



**Програма табору для дітей
та підлітків 8-12 років**

Автори ідеї та розробники – команда дитячого
служіння церкви «Дім Євангелія»
м. Луцьк під проводом
Андрія і Софії Кушнірчуків та Ірини Мулько.

Головний редактор – Ольга Мирончук
Літературний редактор – Світлана Береза
Компютерна верстка і дизайн – Андрій Тригуба

PRO 6.12: Програма табору для дітей та підлітків 8-12 років.
Київ 2026. 68 с.



PRO 6.12 — це більше, ніж табірна програма. Це подорож від
ілюзії контролю до справжньої свободи. Від залежності —
до оновлення. Від екрану — до живого серця.



Дитяче та підліткове
служіння ВСЦ ЄХБ

© Комітет дитячого
та підліткового
служіння
ВСЦ ЄХБ



© Команда дитячого
служіння церкви
«Дім Євангелія»
м.Луцьк

Передмова

Світ сучасних дітей — це світ екранів, додатків, повідомлень і постійного онлайн-зв'язку. Телефон став невід'ємною частиною щоденного життя: він розважає, навчає, допомагає спілкуватися й навіть формує мислення. Але чи завжди те, що доступне, є корисним? Чи все, що приваблює, приносить справжню радість?



- 🎯 допомогти дітям зрозуміти різницю між віртуальним і реальним світом;
- 🎯 навчити їх правильно використовувати телефон та екранний час;
- 🎯 сприяти розвитку реальних стосунків з Богом та життя з Ним;
- 🎯 на прикладі біблійних героїв показати:

1. Не все дозволене є корисним
2. Бог дав людині вибір
3. Кожний вчинок має свої наслідки

Такими є цілі табірної програми **PRO 6.12**, яка розроблена та апробована у 2025р. командою дитячого служіння церкви «Дім Евангелії» м.Луцьк у стаціонарному таборі для дітей 8-12р. Під координуванням Андрія та Софії Кушнірчуків та почесної керівниці дитячого і табірною служіння Ірини Мулько.

Актуальність та сучасність цієї програми звучить у її назві та прослідковується у кожному заході впродовж усіх семи днів.

Назва **PRO 6.12** не випадкова, адже ключовими в ній є саме числа 6.12. Вони безпосередньо вказують на біблійне послання, яке стало основою програми — 1 Коринтян 6:12: *«Все мені можна, та не все на користь. Усе мені можна, та ніщо не повинно заволодіти мною»*.

Дітей захоплює ідея розробки та тестування додатків до телефону і разом із тим, на прикладах біблійних героїв наочно показує гріховність людини та потребу кожного особисто в спасінні через жертву Ісуса Христа.

PRO 6.12 — це більше, ніж табірна програма. Це подорож від ілюзії контролю до справжньої свободи. Від залежності — до оновлення. Від екрана — до живого серця.

З радістю ділимося цією програмою з вірою в те, що вона стане не просто сценарієм, а особистим шляхом кожного дитячого служителя, який ви зумієте передати хлопчикам і дівчаткам, яких Бог доручатиме вам.

**Служіть із натхненням,
говоріть з любов'ю,
надихайте власним
прикладом.**

**Бо, можливо, саме цей табір
стане для когось початком
справжнього життя з Богом.**

Назва табірної програми: **PRO 6.12**

Загальна ідея табірної програми:

Табір — компанія «... — corporation» — головний офіс, яка робить презентацію нового удосконаленого телефону, новітньої моделі, де кожного дня найдостойніші додатки телефону будуть оновлені та покращені і представлені користувачам (тобто дітям табору) для тестування. Учасники табору — тестувальники, які щодня користуються телефонними додатками, проживаючи цей день у темі цього додатку.

Команда розробників — це лідери та персонал табору.

Щодня новий додаток завантажується на наш великий екран у таборі. Згідно додатка і теми з'являються 2 головних герої (розробники конкретного додатку, представники цього напрямку у компанії), які потрапляють у якусь життєву ситуацію, згідно обраної біблійної істини дня. Вони наділені різними характерами та рисами, тому поводять себе відповідно. Також є обраний біблійний герой чи декілька, які будуть яскравими представниками цього напрямку. Він ніби оживає з екрану, тобто картинка стає реальністю та надалі ця людина взаємодіє з дітьми протягом дня.

В таборі з'являється конкуруюча компанія, яка щодня намагається зіпсувати наш телефон різними способами, і це їй вдається до четвертого дня, бо п'ятого дня її спроби не матимуть успіху.

Концепція табору:




- День 1:** спочатку здається, що все під контролем: контент, телефон, задоволення. Людина живе емоціями, шоу, чудесами — як народ за днів Іллі, який коливався між Богом і Ваалом. Духовний зміст: ми часто думаємо, що все добре, але серце вже зайняте іншим.
- День 2:** захоплення переростає в гріх та залежність. Гра стає важливішою за Бога. Приклад: Самсон — сильний, але через свої бажання втрачає силу і свободу. Духовний зміст: гріх завжди має наслідки; неправильний вибір поступово руйнує.
- День 3:** людина шукає допомоги: в технологіях, порадах, людській мудрості. Мойсей вів народ, але коли вони шукали заміну Богові (золотого тельця), це не принесло спасіння.

Духовний зміст: не кожен «вихід» є правильним. Без Бога справжнього рішення немає.

День 4: Настає момент усвідомлення: «Я потребую спасіння!» Давид після гріха покався і був оновлений Богом. Духовний зміст: щире покаяння відкриває шлях до відновлення та прощення.

День 5: замість віртуального — реальні стосунки з Богом і людьми. Петро після свого падіння став сміливим свідком Христа. Духовний зміст: оновлена людина не мовчить — вона живе з Богом і ділиться Ним з іншими.

Якщо коротко сформулювати головну ідею табору: віртуальний світ обіцяє контроль і радість, але гріх приносить руйнування; покаяння дає оновлення, а життя з Богом дає справжню свободу і місію.

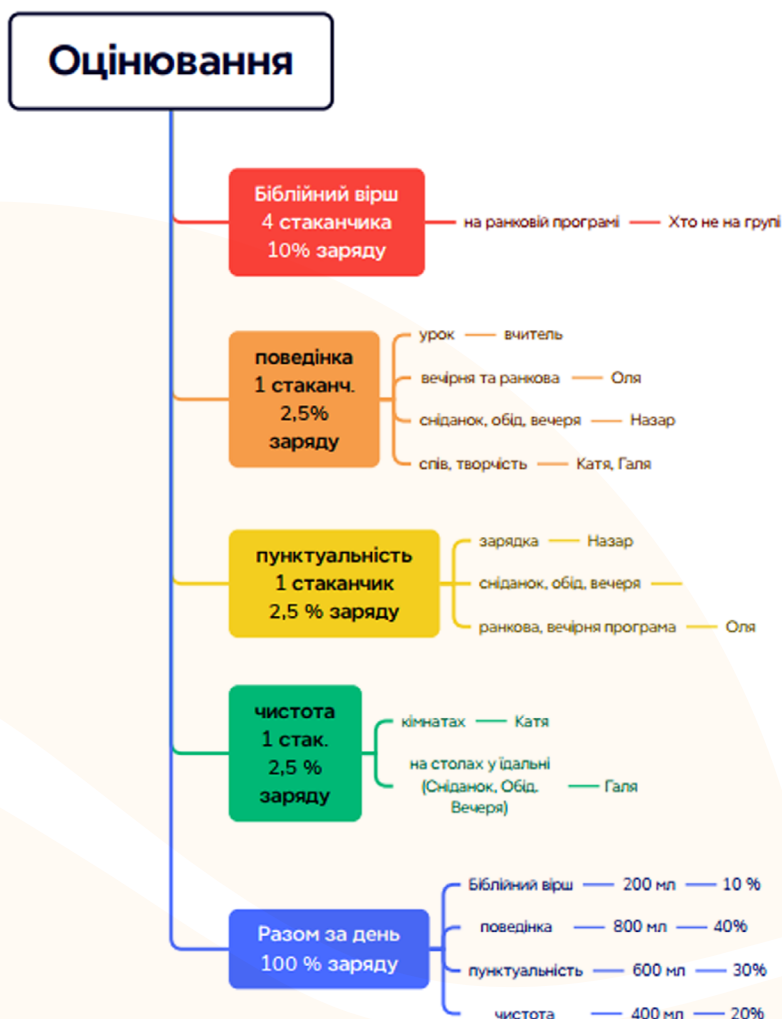
1 день	2 день	3 день	4 день	5 день
музика відео	ігри	ШІ	дзвінок збій-SOS	соц. мережі
 	 	 	 	 
все добре	гріх і наслідки	пошук виходу- невдало	покаяння- оновлення ПЗ	життя з Богом, свідчення, живе спілкування
Ілля (чудо,шоу)	Самсон	Мойсей	Давид	Петро і команда

Система оцінювання у таборі:



Діти у таборі збирають енергію (заряд батареї), набираючи бали, які перетворюються у відсотки. Візуально це виглядатиме так: для кожної команди буде колба у вигляді батарейки, в яку засипатиметься пісок кольору команди, і кожного дня обнулятиметься.

Можливий такий варіант розподілу відсотків для команди:



Також кожна команда ніби працюватиме для поліпшення нашого телефону та його додатків, де їхні бали за день сумуватимуться та додаватимуться до загального завантаження операційної системи (у вигляді смужки завантаження та кружечка, який крутиться. У 4 день це буде 99% і до вечора впаде на 0%, а 5 дня стане відразу 100%).

Щодня це вже готові відео про завантаження ОС.



Матеріали доступні
у преміум-версії
за посиланням



tinyurl.com/PRO6-12

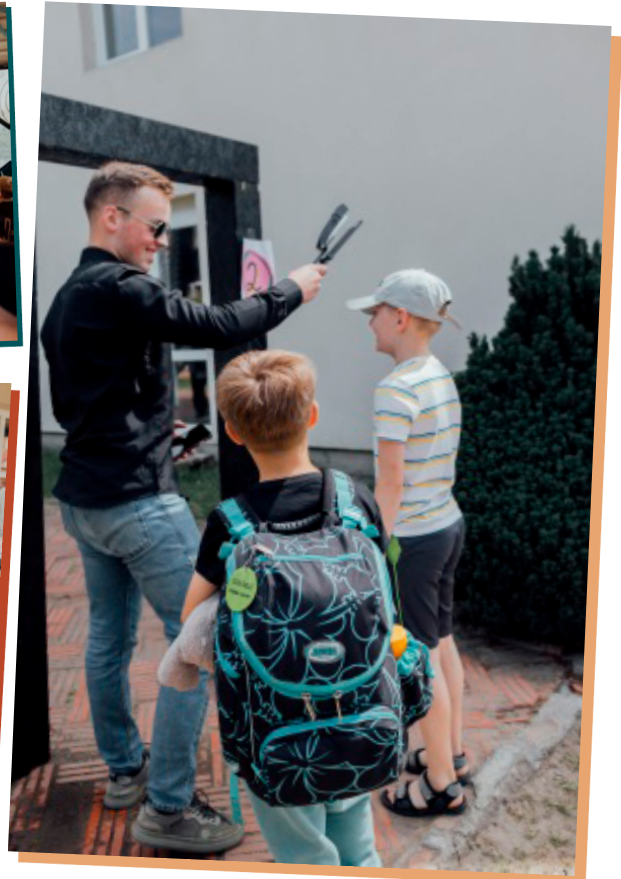
Система нагородження у таборі:

Кожного дня у таборі є 2 команди переможців, які за сумою балів за день отримали найбільшу кількість. Вони мають право обрати для себе варіант призу (1 місце і 2 місце). Нагородження відбуватиметься відразу того ж самого дня.



