



Isusov život

Nastavni plan za nedeljne škole

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

Šta sadrži lekcija:

- Isus i Jair: prvo poglavlje (u igriči)
- Priprema časa za učitelje
- Dodatni materijal

Naslov originala: Guardians of Ancora – The life of Jesus

Čuvari Ankore 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.

14. lekcija

Isus i Jair: prvo poglavlje

Luka 8:40-42

Priprema lekcije

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

U digitalnoj igrici *Čuvari Ankore* ova biblijska potraga je rangirana kao: TEŠKO. Osoba koja igra morala bi dobro poznaje igricu, jer postoje nezgodni skokovi, skele za penjanje i pokretne platforme!

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

- Pročitaj Luku 8:40-48
- Ova priča iz Sage govori o...
- Isus isceljuje ženu I devojčicu

Priče Čuvara za mlađu decu

- Kako možemo da pokažemo ljudima da nam je stalo?

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 Jair“ („teške“ Potrage su na kraju).
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 (oznaka u igrici **xp**).
5. Tapnite Igraj 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.

Možete da započnete čas sa pesmama i molitvom, ukoliko je to vaša uobičajena praksa.

Ukoliko imate decu koja nisu bila prošli put, objasnite da ćete 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.

Počnite da razmišljate o tome kako da radite lepe stvari za druge. Šta biste danas mogli da učinite za nekog drugog? Zahvaliti se nekome ili zagrliti člana porodice ili osmehnuti se prijatelju: čak i male stvari mogu da obraduju druge ljude.

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

Recite da ćete svake nedelje saznati nešto novo o fantastičnom svetu Ankore. Na ekranu možete da vidite ‘mapu’ grada.

Na dnu mape, na levoj strani, nalazi se čudna narandžasta zgrada. Ovo je Lučonošina kuća: tapnite na nju da biste se upoznali sa Lučonošom.

Postoji mnogo priča o Lučonoši, ali nisu sve istinite! Zapravo, većinu njih je baš on izmislio! Sve u vezi sa Lučonošom je zapanjujuće. Odeća, kuća, način na koji razgovara i način na koji ga svici prate gde god ide. Mudar je, ali ponekad je njegov savet teško razumeti. Delimično zato što želi da Čuvari sami uspeju da reše nešto, ali i zato što govori samo u rimi! A ako postoji jednostavan način da se uradi nešto, on to neće učiniti. Umesto toga, uradiće suprotno, ali ipak obaviti stvar!

Igrajte Čuvare Ankore

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

Tapnite Toranj na vrhu ekrana i prikazaće se Fabula koja vas 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 odigra poglavlje. Izaberite dete koje je već igralo igricu i zna neke cake.

- 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.

Na ovom času igraćete prvo poglavlje „Isus i Jair“. Ova biblijska Potraga je rangirana kao: TEŠKO.

IGRAJTE PRVO POGLAVLJE

Recite: „Današnja biblijska Potraga dešava se u Kafarnaumu. Hajde da nađemo Isusa i saznamo šta se dešava.“

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.

Od početka ovog poglavlja, igrač će birati kojim putem će krenuti po gradu dok tražite Isusa. Čim ga nađete, naći će ga i Jair! Fabula zvuči uzbudjenje nego obično: uživa u Isusovim pričama i zna da će ova biti baš dobra! Gledajte zajedno animaciju, dok neka deca čitaju različite glasove, a igrač tapka na ekran između svake rečenice da bi prešao na sledeću.

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 što su videli:

- Jair, otac, pitao je Isusa za jedinu stvar koja mu je zaista bila važna. Koja je vaša ‘veoma bitna stvar’? Zapamtite da uvek možete da razgovarate s Bogom o tome.

Odlomak iz Biblije: „Priča iz Sage“

Priču „Isus i Jair“ 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 „Pročitaj Luku 8:40-48“. Pročitajte od 40. do 42. stiha naglas:

Kada se Isus vratio, dočeka ga narod, jer su ga svi očekivali. Tada dođe čovek po imenu Jair, starešina sinagoge, i pade mu pred noge, preključi ga da dođe njegovoju kući, jer je njegova jedina kći, koja je imala oko dvanaest godina, bila na samrti.

Dok je Isus išao, narod se gurao oko njega.

Za mlađu decu

Prepričajte priču ovim rečima ili iskoristite ovaj tekst:

Isus je izašao iz čamca, u gradiću Kafarnaumu, na obali Galilejskog jezera.

A tamo je bila gomila ljudi da ga dočeka.

