1. ДУХОВНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ  1.1. СОТВОРЕНИЕ. Ведущий называет дни в любой последовательности.

Первый день: СВЕТ. Дети поворачивают головы, как бы смотря по сторонам.

Второй день: НЕБО. Все подпрыгивают как можно выше с вытянутыми вверх руками, стараясь «достать» до неба.

Третий день: ТВЕРДЬ.  Дыхательные упражнения — дети делают глубокие вдохи и выдохи через нос, словно вдыхают аромат цветов.

Четвёртый день: СОЛНЦЕ, ЛУНА, ЗВЁЗДЫ. Все по трое берутся за руки и стараются поймать в круг других участников игры.

Пятый день: РЫБЫ и ПТИЦЫ. Дети машут руками, как крыльями, или «плывут» — ищут спрятанных игрушечных птиц и рыб. Кто найдёт первым, получает очко.

Шестой день: АДАМ и ЕВА. Дети по двое берутся за руки и ходят «по саду».

Седьмой день: СУББОТА. Все замирают со сложенными, как в молитве, руками — Господь почил в седьмой день.

За правильно выполненное задание – очко. Кто ошибается, теряет очко.

 1.2. МОИСЕЙ. «КАЗНИ ЕГИПЕТСКИЕ» На карточках пишется: Моисей, Аарон, фараон, мудрец египетский, чародей египетский, волхв египетский, египтяне, израильтяне. Египтян и израильтян в каждой команде должно быть одинаковое число. Например, если играют 24 человека, то на карточках пишется: Моисей, Аарон, 10 карточек  для израильтян, фараон, мудрец египетский, чародей египетский, волхв египетский, 8 карточек для египтян.   Игра проводится на поле или там, где много места. Граница между египтянами и израильтянами обозначается чертой. Израильтяне и египтяне уходят на свою сторону совещаться. Израильтяне пишут на листках бумаги какие-нибудь казни, которые Господь пошлёт на египтян. Например, вода превратится в кровь. Египтяне должны угадать, что написали израильтяне, и написать это на своих листках. Все пишут по 3 казни. Количество листков бумаги у израильтян и египтян должно быть одинаковое. Когда казни записаны, листки сворачивают: у египтян — египетский мудрец, у израильтян — Аарон. Листочки нужно свернуть как можно сложнее, чтобы труднее было развернуть. Команды подходят к границе, чтобы расстояние между ними было 2–3 метра. Моисей и фараон берут листки и идут навстречу друг другу. На границе они обмениваются листочками, быстро разворачивают и читают. Нужно как можно быстрее прочитать и выкрикнуть своей команде, какую казнь написал противник. Реакция команд должна быть быстрой: если египтяне угадали, то израильтяне бегут от египтян, а те их ловят. Израильтянам надо успеть добежать до земли Гесем (следует заранее отделить это место в конце поля, кто туда успел добежать, тот спасён). Пойманных израильтян забираются в плен, и они становятся рабами, членами команды египтян. Если египтяне не угадали казнь, то они бегут от израильтян в свою столицу (тоже обозначить заранее в противоположном дальнем углу от израильтян). Пойманные египтяне становятся членами команды израильтян. Моисей и фараон не бегут — они неприкосновенны. После этого казни снова записываются на листочках. Игра идёт до тех пор, пока в команде останется либо Моисей, либо фараон.  Если места мало, игру можно изменить: египтяне, угадав казнь, должны, например, с определённого расстояния попасть мячом в противника, в каждого человека по 1 разу. Если попаданий будет больше, то они выиграли, если больше промахов — проиграли. Если египтяне не отгадали, то израильтяне производят «казнь» — бросают мячом в соперников. Если больше попаданий, они выиграли, если больше промахов — проиграли.  1.3. ПРОДЕРЖИСЬ  Прочитать Исход 17:8–16. Карточки: Моисей 1, Аарон 1, Ор 1, Моисей 2, Аарон 2, Ор 2, Моисей 3, Аарон 3, Ор 3 — в зависимости от количества детей. Моисеи встают в круг, за ними встают Аарон и Ор. К Моисею 1 встают Аарон 1 и Ор 1 и т.д. По команде ведущего Моисеи поднимают руки вверх и держат их так, сколько смогут. Когда устанут, просят помощи у Аарона и Ора, чтобы они поддерживали им руки. И так попеременно: то Моисей сам держит руки, то их поддерживают. Когда Моисей устанет стоять, его можно посадить на «камень» — стул. Команды общаются, стараются быть  услужливыми, переговариваются. Ведущий наблюдает, насколько дружна команда, в каком тоне ведутся разговоры, и насчитывает очки Моисеям: кто дольше продержался без помощи и дольше не садился. Каждый Моисей получает очки, кто больше, кто меньше. После игры все обсуждают духовный смысл игры, что они чувствовали.  1.4. ПОКРЫВАЛО  Выбирают Моисея. На него накидывают покрывало. Остальные встают вокруг него. Моисей задаёт стоящим вокруг него вопросы. Например: «Почему на мне покрывало?» (Вопросы по теме.) Ведущий ставит очки отвечающим правильно и тем, кто ответит первым. Неожиданно Моисей скидывает покрывало и ловит кого-нибудь. Когда Моисей резко сбрасывает покрывало, все разбегаются от «сияния» его лица. Кого Моисей поймает, тот — Аарон. Моисей наказывает его за золотого тельца, например, велит рассказать любой библейский стих или сделать приседания (что захочет, то и велит).  1.5. 10 КАЗНЕЙ  Дети разбиваются на команды. На карточках написаны 10 египетских казней. Команда разыгрывает доставшуюся на карточке казнь в пантомиме, а другие отгадывают. Можно и так: всем одна и та же казнь. Выигрывает та команда, которая понятнее её изобразила.