Дрес-код команди:

чорний піджак, темні окуляри



Декор та візуалізація елементів програми в таборі:

- 1. Сцену можна оформити у стилі презентації СУЧАСНОГО СМАРТФОНА**, створивши атмосферу технологічності та інновацій. Для цього використовувалися стіни з надувних подушок срібного кольору та елементи зі срібної фольги, які разом створили ефектний простір. Увесь декор підсвічувався сценічними прожекторами, а чорна візуально акцентувала увагу на сцені. Важливим елементом сценічного оформлення є великий монітор, необхідний для проведення ранкових та вечірніх програм, презентацій і спільних активностей.



2. Обов'язковою складовою кожної програми стане ВЕЛИКИЙ МАКЕТ СМАРТФОНА, на який символічно «встановлюються» додатки. Щодня до нього додаються нові — саме ті, що будуть тестуватися протягом дня. Такий макет легко виготовити власноруч: основу зробити з фанери товщиною 12 мм, екран пофарбувати акриловими фарбами, а додатки надрукувати, вирізати та заламінувати. Це не лише практичний елемент декору, а й яскравий візуальний інструмент, який допомагає дітям краще зануритися в тематику табору.

Матеріали доступні
у преміум-версії
за посиланням

tinyurl.com/PRO6-12



- 3.** Для стильного доповнення дизайну варто використати **ОБ'ЄМНІ БУКВИ З НАЗВОЮ ВАШОГО ТАБОРУ**. Виготовлені з картону, пофарбовані чорною фарбою, вони створюють виразний контраст і привертають увагу. Букви закріплені на основі срібного кольору, що додає композиції візуального акценту.



- 4.** Цікавим доповненням і справжнім головним героєм цього табору став **РОСТОВИЙ ТЕЛЕФОН** — яскравий персонаж, костюм якого можна виготовити самостійно. Він з'являється під час табірних подій, бере участь у різних активностях і зарядках, активно взаємодіє з дітьми. Костюм виготовлений із поролону, обшитого текстилем із якісним нанесенням зображення телефону. Всі необхідні матеріали для друку телефону доступні в додатку.



Матеріали доступні
у преміум-версії
за посиланням



tinyurl.com/PRO6-12

5.

Важливим елементом дизайну, що допомагає створити ефект повного занурення у тему додатків і смартфонів, став ДЕКОР ІДАЛЬНІ. Особливий акцент зробили на тематичних прапорцях для столів. Вони виготовлялися з надрукованих символів, які відповідали темі кожного дня табору, та кріпилися на бамбукові шпажки. Прапорці вставляли у стаканчики з наповнювачем і щодня змінювали, оновлюючи атмосферу та підтримуючи інтерес дітей до нової теми дня.



Матеріали доступні
у преміум-версії
за посиланням

tinyurl.com/PRO6-12



6.

Щоб персоналізувати табір і надати йому унікального характеру, ВАРТО РОЗРОБИТИ ВЛАСНИЙ ЛОГОТИП або використати вже наявний. Табір, для якого було створено цей дизайн, має назву ELIM, а елемент PRO 6.12 є змінною частиною, яку за потреби можна адаптувати й для вашого табору. Цифри 6.12 мають особливе значення — вони відсилають до ключового біблійного вірша, на якому зроблено головний акцент програми табору: 1 Коринтян 6:12. Саме тому важливо, щоб ця частина логотипу залишалася незмінною, підкреслюючи духовний зміст і головну ідею табору.



ELIM
PRO 6.12



7.

Також, за можливості, варто реалізувати ідею БРЕНДОВАНИХ ФУТБОЛОК, які стануть стильним і змістовним елементом табору. На спині можна розмістити ключовий вірш, що підкреслює головну ідею програми, а спереду — логотип табору. Такий одяг слугує яскравим візуальним акцентом та пам'ятним символом табору.

Матеріали доступні
у преміум-версії
за посиланням

tinyurl.com/PRO6-12



День заїзду

9:00 — Збір дітей біля церкви та виїзд у табір.

Діти збираються разом, прощаються із батьками і вирушають у дорогу.

11:30 — Приїзд у табір.

11:45 — Зустріч дітей командою табору та реєстрація учасників.

Команда табору зустрічає дітей у фірмових футболках і чорних піджаках, темних окулярах. Реєстрація проходить у форматі квесту: діти переходять між пунктами, виконують завдання та заповнюють свою ID-картку. Наприкінці квесту кожна дитина дізнається, хто буде її лідером на час табору. 🌟 **(Матеріали доступні у преміум-версії за посиланням tinypurl.com/PRO6-12).**

Під час розселення та гри в таборі «відомий» блогер знімає невимушене інтерв'ю з учасниками табору, можливо гумористичного змісту, яке покажуть у вечірній програмі.

12:45 — Поселення та знайомство з територією.

Діти поселяються у кімнатах. На кожному ліжку на них чекає невеликий подарунок — цукерка (чупа-чупс) з листівкою у вигляді телефончика.



Після цього лідер проводить групу територією табору та показує основні місця.

13:30 — Обід.

14:10 — Спілкування в групах.

Перше знайомство в малих групах: діти знайомляться одне з одним і з лідером, дізнаються правила табору та як усе буде відбуватися. Знайомитися із правилами можна тут. ✨ **(Матеріали доступні у преміум-версії за посиланням tinyurl.com/PRO6-12).**

15:00 — Загальнотабірна гра.

Квест, який допомагає краще запам'ятати територію табору та ще більше познайомитися між собою. ✨ **(Матеріали доступні у преміум-версії за посиланням tinyurl.com/PRO6-12).**

16:00 — Командне спілкування.

Учасники разом із лідером створюють свою команду: придумують назву, девіз і логотип. Логотип створюють разом візуально, відповідно до назви і фантазії.

17:00 — Вільні активності.

Час на розпакування речей та активний відпочинок: гірка, батут, гойдалки та інші розваги.

18:30 — Вечеря.

19:30 — Вечірня програма. Офіційний старт табору.

Орієнтовний план програми:

1. Знайомство з дітьми

Щоб краще познайомитися та створити дружню атмосферу, розпочнемо з простої та веселої гри.

👉 Гра «Якщо «так» — присядь»

Усі діти стоять. Ведучий зачитує твердження. Якщо воно про тебе — присядь.

Завдання ведучого — зробити так, щоб у результаті присіли всі.

1. Чиє ім'я починається на букву «Я»
2. Хто має блакитні очі
3. Хто любить грати в роблокс
4. Хто має свій канал на ютубі
5. Хто вище 160 см

6. Хто в білих шкарпетках
7. У кого в таборі є брат або сестра
8. Хто живе вище, ніж на 5 поверсі
9. Хто зараз у джинсах
10. Хто не має закордонного паспорта
11. В кого кучеряве волосся
12. Хто любить піцу
13. Хто літав на літаку
14. Хто в футболці з малюнком
15. Хто має телефон
16. Хто в кедах
17. Кого звати Андрій
18. Хто прочитав цього літа книжку.

Гра «Якщо «так» — встань»

А тепер зіграємо навпаки!

Ті, до кого це стосується, — встають. Завдання — щоб наприкінці підвелися всі.

1. Хто приїхав у табір вперше
2. Хто сьогодні чистив зуби
3. Хто зараз сидить біля свого друга
4. Хто любить співати
5. В кого ім'я починається на букву «М»
6. Хто не має брата чи сестри
7. Хто любить снікерс
8. Хто любить своїх батьків

2. Пісня та молитва

3. Криголам «Вгадай предмет»



Перед нами коробка з вирізаними отворами з боків. У коробку кладеться предмет, а дитина засовує руки, на дотик намагається вгадати, що там знаходиться.

ВИСНОВОК:

Деякі предмети на перший погляд були для вас незнайомими. Можливо, торкаючись їх, ви відчували хвилювання або навіть страх. Так само і в таборі — особливо для тих, хто тут уперше. Можливо, щось буде незрозумілим, новим або трішки лячним. Але поруч із вами є лідери — люди, які допоможуть, підкажуть, підтримають і будуть поруч у будь-якій ситуації.

4. Представлення команди лідерів:

Щоб створити супер смартфон працювала велика команда, я хочу запросити їх на сцену, щоб ми могли їх побачити.

- ⇒ Аналітики енергетичної ефективності, працювали над тим, щоб батарея тривала довше... і це ...
- ⇒ Аніматори графічного інтерфейсу, працювали щоб анімації оживали при кожному натиску...
- ⇒ Локалізатор мовної доступності, переклали все українською мовою...
- ⇒ Контент-менеджери, які дали змогу закачувати пісні, меми, мультики...
- ⇒ Інженери з контролю якості цифрових процесів...
- ⇒ Цифровий навігатор глобальних пошуків, працює навіть коли немає інтернету...
- ⇒ Медіаінженери оптичного зчитування реальності, фотомайстри ...
- ⇒ Індустріальні дизайнери ...
- ⇒ Техніки бездротового з'єднання малих радіохвиль зробили, щоб наш смартфон дружив із колонками і навушниками....
- ⇒ Системні інтегратори високого рівня, працювали над з'єднанням усіх частин нашого телефону...
- ⇒ Професори-координатори цифрових архітектур, придумали мозок Elim Pro6.12...

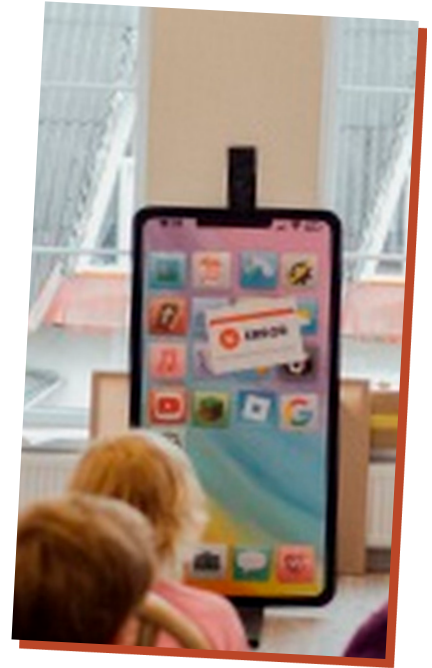
5. Представлення телефону табору

(макет телефону стоїть на сцені закритий тканиною, в потрібний момент її знімають під гучну урочисту музику, аплодисменти, фанфари):


Телефон ELIM Pro 6.12 — суперсмартфон, як із майбутнього!

