



## Isusov život

### Nastavni plan za nedeljne škole

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

Šta sadrži lekcija:

- Isus i ribari: prvo poglavlje (u igrici)
- 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 reprodukovan, 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).

## 1. lekcija

Isus i ribari: prvo poglavlje

Luka 5:1–5

### Priprema lekcije

Ovo je prva od tri lekcije koje obrađuju biblijsku potragu: Isus i ribari.

U digitalnoj igrici *Čuvari Ankore* ova biblijska potraga je rangirana kao: LAKO. Ona je idealna kao prva Potraga u igrici. Naučićete korisne stvari dok se budete snalazili kroz poglavlja.

Pre nego što budete igrali biblijsku potragu Isus i ribari, moraćete da izaberete svoj lik u igrici i odigrate Uvodnu potragu – Tutorijal, da biste saznali više o kontrolama i kako igrica funkcioniše. To biste mogli da uradite pre lekcije (kako biste se usredsredili na biblijsku priču kad se sretnete s decom); ili uključite je u svoju prvu lekciju sa decom kako bi svi znali kako da igraju igricu od početka.

### 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*.

A i možete samo da odštampate određene stranice. 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

- Ova priča iz Sage govori kako s\_\_\_\_\_ (slediti)
- Isus i ribari
- Mapa Galilejskog jezera (str. 9)

*Priče Čuvara* za mlađu decu

- Ova priča iz sage govori kako s\_\_\_\_\_ (slediti)
- Napravi čamac

### 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 „Isus i ribari“ (to je prva 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 igrici 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 aplikaciju 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.

Objasnite da ćete danas na času koristiti digitalnu igricu pod nazivom *Čuvari Ankore*. Pobrinite se da sva deca mogu da vide ekran i da su spremna da se pridruže avanturi! Odmah uđite u igricu, dok usput objašnjavate. Da li je neko od dece već upoznat s ovom igricom? Pokažite im svoj tablet ili pametni telefon i zamolite ih da pogledaju veliki ekran. Vi ili drugi učitelj možete da pokažete kako se igra ili možete da pitate nekog od dece, posebno ako je neko od njih već igrao igricu.

Pokažite kako da postanete Čuvar i odaberete lika u igrici (neka svi učestvuju u odabiru između šest izbora); tapnite „Započni“, a zatim pređite na Tutorijal. Pojačajte jačinu zvuka na uređaju tako da svi mogu da čuju Fabulu kako objašnjava o igrici i načinu igranja. Na kraju tutorijala pojaviće se Fabula i pozvaće vas da nastavite. Tapnite ekran i ući ćete u mapu (za sad je ostavite na ekranu).

## **Svet Ankore**

Ispričajte da ćete svake nedelje saznati nešto novo o fantastičnom svetu Ankore. Na ekranu možete da vidite ‘mapu’ grada. Govorite oduševljeno dok predstavljate igricu.

Objasnite da je grad Ankora dom „Sage“ i da ljudi koji žive u gradu, čuvari, uvek traže izgubljene priče. Na vrhu grada nalazi se Toranj svetlosti. Ovde pripovedači poput Fabule pripovedaju delove iz Sage ispred Tornja kako bi on bio svetleo. Ova svetlost obasjava ceo grad i širu okolinu.

Recite svojim rečima: „Naš zadatak, kao čuvara Ankore, jeste da pronađemo priče Sage i istražimo ih da bi mogle da se pripovedaju ispred Tornja. Ići ćemo u biblijske Potrage, predvođeni Fabulom, glavnim pripovedačem u Ankori. Ona će nam pomoći da otkrijemo šta se događa. Priče iz Sage govore o Isusu. Otkrićemo ko je on i videćemo o čemu se radi u Božijem planu spasenja naroda. Pa, Čuvari, koliko ćemo danas otkriti o Isusu, ličnosti u središtu Božije velike priče?“

## **Igrajte Čuvare Ankore**

Objasnite da je vreme da krenete u biblijsku Potragu! Tapnite Toranj na vrhu ekrana i prikazaće se Fabula koja vas poziva da „igrate biblijsku Potragu“.

- Pitajte volontera (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.