1.6  АВРААМ  Детям раздаются карточки, на которых написано: Авраам, Сара, Агарь, Исаак, Измаил. На остальных карточках поровну: родня Сарры и родня Агари (болельщики). Тот, кому досталась карточка «Авраам», выходит из комнаты. Без него Сарра и Агарь находят свою родню и своих сыновей, их команды выстраиваются друг против друга. Зовут Авраама. Авраам не знает, где команда Сарры, где команда Агари, кто Измаил и кто Исаак. Его задача — благословить Исаака. Обе мамы говорят, что её сын — его наследник, не выдавая имён. Чтобы не путаться, каждая команда придумывает себе название по теме. Авраам придумывает испытания: например,  сыновьям померяться силой, мамам переговорить друг друга, команде-родне — канат перетянуть, загадку отгадать. Задания могут быть самыми разными. Сына в той команде, которая выиграла, Авраам благословляет. Потом выявляется, кто на самом деле Исаак. Если Авраам не угадал, он выполняет желания Исаака, Сарры и родни Сарры — 3 желания.  1.7. ИАКОВ.

1 часть. ПРУТИК

На карточках написано: Иаков, Лаван, на остальных (по количеству участников игры) — овечка. Определите дистанцию для бега. На одном конце Лаван, на другом овцы и Иаков. В руке Иакова прутик (верёвка). На счёт 1–2–3  овцы бегут к Лавану, который их подбадривает словами. Иаков бежит за овцами и не больно бьёт их, кого ударит, те останавливаются. Добежавшие до Лавана — его овцы. А овцы Иакова те, кого он успел ударить прутиком. Лавану и Иакову даётся столько очков, сколько у них овец. Те овцы, которые добежали до Лавана, тоже получают по очку. В этой части игры можно остановиться и снова определить новых Лавана и Иакова. 2 часть: ВЫКУП ОВЕЦ По очереди, совещаясь, команды Лавана и Иакова задают любые вопросы друг другу, стараясь выбрать вопрос посложнее. Долго думать нельзя. Если команда не может ответить на вопрос или ошибается, отдаёт овцу. Кого отдать — решают только Лаван или Иаков.  1.8. САМСОН 1 этап. Раздаются карточки, на которых написано: отец, мать, Самсон, ангел, Далида, женщина из Фимнафы, отрок, водивший Самсона, блудница, владельцы Филистимские, 30 брачных друзей, филистимляне — по количеству участников. Все встают в круг, Самсон выходит в середину круга. Дети не говорят, кто они. Задача Самсона — выбраться из круга. В зависимости от количества участников, ему даётся от 1 до 3 попыток. Все держатся за руки. Самсон должен пройти через «ворота». Он не знает, кто его друг, кто враг. И стоящие в круге знают только себя. Проходя через выбранные ворота, Самсон разнимает руки, можно быстро и с силой. Если в воротах стоит «друг» Самсона, например, отец или мать, отрок или ангел, то они слабо держатся за руки, а «враг» крепко держит руку другого и не выпускает Самсона. Поэтому Самсон должен угадать правильные ворота, где окажется его друг, который поможет ему выбраться из круга. Если Самсон прорвался, он получает очко или приз-наклейку. Если не прорвался, то выполняет желание стоящих в воротах, через которые он пытался пройти. Можно на этом закончить и заново раздать карточки, а если Самсон вырвался из круга, можно перейти ко 2 этапу. 2 этап. Самсон обходит всех с завязанными глазами. Возле каждого по очереди он останавливается. Тот, возле кого он остановился, намёками говорит о себе, например, «отрок» может сказать: я буду тебя водить. Самсон должен запомнить его голос. Когда он обойдёт всех, ему развязывают глаза. Потом на счет 1–2–3 все быстро встают в круг и берутся за руки. Самсон в центре. Теперь он, по памяти, кого запомнил, (для этого участники должны громко что-то сказать) старается выбрать те ворота, где его пропустят, или где легче вырваться.

3 этап. Самсон называет каждого участника (какую роль он играл). За каждый правильный ответ — очко.  1.9. САУЛ И ДАВИД. Выбирается Саул, можно по жеребьёвке. Ему завязывают глаза. Остальные тайно выбирают Давида. У Саула в руке маленькая мягкая игрушка, держать её можно только в одной руке так, чтобы половина игрушки была свободной. Саул ходит, как хочет, остальные пробегают мимо него. Давид старается вырвать игрушку, но так, чтобы Саул его не поймал. Если Давид вырвал игрушку, но схвачен, Саул должен угадать, кого он поймал — Давида или нет. Угадает — 3 очка, не угадает — 2 очка. Не пойманный Давид получает 2 очка, пойманный — 1 очко. Если Саул поймал Давида и сохранил игрушку, то, не угадывая, Давид это или нет, получает 3 очка. Эта игра на библейскую историю, где Давид отрезал край одежды Саула. Забрать игрушку  означает отрезать край одежды.  1.10.  РУФЬ На карточках пишутся имена: Руфь, Ноеминь, Вооз, Орфа. Чертятся 2 линии на расстоянии от 5 до 7 метров. На одну черту встают  Руфь и Орфа, не говоря, кто есть кто. Лицом к ним встаёт Ноеминь, у другой черты — Вооз. Ноеминь приглашает Руфь и Орфу последовать за ней. Они соглашаются, Ноеминь берёт их за руки, и они идут к черте, где стоит Вооз. Подходя к черте, Руфь и Орфа вырываются и бегут. Ноеминь хватает одну, Вооз бежит за второй. Руфь и Орфа могут добежать до своей черты, до своего «дома». Затем выясняется, кто Руфь. Если она оказалась дома, то её надо оттуда вызволить. Для этого надо объяснить преимущества стать дочерью еврейского народа, Божьей дочерью. Можно, например, сказать: если ты выйдешь из своей страны, то войдешь в родословную Иисуса Христа. Руфь сопротивляется и может, например, сказать: «Что я за это получу?» В конце говорит, чьи доводы ей больше понравились, тому даётся очко.

1.11. ЕСФИРЬ 1 этап. Раздаются карточки, на которых написано: Есфирь, Артаксеркс, Мардохей, Астинь, Аман, палач, евнух, князь, конь, конь, остальные — народ. Каждый держит в тайне, чья роль ему попалась, кроме Артаксеркса.