Графітовий колір. Перед екраном — суперміцне скло Ceramic Shield. Позаду — матове скло, яке не залишає слідів. Корпус із блискучої неіржавної сталі. Безлім пам'яті. Можеш зберігати куууууууу всього! Екран

такий, як у кінотеатрі, 10 дюймів. Дуже плавна картинка завдяки ProMotion. Можна впустити у воду до 6 метрів на 1 год — і нічого не станеться! Цей телефон обганяє більшість комп'ютерів! Цілих 3 основні камери + селфі-камера. Фоткає вдень, вночі й навіть дуже зблизька. Знімає кіно в режимі «кіно», як справжній режисер. Є Аніможі та Меможі — кумедні обличчя, які рухаються і оживають, як ти! Працює з 6G — все блискавично швидко. Є Wi-Fi 6 та Bluetooth 12 — для ігор, музики й відео. Цей телефон — справжня суперсила у твоїй кишені! Можна знімати фільми, грати в ігри, малювати мемовжі та дзвонити друзям, наче з космосу.



6. Представлення правил

 (Матеріали доступні у преміум-версії за посиланням tinyurl.com/PRO6-12).

7. Гімн табору


8. Спільні пісні прославлення

9. Представлення команд дітей.

Кожна команда по черзі виходить на сцену разом з лідером та озвучують свою назву і девіз.

10. Проповідь

11. Оголошення

21:15 — Вечірнє спілкування в групах.  (Матеріали доступні у преміум-версії за посиланням tinyurl.com/PRO6-12). Діти діляться враженнями за день, спілкуються з лідером та отримують снєк.

21:30 — Загальнотабірна гра

«Знайди свого лідера».

Лідери маскуються та займають різні місця на території табору. Завдання груп — знайти та впізнати саме свого лідера.

22:10 — Підготовка до сну.

22:30 — Відбій. Гарної ночі!

День





(YouTube, Tik-Tok)



Тема:
З Богом ми щасливі



Текст Писання:

-  1 Царів 17:1-6 (круки),
-  1 Царів 17:7-24 (син вдови з Сарепти),
-  1 Царів 18:16-39 (ваалові пророки),
-  2 Царів 2:11 (вознесіння пророка).



Біблійний вірш:

«Я буду співати Господеві в своєму житті, буду грати для Бога мого, аж поки живу! Буде приємна Йому моя мова, я Господом буду радіти!»

Псалом 104:33-34



Біблійна істина:

Біблія навчає, що лише з Богом ми щасливі.

Короткий огляд 1 дня та його основні аспекти:

Перший день табору вводить дітей у загальну концепцію PRO 6.12, де вони виступають тестувальниками нового телефону та його додатків. Через образи YouTube і TikTок діти на практиці досліджують різницю між миттєвим, віртуальним «щастям» і глибокою, справжньою радістю життя з Богом.

Усі активності дня логічно підпорядковані темі: музика, спів, караоке, ігри зі звуками, відеозавдання та творчі виступи команд, загальнотабірна гра у вигляді різноманітних YouTube-шоу показують, що екран може давати емоції, але не наповнює серце. Сценки з розробниками

Матеріали доступні у преміум-версії за посиланням

tinyurl.com/PRO6-12



й пророком Іллею допомагають побачити контраст між короточасним захопленням і тривалим щастям у стосунках із Богом.

Біблійний урок на прикладі життя Іллі та народу Ізраїлю розкриває ключову істину дня: лише з Богом можливе справжнє щастя, яке не залежить від обставин. Через обговорення, ігри, вивчення вірша та застосування діти вчаться робити вибір і бачити наслідки своїх рішень.

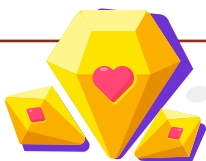
Таким чином, протягом усього дня — від ранкової зарядки до вечірньої програми — діти проживають тему на практиці: від «гортання стрічки» — до живого спілкування, від екрану до Бога, усвідомлюючи, що з Ним вони по-справжньому щасливі.



Фішка дня №1 — караоке протягом дня

Діти разом із лідером протягом дня відвідують караоке. Там є велика банка з лотерейними номерками. Діти тягнуть їх і мають зберегти до кінця дня. Ввечері на програмі 10 номерків розігруємо.

⇒ **Необхідні матеріали:** караоке, технічне обладнання, 200 лотерейних номерків, 3-літрова банка



Фішка дня №2 — вгадай інструмент за звуком

Протягом дня до певної години в рандомні моменти лунатимуть звукозаписи 7 музичних інструментів. Діти мають до визначеного часу подати лідеру / координатору виписані на бланк назви інструментів, які звучали. Діти, які правильно написали назви всіх 7 інструментів, на вечірній програмі отримують приз.

⇒ **Необхідні матеріали:** колонка, звукозаписи 7 інструментів, ноутбук / телефон.

7 музичних інструментів:

- 1) фортепіано;
- 2) скрипка;
- 3) барабани;
- 4) гітара;
- 5) бандура;
- 6) труба;
- 7) баян / акордеон.

6:30 — підйом лідерів

7:00 — молитва, планування дня

7:45 — особисте спілкування з Богом

8:00 — підйом дітей, ранковий туалет

8:30 — зарядка «Нотки»

Всього є 7 нот, кожна команда — це якась нота, а 7-му ноту будуть складати лідери, оскільки команд дітей буде 6.

Ведучий, який проводить зарядку, кожній ноті (команді) показує певний набір рухів або дає 1–2 хвилини, аби придумати їх самостійно. Після цього під якусь мелодію вони мають робити те, що показує ведучий, але коли він називає якусь ноту, то всі команди завмирають, а та команда чию ноту назвали, має робити свої рухи.

8:40 — молитва в групах «Бім Бом з сюрпризом». ✨
(Матеріали доступні у преміум-версії за посиланням tinyurl.com/PRO6-12).




9:00 — сніданок

9:30 — лінійка:

Орієнтовний план програми:

1. Привітання з дітьми
2. Пісні
3. Молитва
4. Сценка «Телефон і пророк» (встановлення TikTок та YouTube)

Дійові особи:

-  Розробник 1
-  Розробник 2
-  Пророк Ілля

* На сцені — імпровізований «офіс розробників», стоїть макет телефону. Обидва розробники щось активно обговорюють і натискають уявні кнопки.

Розробник 1: Так, телефон до встановлення майже готовий! Усе працює ідеально. (Перевіряє налаштування телефону).

Розробник 2: Юху-у-у, все іде пучком. Вуаля, і ми вже встановили YouTube і TikTok! (Користувач відкриває телефон і відразу потрапляє в світ встановлених додатків).

Розробник 1: Мм, TikTok, YouTube ... Я витратив пів години, щоб глянути одне відео. Ну, звісно, одне, але з нього почалося ще сто.

Розробник 2 (сміється): Це є справжня магія! Люди хочуть бути щасливими — ми їм даємо рецепт: переглядати, гортати, лайкати, коментувати! І хоп — всі щасливі!

Розробник 1 (замислено): — Так... Але іноді здається, що все це — на кілька хвилин. Начебто щасливий, але не надовго. Як блискітки, а не справжнє світло.

Розробник 2: Ну, слухай, ми ж не Біблію пишемо, а телефон розробляємо...

** У цей момент гримить, блимає світло. На екрані вмикається відео, де пророк оживає (відео для цього були навмисно згенеровані із фото тих людей, що безпосередньо грали роль цього героя у таборі. Для прикладу вони є у додатку. ✨ (Матеріали доступні у преміум-версії за посиланням tinyurl.com/PRO6-12). Із порталу (будь-які двері чи ширма у залі, що зможе закрити героя та дозволить йому вийти, ніби ожити із екрану) на сцену заходить у довгому плащі, зі сувоям або Біблією в руках пророк Ілля. Все це відбувається під музику, яку ви самостійно оберете для кожного героя, щоб підкреслити його характер. Він говорить спокійно, але впевнено.*

Ілля: Вибачте, що перебиваю вас. Та здається, ви шукаєте щастя... От тільки не там.

Розробник 1 (здивовано): Перепрощую, а ви хто? І як ви сюди зайшли? Це ж все секретно.

Ілля (з усмішкою): Я — Ілля, Божий пророк. І приніс вам новину: справжнє щастя не в тому, що на екрані, а в Тому, Хто створив нас.

Розробник 2 (іронічно): І ви хочете сказати, що TikTok і YouTube не дарують щастя?

Ілля: Може й дарують... на хвилинку. А потім лишається порожнеча.

Розробник 1 (серйозно): Але ж ми просто хотіли зробити людей щасливими. Зробити щось корисне...

Ілля: Тоді дайте їм більше, ніж розвагу. Дайте їм надію.



Розробник 2 (стишено): А як ми це зробимо? Це ж не програма ...

Розробник 1 (після паузи): — Може, варто додати в стартовий екран не просто кнопки... а щось, що нагадує про головне?

Ілля: Ходімо, я вам розповім, що треба робити.

** Герої залишають сцену.*

5. Оголосити про:

- 👉 Фішки дня
- 👉 Завдання на день

Завдання дня для кожної команди:

1. Зняти відео на тему «Що таке щастя?». Переглядатимемо на вечірній програмі.
 2. Підготувати на вечірню програму виступ, де команда вистукуватиме ритм стаканчиками.
 3. Підготувати та заспівати пісню на вечірній програмі.
 4. Підготувати та на вечірній програмі представити біблійний вірш дня цікавою мелодією / репом.
 5. Підготувати на вечірню програму сценку.
 6. Зняти відео-інтерв'ю на тему «Твої враження від перших днів у таборі?».
- Переглядатимемо на вечірній програмі.

Активності: (можливий план)

🕒	1	2	3	4	5	6
10:10	БІБЛІЙНИЙ УРОК		СПОРТ		СПІВ	
11:10		СПІВ	БІБЛІЙНИЙ УРОК		СПОРТ	
12:10		СПОРТ		СПІВ		БІБЛІЙНИЙ УРОК
13:00	РОБОТА НАД ЗАВДАННЯМИ					

13:30 — обід

14:00 — тихий час

15:00 — ЗТГ (YouTube-шоу по командах). ✨ (Матеріали доступні у преміум-версії за посиланням tinyurl.com/PRO6-12).

👉 Майстер-шеф

👉 Хто зверху?