U ovoj lekciji igracete prvo poglavlje Potrage „Isus i ribari“. Ova biblijska Potraga je rangirana kao: LAKO.

#### IGRAJTE PRVO POGLAVLJE

Recite: „Današnja biblijska potraga govori o Isusovom susretu sa ribarima.“

Svi prate igranje igrice na velikom ekranu, dok igrač tapka za nastavak i koristi simbole na 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.

Na kraju prvog poglavlja, svi zajedno pogledajte animaciju i neka deca čitaju različite glasove, dok igrač tapka po ekranu nakon svake rečenice, da bi dijalog tekao.

#### OSVRT NA PRVO POGLAVLJE

Zajedno se osvrnite na dosadašnju priču:

- Ko su likovi u priči? Gde se nalaze? Šta rade?

Pomozite deci da razmisle o onome šta su videli:

- Da ste vi u mnoštvu, šta biste pomislili?

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

Priču o Isusu i ribarima radićete tokom tri časa: ovo je prva lekcija.

Ako koristite radne listove, podelite ih svakom detetu i dajte im nekoliko minuta da popune stranicu sa ličnim podacima „U Čuvarima Ankore postaješ Čuvar“.

Dok čitate ili pričate biblijsku priču, uključite i decu kao ribare korišćenjem specifičnih pokreta npr. bacanje mreže, veslanje čamca, izvlačenje mreža punih ribe i bilo kog drugog pokreta kog možete da se setite!

#### **Za stariju decu**

Podelite radni list *Dnevnik Čuvara* svakom detetu; ili odštamajte stranice is istog za ovu lekciju. Pokažite im gde mogu da pronađu današnju Priču iz Sage.

Pronađite mapu Galilejskog jezera, koje je takođe poznato kao Genisaretsko jezero. Pogledajte imena i položaj gradića i mesta i primetićete da okružuju celo jezero.

U delu „Isus i ribari“ pročitajte naglas odštampani biblijski odlomak Luka 5:1-5:

Jednom, dok se narod gurao oko njega da čuje Božiju reč, a on stajao pokraj Genisaretskog jezera, vide pored obale dva čamca. Ribari su izašli iz njih i ispirali mreže. On uđe u jedan od čamaca, koji je pripadao Simonu, i zamoli ga da se malo otisne od kopna. Onda sede, pa je učio narod iz čamca.

Kada je prestao da govori, reče Simonu: „Izvezi na pučinu, pa bacite mreže za lov.“

„Učitelju“, odgovori mu Simon, „svu noć smo se trudili i ništa nismo ulovili. Ali, ako ti kažeš, baciću mreže.“

Recite: Neposredno pre ove priče, Isus je boravio u Simonovoj kući (Simona Petra) u Kafarnaumu. Pronađite Kafarnaum na mapi.

### **Za mlađu decu**

Podelite radne listove *Priče Čuvara* svakom detetu; ili odšampajte stranice za ovu lekciju. Pokažite im gde da pronađu današnju Priču iz Sage.

Pronađite stranicu pod naslovom „Ova priča iz Sage govori kako s\_\_\_\_\_ ili im podelite tu stranicu. Uvedite ih u priču, čitajući prvi pasus naglas. Zatim pročitajte 4. i 5. stih s obojenog dela.

Prepričajte događaj svojim rečima ili iskoristite ovaj tekst:

Isus je pogledao mnoštvo. Bilo je mnogo, kao da je bilo more od ljudi. A iza njega? Iza njega je bilo pravo more, Galilejsko more.

Mnoštvo se tiskalo sve bliže i bliže. Zaista su želeli da čuju šta je Isus imao da kaže. A Isus je zaista želeo da oni to čuju. Ali takođe je želeo da ne padne u vodu.

Tada je spazio nekoliko ribarskih čamacu i dobio je ideju. Jedan od ribara, Simon Petar, prao je mreže. Njegov brat Andreja je takođe bio tamo.

Isus se popeo na Simonov čamac.

„Da li bi vam bio problem da odveslate malo dalje od obale?“, upita Isus.