Необходимо подготовить игровую площадку длиной метров 5. В центре кладётся приз (конфета, игрушка и т.п.). Артаксеркс встаёт в одном конце игровой площадки, а на другом встают, не называя себя, Есфирь, Мардохей, Астинь и Аман. Артаксеркс должен угадать, кто есть кто. Он выбирает Астинь и приказывает князю выгнать её. Та, кого царь признал за Астинь, пока не открывает себя, но подчиняется. Князь должен кратко и доходчиво объяснить Астинь, за что она изгоняется. Астинь, угаданная или нет, присоединяется к народу. Далее Артаксеркс пытается угадать, кто Есфирь. И евнух проводит её по кругу, объясняя, почему царь выбрал именно её. Например, потому что она самая красивая и скромная. Затем Артаксеркс даёт повеление тому, кто, по его мнению, Аман, прокатить на коне Мардохея — того, кто остался. Выходят кони. Они перекрещивают руки друг друга, делая «седло». Мардохей садится, и они проносят его по кругу, Аман поддерживает его. Далее Амана «вешает» палач, объясняя, за что.  2 этап. Выбранные Артаксерксом Аман, Есфирь и Мардохей встают на одной стороне площадки, Артаксеркс — на другой. По свистку бегут, стараясь взять приз в центре площадки. Если трофей взял Артаксеркс, то народ ликует. Значит, еврейский народ спасён, Артаксеркс восстановил справедливость. Если трофей взяли Есфирь или Мардохей, которых выбрал Артаксеркс, а они оказались Аманом, или Аман оказался Есфирью или Мардохеем, то настоящая Есфирь молится, и народ спасён. Молитва должна быть короткой и конкретной — за какой-нибудь народ по желанию Есфири, например, за американцев или евреев, или украинцев. Если приз взял Аман, которого угадал Артаксеркс, но он повешен, то приз отдается Артаксерксу.  1.12.  ИСАИЯ (Эта игра по библейской истории: во время засухи царь искал Исаию, обвиняя его в бедах.)

Все садятся на стулья в круг. Кто-нибудь один выходит. Договариваются, кто будет Исаия. Исаия садится на листок бумаги на стуле. Возвращается угадывающий. Он должен угадать с 3-х раз, кто Исаия. Может сказать: «Ты Исаия?» Или: «Ты знаешь, где прячется Исаия?» На вопросы можно отвечать правду, можно вводить в заблуждение. Ищущий по выражению лица отвечающего старается определить: обманывает он или нет. Если выберет Исаию, говорит ему: «Встань!»  Тот встает, и если на стуле лежит листок, значит, угадал. Если нет, выбирает следующего Исаию.

1.13. ДАНИИЛ Раздаются карточки, на 3-х карточках написано — агрессивный лев, на одной — Даниил, остальные карточки пустые. Тот, кому досталась карточка Даниила, должен обнаружить агрессивных львов и усмирить их, т.е.  погладить по голове, сказать ласковые слова. У кого чистые карточки, это миролюбивые львы. Вначале агрессивные львы не показывают своего нрава. Все львы ходят вокруг Даниила, «мурлыкают, ластятся». Даниил должен выбрать наугад из них 5 львов и усмирить. Потом агрессивные львы говорят, кто они.  Если Даниил угадал, лев исполняет его желание, например, кого-то погладить по голове или что-то кому-то сказать или попросить. Если Даниил не угадал, он исполняет желание льва.  1.14. ТЕРПЕЛИВЫЙ ЛЕВ

(Эта игра по библейской истории: терпеливые львы повинуются голосу Бога и не трогают Даниила.) Выбирают льва. Он встаёт к стене, упирается в неё вытянутыми руками и считает про себя с закрытыми глазами до 60. Остальные в это время сзади слегка трогают его волосы, гладят по плечу, ногам. Грубо нельзя. Досчитав, лев внезапно поворачивается и кого-то ловит. Пойманный исполняет его желание или отвечает на вопрос. Потом выбирают другого льва. В конце игры обсудите, как себя чувствовали пойманные львом.  1.15.  ИОНА  Игровая площадка  — большой квадрат. Все игроки встают в середину. Условно обозначьте все углы. Тот, кто первым прибегает в угол, получает по очку. Если бегут неправильно или не в тот угол, очко отнимается. В конце игры подсчитываются очки и раздаются призы.

В одном углу — корабль, в другом — кит, в третьем — Ниневия, в четвёртом — растение. В центре — «зов Господа».

Ведущий в произвольном порядке называет предметы, связанные с историей Ионы.

Если он произносит «кит», « 3 дня» или «рыба», все должны быстро «плыть», показывая руками, что плывут в угол кита.  Если ведущий говорит «корабль», «буря» или «Фарсис», то все бегут в угол корабля. Бросают жребий (выбирают Иону) и «выкидывают за борт» (выбывает из игры). Если у Ионы есть очко,  он откупается (теряет очко) и остается в игре, если очков ещё нет, вылетает. Если ведущий произносит «Ниневия», «покаяние», «царь», все скачут в Ниневию на одной ноге. Если ведущий говорит «растение», «пустыня», «шалаш» или «червь», все бегут в угол растения. Там образуют пару — растение и Иону: Иона садится, другой встаёт сзади и поднимает руки над головой Ионы, изображая растение. Первая пара получает по очку.

Если ведущий говорит: «Первый зов Господа», все бегут в середину. Но после откликаются только на «корабль», т.к. Иона после первого зова бежал на корабль. Если ведущий после первого зова Господа скажет «Ниневия», «кит» или «растение», дети должны оставаться на месте. Если бегут, отнимается очко. Если ведущий произнёс: «Второй зов Господа», все бегут в середину, но потом бегут только тогда, когда ведущий скажет «Ниневия», как и Иона после второго зова Господа пошёл в Ниневию.  Если ведущий просто скажет: «Зов Господа», то дети бегут в середину и следующий раз бегут туда, куда скажет ведущий.  1.16. ИОНА

