rozhoduje zbořit modlu/nezbořit modlu.