Simon nije bio naviknut da ljudi samo uskoče u njegov čamac. Ali čuo je za ovog Isusa i mogao je da vidi da je popularan tip, pa se složio.

„Svakako“, rekao je. „Što da ne?“

„Meni je to ok“, dodao je Andreja.

I tako, dok je sedeo u čamcu i ljuljuškao se na vodi, Isus je razgovarao sa mnoštvom.

„Već dugo čekam da čujem Isusa“, rekao je čovek.

„I ja“, rekla je žena, koja je stajala pored njega. „Kažu da je veoma dobar.“

„Ne vidim!“, rekao je dečak, poskakujući gore-dole.

Kad je Isus završio s govorom, okrenuo se Simonu i rekao: „Voleo bih da malo pecam. Hajde da odemo do veće dubine i spustimo mreže.“

Simon je želeo da bude učtiv, zaista je to želeo. Ali bio je ribar celog svog života i znao je koliko je smešan Isusov zahtev. Danju niko nije išao u ribolov. Sve su ribe bile na dnu mora, daleko od domašaja.

„Ali, bili smo napolju cele noći, Učitelju“, objasnio je. „A nismo ništa ulovili. Ipak, ako je to zaista ono što želiš da uradimo, pokušaću.“

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

## Istražite biblijsku priču

### Za stariju decu

Biće vam potreban *Dnevnik Čuvara* ili stranice iz istog „Isus zove ribare“ i „Ova priča iz Sage govori kako s\_\_\_\_\_“.

Pitajte decu da li je neko ikad morao da uradi nešto zaista teško. Kako su se snašli? Podelite (blaži) lični primer, ako deca nisu voljna da pričaju. Recite da se u današnjoj priči iz Sage (biblijskom odlomku) radi o grupi ljudi koja se suočila sa mnogo različitih izazova. Ohrabrite decu da se sete ko su bili ti ljudi i sa kojim izazovima su se suočili. Objasnite da će oni sada malo više razmišljati šta su bili ti izazovi.

Pročitajte ponovo Luku 5:1–5 na strani „Isus zove ribare“. Izaberite reči u kojima Isus govori Simonu šta treba da radi (4. stih). Neka deca to podvuku.

Zatim dovršite lavirint na stranici naslovljenoj „Ova priča o Sagi govori kako s\_\_\_\_\_“. Dok deca traže pravi smer, razgovarajte o tome šta misle kako je bilo Simonu i ostalim ribarima kad su čuli šta im Isus govori.

Podstaknite ih da se osvrnu na svoje lične primere. Šta je Simonu bilo teško, a šta lako? Pitajte decu šta misle, da li bi oni uradili ono što im Isus kaže i ponovo krenuli u ribolov, čak i ako misle da neće ništa uloviti. Odgovorite i vi.

### Za mlađu decu

Biće vam potreban radni list *Priče Čuvara* ili stranice iz istog: „Napravi čamac“ i „Ova priča iz Sage govori kako s\_\_\_\_\_“.

Pitajte o kome se radi u današnjoj priči iz Sage. Saznajte da li deca shvataju da je to priča iz Biblije kako Isus poziva ribare.

Pitajte: „Šta je Isus tražio od ribara? Da li je to neočekivan zahtev? Kako biste vi reagovali?“

Sledite uputstva na stranici iz radnog lista „Napravi čamac“.

Zatim držite čamce i ponovo pogledajte 4. i 5. stih. Zamolite samopouzdanog čitaoca da izgovori ove reči naglas, dok svi glume događaje sa svojim čamcima od papira.

Podsetite decu da će sledeći put čuti još nešto o ovoj priči.

### 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 da 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**

### **Riba od papira**

Potrebno: papir, makaze

Postupak

- Isecite traku papira dužine 20 cm i širine 3 cm.
- Postavite traku uzdužno ispred sebe, izmerite 2 cm od svakog kraja i na gornjem kraju isecite po liniji, gde ste savili, do polovine trake.
- Na drugom kraju, 2 cm od kraja, uradite isto, isecite po liniji, gde ste savili, do polovine trake.
- Preklopite u sredini, savijte traku i iskoristite proreze da spojite krajeve. Sada bi trebalo da dobijete oblik ribe.
- Razgovarajte o Simonu Peteru i njegovom bratu Andreji, koji pecaju iz svog čamca na jezeru. U današnjoj priči nisu ulovili nijednu ribu. Šta deca misle da će se sledeće dogoditi kada odu sa Isusom na pecanje?
- Bacite ribu od papira u vazduh i gledajte kako se okreće.