На карточках написано: 1-й зов Господа, корабль, кит, 2-й зов Господа, Ниневия, растение, Иона. Если в игре больше 7 человек, остальные карточки пустые.  Каждый знает только то, что написано на его карточке. Иона называет себя. Он должен правильно восстановить все события. Он ставит или сажает в ряд 6 человек. Они по очереди говорят о том событии, которое указано на их карточке, стараясь говорить кратко, но ясно. Если карточка пустая, говорят, что пустая. Иона всё запоминает, и когда все 6 человек выскажутся, опять расставляет участников, как считает правильным, убирает тех, у кого пустые карточки, и расставляет оставшихся.  Вновь расставленные тоже рассказывают кратко. Иона опять переставляет их. Подсчитывают очки. За каждого правильно поставленного человека 1 очко. Цель игры — научиться точно и кратко пересказывать библейские истории, по 3–5 предложений. Тем, кто набрал больше очков и хорошо рассказал, призы.  (Эту игру можно применить и ко всем другим историям для их повторения.)  1.17. ПРИТЧИ МАТФЕЯ 25:14–30  На одной карточке написано «хозяин», а на остальных — цифры 5, 2 и 1 в равных количествах, по числу участников. Хозяин «уезжает» — уходит за дверь или просто поворачивается спиной к игрокам. Он может «вернуться» — обернуться в любой момент. (Ему заранее сказано: сосчитать до 40 и повернуться.) За время отсутствия игрокам необходимо пробежать определённую дистанцию, примерно 3–5 метров, столько раз, сколько у них талантов, т.е. какая цифра на карточке. Если не успеет — теряет таланты (которые не пробежал).  Спросите, как себя чувствовали те, кто имел 1, 2 или 5 талантов? Кто больше старался, больше переживал? Конечно те, у кого 5 талантов. Так и мы — чем больше Бог даёт нам талантов, тем больше мы должны стараться использовать их. Потом спросить у тех, у кого 1 или 2 таланта: почему не пробежали больше того, что у вас написано? Ведь было ещё время пробежать? Как это можно сравнить с конкретными жизненными ситуациями? Например, Бог не дал таланта рисовать, стоит ли впустую тратить время на то, чтобы рисовать картины, или лучше делать то, на что есть талант?  Другой вариант. Вырезаются монеты из плотного картона: на 3 человека 8 монет. «Хозяина» выбирают заранее. Монеты бросают, и каждый берёт, сколько успел, но не более 5.  Третий вариант: все пробегают дистанцию столько раз, сколько успеют до возвращения хозяина.

1.18.   АПОСТОЛЫ. Игровая площадка — большой круг. В центре маленькая мягкая игрушка. Игроки встают по окружности. Ведущий стоит вне круга. Всем раздаются карточки. На карточках  имена апостолов: Петр, Андрей, Иаков, и т.д. На двух карточках — лжеапостолы. Всего 14 карточек. Если детей больше 14, другие карточки пустые. Если меньше 14, то в первую очередь из игры выходят те апостолы, про которых в Библии ничего не написано, кроме Варфоломея, Иакова Алфеева. А при малом количестве ребят выходит и один лжеапостол. Если в игре участвуют только 4 человека, то оставить Петра, Иакова Зеведеева, Иоанна, лжеапостола. Ведущий задаёт вопрос, который относится к кому-то из апостолов (см. ниже). Те, к кому это относится, бегут к игрушке и берут её. Лжеапостол может бежать, когда хочет. Никто не знает, у кого какая карточка, поэтому ребята должны следить, когда кто бежит. В конце (после 10–15 фраз) бросают жребий, и кому выпал жребий, говорит, кто есть кто, по его мнению, и выявляет лжеапостолов. Если он не угадал или угадал не всех, то по жребию выбирается другой ребёнок.  Примерные вопросы: - Кто был самым любимым учеником Иисуса? Иоанн - Кто предал Иисуса? Все - Кто ходил по воде?  Пётр - Кто был на горе Преображения? Пётр, Иоанн и Иаков - Кого Иисус просил не спать в Гефсимании? Петр, Иаков, Иоанн  - Самый сомневающийся апостол? Фома - Кто был мытарем? Матфей - Кто был рыбаком? Пётр, Иаков, Иоанн - Чьё имя начинается на И? - В чьём имени есть буква Ф?  (или называть любую другую букву)  Вопросы с ответами составить заранее.  1.19.  ЛЕСТНИЦА В эту игру можно играть после прохождения новой темы или как повторение пройденного. Чертят короткие линии, как лестницу. Ступенек может быть любое количество. Если дети маленькие, ступенек мало, большие дети — много ступенек. Ребёнок встаёт перед первой ступенькой, называет любой предмет или имя, которые фигурируют в библейской истории, и шагает на первую ступеньку. Второе слово — вторая ступенька. Например, в истории про слепого Самсона: отрок – Самсон – храм – колонны – слепота – верёвкаи т.д. Можно соревноваться, кто пройдёт больше ступенек. Их можно сделать из кубиков, по ним надо шагать и  удерживать равновесие.  А можно на время, например, кто быстрее скажет 20 слов, относящихся к этой истории.  1.20.  КУБИК Эта игра тоже на повторение пройденного материала. Дети сидят вокруг стола, положив руки на стол. От них на одинаковом расстоянии кубик. Ведущий рассказывает историю, и если он рассказывает неправильно, дети тут же берут кубик. Кто возьмёт первый, получает очко. Можно сказать при сотворении мира: создал Господь Еву и потом Адама, а в 4-й день птицы полетели по небу, дерево познания добра и греха и т.д. Вместо кубика можно положить мягкую маленькую игрушку или, если есть возможность, приз, конфетку или наклейку.

2. ИГРЫ С КАРТОЧКАМИ 2.1. На 66 карточках написаны книги Библии (2 или 3 комплекта, по числу команд). Каждая команда должна расположить карточки в том порядке, как книги в Библии. Можно сделать ещё по 66 карточек и написать на них количество глав в книге (не указывая её названия). Тогда задача усложняется: надо будет не только правильно расположить книги Библии, но напротив каждой книги поместить карточку с правильным количеством глав.

Два варианта игры:  - Команда, справившаяся первой, говорит «стоп», и другие команды останавливаются. Потом считают правильно разложенные карточки.

- Все раскладывают на время, сколько успеют.