👉 Топ-модель

👉 Я люблю Україну

👉 Останній герой

👉 Музична хвиля

16:00 — гірка / батут / вільний час (можливий план)

	БАСЕЙН	ДУШ	
16:00	1	3	4
17:00	2	5	6

18:00 — зустріч по командах (діти разом із лідером по групах заповнюють робочі зошити) ✨ (Матеріали доступні у преміум-версії за посиланням tinyurl.com/PRO6-12).

18:30 — вечеря

19:30 — вечірня програма

Орієнтовний план програми:

1. Сценка (розробники та Ілля)

Дійові особи:

👉 Розробник 1

👉 Розробник 2

👉 Пророк Ілля

**На сцені — знайоме робоче місце. Розробники сидять на лавці або коробках. Надвечірнє світло. Тиша. Музика на фоні — легка, інструментальна.*

Розробник 1 (замислено): Знаєш, я не думав, що звичайний день із телефонами перетвориться на ... щось більше.

Розробник 2: Я теж не очікував. А тим більше не чекав, що пророк з'явиться у нашому офісі.

** На сцену заходить Ілля — повільно, спокійно. Підходить ближче.*

Ілля: Ми сьогодні багато чого побачили, зробили. А найголовніше — зрозуміли важливу істину, що без Бога навіть найяскравіше життя втрачає сенс.

Розробник 1: Я думав, щастя — це коли встигаєш усе, маєш лайки, гарні фото, веселу музику, мільйони переглядів... А виявилось, що справжнє щастя — коли Бог поруч.

Розробник 2: І що не треба весь час бігти. Із Богом не треба шукати щастя в TikTok (тіктоці) чи YouTube (Ютубі) — воно вже з тобою. Сьогодні я вперше не гортав стрічку тіктоку й Ютуба. А слухав. Спілкувався тут і зараз. Дивився. Молився.

Ілля (доброзичливо): І це наш головний підсумок дня. Сьогодні ми почули, що каже Бог.

**Невелика пауза. Всі троє дивляться перед собою, як ніби на захід сонця.*

Розробник 1 (тихо): День був особливим.

Розробник 2: На всі 100 погоджуюся.

Ілля: Це був день, коли ви з Богом були щасливими.

**Ілля робить кілька кроків назад. Тиша. Світло трохи зменшується. Він зникає або повільно виходить за куліси. На екрані зникнення Іллі.*

Розробник 1: Він знову зник. Як вітер.

Розробник 2 (усміхається): Але його слова залишилися в нашій пам'яті і залишили слід.

Разом (два розробники): З Богом — ми щасливі.

-
2. Пісні
 3. Молитва
 4. Виступи команд (презентація виконаних завдань)
 5. Лотерея (для тих, хто брав участь у караоке та має лотерейний номер)

6. Гра зі звуками (вмикати дітям звуки, вони повинні відгадати, що це, потім на екрані показувати відео+ звуки)
7. Проповідь + молитва
8. Оцінювання, стан готовності телефону (відео), нагородження переможців.

21:10 — Гра

«Вінні-Пух»

У грі беруть участь кілька команд. Кожній команді визначається власна територія, на якій розміщується «база» — миска з кукурудзяними паличками та солодкою водою. База кожної команди загороджується сигнальною стрічкою.

Лідери виконують роль «Вінні-Пухів». Вони вільно пересуваються по всій території гри та намагаються знайти бази команд, щоб з'їсти кукурудзяні палички. Завдання учасників команд — охороняти свої солодощі, не дозволити Вінні-Пухам їх з'їсти та намагатися впіймати «ведмедів».

Важливе правило: Вінні-Пуха не можна ловити, якщо він уже прорвався всередину загородженої території бази. Спіймати його можна лише за межами цієї зони. Якщо діти впіймали Вінні-Пуха, він вибуває з гри, а команді зараховуються бали.

Завдання команди — зберегти якомога більше своїх кукурудзяних паличок і впіймати максимальну кількість Вінні-Пухів. Команда вибуває з гри, якщо Вінні-Пухи з'їли всі її палички.

Переможцем стає команда, яка наприкінці гри має найбільшу кількість збережених паличок та спійманих «ведмедів».

21:40 — спілкування по групах  (Матеріали доступні у преміум-версії за посиланням tinyurl.com/PRO6-12). снєк

22:15 — вечірній туалет

22:30 — добраніч

День


(Minecraft, Roblox)



Тема:
Місія пройдена



Текст Писання:

 книга Суддів 13-16 розділи



Біблійний вірш:

«Все мені можна, та не все на користь. Усе мені можна, та ніщо не повинно заволодіти мною»

1 Коринтян 6:12 CUV.



Біблійна істина:

Бог хоче, щоб ми контролювали свої бажання

Короткий огляд 2 дня та його основні аспекти:

Другий день табору присвячений темі гріха, контролю бажань і залежностей на прикладі біблійного героя Самсона. Через знайомий дітям світ ігор Minecraft і Roblox учасники вчаться розрізняти, що не все дозволене є корисним, і що саме людина має керувати своїми бажаннями, а не навпаки. Протягом дня діти постійно стикаються із вибором, змаганням та очікуванням результату.

Діти стають залучені до інтерактивних активностей: міні-ігри з Minecraft-персонажами, загадкову скриню, командний піксельний малюнок та загальнотабірні ігри. Всі ці елементи формують командну роботу, самоконтроль, уважність і вміння дотримуватися правил.

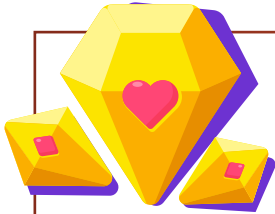
Біблійний урок і сценки показують, як неконтрольовані бажання призводять до втрати свободи та сили. Історія Самсона подається у форматі гри з рівнями, що робить її близькою та зрозумілою дітям. Через образ

Матеріали доступні у преміум-версії за посиланням

tinyurl.com/PRO6-12

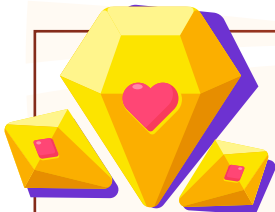
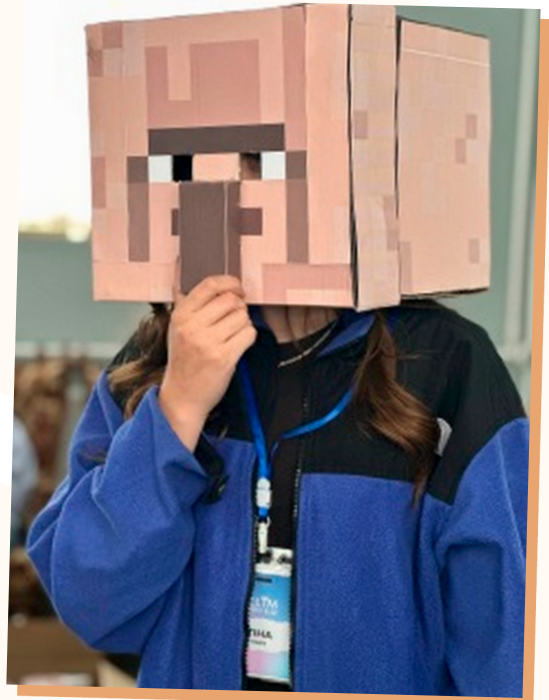
«багу» в серці Самсона діти розуміють, що справжня проблема людини — це гріх і бажання жити без Божого керівництва.

Програма дня допомагає дітям зрозуміти, що сучасні технології можуть бути корисними, але вони не повинні ставати господарями людини.



Фішка дня №1 — міні-ігри з чоловічками Minecraft

Протягом дня на території табору у рандомний момент з'являються чоловічки Minecraft. Одяг у них може бути будь-який, а голова — картонна коробка з наклеєним обличчям персонажа. Діти по одному або по двоє можуть зіграти з ними міні-ігри: «чува-чі» або кинути кубик, загадавши число. У разі перемоги учасники отримують приємний міні-приз.



Фішка дня №2 — «Відгадай, що всередині скрині»

На території табору буде встановлена загадкова скриня, обмотана ланцюгами. Вона стоятиме у спеціально визначеному місці й привертатиме увагу дітей протягом усього дня. Підказка або загадка, пов'язана зі вмістом скрині, оголошується на ранковій програмі Самсоном. Протягом дня команди можуть обговорювати варіанти та висувати свої здогади.





Фішка дня №3 — піксельний малюнок

На території табору розміщується великий плакат із піксельним зображенням. Кожна команда має свій колір і протягом дня може розмальовувати лише «свої» пікселі. Крок за кроком, спільними зусиллями, зображення поступово відкривається, створюючи ефект сюрпризу та командної взаємодії. ✨ (Матеріали доступні у преміум-версії за посиланням tinyurl.com/PRO6-12).



8:00 — підйом

8:30 — зарядка (гра «Заморозка»)

Граємо в гру «Заморозка» під музику. Коли затихає музика, діти мають завмерти в будь-якому положенні.

8:40 — молитва по групах (дошка з цвяхами) ✨ (Матеріали доступні у преміум-версії за посиланням tinyurl.com/PRO6-12).

9:00 — сніданок

9:30 — ранкова програма

Орієнтовний план програми:

1. Привітання з дітьми
2. Прославлення / молитва

3. Ранкова сценка:

Дійові особи:

 Розробник 1

 Розробник 2

 Самсон

Розробник 1: Як же я люблю грати в різні ігри!

Розробник 2: Ооо, я також! Як добре, що нас поставили розробляти саме ігри.

Розробник 1 (до дітей): Діти, а ви любите грати в ігри? Хто любить — піднесіть руку! Тоді зараз ми з вами пограємо! Проводять гру на уважність. Трохи грають.

Розробник 2 (раптово зупиняє гру): Стоп, стоп, стоп...Щось ваші ігри якісь нудні. Мені вони не подобаються.

Розробник 1: Мені теж якось не дуже...А от ті ігри, які ми розробили — це ж просто вау! Суперкласні!
Roblox, Minecraft!

Розробник 2: Точно! Давай додамо їх у телефон.

«Додають додатки» на телефон. Лунає музика, на екрані з'являється відео Самсона. Під музику він заходить до зали із порталу.

Самсон: Ігри?.. Я правильно почув: тут грають в ігри? Я люблю ігри!

Розробник 1: Так! Ми створили супердодатки, які відкривають портал у незвичайний світ, де кожен може стати супергероєм!

Самсон виходить уперед із скринюю, замотаною у ланцюги.

Самсон: Оце в вас ігри!.. Колись у мене таких не було. Я грав у свої, прості ігри...

Але зараз хочу пограти з вами в ті ігри, які люблю я.

Розробник 2: А які?

Самсон: Я буду загадувати вам загадки, а ви — давати відповіді. І, звісно, за правильні відповіді буде приз...Такий, який я дуже люблю.

