



## Isusov život

Nastavni plan za nedeljne škole

Novozavetne lekcije bazirane su na digitalnoj igriči **Čuvari Ankore**.

Šta sadrži lekcija:

- Andjeli i pastiri: prvo poglavje (u igriči)
- Priprema časa za učitelje
- Dodatni materijal

Naslov originala: Guardians of Ancora – The life of Jesus

**Čuvari Ankore** [www.cuvariankore.com](http://www.cuvariankore.com) je projekat *Scripture Union England and Wales*.

Copyright © Scripture Union 2020

Glavni urednici: Maggie Barfield, Gemma Willis, Alex Taylor, Tim Charnick

Prevod: Amanda Vučković

Sva prava su zaštićena. Daje se dozvola za preuzimanje i štampanje ovih resursa samo za ličnu, nekomercijalnu upotrebu. Osim ove dozvole, nijedan deo ove publikacije ne sme biti reproducovan, niti smešten u sistem za pretraživanje ili transmitovan u bilo kom obliku, elektronski, mehanički, fotokopiranjem, snimanjem ili na drugi način, bez prethodnog odobrenja Udruženja „Skripta“.

Za citate iz Biblije korišćen je prevod Svetog pisma Savremeni srpski prevod, izdavač Međunarodna biblijska liga.



Udruženje Skripta deluje u Srbiji već oko 20 godina. Skripta je udruženje građana koje služi crkvama putem edukacije osoba za rad sa decom i mladima i organizacijom hrišćanskih susreta za sve uzraste.

Lekcije možete besplatno da preuzmete na našem veb-sajtu: [www.skripta.org](http://www.skripta.org).

## 6. lekcija

Anđeli i pastiri: prvo poglavlje

Luka 2:1-7

### Priprema lekcije

Ovo je prva od tri lekcije koje istražuju biblijsku potragu: Anđeli i pastiri.

U digitalnoj igradi *Čuvari Ankore* ova biblijska potraga je rangirana kao: NORMALNO. Ona prikazuje Isusovo rođenje, anđele koji se prikazuju pastirima i pastire koji posećuju bebu u Vitlejemu.

### Radni listovi za ovu lekciju

Za svako dete starijeg uzrasta biće vam potreban primerak radnih listova *Dnevnik Čuvara*.

Za svako dete mlađeg uzrasta biće vam potreban primerak radnih listova *Priče Čuvara*.

Na kraju svake lekcije pronaći ćete slike ovih stranica za lakše snalaženje.

U ovoj lekciji koristiće se sledeće stranice iz radnih listova:

*Dnevnik Čuvara* za stariju decu

- Isus se rodio!
- Put u Vitlejem

*Priče Čuvara* za mlađu decu

- Isus se rodio!
- Put u Vitlejem

### Na dan lekcije

Povežite tablet ili telefon sa projektorom ili televizorom i otvorite digitalnu igricu *Čuvari Ankore*.

Kako pronaći biblijsku Potragu u aplikaciji (ako ne prikazujete Tutorijal)

1. Na mapi grada Ankore idite do Tornja svetlosti da biste sreli Fabulu.
2. Tapnite ponovo da uđete u listajući meni biblijskih Potraga i pronađite „Anđeli i pastiri“ (to je treća potraga koju ćete videti).
3. Tapnite veliku sliku da biste pronašli tri „poglavlja“.
4. Pogledajte tabelu za Poglavlje 1. Ona prikazuje predmete koje ćete sakupljati tokom ovog poglavlja: svetleće kugle i svitak. Kada završite poglavlje, osvojićete i iskustvene bodove (u igradi označeni kao **xp**).
5. Tapnite Igraj za „Poglavlje 1“ i učitaće se biblijska Potraga
6. Ponovo ćete videti predmete koje ćete sakupljati u ovom poglavlju i torbu Čuvara, u gornjem levom uglu ekrana. Ona može sadržati predmete i alate, u zavisnosti od toga koliko ste igricu igrali pre ovog časa.

### Dobrodošlica

Pozdravite decu kad stignu na vaš čas.

Možda biste mogli da započnete sa pevanjem i molitvom, ukoliko je to vaša uobičajena praksa.

Ukoliko imate decu koja nisu bila prošli put, objasnite da će danas na času koristiti digitalnu igricu pod nazivom *Čuvari Ankore*. Podstaknite one koji su bili prethodni put da kažu šta im se sviđa u igrici.