2.2. На карточках написаны имена библейских героев. На каждой карточке — одно имя. Оптимальный размер карточки — 1,5 х 5 см. Желательно из плотного материала. Можно разрезать старые открытки, коробочки из-под зубной пасты, мыла и т.д. - Берётся одна карточка. Героя надо представить, не называя его имени, но так, чтобы не очень легко было угадать. Например, Ева: «Это я во всём виновата» — развести руками. Давид: «Мой верный и любящий друг спас мне жизнь». Кто первый угадает, получает очко. - Берутся карточки с именами библейских героев. Каждый знает только то, что написано на его карточке. Все встают в ряд, первым в ряду тот, чей герой жил раньше всех. Потом, начиная с первого, надо проверить, сколько было ошибок. Того, кто ошибся, поставить на правильное место. Кто встал правильно, получает очко или приз. Например, если у кого-то карточка с именем Павла, он должен встать в конце, у кого с именем Адама — в начале. - Игра  + 2 или + 3. Каждый берёт по карточке. Необходимо найти что-то общее у всех этих героев или, наоборот, противоположное. Например, попались имена Моисея и Иосифа (сына Иакова). Оба были вторыми после фараона. Отличие: через Иосифа Господь ввёл израильский народ в Египет, а через Моисея — вывел. Общее: через них обоих Господь спас Свой народ, через Иосифа от голода, через Моисея от рабства.

- Берётся одна карточка. Надо написать все черты характера, присущие этому библейскому герою. Выигрывает тот, кто укажет больше и правильно. Каждую черту характера надо доказать: как и в какой ситуации проявилась.

- На карточках написаны имена тех библейских героев, кто видел Иисуса Христа и общался с ним. Каждый участник берёт по одной карточке. После размышлений необходимо сказать об отношении данного героя к Иисусу Христу.  Как Иисус находил путь к сердцу этого человека? Как это может относится лично ко мне?

- Каждый берёт по карточке. Необходимо написать имена всех людей, которые знали этого библейского героя, или кого он знал, общался, любил (это может быть один герой). Потом проверяется, кто больше написал.

- Все берут по карточке. Определяют характер  этого героя.

- Все берут по карточке, называют главную черту этого героя.

2.3. На одних карточках написаны положительные черты характера, на других — отрицательные. - Все берут по одной карточке. Подбирают к указанным чертам синонимы и антонимы.

- Берут по одной карточке. Объясняют на примере эту черту характера и думают, как её выработать в себе или избавиться, если она отрицательная.

- Взять по 2 или 3 карточки. Рассказать, как черты характера дополняют друг друга или мешают.

- Берётся по одной карточке. Вспоминают всех библейских героев, у которых проявлялась данная черта характера.

- Взять одну карточку с чертой характера и одну карточку с именем библейского героя. Поразмышлять, соответствует ли эта черта этому герою. Привести конкретный пример, если соответствует, или объяснить, почему не соответствует.

- Каждый берёт 1 карточку и говорит, есть ли у него эта черта характера, приводит пример, другие подтверждают или отрицают. Можно взять несколько карточек и сказать, какая черта характера больше ему подходит. Можно взять 1 карточку и сказать, кому из игроков больше подходит эта черта, привести пример.   Положительные черты характера: А — аккуратный, активный, авторитетный.  Б — богобоязненный, благодарный, благородный, бережливый, бодрый, бескорыстный, бесстрашный, братолюбивый, благонамеренный, благочестивый, благонадёжный.  В — великодушный, внимательный, воспитанный, вежливый, воздержанный, весёлый, верный, вдумчивый, ведущий людей за собой, ведомый Богом, влиятельный, владеющий собой, восприимчивый, выносливый.  Г — гостеприимный, галантный, гибкий.   Д — доброжелательный, дружелюбный, добрый, доверчивый, добросердечный, добродушный, духовный, деликатный, добросовестный, дисциплинированный.  Е — естественный.  Ж — жизнерадостный, жизнелюбивый, жертвенный, жалостливый.  З — заботливый, законопослушный.  И —  искренний, истинный, исполнительный.  К — кроткий, корректный.  Л — любящий, ласковый, любезный, любвеобильный, лидер, любознательный.  М — милосердный, миролюбивый, милостивый, молящийся постоянно, мягкосердечный, мечтательный, мудрый, мужественный, мягкий.  Н — нежный, надёжный, настойчивый, неприхотливый, наблюдательный, нелицемерный, неунывающий, непритязательный, надеющийся, незлобивый, непоколебимый.  О — отзывчивый, открытый, ответственный, обходительный, опрятный, обязательный, общительный, осторожный, откровенный, отважный, остроумный, оперативный.  П — простой, простодушный, послушный, правдивый, порядочный, полезный, понимающий, поддерживающий, преданный, постоянный, покорный, последовательный, прощающий, прилежный, проницательный, принципиальный, предупредительный, прямолинейный, помогающий, приветливый, предприимчивый, пунктуальный.  Р — радостный, ревностный, радушный, романтичный, рассудительный, решительный.  С — спокойный, серьёзный, сосредоточенный, сострадательный, скромный, снисходительный, самостоятельный, сильный духом, смиренномудренный, сердобольный, сердечный, смелый, смышлёный, смиренный, справедливый, совестливый, своеобразный, сознательный, советующийся, стойкий, старательный, самокритичный.  Т— терпеливый, трудолюбивый, талантливый, трепетный, таинственный, тактичный, твёрдый духом, творческий.  У —  уважительный, утешающий, уверенный, уступчивый, улыбчивый, усидчивый, упорный, умный, умеющий хранить секреты.  Ф — фантазёр.  Х — хлебосольный, храбрый, хранящий мир, хозяйственный.  Ч — чуткий, честный, чистоплотный.  Ш — шаловливый  Ц — целеустремлённый, целомудренный, целенаправленный.  Щ — щедрый, щадящий чувства других.  Э — энергичный, элегантный, экономный, экстравагантный.  Ю — юный душой.  Я — являющий собой черты характера Иисуса Христа, яростный   Отрицательные черты характера:  А —алчный, агрессивный.  Б — бедовый, безалаберный, безвольный, бездушный, безответственный, безразличный, безрассудный, беспечный, беспокойный, бессердечный, бессовестный, бесхозяйственный, бесцеремонный, бесцельный, болтливый, боязливый, брезгливый, буйный.  В — вертлявый, властолюбивый, вредный, въедливый.  Г — глупый, гневный, гордый, грубый.  Д — деспотичный, дёрганый, драчливый, дурной.  Е — ершистый, егоза, ехидный.  Ж— жадный, жёлчный, жестокий, жестокосердный, жестоковыйный.  З — забывчивый, завистливый, задиристый, закрытый, замкнутый, занудливый, запальчивый, заносчивый, злой, злоречивый, злопамятный.  И — извращённый, изменчивый.  К — капризный, каверзный, колючий, корыстный, крикливый.  Л — легкомысленный, ленивый, лицемерный, лукавый, льстивый, любопытный, легковерный.  М — медлительный,  мелочный, мнительный, маловерный, мятежный.  Н — навязчивый, настырный, нахальный, неадекватный, неаккуратный, неактивный, неблагодарный, неблагонадёжный, небрежный, невежественный, невежливый, неверный, невнимательный, невоспитанный, негостеприимный, неделикатный, не держащий язык за зубами, недоброжелательный, недобросовестный, недобрый, недоверчивый, неискренний, ненавидящий, ненадежный, необщительный, необращённый, необузданный, необязательный, неопрятный, неосторожный, неоткровенный, непокорный, непонятливый, непоследовательный, непослушный, непостоянный, неприветливый, неприятный, не прощающий,  непутёвый, непунктуальный, нервный, нерешительный, неряшливый,  несамостоятельный, несдержанный, несерьёзный, нескромный, несовершенный, несправедливый, нетактичный, неуважительный, неуверенный, неуёмный, неусидчивый, неуступчивый, нечестный, нечистоплотный, нечуткий, неэкономный.  О — обидчивый, опрометчивый.  П — падкий, пассивный, пакостный, педантичный, печальный, похотливый, порывистый, подлый, привередливый, пугливый, пустой.  Р — равнодушный, развращённый, раздражительный, расточительный, ревнивый, резкий.  С — самодовольный, самоуверенный, саркастичный, самолюбивый, свирепый, своевольный, сентиментальный, скандальный, скрытный, скудоумный, сребролюбивый, суровый.  Т —  твердолобый, тщеславный, торопливый, тревожный, трусливый.  У —  унывающий, упрямый.  Ф — фанатичный.  Х — хвастливый, хитрый, хмурый, хулиганистый.  Ц — циничный.  Ч — чванливый, честолюбивый.  Ш — шумный, шустрый.  Щ — щепетильный.  Э — эгоистичный, эгоцентричный.  Ю — юркий.  Я — яростный, язвительный, ядовитый.  ВНИМАНИЕ: ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА В ИНГРЕ СЛЕДУЕТ ПРИМЕНЯТЬ ТОЛЬКО К ВЗРОСЛЫМ.  ДЛЯ ДЕТЕЙ СЛЕДУЕТ ВЫБИРАТЬ ПО ВОЗРАСТУ.