Самсон загадує загадки, діти відповідають.

- 1) Що піднімається, але ніколи не опускається? Відповідь: вік.
- 2) У бабусі є п'ять онуків. У кожного внука є одна сестра. Скільки в бабусі онуків? Відповідь: шестеро — у всіх одна спільна сестра.

- 3) Сидить п'ять птахів на гілці. Один мисливець вистрелив — скільки залишилося? Відповідь: жодного, інші полетіли.
- 4) Що належить тобі, але ним частіше користуються інші? Відповідь: ім'я.
- 5) У твого батька є троє синів: Січень, Лютий і...? Відповідь: і ти!
- 6) Скільки горошин може вмістити порожній стакан? Відповідь: одну — потім він не порожній.
- 7) Що можна побачити із заплющеними очима? Відповідь: сон.
- 8) Що має голову, але не має розуму? Відповідь: цвях або сірник.
- 9) Яке слово завжди звучить неправильно? Відповідь: «неправильно».
- 10) У якої річки немає води? Відповідь: та, що на карті

Самсон: Молодці! Ви так багато знаєте!

Пауза. Самсон стає серйознішим.

Самсон: А зараз я загадаю вам особливу загадку. Ви зможете відгадувати її протягом усього дня — аж до вечері. Якщо хтось дізнається відповідь, потрібно сказати її своєму лідеру, а він передасть її мені.

Самсон: Скажіть..., що, на вашу думку, всередині цієї скрині?

Показує скриню. Головна загадка:

Я не мозок, та вирішую хід.

Я не рука, та веду у бій.

Без мене герой — ні туди, ні сюди.

У кого влада — той тримає мене (*джойстик*).

Розробник 1 (*задумливо, до Розробника 2*): Знаєш... Я оце подумала... Ми такі класні ігри придумали, але чомусь батьки не дозволяють багато грати. Може, вони не такі вже й класні?

Розробник 2: Не знаю... не знаю... Я так люблю в них грати... Але в твоїх словах щось є.

Самсон: Що ви вигадуете? Ігри — це завжди класно! Що в них може бути поганого? Я цього не розумію...

Пауза, інтрига.

Самсон: От наприкінці дня — і поговоримо.

4. Оголошення / завдання на день

	1	2	3	4	5	6
10:00	БІБЛІЙНИЙ УРОК			ВОДНІ ЕСТАФЕТИ		басейн
11:00	ВОДНІ ЕСТАФЕТИ		басейн	БІБЛІЙНИЙ УРОК		
12:00	ФУТБОЛ		НАСТІЛЬНІ ІГРИ		КРАФТ	
12:30	КРАФТ		ФУТБОЛ		НАСТІЛЬНІ ІГРИ	
13:00	НАСТІЛЬНІ ІГРИ		КРАФТ		ФУТБОЛ	

13:30 — обід

14:00 — тиха година

15:00 — ЗТГ (з буквами). ✨ (Матеріали доступні у преміум-версії за посиланням tinyurl.com/PRO6-12).

16:30 — пів фінал футболу

17:30 — фінал футболу

	басейн	душ
16:00	4	хлопці
17:00	5	хлопці

17:00 — вільний час, гірка, зорб, батут

18:00 — заповнення книжечки

18:30 — вечеря

19:30 — вечірня програма

Орієнтовний план програми:

1. Привітання
2. Криголам: скласти рюкзак (викликати 10 дітей, називати якусь річ, яка може бути в залі і давати дітям команду, щоб вони принесли; хто останнім приніс, той залишає сцену — і так доти, доки не залишиться 1–2 дитини. Речі до прикладу: шкарпетка, часи, окуляри, білий кросівок...)
3. Пісні + молитва

4. Сценка:

Розробники виходять на сцену.

Розробник 1: Який же сьогодні був класний день! Ми плавали в басейні

Розробник 2: Грали у футбол. І навіть стрибали на батуті. День — просто вау!

(Раптом на сцену виходить Самсон. Він у темних окулярах і з телефоном у руках.)

Розробники (здивовано): Самсоне, а чого ти в окулярах? Сонце ж уже зайшло.

(Самсон повільно знімає окуляри — у нього червоні очі).

Самсон: Бо мені дууже зайшли ваші ігри...

Розробники: Зачекай... Ти що, увесь час грав у ігри?

Самсон (чесно): Так

Розробники: Самсоне, не варто так багато часу проводити в телефоні. Потрібно вміти себе контролювати. Ми розуміємо, що створили дуже круті додатки, але навіть найкращі речі потребують міри.

Розробник 2: Бо Бог хоче, щоб ми контролювали свої бажання, а не щоб вони керували нами.

Самсон: Зі мною таке вперше... У мене дуже болять очі. Схоже, я справді трохи «завис» в іграх, але хочу вчитися себе контролювати.

(Звертається до дітей.)

Самсон: А ви вмієте себе контролювати?

(Пауза, реакція дітей.)

Самсон: Тоді давайте вчитися цього разом!

Повторення уроку

Ведучий: Сьогодні ви були на біблійному уроці. Давайте перевіримо, чи уважно ви слухали.

Від кожної групи виходить одна людина. Дитина підходить до Самсона, «відрізає» пасмо волосся, знаходить запитання, читає його вголос і дає відповідь.

Самсон (на завершення): Пам'ятаєте, зранку я загадував вам загадку? А тепер час подивитися, що ж усередині! (Показує, нагороджує тих дітей, які відгадали загадку)

Самсон: Ви неймовірні! Такі активні й уважні. Пам'ятайте: Бог хоче, щоб ми контролювали свої бажання, і тоді наше життя буде радісним та здоровим.


5. Пісні
6. Ігри
7. Сценка

Сценка «Людина у телефону на повідку» (пантоміма)

На сцену виходить Людина. Вона озиряється навколо, ніби шукає друга. Помічає, що неподалік хтось грає у футбол. Підходить — вони починають грати разом. Сміх, рух, жива радість. Раптом з'являється Телефон. Він мовчки, але наполегливо, манить до себе. Людина на мить відволікається, але ще тримається в грі. Погляд падає в інший бік — там діти грають веселу гру. Людина підходить, приєднується, захоплюється грою, сміється. Та Телефон знову кличе. Його присутність стає нав'язливою. Людина йде далі й бачить компанію за настільними іграми. Сідає, грає, радіє живому спілкуванню. Але цього разу Телефон не чекає. Він підходить ближче. Повільно дістає шнурок і непомітно накидає його на Людину. Шнурок натягується. Людина намагається залишитись у грі, але Телефон тягне сильніше. Крок. Ще крок. І зрештою Людина, вже на шнурку, покірно йде за Телефоном і сходить зі сцени.

Висновок (слово ведучого): Часто в нашому житті буває так, що речі, створені для нашої зручності, починають керувати нами. У цій історії телефон перестав бути інструментом — він став господарем. Бог хоче іншого. Він хоче, щоб ми керували своїми бажаннями, щоб ми обирали живе спілкування, радість, свободу — а не дозволяли речам тримати нас на шнурку.

8. Проповідь / молитва
9. Фото/ відео за день.
10. Оцінювання, стан готовності телефону (відео), нагородження переможців.

21:00 — вечірнє спілкування  (Матеріали доступні у преміум-версії за посиланням tinyurl.com/PRO6-12).+ снєк

21:45 — вечірній туалет

22:00 — всім доброї ночі

День


(чат GPT, Google)



Тема:
Заміна



Текст Писання:

 Вихід 32 р.



Біблійний вірш:

«І будете шукати Мене, і знайдете, коли шукатимете Мене всім своїм серцем»

Єремії 29:13



Біблійна істина:

Бог хоче, щоб ми не шукали Йому заміну

Короткий огляд 3 дня та його основні аспекти:

Третій день табору присвячений темі заміни Бога сучасними «ідолами»: технологіями, швидкими відповідями, комфортом, успіхом і штучним інтелектом. Через історію Мойсея та Аарона діти бачать, як легко люди починають шукати легкі рішення замість живих стосунків із Богом.

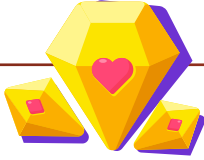
Протягом дня учасники взаємодіють із темою ідентифікації, перевірки справжності та фейків, навчаючись відрізнити оригінал від підробки — як у цифровому світі, так і в духовному. Через сценки, ігри, квести та вечірню програму діти доходять висновку: Бог не має заміни, а пошук швидких відповідей без Нього призводить до духовної порожнечі.

Ключовий вірш дня (Єр. 29:13) підкреслює головну думку: Бога можна знайти лише тоді, коли Його шукають усім серцем, а не через «зручні системи».

Матеріали доступні у преміум-версії за посиланням

tinyurl.com/PRO6-12

Цей день глибоко й сучасно показує дітям, що технології — це інструмент, але не джерело сенсу. Через гру, гумор, напругу вибору діти усвідомлюють: справжнє життя і свобода приходять лише тоді, коли Бог не замінений нічим іншим.



Фішка дня №1

всі можливі варіанти сканування та ідентифікація дітей, починаючи після ранкової програми, у різних місцях та в різний час, постійне підтвердження особи



Фішка дня №2

таємний друг у команді

8:00 — підйом

8:30 — зарядка (проводить ростовий телефон, імітують рухи робота в такт музиці)

8:40 — молитва по групах (оригінал-підробка). ✨ (Матеріали доступні у преміум-версії за посиланням tinyurl.com/PRO6-12).






9:00 — сніданок (може відбуватися вибіркоче сканування дітей)

9:30 — ранкова програма

Орієнтовний план програми:

1. Привітання з дітьми.
2. Пісні/ молитва
3. Сценка

Дійові особи:

-  Мойсей
-  Аарон
-  Ведучий
-  Шпигун
-  Доставка Глово



*Починається з моменту переходу Мойсея з екрану на сцену через портал; з'являючись, він не може зрозуміти, де затримується Аарон. У цей момент чути сигнал отриманого повідомлення. Виводимо на екран, щоб подивитися — це повідомлення від Аарона. Він нібито надсилає сповіщення, що йому потрібно два ящики морозива, бо в пустелі занадто спекотно! Це питання життя та смерті! «Терміново відправ мені 2 ящики морозива!!! В пустелі настільки спекотно, що, якщо зволікатимеш, ми з тобою вже не побачимося».

Мойсей відписує: «Брате, тримайся я все зроблю». Щойно відправивши, він запитує, де ж йому знайти стільки морозива. Ведуча нагадує, що Google знає все.

На екрані відображається, як спочатку набирається текст: де замовити 2 ящики морозива. Гугл підказує, і він замовляє через сервіс доставки їжі Glovo. Але коли оплачує і з картки списується 5000 грн, він починає підозрювати, що щось не те, тож просить допомоги у Господа. Аж раптом лунає відеодзвінок від Аарона: він, перебуваючи на території табору каже, що заблукав, бо намагався дістатися з допомогою gps, і вмикає гучно, які підказки дає йому gps: покрутіться 10 разів, поверніть направо біля берізки, пропливіть через ставок.