Omogućite deci dovoljno vremena da pokažu šta su uradili za „Domaći zadatak“, od prošlog časa. Podelite s njima nešto što ste vi i radili.

Igrajte brzu igru „Ko sam ja?“ Napišite imena poznatih ljudi na lepljive papiriće. Zalepite im papiriće na čelo da ne vide imena. Kad svi dobiju ‘ime’, neka se prošetaju po sobi i pokušaju da saznaju kako se zovu. Mogu da postavljaju pitanja kako bi pokušali da utvrde ko su; ali odgovori mogu da budu samo: „da“, „ne“, „ne znam“; ili „ne važi“. Posle igre neka se svi umire i recite da će danas sazнати o veoma važnoj poznatoj ličnosti!

Pobrinite se da sva deca mogu da vide ekran i da su spremna da se pridruže avanturi! Odmah uđite u igricu, dok usput objašnjavate.

### Svet Ankore

Ispričajte da će svake nedelje sazнати nešto novo o fantastičnom svetu Ankore. Na ekranu možete da vidite mapu grada. Levo se nalazi kružna zgrada sa svetlećim prozorima: ovo je Dvorana sećanja. Tapnite zgradu da biste se upoznali sa čuvarom koji tamo živi.

Čuvarka Ključeva je bibliotekarka u Ankori. Čuvarka Ključeva je jedna od najvažnijih osoba u gradu, jer ona čuva sve službene dokumente, artefakte i učenja koji čine priču grada Ankore. Ona blisko sarađuje sa pripovedačima, čime jamči da će cela Saga jednom biti ispričana. Uvek je u žurbi i stalno zaboravlja gde je ostavila naočare, čak i kad su joj na glavi. Radi u Dvorani sećanja i to radi savesno i efikasno. Međutim toliko voli svoj posao i da čita priče iznova i iznova da često puta zaboravi da ruča. Čuvarka Ključeva nosi plavu odeću i ima plavu kosu i nosi snop velikih ključeva koji vise sa širokog pojasa koja je vezan oko njenog struka.

### Igrajte Čuvare Ankore

Objasnite da je vreme da krenete u biblijsku Potragu! Ali pre nego što to učinite, proverite koliko imate svitaca (priказано je u gornjem levom uglu ekrana): ako želite, možete da posetite Antikvin brod, blizu centra grada, i nabavite zalihe za putovanje. Možete da kupite hranu za životinje: u svakoj Potrazi naići ćete na gladnu životinju. Takođe možete da kupite protiv tegove i lepak da ih iskoristite u kasnijim Potragama.

Tapnite Toranj na vrhu ekrana, i prikazaće se Toranj gde vas Fabula poziva da „igrate biblijsku Potragu“.

- Pitajte volonteru (ili izaberite neki drugi način ko će igrati, npr. svako dete po redu ili kao nagrada za neku drugu aktivnost) da bude igrač i igra prvo poglavlje.

- Odredite jednu grupu decu za pomoćnike (koji će savetovati kojim putem ići), a drugu da posmatraju šta izgovaraju slučajni prolaznici i Fabula. Cilj je da uključite što više dece tako što ćete birati različite igrače i pomagače na svakom času.

U ovoj lekciji igraćete prvo poglavlje Potrage „Anđeli i pastiri“. Ova biblijska Potraga je rangirana kao: NORMALNO.

#### IGRAJTE PRVO POGLAVLJE

Recite: „Današnja biblijska potraga prikazuje dolazak jedne veoma posebne bebe i šta se dogodilo kad je ona rođena.“

Svi prate igranje igrice na velikom ekranu, dok igrač tapka za nastavak i koristi dugmad u dnu ekrana da vodi lika u igrici kroz prvo poglavlje.

Ne zaboravite da uključite zvuk na uređaju, da možete da čujete muziku i Fabulinu naraciju.

Ova Potraga dešava se u gradiću po imenu Vitlejem tokom noći. Moraćete da trčite kroz grad da biste našli bebu. Na kraju prvog poglavlja, svi zajedno pogledajte animaciju, dok igrač tapka po ekranu posle svake rečenice da bi prešao na sledeću.