„Zdravo Isuse!“, uzvikivali su ljudi. „Dobrodošao nazad!“

Ali u tom mnoštvu bio je jedan čovek koji je očajnički želeo da privuče njegovu pažnju – Jair, vođa u sinagogi.

„Isuse!“ Povikao je, „Moja devojčica, moje jedino dete, koja ima samo dvanaest godina, umire. Molim te, dođi kod mene i izleči je.“

„Jadan Jair“, rekla je jedna žena.

„On je zaista odličan u svom poslu u sinagogi“, rekao je čovek koji je stajao pored nje.

„Tamo sam naučio mnogo toga o Bogu. Nadam se da će Isus moći da izleči njegovu čerku.“

Isus je pristao da pomogne Jairu i krenuli su da se probijaju kroz mnoštvo.

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

Istražite biblijsku priču

Možda ćete otkriti da će ih ova tema podstaći da pitaju zašto Bog ne leči sve ljudе. Deca će možda navesti primere kada su se molila da neko ozdravi, a to se nije desilo. Pomoći će vam ako podsetite decu da bez obzira na našu situaciju, Isus se veoma brine za nas i mnogo nas voli. On želi da uvek uradi ono što je najbolje za nas i da znamo da je uvek sa nama, čak i u teškim situacijama i kad ne razumemo šta se dešava.

Za stariju decu

Biće vam potreban *Dnevnik Čuvara* ili stranice iz istog: Ova priča iz Sage govori o ...; Isus isceljuje ženu i devojčicu.

Zamolite decu da se sete nekog zadatka koji su morali da obave i koji je zahtevao da obrate pažnju do detalja (poput kreativne aktivnosti, slagalice, Android igrice sa skrivenim predmetima). Da li im je ovo bilo lako ili teško? Neka obrazlože.

Dok istražujete priču o „Isusu i Jairu“, naučićeće važne stvari o tome kakav je Isus i šta on želi od ljudi koji bi da ga slede. Videćete da je Isusu zaista stalo do svakog detalja našeg života. Zna sve što nam se dešava i želi da nam pomogne.

Podsetite decu da, dok je Isus putovao po zemlji, sve više ljudi je čulo za neverovatne stvari koje je radio. Da li mogu da se sete bilo koje druge priče iz Čuvara Ankore? Recite im da, ako žele, podele još neke neverovatne stvari za koje znaju da je Isus učinio.

Provedite vreme rešavajući ukrštene reči na stranici iz radnog lista: „Ova priča iz Sage govori o ...“. Ovog puta možete i da dešifrujete poruke na stranici „Isus isceljuje ženu i devojčicu“, kao najavu za celu priču iz ove Potrage.

Za mlađu decu

Biće vam potreban radni list *Priče Čuvara* ili stranica iz istog: „Kako možemo da pokažemo ljudima da nam je stalo?“

Pitajte decu da li mogu da se sete ko je danas u Priči iz Sage upoznao Isusa. (Jair)

Recite da Isus želi da ljudi, koji ga slede i veruju u njega, pokušaju da žive kao on. To znači da želi da ljudi brinu o drugima i pomažu gde mogu. Pokušajte da objasnите deci da hrišćani to rade za

Isusa zato što ga vole, a ne samo zato što se moraju da se pridržavaju gomile pravila. Predložite svi zajedno neke praktične ideje kako deca mogu da pokažu da im je stalo onima koji ih okružuju kod kuće ili u školi ili u njihovoj zajednici. Zapišite ove ideje ili nacrtajte slike na stranici: „Kako možemo da pokažemo ljudima da nam je stalo?“

Pitajte decu šta misle, da li je Isusu bilo stalo do Jaira. Šta misle, da li je Isus brinuo za njega?

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

Čestitke „Brzo ozdravi“

Potrebno: tanak karton u različitim bojama, flomasteri, makaze, lepak

Postupak

- Kako bi deca prihvatile ideju da možemo da zamolimo Isusa da izleči ljudi, pravićete čestitke za ljudi koji su bolesni. To je jednostavna ideja, ali pomoći će deci da u svoj svakodnevni život prenesu ono što su saznali o Isusu.
- Dajte deci nekoliko minuta da razmisle kome žele da naprave čestitku. Recite im da izaberu koju boju kartona žele i odluče šta će nacrtati na prednjoj strani.
- Neka na prednjoj strani napišu „Brzo ozdravi“, a onda neka razmisle šta bi možda želeli da napišu unutar čestitke. To bi mogao da bude biblijski stih iz priče, poruka koja kaže da se mole za njih ili jednostavna rečenica koja kaže da se nadaju da će osoba uskoro ozdraviti.
- Dok radite, razgovorajte o događajima kada je Isus izlečio ljudi. Zašto je to učinio? Kako je to promenilo život te osobe? Ako znate priču o tome kako je Isus u vašem životu izlečio nekoga (ili vas!) i prikladna je da je podelite sa decom, učinite to. Vodite računa ukoliko deca imaju člana porodice ili prijatelje koji su preminuli od bolesti ili ako su se molila za nekoga, a nije im bilo bolje. Razmislite pre početka časa o tome kako ćete se pozabaviti ovom problematikom.