Мойсей разом із ведучим пропонує дітям, щоб вони допомогли Аарону дістатися, бо вони вже добре її знають. На екрані з'являється міні-карта табору та позначається точкою або малюнком. Мойсей і діти голосно викрикують або підказують, що рухатися потрібно прямо, направо та вперед, або кричать «гаряче-холодно».

Врешті-решт Аарон з'являється на сцені. Вони доходять спільних висновків за темою і зв'язуються з кимось із команди розробників, щоб допомогли вичислити того, хто надсилав неправдиві повідомлення. Розробники розповідають, що в нашому телефоні передбачена функція виявлення. Цифровий слід веде до адреси конкурентів; виявляється, через спілкування в тому чаті, вони намагалися проникнути в систему та пошкодили програмне забезпечення, а один з їхніх шпигунів перебував просто в ротонді під час програми.

Розробники наголошують на тому, що вкрай необхідно вже сьогодні вжити заходів безпеки і ввести ідентифікацію, тому тестують її і кажуть, що протягом дня вибірково ще будуть тестувати, а ввечері на програму вхід буде лише для розробників та тестувальників, система буде перевіряти. Це відбуватиметься в форматі сканування руки/ока/пошук по обличчю/перевірка інтелекту/паролі. Одразу тестуємо кількох дітей та лідера.

Амбасадори дня розповідають ще щось, аналізуючи ситуацію, яка трапилась. Аарон виступає тим, хто шукає легких відповідей у ші та гугла, а Мойсей — у Біблії та в Бога.

Проводять гру (можливо, по фактах/ новинах — це правда чи ші).

Читають твердження і діти вгадують: ця новина правдива чи фейк.

А коли закінчується програма, в ротонду вривається кур'єр Glovo з коробками морозива і каже, що ваша доставка вже тут. Мойсей радіє, що в нього стояла доставка за замовчуванням по геопозиції, і запитує дітей, що ж йому робити з морозивом. Звісно, діти підкажуть гарний варіант. Роздаємо морозиво.

4. Оголошення /завдання на день.

🕒	1	2	3	4	5	6
10:10	БІБЛІЙНИЙ УРОК		СПОРТ		СПІВ	
11:10		СПІВ	БІБЛІЙНИЙ УРОК		СПОРТ	
12:10		СПОРТ		СПІВ		БІБЛІЙНИЙ УРОК

13:10 — спорт, батут

13:30 — обід (вибіркове сканування дітей)

14:00 — тиха година

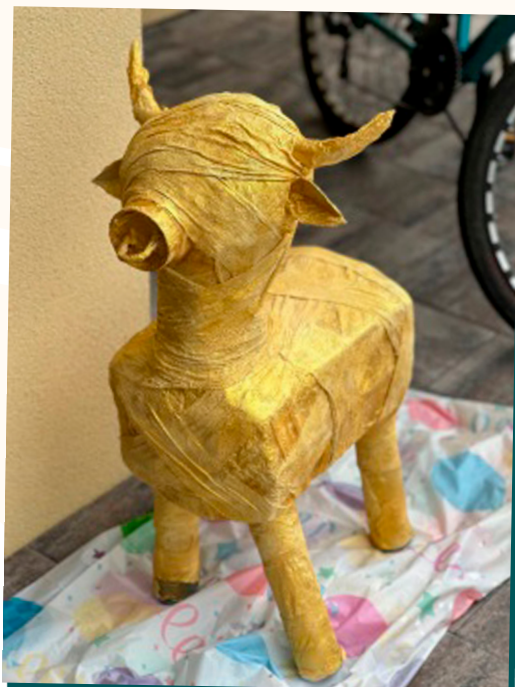
15:00 — ЗТГ (квест у лісі). 🌿 (Матеріали доступні у преміум-версії за посиланням tinyurl.com/PRO6-12).

17:00 — вільний час, душ

18:00 — заповнення книжечки

18:30 — вечеря (вибіркове сканування дітей)

19:30 — вечірня програма (перед входом у ротонду тотальне сканування дітей)



Орієнтовний план програми:

- 1) привітання, пісні + молитва
- 2) Прихід Мойсея — система його не розпізнає.

Гра норм/ стрьом із Мойсеєм.

- Прокидатися та відразу тягнутися до телефону?
- Дивитися блогерів, які висміюють інших, бо це смішно?
- Говорити «ні», коли всі кажуть «так», але ти знаєш, що це неправильно?
- Не поїхати в табір, а цілий тиждень грати в minecraft?
- Проводити час із сім'єю, навіть якщо не все йде так, як тобі хотілося б?
- Грати на телефоні під час обіду з родиною?
- Слухати музику, яка надихає бути добрим та чесним?
- Ділитися думками з Богом і шукати поради у Нього?
- Робити як усі, бо боїшся бути «білою вороною»?
- Бути чесним із батьками, навіть якщо зробив щось не так?

3) Гра

«Фото лідерів».

Дізнатися, де справжнє, а де фейк?

- 4) Аарон приносить теля. Робимо висновок із гри. Перехід до проповіді + молитва.
- 5) Оцінювання, стан готовності телефону (відео), нагородження переможців.

21:10 — вечірнє спілкування біля вогнища + снєк (продовження сценки: спалення золотого бичка на вечірній програмі, висновки)

21:45 — вечірній туалет

22:00 — на добраніч

День (дзвінок SOS)



Тема:
Покаяння



Герой дня:

цар Давид



Біблійний вірш:

«Я відкрив Тобі гріх свій, і не сховав
був провини своєї. Я сказав був:
Признаюся в проступках своїх
перед Господом! і провину мого
гріха Ти прости»

Пс. 32:5



Біблійна істина:

Бог хоче, щоб ми
визнавали свої гріхи
перед Ним, як Давид

Короткий огляд 4 дня та його основні аспекти:

День побудований навколо паралелі: збій телефону → внутрішня несправність → потреба в майстрові. Тобто гріх у серці → внутрішній збій → потреба в покаянні та Божому прощенні.

Цей день присвячений темі покаяння та оновлення серця. Через збій телефону діти переживають ситуацію внутрішньої проблеми, яку неможливо вирішити зовнішніми методами. Лише виклик Майстра через сигнал SOS приносить надію на прощення.

На прикладі життя царя Давида учасники табору дізнаються, що навіть сильні та обрані Богом люди можуть помилятися. Однак Давид мав особливу рису — він не приховував своїх гріхів, а щиро визнавав їх перед Богом. Через біблійну історію, експеримент та особисту молитву діти розуміють, що гріх — це внутрішній збій серця, який зростає, якщо його приховувати. Єдиний шлях до відновлення — це покаяння та звернення до Бога.

День завершується відновленням телефону як символом очищеного серця та оновленого життя.




Фішка дня №1

для спілкування в цей день з'являється пошта (можна написати лист/записку і кинути її в поштову скриньку потрібної команди. Конверти та наклейки для конвертів можна буде взяти в лідера. Перед обідом та вечерею приходить листоноша і роздає листи адресатам.)




Фішка дня №2





плакат «Ісус помер за...» (десь на території табору, на твердій основі, малюємо фломастерами чи маркерами, діти домальовують обличчю всі потрібні атрибути, підписують своїм іменем).  (Матеріали доступні у преміум-версії за посиланням tinyurl.com/PRO6-12).



8:00 — підйом

8:30 — зарядка (вправи в парі або команді <https://www.youtube.com/watch?v=vMDnJMu3kOM>, діти у таборі утворюють шнур зарядки і «підключають» (рухами передають сигнал) ростовий телефон до живлення! 



8:40 — молитва по групах (завдання з 2 стільцями).  (Матеріали доступні у преміум-версії за посиланням tinyurl.com/PRO6-12). 

9:00 — сніданок

Орієнтовний план програми:

9:30 — ранкова програма

- 1.** Привітання
- 2.** Пісні/ Молитва
- 3.** Сценка з розробниками.

Починається як зазвичай, нічого підозрілого. Виходять двоє представників відділу представляти свої додатки.

Лунає музика, на екрані з'являється відео Давида. Під музику він заходить до зали із порталу.

Після цього телефон починає мерехтити, пищати і врешті-решт вимикається. Починається паніка від глюку телефона, кличуть відділ техбезпеки. Техбезпека теж у паніці, вони лише теорію вчили, а на практиці нічого не знають і не вміють. Техбезпека бачить, що тепер нам доступні тільки екстрені служби та екстрений контакт. Підозрюючи конкурентів у глюкові телефону, вони викликають поліцію.

Поліція приїхала, каже, що чужих людей тут не було, замки цілі. Поліція їде. Технарі помічають дим від зарядки, дзвонять в пожежну.

Пожежники приїхали, погасили, кажуть, що зіпсувалася тільки зарядка, телефон цілий.

Від нервів один із команди техбезпеки втрачає свідомість, викликаємо «швидку», яка ставить його на ноги, намагається реанімувати телефон за проханням команди техбезпеки. Нічим не може допомогти, їде.

Технарі роблять висновок: проблема — не в зарядці чи конкурентах, а щось внутрішнє в самому телефоні. Ця внутрішня проблема все зіпсувала і призвела до масштабного глюку телефону. Технарі розуміють, що їм потрібна допомога і використовують останню опцію — екстрений контакт. Телефонують до Майстра, який каже, що знає, як усе вирішити та хоче їм допомогти. Технарі кажуть, що розробники заберуть Майстра літаком, адже справа термінова. Для того, щоб він знав куди приземлитися, потрібно подати йому сигнал. Завдання: викласти сигнал SOS.



10:10 — викладаємо підручними матеріалами сигнал SOS по командах



10:30 — ЗТГ «Приземлення літака». ✨ (Матеріали доступні у преміум-версії за посиланням tinuurl.com/PRO6-12).