#### OSVRT NA PRVO POGLAVLJE

Zajedno se osvrnite na dosadašnju priču:

- Šta se dogodilo u ovoj priči? Ovo je prvo od tri poglavlja – tako da šta deca misle šta će se sledeće dogoditi?

Pomozite deci da razmisle o onome šta su videli:

- Šta mislite. zašto je Bog na zemlju došao kao beba, a ne kao kralj ili superheroj?

#### Odlomak iz Biblije: „Priča iz Sage“

Priču „Anđeli i pastiri“ radićete tokom tri časa: ovo je prva lekcija.

Podelite radne listove *Dnevnik Čuvara* i *Priče Čuvara* svakom detetu ili pojedinačne strane.

Pokažite im gde da pronađu današnju priču iz Sage.

#### Za stariju decu

Pronađite stranicu pod naslovom „Isus se rodio“ i pročitajte odštampan biblijski odlomak Luka 2:3-7 naglas:

Svi su išli da se popišu, svako u svoj grad, pa tako i Josif iz grada Nazareta u Galileji ode u Judeju, u Davidov grad Vitlejem — jer je bio iz Davidove kuće i loze — da se upiše sa svojom verenicom Marijom, koja je bila u drugom stanju.

Dok su bili tamo, dođe vreme da se Marija porodi, i ona rodi svoga sina prvenca, pa ga povi u pelene i stavi u jasle, jer za njih nije bilo mesta u gostionici.

#### Za mlađu decu

Pronađite stranicu pod naslovom „Isus se rodio“ i pročitajte Luku 2:3-7 sa obojenog dela:

Svi su išli da se popišu, svako u svoj grad, pa tako i Josif iz grada Nazareta u Galileji ode u Judeju, u Davidov grad Vitlejem — jer je bio iz Davidove kuće i loze — da se upiše sa svojom verenicom Marijom, koja je bila u drugom stanju.

Dok su bili tamo, dođe vreme da se Marija porodi, i ona rodi svoga sina prvenca, pa ga povi u pelene i stavi u jasle, jer za njih nije bilo mesta u gostionici.

Prepričajte priču svojim rečima ili koristite ovaj tekst:

Marija i Josif su bili venčani i Marija je čekala bebu. Ali odjednom katastrofa! Josif je saznao da mora da ode u svoj rodni grad, Vitlejem, da bi se registrovao kod rimske vlade. Vitlejem je bio udaljen 100 kilometara od Nazareta, gde je živeo. Tako su on i Marija morali da krenu na duuuuuugo putovanje na jug.

Kad su stigli u Vitlejem, bila je velika gužva! Pojavilo se mnogo ljudi iz Josifove porodice i zato kod njegove rodbine više nije bilo mesta. Jedini prostor za njih bio je da se zguraju sa porodicom i životinjama. I smestili su se u jednom uglu kuće, kuvali na jednoj strani, a životinje su bile na drugoj.

Ali nigde više nisu mogli da odsednu, pa su tu morali. Konačno, došlo je vreme da se beba rodi i Isus se odjednom našao u Marijinom naručju. I stavila ga je u jasle gde je porodica hranila životinje. Isus se rodio! Bili su tako srećni!

Stanite sa pričom u ovom momentu i recite da će na sledećem času saznati šta se dalje događalo.

## Istražite biblijsku priču

### Za stariju decu

Biće vam potreban *Dnevnik Čuvara* ili stranice iz istog: Putovanje u Vitlejem; Isus se rodio.

Pronađite stranicu „Putovanje u Vitlejem“ i saznajte ko je najbrži u pronalaženju puta kroz labyrin. Recite da su Nazaret i Vitlejem udaljeni oko 100 km – potrebno je četiri ili više dana hoda. Koliko je najviše neko iz vaše grupe pešačio?

Rezimirajte današnju Priču iz Sage. Izazovite decu da uoče pet razlika između dve slike na stranici „Isus se rodio!“. Da li mogu da se sete imena likova?

### Za mlađu decu

Biće vam potreban radni list *Priče Čuvara* ili stranice iz istog: Putovanje u Vitlejem; Isus se rodio.