2.4.  Карточки с буквами алфавита  - Все берут по карточке. На эту букву надо вспомнить всех библейских героев. Например, А — Адам, Авель, Авраам и т.д.  Или библейские города, животные, птицы или растения, которые встречаются в Библии.

- Берут по карточке и называют все черты характера на эту букву, можно только положительные или и положительные, и отрицательные.

- Берётся 1 карточка. На данную букву придумываются слова, относящиеся ко вреду курения, алкоголя и наркотиков (например К — кокаин, кладбище, кровь, крик (души), с объяснениями, как это слово относится к теме).

- Можно придумывать слова по теме, которую проходили на данном уроке, или повторять пройденное.

- Задаются вопросы, ответ на которые можно написать одним словом из карточек с буквами алфавита.  2.5. На карточках написано: Бог, Библия, любовь, вера, надежда, молитва, чистота, грех и т.д. — слова с религиозным смыслом. Берётся одна карточка на всех или каждому даётся своя карточка. Данное слово надо сравнить с каким-нибудь предметом, символом, назвать как можно больше значений. Например: любовь похожа на цветок (любовь надо взращивать и лелеять, она такая же хрупкая и нежная, как цветок, в то же время этот нежный цветок может пробить асфальт; так и любовь пробивает каменные сердца). Чистота: снег, белизна и т.д.  2.6. На карточках написаны разные существительные, чем больше, тем интересней (до 100 карточек). Желательно писать такие слова, которые имеют какой-нибудь духовный смысл, например солнце, жемчужина. Но не писать «чисто религиозные» слова, например, молитва, вера.  Берутся 2 карточки, их надо связать между собой по смыслу и составить маленький рассказ. Например, попались карточки со словами «градусник» и «солнце». Показания градусника зависят от окружающей среды. Он показывает температуру тела или воздуха, и его показания могут меняться. А солнце само делает погоду.  Так и мы должны быть солнышками, а не градусниками. Чтобы мы всегда улыбались и наше настроение не зависело от людей. Когда дети потренируются с 2 карточками, со временем можно  поработать с 3 и более карточками. Эта игра очень нравится детям.

Примерные слова: солнце, градусник, жемчужина, туча, письмо, улыбка, туман, линейка, тарелка, небо, облака, дерево, листья, весна, лето, осень, зима, земля, кукла, игрушка, копилка, яма, обруч, время, часы, шкаф, дом, песня, музыка, ноты, скрипка, гитара, вода, дождь, поднос, ложка, вилка, чайник, еда, гранат, орех, компьютер, скакалка, веник, ведро, совок, бабочка, медведь, пчела, мёд лопата, сигарета, водка, цветок, подушка, кровать, кормушка, птица, скворечник, гараж, машина, мотор и т.д.  2.7. Разноцветные карточки (заранее подготовить эти карточки) - Каждый берёт по 1 карточке и называет что-то положительное и отрицательное, что свойственно этому цвету. Например, красная карточка. Этим цветом можно обозначить сердце, которое символизирует любовь. Пролитая кровь Христа символизирует знамя Его победы над грехом.

- Перечислить на листочках цвета радуги и что им присуще и почему. Например, жёлтый: жизнерадостность, веселье; зелёный: надежда.