11:30 — біблійний урок по групах

🕒	1	2	3	4	5	6
12:30	КРАФТ	ГІРКА	БАТУТ, ЗОРЬ, ТАРЗАНКА, ФУТБОЛ			БАСЕЙН

13:30 — обід

14:00 — тиха година

🕒	1	2	3	4	5	6
15:00	БАСЕЙН	КРАФТ	ГІРКА	ЗОРЬ	БАТУТ	магазин
15:35	магазин	БАСЕЙН	КРАФТ	ГІРКА	ЗОРЬ	БАТУТ
16:10	БАТУТ	магазин	БАСЕЙН	КРАФТ	ГІРКА	ЗОРЬ
16:45	ЗОРЬ	БАТУТ	магазин	БАСЕЙН	КРАФТ	ГІРКА
17:20	ГІРКА	ЗОРЬ	БАТУТ	магазин	БАСЕЙН	КАРФТ

18:00 — заповнення книжечки

18:30 — вечеря

19:30 — вечірня програма

Орієнтовний план програми:

- 1) Привітання (перекличка, девіз)
- 2) Пісні + молитва.
- 3) гра з палочками (вибрати 1 дитину з команди, дати кукурудзяні палички; завдання дітей: хто перший зробить пустою коробку. Вони мають поділитися з іншими дітьми. Висновок: у цій грі, щоб бути першими, вам була потрібна допомога ваших друзів... Кожному із нас у житті потрібна допомога...)
- 5) Оцінювання, стан готовності телефону (відео), нагородження переможців.
- 6) Фото/відео
- 7) Розробники + Майстер, який відновлює телефон.
- 8) Проповідь + молитва

21:00 — вечірнє спілкування 🌟 (Матеріали доступні у преміум-версії за посиланням tinyurl.com/PRO6-12). + снєк

21:45 — вечірній туалет

22:00 — на добраніч



День (Telegram, Instagram)



Тема:
Життя з Богом



Текст Писання:

- ✍ Марка 1:16–17;
- ✍ Дії 2:1–4;5,10
(вибіркові вірші)



Біблійний вірш:

«...Ідіть по цілому світові,
та всьому створінню
Євангелію проповідуйте!»

Марка 16:15



Біблійна істина:

Бог хоче, щоб ми
розповідали людям
про Ісуса Христа, як
Петро.

Короткий огляд 5 дня та його основні аспекти:

Цей день присвячений життю з Богом та свідченню іншим. Через приклад апостола Петра діти дізнаються, що віра — це не лише особисті переживання, а й сміливість говорити про Ісуса іншим.

Учасники табору вчаться розуміти, що Євангелія призначена для всіх, незалежно від національності, статусу чи минулого. Через творчі майстер-класи, командні активності та інтерактивні завдання діти відкривають різні способи розповісти про Ісуса як офлайн, так і онлайн. Ми — наче «акаунт Бога» в цьому світі. День завершується усвідомленням: табір — це не фініш, а старт. І повернувшись додому, кожен може стати тим, через кого «хвиля» Божої любові піде далі.

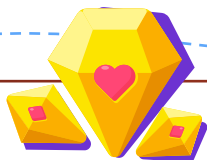
Матеріали доступні
у преміум-версії
за посиланням

tinyurl.com/PRO6-12



Фішка дня №1

діти приклеюють смайлики тим, із ким познайомилися (дітям видається набір із 10 наліпок, і вони мають змогу дізнатися ім'я нової дитини, а вона йому за це клеїть смайлик).



Фішка дня №2

великі емоджики в таборі (вільні обійми)



Фішка дня №3

динозавр бігає і наздоганяє дітей протягом дня (за непослух, чи наявність у дитини телефону чи просто як фан)





Фішка дня № 4

дошка подяки (у вигляді слова ТАБІР — стікери одного кольору, а фон іншим кольором), десь на території табору. Діти можуть протягом дня написати на цих аркушиках свою подяку про табір.



8:00 — підйом

8:30 — зарядка (з динозавром і телефоном, вправи на командну взаємодію)

- 👉 Весела руханка з елементами «позування» та «селфі». Ведучий каже: «Зроби позу як сердечко / смайлик / супергерой» — діти повторюють.
- 👉 Також вправи на командну взаємодію, де всі стають у коло, обнявши один одного за плечі і мають разом присісти чи інші дії зробити під музику

8:40 — молитва по групах (експеримент). 🌟 (Матеріали доступні у преміум-версії за посиланням tinyurl.com/PRO6-12).

9:00 — сніданок

9:30 — ранкова програма

Орієнтовний план:

1. Привітання
2. Пісні/ Молитва

3. Сценка з розробниками.

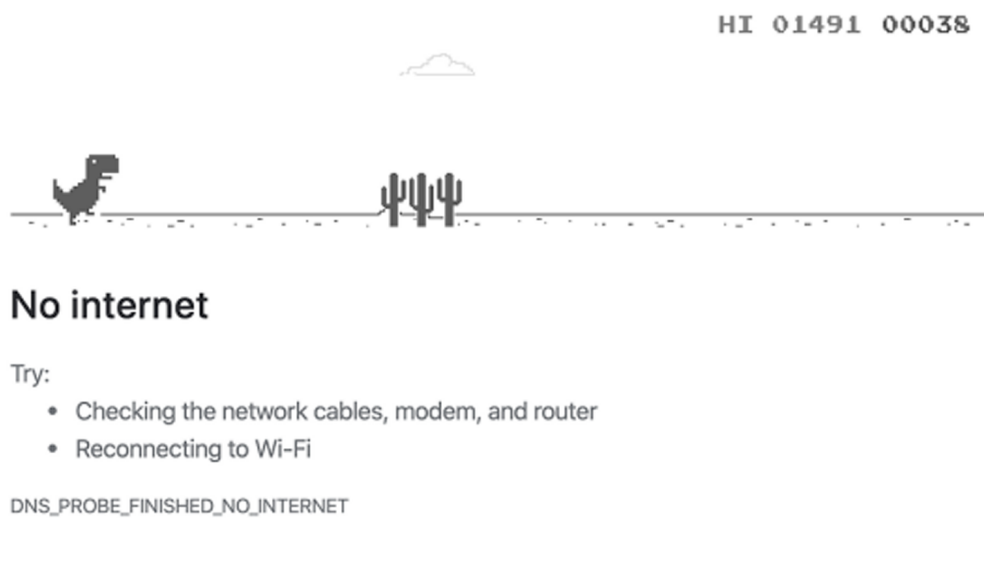
Виходять двоє представників відділу представляти свої додатки (Telegram і Instagram). Обговорюють вчорашні проблеми з телефоном та їхнє чудове вирішення. Радіють, що можна продовжити працювати над удосконаленнями. Говорять про важливість спілкування, і що це можна робити за допомогою даних додатків.

Лунає музика, на екрані з'являється відео Петра. Під музику він заходить до зали із порталу. З усіма вітається, привітний і дружжелюбний.

Петро розповідає, що дуже важливим є спілкування з іншими, бо тоді ми можемо розповісти їм про Бога та Його любов. Показуємо сторінку Петра в інстаграмі (варто створити і наповнити її заздалегідь, щоб створити ілюзію активності: дописи, коментарі, лайки, фото. (Цей акаунт буде потрібен на біблійному уроці).



Відбувається діалог про соцмережі. Та раптово на екрані з'являється заставка, що повідомляє про відсутність мережі.



Всі дивуються, але Петро говорить, що цінніше живе спілкування, ніж онлайн. Тому сьогодні будемо це практикувати.

4. Оголошуються фішки дня. Для ефектності, динозавр, що з'являється протягом дня, заходить на ранкову програму і ніби лякає дітей.



5. Висновки

	1	2	3	4	5	6
10:10	БІБЛІЙНИЙ УРОК		КРАФТ		СПІВ	
11:10		СПІВ	БІБЛІЙНИЙ УРОК		КРАФТ	
12:10		КРАФТ		СПІВ		БІБЛІЙНИЙ УРОК

13:30 — обід

14:00 — тиха година

15:00 — ЗТГ (тімблдінг у команді). 🌟 (Матеріали доступні у преміум-версії за посиланням [tinurl.com/PRO6-12](https://t.me/PRO6-12)).

16:15 — майстер-класи (ідеї). На кожному майстер-класі обирається 3 найкращі роботи, які будуть сфотографовані та представлені для голосування у вечірній програмі.

1. Майстерня «Фільтри та маски». Творча активність: діти виготовляють маски (фільтри) з паперу. Фотосесія з реквізитом на різних локаціях нашого табору

2. Кулінарія «Інста-рецепт»: Робимо простий десерт, бенто-тортик або фруктовий салат. Діти оформляють красиво і дають назву своєму «інста-рецепту», роблять фото
3. Кулінарія — смузі+ перемазувати вафлі або мілк-шейк
4. Картина на твердій основі з модуліну
5. Розфарбовуємо шкарпетки
6. Зачіски
7. Розмальовуємо шопери
8. Випалювання
9. Вирізання лобзиком
10. Стрінг-арт
11. Спортивна рибалка, човен
12. Кемпінг (розкладаємо намет, розпалюємо багаття)

17:15 — вільний час, душ

18:00 — заповнення книжечки

18:30 — вечеря

19:30 — вечірня програма

Орієнтовний план програми:

1. Привітання + перевірка девізів.
2. Пісні
3. Молитва
4. Інста-шоу (діти голосують за найкращу роботу (довільним способом), яка була сфотографована на кожному майстер-класі, нагородження переможців призами)
5. Сценка з розробниками (телефон готовий до продажу, його складають в коробку і він готовий до відправки)
6. Криголам
7. Пісні
8. Сценка (ми повинні розповідати про Ісуса своїм друзям, коли вернемося з табору).

Троє друзів зустрічаються після християнського табору.

1. Перший друг — розчарований. Скаржить, що було нудно: «Рано вставали, багато молилися, телефони забрали, їжа не дуже... Я більше туди не поїду».

2. Другий друг — задоволений. Каже, що було весело: ігри, нові знайомства, пісні біля вогнища, конкурси. «Було класно! Атмосфера супер, я ще поїду!»
 3. Третій друг — «А я там зустрів Ісуса. Я зрозумів, що Він мене любить і хоче змінити моє життя».
7. Проповідь
 8. Молитва
 9. Оцінювання, стан готовності телефону (відео), нагородження переможців.

21:00 — вечірнє спілкування ✨ (Матеріали доступні у преміум-версії за посиланням tinyurl.com/PRO6-12). + снєк

21:40 — вогнище, маршмелоу для менших \ піжама-паті для старших хлопців і дівчат (окремо)

23:00 — надобраніч

День



День від'їзду

8:00 — підйом

8:30 — зарядка у колі (довільна)

8:45 — молитва в групах (довільна)

9:00 — сніданок

9:30 — ранкова програма (прославлення)

10:00 — спілкування в групах, збір підписів

11:00 — ЗТГ (підсумок днів) ✨ (Матеріали доступні у преміум-версії за посиланням tinyurl.com/PRO6-12).

12:20 — збір речей

13:30 — обід

14:00 — виносимо речі

14:30 — програма закриття

Орієнтовний план зустрічі:

1. Привітання
2. Пісні
3. Перекличка назв груп.
4. Лотерея
5. Подкаст (інтерв'ю з біблійними героями: Самсон, Ілля, Мойсей, Аарон, Давид, Петро)
6. Проповідь
7. Молитва

16:00 — спілкування в командах, подарунки, листи для дітей

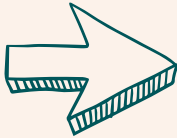
(лідери пишуть особистий лист кожній дитині, свої спостереження та побажання; також кожному дарується подарунок — стікер-пак із 4 наліпок із епоксидної смоли на телефон. Дизайн наліпок та варіант подачі є у додатку). ✨ (Матеріали доступні у преміум-версії за посиланням tinyurl.com/PRO6-12).

