

Námět na úvodní motivační program pro děti k projektu Kids4Africa

Přehled programu

1. Přivítání, modlitba vedoucího
2. Písnička: Pro velkého, pro malého (z alba At' jsi velký nebo malý)
3. Ukázka Zimbabwe na mapě a příběh holčičky Pretty s ukázkou fotek
4. Diskuse s dětmi: Jak můžeme pomoci my?
5. Představení projektu Kids4Africa na web4kids
6. Hra spojená s biblickým veršem Matouš 25,39
7. Diskuse s dětmi: Jak se do projektu zapojíme my jako skupina? Jak se může zapojit každý z nás?
8. Výroba kasičky na peněžní dary
9. Písnička: Ten, který náš svět stvořil (z alba To je supr)
10. Společná modlitba
11. Rozloučení



Ad 3) Ukázka Zimbabwe na mapě a příběh holčičky Pretty s ukázkou fotek

Mapa Zimbabwe a powerpointová prezentace fotek Zimbabwe a holčičky Pretty [ke stažení zde](#)

Příběh Pretty

Pretty je holčička a má 7 let. Této dívence s krásným jménem zemřeli rodiče na zákeřnou a zlou nemoc AIDS, a tak žije se svou tetou a bratrancem v malé hliněné chatrči s udusanou hlinou. V malé kulaté místnosti mají postel a na jednoduchém věšáku pověšeno několik věcí denní potřeby. Před chýší je malé ohniště, u něho ručně vyrobená židlička, a pak menší kruhová hliněná chatrč, která slouží jako kuchyň. Nejbližší lidé jsou od tohoto místa vzdáleni několik kilometrů. Pretty chodí do školy pěšky - denně asi 5 kilometrů! A totéž zpět. Deset kilometrů pětkrát či šestkrát v týdnu v uniformě a s taškou do školy na zádech putuje sama krajinou, i když pálí slunce, nebo pleská tropický liják. Těší se, že potká své kamarády a spolužáky, a co se dnes zase ve škole dozví a naučí. A třeba myslí i na to, že jednou se také stane učitelkou a bude učit číst a psát zase další děti.



Ad 4) Diskuse s dětmi

Po přečtení příběhu se ptáme dětí:

- V čem se liší život Pretty od našeho života?
- Líbilo by se ti bydlet tak daleko od ostatních a chodit pěšky tak daleko do školy?
- Co asi potřebuje Pretty na cestu do školy? (Dobré boty, jídlo a pití na cestu...)
- Jídlo právě dětem často chybí, takže chodí do školy s prázdným žaludkem. Jak bychom jim v tom mohli pomoci my, když jsme tak daleko?

Ad 5) Představení projektu

Motivujeme děti k tomu, aby pravidelně na internetu sledovaly nové příběhy, diskuse, hry a kvízy – představíme jim, co všechno program obsahuje: [stránka projektu Kids4Africa](#)

Ad 6) Hra spojená s biblickým veršem Matouš 25,39

„Amen, pravím vám, cokoliv jste učinili jednomu z těchto mých nejmenších bratří, mně jste učinili.“

Děti rozdělíme do dvou skupin. Jedno dítě z každé skupiny bude „služebník“ a ten musí postupně obsloužit všechny členy skupiny tak, že z velké láhve nalije do kelímku vodu, donese na tácku prvnímu členu skupiny – ten vypije, dá kelímek na tácek, nalije další kelímek, donese druhému... Která skupina bude dříve obsloužena a napojena?

Hru uzavřeme krátkou diskusí nad otázkou: Tato hra má něco společného s veršem v Matouši 25,39. Co to je? Najdeme s dětmi daný biblický verš, přečteme si jej a společně přijdeme na myšlenku, že služba druhým je zároveň službou Bohu. Hovoříme o tom, že sloužit Bohu může úplně každý – i děti. Jaké možnosti služby mají děti?

Ad 7) Diskuse s dětmi

Jak se do projektu můžeme zapojit my jako skupina? Jak se může zapojit každý z nás?

S dětmi diskutujeme, jakým způsobem bychom se mohli do vybírání peněz na snídani pro děti v Zimbabwe zapojit jako skupinka (besídka, dorost) a jaké možnosti vidí každý u sebe... Povzbuzujeme děti k týmové spolupráci. Ukážeme obrázek, na kterém se bude zobrazovat, kolik peněz pro kolik dětí již máme nasbíráno (jeden obrázek = 100 Kč).

[Obrázky najdete zde](#)

Ad 8) Výroba kasičky na peněžní dary

Vytiskneme [šablonu kasičky](#) na čtvrtku (barevně či černobíle) - ve formátu A4 pro děti domů, ve formátu A3 pro skupinovou kasičku.

Vystříhneme, podél čar šablonu přehneme (příp. vybarvíme) a slepíme na patřičných místech.

Skupinovou kasičku vystavíme na viditelném místě a v průběhu projektu děti motivujeme k odkládání peněžních darů z kapesného.

Peníze vybíráme buď průběžně, nebo uspořádáme na závěr větší sbírku, na kterou donesou děti své kasičky.