### **IGRA**

#### **Zabava u ribolovu**

Potrebno: mali voodootporni predmeti (poput malih igračaka ili bilo šta u čemu će deca uživati da 'pecaju'), kada ili velika posuda, voda, mreža ili plastična cediljka (opciono), peškiri za ruke

Postupak

- Ako je moguće, neka vam deca pomognu oko priprema ove igre. Napunite kadu ili posudu sa vodom dopola. (Zapamtite, ne ostavljajte decu bez nadzora sa velikim posudama s vodom.)
- Stavite predmete u vodu, tako da neki budu potopljeni, a drugi plutaju.
- Idite na „pecanje“. Naizmenično pokušajte rukama da lovite 'ribu' u kadi. Kako bi ovo bio veći izazov, predložite 'ribarima' da zatvore oči ili skrenu pogled sa vode.
- Pokušajte ponovo uz pomoć mrežice ili plastične cediljke.
- Razgovarajte o frustracijama i osećanjima zadovoljstva koje ste doživeli dok ste „pecali“. Razgovarajte o sledećem: Kome je bilo zabavno? Šta vam je prolazilo kroz glavu dok ste pecali? Da li biste voleli da vam ovo bude posao i da ga radite svako veče?
- Recite im: „U Isusovo vreme mladi ljudi vaših godina pomagali su svojim porodicama u svemu što im je donosilo zaradu. Ako ste dečak, zamislite da noću pomažete tati i stričevima na jezeru. A ako ste devojčica, zamislite da vam nije dozvoljeno da idete!“

### **Odgovor**

#### **Molitva sa ribom od papira**

Biće vam potrebne ribe od papira, koje ste napravili za vreme kreativne radionice (ili ih pripremite ranije da mogu sada da je koriste).

- Objasnite da je riba poseban simbol koji hrišćani ponekad koriste da bi jedni drugima rekli da su Isusovi sledbenici, baš kao i prvi Isusovi sledbenici, koji su bili ribari. Danas ste već čuli za dvojicu: da li možete da se setite ko su oni? (Simon Petar i Andrija).



- Neka svako dete drži ribu i uzdignite se koliko god možete.
- Bacite ribe i dok padaju, zahvalite Bogu za Isusa. Podignite ribe i ponovite to, ali sa drugim kratkim molitvama. Da li bi neko od dece želeo da razgovara sa Bogom naglas? Podelite još nekoliko „ribljih molitvi“.

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 podelite sa ostalima.

Za decu koja imaju pristup mobilnom uređaju kod kuće: preuzmite i igrajte igricu; napravite lik u igrici; igrajte Tutorijal i igrajte prvo poglavlje „Isus i ribari“.

Za decu koja nemaju pristup aplikaciji kod kuće: podsetite ih da ste videli jednog čuvara, Fabulu, koja je i glavni pripovedač Ankore. Predložite deci da nacrtaju sliku Fabule ili Tornja svetlosti. Zamolite ih da donesu svoje slike sledeći put da ih pokažu ostalima.

### **Dodatne ideje za 1. čas**

#### KREATIVNA RADIONICA SA TEMOM ANKORE

##### **Svici**

Potrebno: šablon svitaca (dostupno na kraju lekcije), papir u boji, likovni pribor (boje, flomasteri, kolažni materijali), makaze

Postupak

- Objasnite da, u *Čuvarima Ankore*, svici su mali, prijateljski nastrojeni insekti koji daju svetlost, pomažu Čuvarima da se snađu i mogu biti zamenjeni (u igri) za predmete iz Antikvinoj prodavnici.
- Podelite šablone i recite deci da nacrtaju svica na papiru u boji koji sami odaberu. Pomozite im da izrežu svoje svice. (Ako imate mlađu decu, mogli biste unapred da im izrežete svice.)
- Podelite i likovni pribor i podstaknite grupu da ukrase svoje svice.
- Dok radite, razgovarajte o današnjoj lekciji - u čemu su deca uživala? Šta misle o biblijskoj priči koju su danas čuli?
- Svako dete može da napravi svica kojeg će poneti kući ili zajedno možete da napravite mnogo svitaca kako biste ukasili svoj prostor gde se sastajete.

