

SPARK™

JOURNEY OF TRANSFORMATION
رحلة التغيير

الوحدة الثانية: الخلاص
الحقيقة السادسة: لديك نور يضيء لك الطريق
القيمة ١: الحكمة



أهالي
الفئة العمرية
حتى ١٢ سنة



Powered by:
together Network
معاً
www.togethernetwork.net

مغامرة جديدة
كل يوم



مقدمة

أعزائي الآباء والأمهات، هذا المنهج ليس مجرد مجموعة دروس يحضرها الطفل في الكنيسة أو المدرسة، لكنه رحلة تساعد أن يعرف الله، ويفهم نفسه، ويتعلم كيف يعيش بقيم صحية وكتابية منذ صغره.

المنهج مبني على ١٢ حقيقة كتابية أساسية، وكل حقيقة يتبعها ٤ قيم عملية، ليصبح إجمالي المنهج ٤٨ قيمة تساعد الطفل في تكوين شخصيته، وطريقة تفكيره، وعلاقته بالله والناس.

في كل درس يتعلم الطفل:

- حقيقة كتابية بسيطة وواضحة.
- قيمة عملية يطبقها في حياته.
- قصة كتابية تساعد يفهم الفكرة.
- تطبيق عملي صغير يساعد يعيش القيمة.

الهدف ليس أن يحفظ الطفل معلومات فقط،

بل أن تتشكل شخصيته من الداخل.

ودوركم كأهل مهم جدًا، لأن الطفل يتعلم من البيت أكثر مما يتعلم من الكلام.

الكنيسة والمدرسة تزرع... لكن البيت يروي الزرع كل يوم.

قد لا تلاحظون التغيير سريعًا، لكن الكلمات والمواقف والتشجيع الذي يراه الطفل منكم يصنع فرقًا كبيرًا مع الوقت. شجعوا أولادكم أن يحكوا لكم ما تعلموه، واسألوهم عن الدروس، وعيشوا معهم الرحلة خطوة بخطوة.

كلمة أخيرة

أحيانًا أكثر شيء يحتاجه الطفل ليس درسًا جديدًا...

بل بيت يشعر فيه أنه محبوب وآمن ومقبول.

وجودكم بجانبه، واهتمامكم بما يتعلمه،

قد يصنع أثرًا يبقى معه العمر كله.





الحقيقة السادسة:

لديك نور يضيء لك الطريق

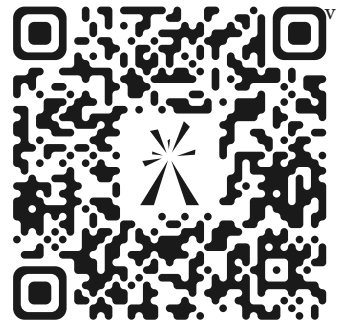
ماذا تعلّم الطفل؟

في هذه الحقيقة تعلّم الطفل أن الله لم يتركه يعيش في حيرة أو ظلام. وتعلّم أن الله أعطاه كلمته لتكون نورًا يرشده في حياته، وتساعده أن يميّز بين الصح والغلط ويتخذ قرارات حكيمة. كما تعلّم أن الرجوع إلى كلمة الله وإلى المشورة الحكيمة يحميه من كثير من الأخطاء والمشكلات.



@SparkJourney

www.sparkyouthclub.com



القيمة ١ : الحكمة

تعلم الطفل:

أن الحكمة تساعد على اتخاذ قرارات صحيحة،
وأنه يحتاج أن يفكر جيدًا ويطلب إرشاد الله قبل أن يتصرف.

ساعدوا ابنكم من خلال:

- تشجيعه على التفكير قبل اتخاذ القرارات.
- مناقشة نتائج الاختيارات المختلفة معه.
- تعليمه الرجوع إلى كلمة الله عند الحيرة.
- تشجيعه على طلب الحكمة من الله بالصلاة.

تجنبوا:

- اتخاذ كل القرارات بدلًا منه.
- تشجيعه على التصرف باندفاع دون تفكير.
- التقليل من أهمية التعلم من الأخطاء.



وقت اللعب

١. صحح الجملة على العرش:

سليمان قال: «عايز فلوس عشان أشتري ألعاب» → صحح.

.....

٢. شفرة الأرقام:

(مز ١:١١): بداية الحكمة هي؟ (أول ٣ حروف)

.....

٣. لغز الملك الصغير:

سليمان ربنا اداله إيه؟

.....

٤. تحدي الوقفة:

قف ٣ ثواني قبل ما ترد على سؤال صعب.

٥. ارسم مصباحًا وعلامة صح:

المصباح ده اسمه «كلمة الله».