- На листочках все пишут слова: мудрость, вера, любовь, слава человеческая, надежда, злость, зависть и т.д. Каждый подбирает к ним ту цветную карточку, которая, по его мнению, этим словам подходит. Потом все объясняют, почему выбрали именно этот цвет. Например, для обозначения любви рисуют красное сердечко, а у кто-то считает, что любовь белая — совершенная, чистая. Объяснение: любовь включает в себя много качеств — так же, как 7 цветов радуги сливаются в белый луч света.  2.8. Игра на сближение Обычно дети выбирают, с кем играть, с кем быть в команде. Эта игра поможет обратить внимание на каждого участника. Перед игрой попросите детей, чтобы они, как только увидят, с кем будут в одной команде, улыбнутся друг другу и скажут приветливые слова, например: как здорово, что мы с тобой в одной команде.

- В один мешочек сложите карточки с именами участников. Если у кого-то одинаковые имена, напишите фамилии, чтобы, взяв карточку, знать, какой Миша или какая Аня. В другом мешочке — лёгкие или сложные задания, в зависимости от возраста детей, например: что сделать для этого человека. Это могут быть и шуточные задания.  Например: померяться силой, спеть куплет какой-нибудь детской песенки, поздравить с праздником.

- Если детей много, то в первом мешочке не имена, а то, что каждого ребёнка отличает от других детей. Например: день рождения зимой, есть старший брат, зелёная одежда, карие глаза и т.д.

3. ВНУТРЕННИЙ СЕКУНОДОМЕР

Все встают в ряд перед ведущим, закрывают глаза и начинают отсчитывать про себя 60 секунд. После этого глаза открывают. Никаких движений делать нельзя, чтобы не сбить со счёта других. Ведущий наблюдает и засекает время на часах или секундомере. Потом, когда все откроют глаза, говорит, кто считал точнее всех.  4. ПРИВЕТСТВИЕ Поздороваться разными способами: 1. По-европейски   —  пожав руку. 2. По-японски — раскланяться. 3. По-узбекски — сказать «ассалом аллейкум», прижав руку к сердцу с лёгким поклоном. 4. По-французски — поцеловать в щёку. 5. По-африкански — потереться носами. 6. По-кошачьи — потереться щекой друг с другом.

- За определённое время со всеми быстро поздороваться всеми способами: с одним человеком всеми способами, потом с другим и т.д.

- Сначала все здороваются друг с другом 1-м способом, потом 2-м и т.д.  - Написать все способы приветствия на листочке для каждого ребёнка. Никто свой листочек не показывает. На счет 1–2–3 начинается приветствие. Каждый приветствует другого тем способом, который написан у него на листочке, запоминает того, кто здоровается так же он.  Также запоминает тех, кто здоровается другим способом. По сигналу все останавливаются и собираются в группы из тех, кто здоровался одинаково. Группа, собравшаяся быстрее всех, получает приз. Можно собрать группу из 6 человек, чтобы у всех был разный способ приветствия, — это сложнее.  5. МОИСЕЙ 5.1. Назвать те события в жизни Моисея, которые происходили и в жизни других библейских героев. Например, Моисей и Иаков познакомились с будущими жёнами у колодца, напоили овец будущего тестя и стали пастухами (Исх. 2:15-17 и Быт. 29:1–11).

5.2. Найти общие черты в характере библейских героев. Библия называет Моисея кротчайшим человеком (Чис. 12:3), и Иисус кроток и смирен сердцем (Мф. 11:29).  Можно играть командами, можно индивидуально. За каждый пример даётся очко или сердечко. За наиболее удачный пример — 2 очка или 2 сердечка. 5.3. На карточках написаны буквы, кроме ё, й, ь, ы, ъ, на каждой карточке — одна буква. Дети берут по одной карточке и с первым словом на эту букву составляют предложения на тему «Казни египетские», стараясь придумать больше предложений на свою букву. Потом предложения читаются вслух. Можно ли пользоваться Библией, договоритесь заранее.  Примеры предложений: Абсолютно всё было наполнено жабами. Большие были жабы и маленькие. Волхвы египетские не смогли повторить 6-ю казнь, так как сами заболели. Гесем не терпел урона во время казней. Даже после 10-й казни фараон не покаялся. Если бы фараон покаялся, то избежал бы казни и не погиб. Жестокий был фараон. Заранее знал Господь, что сердце фараона ожесточится. Идолы египтян не помогли им во время казни. И т.д. Можно играть и командами. Даётся или одна буква на всех или разные буквы. Можно выбирать и другие истории, например, о нахождении в пустыне или о манне.  5.4. Прочитать Исход 35:5–29. Игра «Что я принесу Господу». На одной карточке написано Моисей, другие карточки чистые — народ. Моисей призывает сделать приношение Господу. Остальные могут разделиться на команды, если играет много детей, или играть индивидуально. Каждый ребёнок или каждая команда, посовещавшись, говорит Моисею, что пожертвует для Господа. Например: Сделаю очень удобный стул для пожилого человека и принесу в церковь.  Я выучу псалом 118 и расскажу его.

Моисей выслушивает ответы и ставит баллы от 1 до 3. Чей ответ больше понравился, того ставит вместо себя, а сам становится народом. Игра продолжается. Если игра командная, то можно сделать одну команду Моисеев, и они совещаются, что им больше понравилось или сколько очков кому дать. Эта игра учит работать в команде. 5.5. Прочитать Исход 18:13–27. Приготовить 1 карточку, на которой написано «Моисей», и 2 одинаковых комплекта карточек, по количеству детей, на них написать: 1. Убирать в доме Божьем. 2. Готовить обед на субботу. 3. Следить за порядком во время богослужения. 4. Поливать цветы в церкви. 5. Провести детскую минутку. 6. Спеть духовную песню. 7. Рассказать стихотворение. 8. Посетить того, кто не был в субботу в церкви. 9. Заняться с маленькими детьми. 10. Организовать детскую малую группу. 11. Подготовить и прочитать проповедь. И т.д.