Pogledajte sliku na početku labyrintha na stranici „Putovanje u Vitlejem“. Marija je trudna. Podsetite decu da se sete nekih događaja koji su doveli do ovoga. Ako ste prešli lekcije „Poruke od anđela“, podsetite ih šta se dogodilo, na priče o Mariji i Josifu i kako su se venčali. Objasnite da je Josif morao da otputuje u Vitlejem, rodni grad svoje familije, kako bi mogao da bude registrovan i upisan u knjige, a Mariju je trebalo da povede sa sobom. Izazovite decu da pomognu Mariji i Josifu da pronađu put do Vitlejema u labyrintru.

Pitajte da li je neko od dece putovao na daleku destinaciju i omogućite vreme da vam to ispričaju. Da li je neko bio na putovanju koje je trajalo četiri dana?! Dakle, Marija i Josif su stigli sa dugog

putovanja iz Nazareta u Vitlejem. Stisnuti su u mali prostor u kući jednog od Josifovih rođaka, u blizini mesta gde se drže životinje. Šta se dogodilo u Vitlejemu? Pozovite decu da podvuku u biblijskom odlomku ono što misle da je najvažnije na stranici „Isus se rodio“. (Ako imate početnike u čitanju, pomozite im da to urade.) Razgovarajte o tome šta su deca izabrala. Pričajte uzbudeno! Isus je došao na zemlju da živi sa svojim narodom!

### **Sa svim uzrastima**

Prilagodite ova pitanja svojoj grupi, deleći svoja osećanja, mišljenja i iskustva po potrebi. Pitanja su otvorenog tipa, bez tačnog ili pogrešnog odgovora, pa na njih mogu da odgovaraju osobe u bilo kom uzrastu:

- Šta ste otkrili, a što ranije niste znali?
- Da li vas je ova priča podsetila na nešto što ste već znali?
- O čemu želite još malo da razmislite?

### **Biblijske aktivnosti: izbor kreativnih radionica i igara**

#### **KREATIVNA RADIONICA**

##### **Šta će se sledeće desiti?**

Potrebno: olovke i pribor za likovno, papir

##### **Postupak**

- Zamolite decu da izaberu jednog lika iz biblijske priče „Anđeli i pastiri“.
- Recite im da ga nacrtaju i razgovaraju o tome šta misle da će ta osoba sledeće uraditi.

#### **IGRA**

##### **Osetio je, rekao je, pomislio je**

Potrebno: tri oblika od papira za svako dete: oblačić za misli, oblačić za govor i srce, olovke

##### **Postupak**

- Zamolite decu da razmisle o likovima iz priče o kojima su učili: Mariji, Josifu, bebi Isusu, drugima u Vitlejemu.
- Dajte svakom detetu oblačić za misli, oblačić za govor i oblik srca. Podstaknite ih da zapišu jednu stvar koju bi određeni lik rekao, osetio i pomislio tokom današnje priče.
- Za aktivniju igru izdvojite oblike i prozovite, na primer: „Šta je Marija osetila?“ Svako ko želi da odgovori neka podigne oblik srca i, jedan po jedan, neka kažu šta misle kako se Marija osećala.

### **Odgovor**

#### **Molitveni lanac**

Potrebno: trake od papira, lepak ili selotejp, obične ili hemijske olovke

##### **Postupak**

Dajte svakoj osobi dve ili više traka papira. Na svakoj traci napišite ime nekoga koga poznajete ili nacrtajte njegovu sliku (ili obe stvari!). Povežite trake zajedno sa lepkom ili selotejpom kako biste napravili papirni „lanac“.

Molite se za ljude u vašem molitvenom lancu.

Zašto ne okačite svoj molitveni lanac u prostoru gde se okupljate? Podsetiće vas da se i dalje molite!

ILI

### **Odgovor u Srcu Zajednice**

U igrici Čuvari Ankore, Gradski trg (blizu centra gradske mape) je mesto gde igrači mogu da odgovore na biblijsku priču i naprave vizuelne molitve.

Na velikom ekranu tapnite lokaciju Gradski trg, upoznajte Kala (jednog od likova čuvara) i idite u Srce Zajednice.

Izaberite jedno dete (ili više njih) da upotrebe alate za slikanje, nalepnice, pisanje ili fotografije da naprave molitvu i „objave je“. Ako imate vremena, ponovite sa drugom decom.

### **Domaći zadatak**

Na kraju svakog časa, dajte deci ideje šta da probaju kod kuće i da ih sledeći put podele sa ostalima.