## IGRA SA TEMOM ANKORE

### **Antikvina prodavnica**

- Sednite u krug. Recite deci da u Ankori postoji pijaca koju vodi žena koja se zove Antikva. Ona prodaje sve što je možda potrebno Čuvaru i još mnogo drugih stvari! Započnite igru govoreći: „Otišao sam na pijacu, a Antikva mi je prodala kofu.“
- Sledeći igrač dodaje na listu: „Otišao sam na pijacu, a Antikva mi je prodala mapu s blagom i kofu.“
- Nastavite da idete u krug, tako što će svaki igrač dodavati stvar na listu i pamtiti šta su ostali rekli. Navedite dosta predloga, da lista bude što veća.

## 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, dobra vest“
3. Pronađu 5. poglavlje
4. Pronađu današnje stihove: od 1. do 5.

Ovaj biblijski događaj nalazi se na još dva mesta u Bibliji. Ponovite pretragu da biste pronašli i pročitali kraće izveštaje u:

- Mateju 4:18 i
- Marku 1:16

### **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 uzбудiti dok se igraju), ali neka sami otkriju što više mogu.

## NAUČITE I ZAPAMTITE STIH

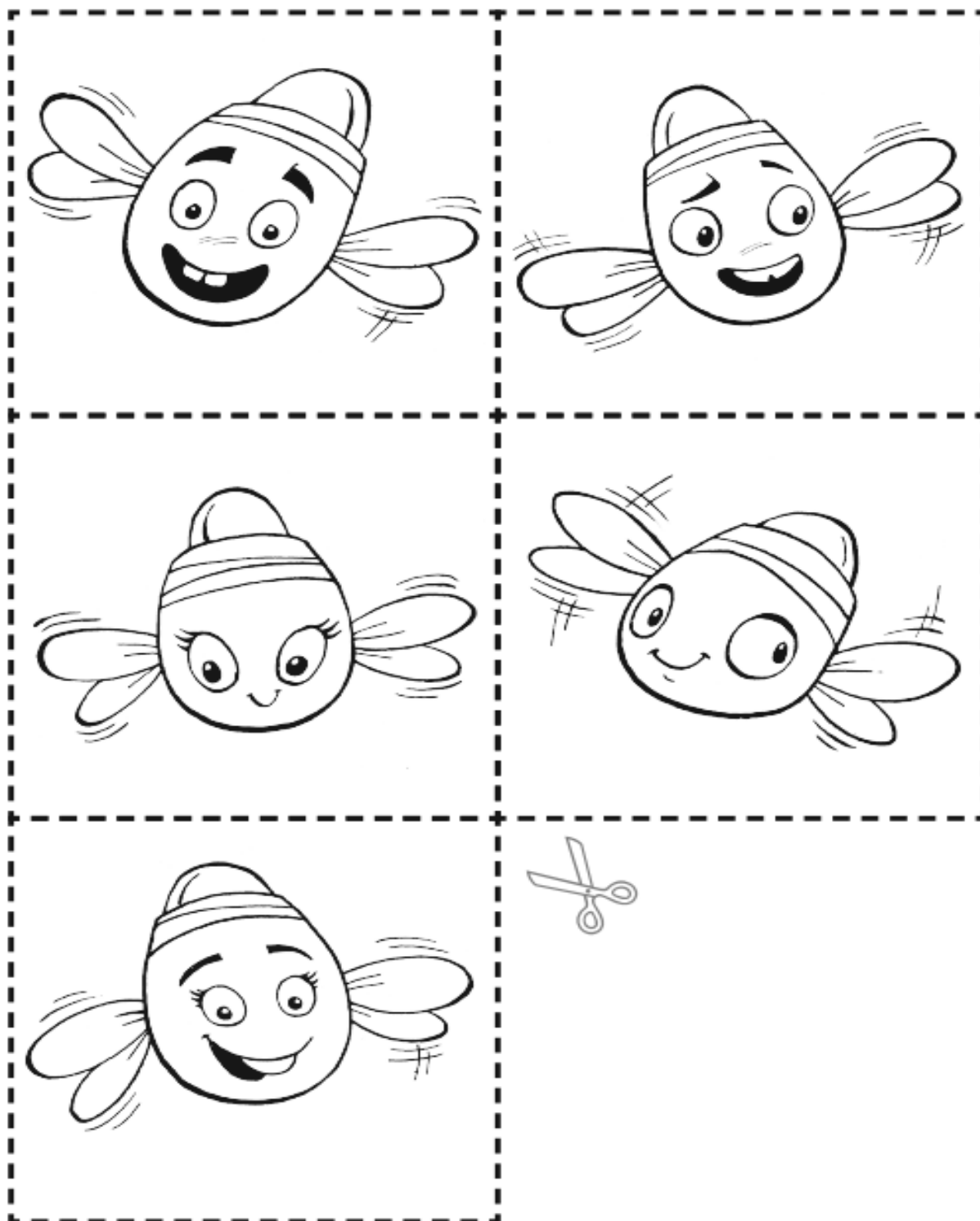
Stih koji treba da se nauči za biblijsku potragu „Isus i ribari“ je Isus Navin 1:9b: „Ne boj se i ne strahuj, jer će Gospod, tvoj Bog, biti s tobom kud god pođeš.“ U svakoj drugoj lekciji će biti drugačija ideja kako da se nauče i zapamte ove reči.