Карточки раздаются, Моисей называет себя. Ему даётся такой же комплект карточек. Моисей не знает, у кого какие карточки, и раздаёт свой комплект участникам, указывая на духовный смысл этой работы. Получив разные карточки, дети говорит, какое служение они выбрали бы и почему, какие качества характера развивает это служение? Кто получил 2 одинаковых карточки, приносит Моисею очко за совпадение. 5.6. Один участник называет слово, например, фараон. Другой человек называет другое слово, например сын, и связывает с первым: У фараона был сын. Третий подбирает слово к сыну — первенец. Этот сын был первенцем. Кровь: Кровь на косяках защитила первенцев. Иисус: Только Кровь Иисуса спасает нас. Моисей: Иисус призвал Моисея, чтобы через него освободить Свой народ.  5.7. На слово «казни» сочинить телеграмму. Смысл телеграммы должен соответствовать теме 10 египетских казней. Телеграмма составляется из 5 слов, первые буквы этих пяти слов составляют слово «казни». Например, телеграмма египтянина другу в соседнюю страну: Кругом Ад тчк Заснули Наши Идолы тчк.

Можно послать Богу телеграмму как молитву или отправить телеграмму Моисея фараону, телеграмму фараона — Моисею. Можно командам обмениваться телеграммами и отвечать на них также 5 словами.

6. ИАКОВ И ЕГО ДЕТИ  6.1. На карточках написаны имена сыновей Иакова и дочери: Рувим, Симеон, Левий, Иуда, Дан, Нефаллим, Гад, Асир, Иссахар, Завулон, Иосиф, Вениамин, Дина. Комплектов карточек столько, сколько команд или участников. Карточки раздаются и по сигналу раскладываются по возрасту: первая карточка с именем самого младшего,  а последняя самого старшего. Команда, разложившая карточки первой, говорит «стоп». Все останавливаются. У кого больше правильно разложенных карточек, тот выиграл. Теперь каждая команда по памяти пишет на листочках имена сыновей и дочери Иакова по старшинству.  6.2. Детям раздаются листочки с именами Иакова, Лии, Рахили, сыновей, Валлы — служанка Рахили, Зелфы — служанка Лии. «Сыновья», не говоря, кто есть кто, становятся на одну сторону, остальные — напротив. «Сыновья» одновременно выкрикивают свои имена. Задача Рахили, Лии, Валлы и Зелфы — угадать своих детей. Если мать угадала, сын исполняет её желание; если нет, то она исполняет его желание. У Иакова задача посложнее — угадать всех своих детей. Кого он называет правильно, тому загадывает своё желание, кого не угадывает, исполняет его желание.  6.3. Выучить наизусть, кто у Иакова первый сын, кто второй и т.д. (1­­-й —  Рувим, 2­-й — Симеон, 3­-й — Левий, 4­-й — Иуда, 5­-й — Дан, 6­-й — Неффалим, 7­-й — Гад, 8­-й — Асир, 9­-й — Иссахар, 10­-й — Завулон, 11­-й — Иосиф, 12­-й — Вениамин.)

- Ведущий называет цифры от 1 до 12 не по порядку. Дети быстро называют имя этого сына, кто ошибается, выбывает. Выигрывают 3 оставшихся.

- Кто первый назовёт имя, получает очко. Никто из игры не выходит.

- Ведущий называет имя сына, а дети говорят цифру.  5.4. Четверым игрокам раздают карточки, на которых написано: Исаак, Ревекка, Исав, Иаков. Остальные –– свидетели. Исаак, Ревекка, Исав и Иаков называют себя. Исааку завязывают глаза. Он должен наощупь узнать сына Исава. Ревекка говорит, как узнать: по руке или только по пальцам рук, по ушам или по локтю. Перед тем как Исааку завяжут глаза, он внимательно рассматривает сыновей, их руки, уши, так как задание Ревекки может быть неожиданным. Выбрав Исава, Исаак говорит: «Благословляю тебя, сын мой». Потом ему развязывают глаза, и он видит, кого благословил. Если Исава, то Ревекка и Иаков исполняют его желание, если Иакова — то он и Исав исполняют желание Ревекки и Иакова.  6. ИГРЫ ПО КНИГЕ СУДЕЙ  13:1 – 16:31 6.1. На карточках написано: Цора – 40 лет – Маной – жена Маноя – ангел – молитва Маноя – ангел – чудо – Самсон вырос – женщина из Фимнафы – упорство – лев – пчёлы – мёд – угощение мёдом – пир – 30 брачных друзей – загадка – выпытывание тайны – загадка разгадана – Аскалон – 30 перемен одежд – гнев Самсона – козлёнок – отец женщины из Фимнафы – сестра женщины из Фимнафы – 300 лисиц – пожар – сожжение отца и дочери –  месть Самсона – перебитые колени и бёдра – ущелье скалы Етама – филистимляне идут в Иудею за Самсоном – 3 тысячи израильтян – Самсона связывают – ослиная челюсть – 1000 человек – хвастовство – Рамаф-Лехи – жажда – молитва Самсона – подумай – ответ Господа – судья – Газа – блудница – подумай – ворота Газы – долина Сорек –  Далида – по 1100 сиклей серебра – скрытый в спальне – 7 сырых тетив – неизвестный источник силы Самсона – 7 кос, прибитые гвоздями – Господь отступил от Самсона – слепота – дом узников – жертва Дагону – волосы отрастают – насмешки – отрок, водивший Самсона – подумай – 2 столба – молитва – смерть Самсона – гроб Маноя  Сделать 2 или 3 экземпляра карточек, по количеству команд, все карточки перемешать.

- Каждой команде раздать по 1 экземпляру. За определённое время расставить события по порядку. Подсчитывается количество правильно разложенных карточек.

- Каждая команда берёт одну карточку и изображает событие, другие угадывают.   7. САУЛ И ДАВИД Игра по командам или индивидуально.

- Задание: перечислить все злодеяния Саула.

Например: гнал Давида; убил священников; не дождался Самуила и сам принес жертву; заклял народ; не убил Агага и пожалел лучших овец; завидовал Давиду; бросал копьё в Давида; обещал старшую дочь Давиду, а сам отдал её другому; желал смерти Давиду; ходил к волшебнице из Аэндора. Кто больше напишет, тот победил.  - Задание командное. Подобрать рифму к словам: Давид,  Саул, Голиаф, Самуил, копьё, священник, народ, праща, река и т.д.