Za decu koja imaju pristup mobilnom uređaju kod kuće: idite do Tornja, izaberite „Anđeli i pastiri“ i igrajte prvo poglavlje. Izađite iz Potrage i istražite druge delove Ankore. Idite u svoju Kuću čuvara i tapnite strelice da biste otišli u Selfi sobu. Da li ste koristili kameru iz svoje torbice? Ako jeste, u ramovima na zidu biće fotografije. Ako ne, vratite se na Toranj, udite ponovo u Potragu i šklijocnite kameru. Sledеći put kada odete u Selfi sobu, moći će da vidite svoju sliku na zidu.

Za decu koja kod kuće nemaju pristup aplikaciji: da li imate neke svoje slike kad ste bili beba? Zamolite starije ljude u vašoj porodici da vam ispričaju o danu kada ste se rodili ili o stvarima koje ste radili dok ste bili mali.

### **Dodatne ideje za 6. lekciju**

#### **KREATIVNA RADIONICA SA TEMOM ANKORE**

##### **Predeli Ankore**

Potrebno: veliki listovi papira, pribor za likovno

##### **Postupak**

- Da li ste se ikada zapitali šta se nalazi izvan zidina Ankore? Krenite na sever ka hladnom predelu, na istok do plodnih travnjaka, na jug do ostrva ili na zapad do ruševina. Predeli oko Ankore puni su avantura i blaga koja treba da se otkriju. Podelite velike papire i pribor za likovno i recite deci da nacrtaju mapu zemalja oko grada. Mogli bi da osmisle sopstvenu mapu ili da iskoriste ovaj opis (mapa je dostupna na kraju lekcije).

- Grad Ankora nalazi se na vrhu brda pored mora Okanos. Popnite se na vrh Brzalinine kule na ulazu u Luku da možete da vidite ostrva koja se nalaze u zalivu: prelepa Kalonija; vatrene Fotos sa svojim vulkanima; i usamljena Taraksa, obavijena maglom. Pratite obalu oko istoka i proći ćete kroz peščane dine Anmona do Pašnjaka Sabane. Pratite reku u unutrašnjosti i dočekaće vas čudesni Kaskadini vodopadi, koji se spuštaju sa velike visine planinskog venca Kaudal. Napustite Ankoru kroz kapiju Gilde i dospećete na Veliki Severni put koji vodi do Silanusovog gejzira, koji izbacuje vruću vodu visoko u vazduh. U blizini dodiruje se sa glečerom Kaskusom koji se polako kreće do Jezera Tuge. Reka Rema izvire iz Jezera tuge i prolazi pored pustih Slanih ravnica Sula. Južno od ravnice leži razrušeni kraljev zamak u napuštenom gradu Laska. Putujte Slomljenim putem iz Laske i doći ćete do zapadnog zida Ankore, gde vas Kapija sećanja vodi nazad u Grad.

#### IGRA SA TEMOM ANKORE

##### Ključevi carstva

Potrebno: gomila ključeva, povezi za oči (po izboru)

##### Postupak

- Vežite oči jednom paru igrača ili ih zamolite da zatvore oči. Ostala deca neka naprave ljudski laverint i stavite ključeve u sredinu.
- Pozovite jednog igrača da daje smer paru sa vezanim očima, koji moraju da se drže za ruke dok se provlače do ključeva (i nazad, ako želite da produžite igru).
- Pitajte ih, „Ko u Ankori nosi ključeve?“ (Čuvarka Ključeva) Da li mogu da se sete gde mogu da nađu tu osobu? (U Dvorani sećanja, gde možete da čitate reči iz Biblije.)
- Zamenite uloge tako da svaki član grupe dobije priliku da usmerava, traži ključeve ili bude deo laverinta.

#### PRETRAGA BIBLIJE

Ova redovna dodatna aktivnost pomoći će deci da se naviknu da traže biblijske odlomke i čitaju iz cele Biblije. Obezbedite barem jednu Bibliju – u štampanom ili digitalnom obliku, u zavisnosti od toga šta imate i šta deca obično koriste.

Pronađite današnji biblijski odlomak u Bibliji.

Usmerite decu da:

1. Pronađu Novi zavet
2. Pronađu Lukinu knjigu: ovo je poznato kao „evanđelje“ što znači „radosna vest“
3. Pronađu 2. poglavljje
4. Pronađu današnje stihove: od 1. do 7.