Potrebno: običan papir, makaze, lepljiva traka, olovke

Postupak

- Isecite trake papira dovoljno duge da se omotaju oko zgloba (mogli biste da podelite deci već izrezane; ili bi oni mogli sami da izrežu).
- Recite svakom detetu da na papirnu traku napiše reči iz Isusa Navina 1:9b: „Ne boj se i ne strahuj, jer će Gospod, tvoj Bog, biti s tobom kud god pođeš.“ Možda će želeći da napišu celu rečenicu ili samo dve ili tri reči.
- Pomozite deci da omotaju svoje papirne trake oko zgloba i zalepe krajeve kao traku ili narukvicu.
- Izgovorite stih naglas nekoliko puta zajedno.

**Dodatni materijal**  
**Kreativni materijal**  
Šabloni svitaca



## Stranice iz radnih listova Dnevnik Čuvara

### I PŦRAGA

#### ISUS | RIBARI

Da li te je iko ikada pitao da uradiš nešto zaista teško? Kako si se snašao? Pročitaj [Luku 5:1–7](#).

<sup>1</sup>Jednom, dok se narod gurao oko njega da čuje Božiju reč, a on stajao pokraj Genisaretskog jezera, <sup>2</sup>vide pored obale dva čamca. Ribari su izašli iz njih i ispirali mreže. <sup>3</sup>On uđe u jedan od čamaca, koji je pripadao Simonu, i zamoli ga da se malo otisne od kopna. Onda sede, pa je učio narod iz čamca. <sup>4</sup>Kada je prestao da govori, reče Simonu: „Izvezi na pučinu, pa bacite mreže

za lov.“ <sup>5</sup>„Učitelju“, odgovori mu Simon, „svu noć smo se trudili i ništa nismo ulovili. Ali, ako ti kažeš, baciću mreže.“ <sup>6</sup>I kad su to učinili, uhvatiše veoma mnogo ribe — toliko da su im se mreže cepale. <sup>7</sup>Zato mahnuše drugovima u drugom čamcu da dođu i pomognu im. Ovi dođoše, pa oba čamca toliko napuniše ribom da su počeli da tonu.

Šta je Isus tražio od Simona da uradi? Podvuci to u tekstu.



Šta misliš, kako se Simon osećao?

### I PŦRAGA



### I PŦRAGA I PŦRAGA

#### OVA PRIČA IZ SAGE GOVORI KAKO

S