IGRA

U Isusovo vreme

Potrebno: tradicionalne igre – pogledajte listu ispod

Postupak

- Obezbedite izbor igara sa učiteljima i pomagačima koji će vam pomoći da organizujete i igrate igre.
- Postoje mnoge igre koje su se igrale u biblijska vremena, a koje su aktuelne i danas. Obezbedite rekvizite i nekoga ko će pomoći u pravilima igara kao što su: dama, Čoveče ne ljuti se, mankala, pasijans, klikeri, školice, bacanje i hvatanje lopte, bacanje kamena u rupu, zvečke, zviždaljke, žongliranje i vožnja drvenih igračaka s točkovima...
- Objasnite da ove igre postoje stotinama godina i da se devojčica iz današnje Potrage verovatno isto tako igrala. Čak i Isus i njegovi učenici dok su bili deca!
- Ako imate dovoljno vremena i prostora, možete da odignite nekoliko igara i da deca prelaze sa jedne na drugu, u malim grupama.

Odgovor

Molitve s balonima

Potreбно: naduvani baloni, stikeri ili obične nalepnice, pribor za likovno

Postupak

- Objasnite da će deca koristiti balone da vizuelno izraze svoje molitve. Neka ukrase balone stikerima ili iskoristite obične nalepnice i na njima napišite i nacrtajte poruke, slike i simbole i zlepite ih na balone.
- Kada su baloni gotovi, povežite ih kanapom i okačite ih tamo gde mogu svi da ih vide.
- Odvojite trenutak da pogledate balone i setite se molitvenih poruka na njima.

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 „Isus i Jair“. Ova Potraga je rangirana kao ‘teška’, pa ako imate dovoljno svitaca, idite do Antikvine tezge i nabavite zalihe protivtegova i lepka, pre nego što uđete u Potragu. Igrajte do kraja Poglavlja 1. Da li ste sakupili sve predmete? Možete da ponovite poglavlje i pronađete još. Izadje iz Potrage i istražite Ankoru. Idite u svoju Kuću Čuvara i pogledajte da li ste osvojili „pečate veština“. Stavite ih na tablu u svojoj sobi veština da biste ojačali svog lika u igrici.

Za decu koja kod kuće nemaju pristup aplikaciji: Lučonoša je neobična osoba na više načina! Uvek govori u rimi. Vidite da li možete da izmislite neke rime za njega!

Dodatne ideje za 14. lekciju

KREATIVNA RADIONICA SA TEMOM ANKORE

Lučonošin fenjer

Potrebno: prozirne, čiste plastične flaše (kao što su flaše bezalkoholnih pića), kuglice za stoni tenis ili kuglice od vate, flomasteri ili tempere, materijali za kolaž, jaka traka za pakovanje, baštenski štapovi, kanap i makaze

Postupak

- Pre lekcije odsecite gornje delove flaša. Istrupijajte sve oštре ivice gde ste isekli flašu ili zalepite traku preko ivica.
- Svakom detetu podelite bazu flaše i mnogo loptica za stoni tenis ili kuglica od vate. Recite im da sa flomasterima ili temperama ukrase loptice za stoni tenis ili kuglice od vate da ih pretvore u svice. Nakon što se „svici“ osuše, stavite ih na dno flaša da biste oblikovali laptasti deo Lučonošinog fenjera. Pokrijte vrh sa trakom. Privežite „globus“ za kraj baštenskog štapa kanapom i trakom.
- Uživajte dok nosite svoje fenjere poput Lučonoše, ali vodite računa da deca budu oprezna sa krajevima štapa, kako ne bi povredila nekoga.

IGRA SA TEMOM ANKORE

Čuvarkina igra

Postupak

- Izaberite jedno dete iz grupe koje će biti Čuvarka Ključeva. Ono je okrenuto leđima ostalima koji su u prostoriji. Svi ostali stoje na drugoj strani prostorije, rukom dodirujući zid.
- Cilj igre je da Dvorana sećanja ’oživi’ i da deca pokušaju da se prikradu i dodirnu Čuvarku. U bilo kom trenutku, Čuvarka može da se okreće i svi moraju da se zamrznu u mestu. Ako Čuvarka uhvati bilo koga u pokretu, svi se vraćaju na početak. Prva osoba koja dodirne Čuvarku preuzima ulogu i igra počinje ponovo.