Ovaj događaj iz Biblije se samo pominje u Lukinom evanđelju.

#### Aplikacija Čuvari Ankore

Neka vaš mobilni uređaj bude povezan sa velikim ekranom.

Tokom časa, dopustite parovima ili malim grupama dece da igraju i gledaju, dok uče nove stvari o igrici.

Neka u blizini bude učitelj koji će ih pažljivo nadgledati (deca se mogu veoma uzbuditi dok se igraju), ali neka sami otkriju što više mogu.

#### NAUČITE I ZAPAMTITE STIH

Stih koji treba da se nauči za biblijsku potragu „Anđeli i pastiri“ je Isaija 6:3: „Svet, svet, svet je Gospod nad vojskama! Sva zemlja je puna njegove Slave!“

U svakoj drugoj lekciji će biti drugačija ideja kako da se nauče i zapamte ove reči.

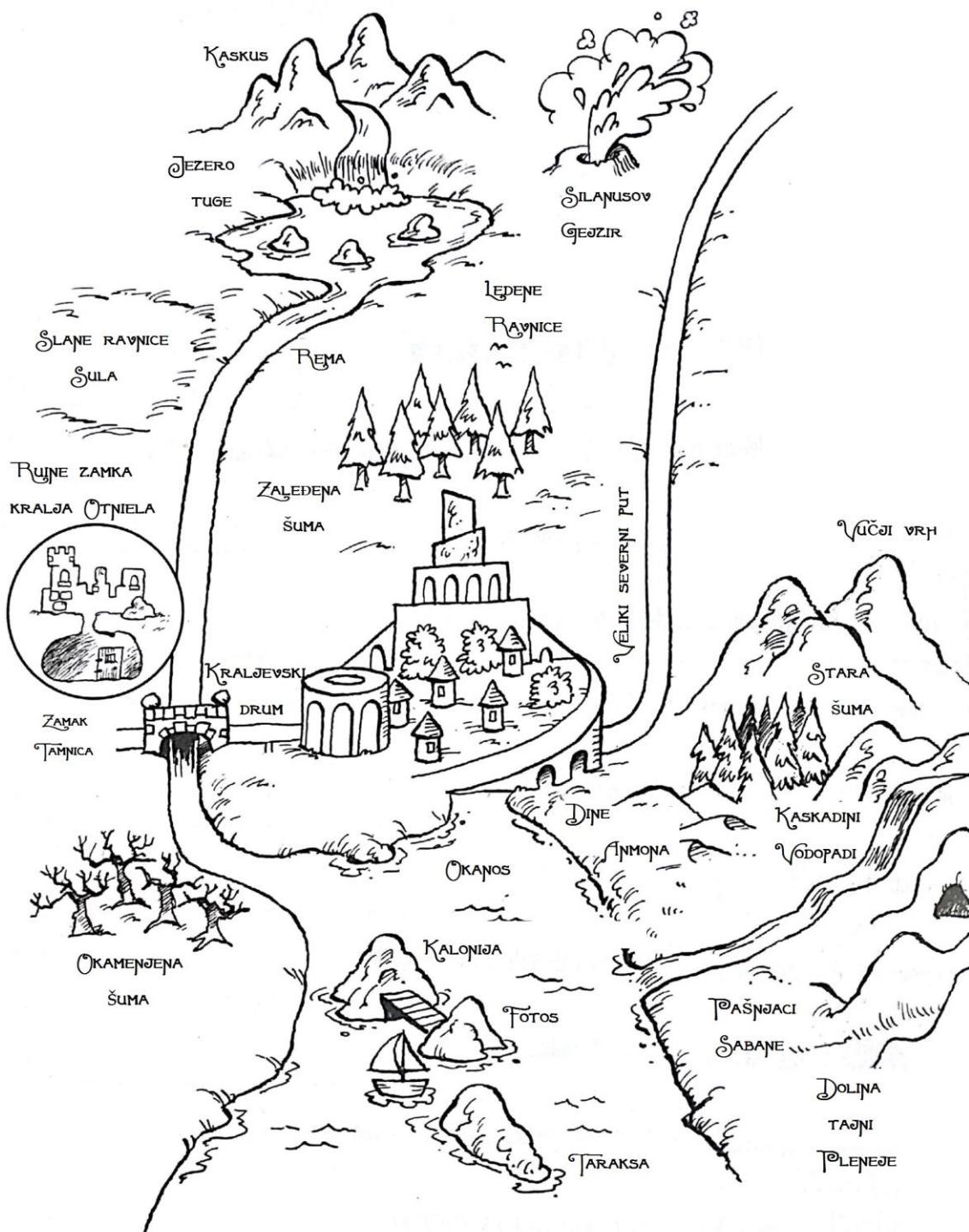
#### Postupak

- Napišite svaku reč na posebnom listu papira i poređajte ih, po pravom redosledu, na zid ili pod. Pročitajte ceo stih jedanput svi zajedno.
- Uklonite jednu od reči i svi zajedno ponovo pročitajte stih.
- Ponavljajte dok sve reči ne budu uklonjene – a da možete sve da ih ponovite!

## Dodatni materijal

Mapa Ankore

### MAPA ANKORE



## Stranice iz radnih listova

### Dnevnik Čuvara

#### VII POTPRAKA

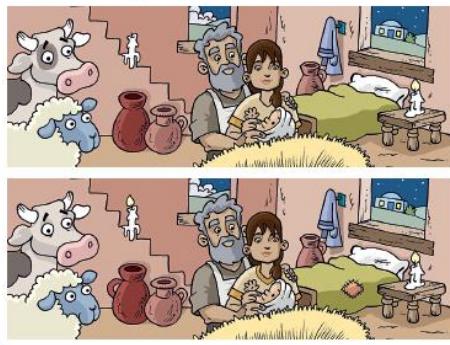
#### ISUS SE RODIO!

Nakon najavljivanja anđela, Isus se rodio u Vitlejemu!  
Pročitaj Luku 2:3–7.