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: ona je poznata kao „evanđelje“ što znači „radosna vest“

3. Pronađu 8. poglavlje
4. Pronađu današnje stihove: od 40. do 42.

Ova biblijska priča pominje se još dva puta u Bibliji. Ponovite pretragu da biste pronašli i pročitali kraće izveštaje u:

- Mateju 9:18,19 i
- Marku 5:21-24

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 „Isus i Jair“ je 1. Petrova 5:7 „Prebacite svu svoju brigu na njega, jer se on brine za vas.“ U svakoj lekciji će biti drugačija ideja kako da se nauče i zapamte ove reči.

Podelite decu u dve grupe i neka stoje na suprotnim stranama prostorije. Neka jedna grupa kaže: „Prebacite svu svoju brigu na njega“, a druga „jer se on brine za vas.“ Dok svaka grupa izgovara, treba da naprave jedan korak ka drugoj dok se ne nađu licem u lice, kada bi trebalo da izgovore biblijsku referencu.

Stranice iz radnih Dnevnik Čuvara

III POTRAGA

Pročitaj Luku 8:40–48.

“Kada se Isus vratio, dočeka ga narod, jer su ga svi očekivali. ⁴¹ Tada dođe čovek po imenu Jair, starešina sinagoge, i pada mu pred noge, preklinjući ga da dođe njegovoj kući, ⁴² jer je njegova jedina kći, koja je imala oko dvanaest godina, bila na samrti. Dok je Isus išao, narod se gurao oko njega. ⁴³ A tamo je bila i jedna žena koja je dvanaest godina patila od krvarenja i niko nije mogao da je izleči. ⁴⁴ Ona priđe Isusu s leđa, dotače skut njegovog oglača i njeno krvarenje odmah

prestade. ⁴⁵ A Isus upita: „Ko me je dotakao?“ Pošto svi rekoše da nisu, Petar reče: „Učitelju, narod se natiskuje i gura te.“ ⁴⁶ Ali Isus reče: „Neko me je dotakao, jer sam osetio da je iz mene izasla sila.“ ⁴⁷ Kada je žena videla da nije ostala neprimetena, držeći priđe i pada pred njim ničice, pa pred svim narodom reče zašto ga je dotakla i kako je odmah bila izlečena. ⁴⁸ „Kćeri!“, reče joj Isus, „tvoja vera te je izlečila. Idi u miru.“

Šta misliš, kako se žena osećala kad je Isus primetio da ga je dotakla?

Šta misliš, zašto je Isus pitao ko ga je dotakao?

22

III POTRAGA

OVA PRIČA IZ SAGE GOVORI O

ŽID

Pronadi skrivene reči.

B	O	G	M	R	T	V	A
O	H	D	O	D	I	R	N
P	F	I	Ć	K	B	J	E
D	O	B	R	O	O	A	Lj
Ž	I	V	A	A	L	I	E
E	M	N	R	V	E	R	C
N	Nj	I	E	Ć	S	Š	S
A	Ž	E	V	A	T	C	I

BOG
ŽENA
BOLEST
JAIR
VERA
ISCELJENA
KĆI
MRTVA
DOBRO
DODIR
MOĆ
ŽIVA

Obrati pažnju na ove reči dok istražuješ ovu Potragu.



23

ISUS ISCELJUJE ŽENU I DEVOJČICU

Upotrebni svoje veštine Čuvara da saznaš šta je Isus rekao ljudima koji su došli da traže od njega pomoć.



Luka 8:48 (SSP)



Luka 8:50 (SSP)

A	⊕
B	⊖
C	⊖
Ć	⊖
D	⊖
Đ	⊖
E	⊖
F	⊖
G	⊖
H	⊖
I	⊖
J	⊖
K	⊖
L	⊖
Lj	⊖
M	⊖
N	⊖
Nj	⊖
O	⊖
P	⊖
R	⊖
S	⊖
Š	⊖
T	⊖
U	⊖
V	⊖
Z	⊖
Ž	⊖

26

Priče Čuvara

III POTRAGA

Isus je iscelio ženu i devojčicu zato što mu je bilo stalo do njih.

On želi da i mi brinemo o drugim ljudima i da im pomažemo kad god možemo.

Kako možemo da pokažemo ljudima da nam je stalo?

Napiši reči.

Nacrtaj slike.

Zalepi slike.

Bog brine o svakom od nas. Zahvali mu se sad.