<sup>3</sup> Svi su išli da se popišu, svako u svoj grad, <sup>4</sup> pa tako i Josif iz grada Nazareta u Galileji odo u Judeju, u Davidov grad Vitlejem — jer je bio iz Davidove kuće i loze — <sup>5</sup> da se upiše sa svojom verenicom Marijom, koja je bila

u drugom stanju.  
<sup>6</sup> Dok su bili tamo, dođe vreme da se Marija porodi, <sup>7</sup> i ona rodi svoga sina prvanca, pa ga povi u pelene i stavi u jasle, jer za njih nije bilo mesta u gostionici.

Da li možeš da pronađeš pet razlika između ove dve slike?



56

#### VII POTPRAKA

#### PUTOVANJE U VITLEJEM

Da li možeš da pomogneš Josifu i Mariji kojim smerom da krenu od Nazareta pa sve do Josifovog rodнog grada Vitlejema?



### Priče Čuvara

#### VII POTPRAKA

#### PRIČA IZ SAGE Isus se rodio

Šta se dogodilo kada su Josif i Marija stigli u Vitlejem?  
Podvuci ono što misliš da je važno u ovoj priči!

<sup>3</sup> Svi su išli da se popišu, svako u svoj grad, <sup>4</sup> pa tako i Josif iz grada Nazareta u Galileji odo u Judeju, u Davidov grad Vitlejem — jer je bio iz Davidove kuće i loze — <sup>5</sup> da se upiše sa svojom verenicom Marijom, koja je bila u drugom stanju.

Luka 2:3–7

Vitlejem je udaljen oko 100 kilometara od Nazareta!

Put bi trajao više od četiri dana!



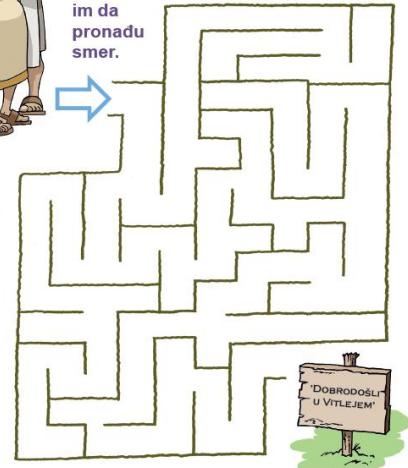
34

#### VII POTPRAKA

#### Putovanje u Vitlejem

Josif mora da putuje u Vitlejem i takođe da povede Mariju sa sobom.

Pomozi im da pronadu smer.



33