16:30 — перекус

17:00 — від'їзд дітей

	1 день	2 день	3 день	4 день	5 день
Зарядка	«Ноти»	«Заморозка»	В стилі техно	Вправи в парі чи команді	Зарядка з динозавром та телефоном
Ранкова молитва	Біб-бом з сюр-призом	Історія та дошка з цвяхами	Порівняння 2 схожих речей	Наочність із двома стільцями	Експеримент — молоко та фарба
Активності дня	Спів, Спорт Роб. над завд.	Настільні ігри Футбол турнір творчість	Озеро, творчість	Озеро, спів, творчість	Хоббі-класи
ЗТГ	Шоу для кожної команди	Шкарпетка з борошном, Морський бій	Квест. Мойсей в пустелі. Ліс	Приземлення літака	Тім-білдінг — країни місіонерів
Вечірнє спілкування	Гра «Диригент»	Висновок ран.історії	Вогнище	Свідчення лідера	Романтика. Паперовий телефон
Фішка дня	1. караоке 2. завдання дня 3. вгадай звук інстр.	1. Загадка «Що в ящику?» 2. Піксельний малюнок	Неправильні поради ШІ Пароль входу на ...	Пошта Сигнал SOS Дзвінок батьків	Емоджі наклеювати Стіна зі стікерами Динозавр ловить Фото команди
Герої дня	2 працівника, Ілля	2 працівника, Самсон	2 працівника, Мойсей та Аарон	2 працівника, Давид	2 працівника, Петро




Приклад біблійного заняття (день 4) *



Тема:
Оновлення ПЗ



Біблійні тексти:

-  1 Самуїлова 13, 16-18 р. (вибірково);
-  2 Самуїлова 11-12 р.,
-  1 Хронік 21 розділ



Біблійний вірш:

«Я відкрив Тобі гріх свій,
і не сховав був провини своєї.
Я сказав був: „Признаюся
в проступках своїх перед
Господом!“ — І провину мого
гріха Ти простив»

Псалом 32:5



Біблійна істина:

Бог хоче, щоб ми визнавали свої гріхи перед Ним, як Давид



Цілі уроку

Основна: я хочу, щоб мої учні зрозуміли, що треба просити прощення у Бога за свої гріхи, як це робив Давид; пояснити учням, що Господь звільняє нас від гріхів та прощає нам, коли ми визнаємо їх.

Специфічна: я хочу, щоб мої учні вчилися визнавати свої гріхи перед Богом; за допомогою експерименту; хочу також показати гріховність кожної людини; спонукати учнів перевірити своє життя і написати свої гріхи та попросити у Бога прощення за них.

Хід уроку

I. Організаційний момент.

Прихід команди / групи на місце, де буде проходити біблійний урок.

II. Молитва

Запрошуємо учнів до спільної молитви. Утворюємо з дітьми групи по 3–4 людини. Молимося по мікро-групах і вчитель завершує.

III. Вступ

Необхідні матеріали: телефон, звукозапис міжнародного сигналу **SOS**.

Включіть звукозапис міжнародного сигналу **SOS**.

— *Діти, що це за звук? (Дайте можливість відповісти)*

— Так! Це сигнал **SOS** — заклик про допомогу. Його використовують, коли трапилася біда і людина потребує негайного порятунку.

— Уявіть, що наш телефон також може подавати такий сигнал. Але не коли він втратив зв'язок чи розрядився, а коли його програмне забезпечення застаріло, як у нашого телефону, який ми розробляємо! Його потрібно **оновити**, бо він починає гальмувати, зависати, працювати неправильно. І знаєте, якщо не оновити — він може взагалі перестати функціонувати.

— А тепер уявімо, що наше серце — це також як телефон. Воно може виглядати гарно зовні, але всередині мати прихований гріх, злість, задрість чи образи. І коли в нас накопичується гріх, наше серце подає сигнал **SOS до Бога**. Але цей сигнал не чути вухами — його чує Бог, бо Він бачить наш стан зсередини.

— Як телефон потребує оновлення ПЗ (програмного забезпечення), щоб працювати краще, так і наше серце потребує оновлення. Тому сьогодні на прикладі одного біблійного героя ми поговоримо про те, як **завантажити оновлення для серця**. Ви готові?

IV. Біблійна історія

Необхідні матеріали: Біблія, портрет царя Давида, картинки А4 до історії, зображення моровиці.

* *Вказані в історії біблійні тексти вибірково даємо зачитувати дітям.*

* *Коли говоритимете про міста та певну територію, то показуйте її на карті.*

План біблійної історії

1. Походження і помазання Давида
2. Давид — цар Юдеї, а згодом всього Ізраїля
3. Гріх Давида — перепис Ізраїля
4. Висновок

1. Походження і помазання Давида

Після ганебного вчинку першого царя Ізраїля — Саула, Бог обрав іншу людину на царство, яка буде достойною та близькою Його серцю. Цим чоловіком став Давид — красивий та сильний хлопець. Він народився та ріс в багатодітній сім'ї у місті Віфлеєм. Давид мав семеро братів і є молодшим за них. На той час він був ще дуже юний та пас на полі отару овець свого батька Ессея. Також він мав талант до співу і гри на гуслах.

Читаємо 1 Самуїлова 16:12, 18:

«...А він рум'яний, із гарними очима та хорошого стану. А Господь сказав Самуїлові: Устань, помаж його, бо це він!...син віфлеємлянина Ессея, що вміє грати, лицар та вояка, і розуміється на речах, і чоловік хорошої постави. І Господь із ним».

Давида було помазано на царство пророком Самуїлом при його батькові та братах. Він був надзвичайно сміливим та хоробрим юнаком, про це свідчить його героїчна перемога у двобої з велетнем Голіятом. Діти, ви пригадуєте цю історію?

Читаємо 1 Самуїлова 17:50:

«І отак переміг Давид филистимлянина працею та каменем, і вдарив він филистимлянина, та й убив його, а меча не було в Давидовій руці».

Хоча Бог і обрав Давида стати царем після Саула, але до цієї події пройшло немало часу. Господь навчав Давида через успіх та невдачі. Юнак був мудрий і дуже подобався всьому народові, адже тепер Давид став воєначальником та міцним воїном, який водив армію на війни та здобував перемогу. Бог був із ним, і це було відомо іншим.

Читаємо 1 Самуїлова 18:5, 14, 30:

«І ходив Давид скрізь, куди послав його Саул, і робив мудро. І настановив його Саул над вояками, і він подобався усьому народові, а також Сауловим рабам... І мав Давид поведження в усіх дорогах своїх, і з ним був Господь... І стало ім'я його дуже шановане».

2. Давид — цар Юдеї, а згодом — всього Ізраїля

Перший цар Ізраїля сильно заздрив Давидові — своєму воєначальнику, тому хотів його вбити. Саулові не вдалося цього зробити, але юнакові довелося втікати до Хеврону. І саме там Юдине плем'я ізраїльтян настановило Давида царем. Йому на той час було 30 років. Сім років та шість місяців він царював над Юдою у Хевроні. Згодом Давидові вдалося об'єднати всі землі Ізраїля і царювати над ними. Він зробив Єрусалим столицею країни. Звісно, все це сталося вже після смерті першого царя Саула. Слава Давида збільшувалася та міцніла, народ поважав царя і був задоволений ним.

Читаємо 2 Самуїлова 5:12:

«І Давид ставав усе більшим, а Господь, Бог Саваот був із ним... І пересвідчився Давид, що Господь поставив його міцно царем над Ізраїлем, і що Він підніс царство його ради народу Свого Ізраїля».

Все Давидове життя не було таким легким та успішним, як здається на перший погляд. Також воно було наповнене страхом, тривогою, інколи невдачами та гріхами.

Читаємо 1 Самуїлова 13:14:

«... Господь пошукав Собі мужа за серцем Своїм, і Господь наказав йому бути володарем над народом Своїм...»

Давид був людиною, і хоч Бог Сам назвав його мужем за серцем Своїм, та все ж цар помилявся і робив прикрощі. Але Давид володів однією дуже яскравою та особливою рисою. Він знав, як оновити своє серце. Багатьом людям важко навіть думати про це, але цареві це вдавалося дуже добре. Він міг **швидко та щиро визнавати свої провини та гріхи перед Богом (тобто каятися, просити пробачення), не ховаючи їх та не залишаючи на потім**. Багато пісень (псалмів), які писав сам Давид стосуються цієї теми, і у всіх них є щирі та справжні зізнання у провинах. **Чи вмієш ти так визнавати свою неправоту, як Давид? Чи хочеш ти ставати вільним від гріха, як це робив Давид?**

Богові така якість царя, як визнання своїх провин, подобається. І Він прощає таким людям роблячи їх вільними від гріха, хоча наслідки Бог не відмінює та хоче, щоб ми визнавали свої гріхи перед Ним, як Давид.

3. Гріх Давида — перепис Ізраїля

Друзі, ближче до Давидової старості трапилася одна прикрість, що була неприємна Богові. Давидові спало на думку зробити перепис в ізраїльському народі.

Читаємо 1 Хроніки 21:2:

«І сказав Давид до Йоава та до начальників народу: Ідіть, перелічіть Ізраїля від Беер-Шеви й аж до Дану, і донесіть мені, і я знатиму число їх!»

Давидів воєначальник Йоав одразу зауважив царю про те, що йому не потрібно цього робити, адже всі люди Ізраїля і без того є рабами Давида, для чого йому знадобилося їх рахувати? Тим більше, що Богові ця справа буда неприємна! Але чому? Що поганого міг принести перерахунок людей, здатних воювати на війні та платити податки?

Це справді була недобра річ, тому що:

- 1) проводити перепис потрібно було лише з наказу Бога, якого Давид не отримав;
- 2) в ті часи людина мала право рахувати лише те, що їй належало. Ізраїль та його народ не належав Давидові, він належав Богові, бо був Його власністю;
- 3) Бог у Своєму Законі залишив певні правила, згідно яких мав відбуватися перепис в Ізраїлі. Вони записані в книзі **Вихід 30:11–16**: «Коли будеш робити перелік Ізраїлевих синів за тими, кого повинно лічити, то дадуть вони кожен викупа за душу свою Господеві при переліку їх, і не буде між ними моровиці при переліку їх. Оце дасть кожен, що переходить на переліку: половину шекля, на міру шеклем святині... Кожен, хто переходить на переліку, від віку двадцяти літ і вище, дасть приношення для Господа. Багатий не побільшить, а вбогий не зменшить від половини шекля, даючи приношення Господеві для складання окуп за ваші душі. І візьмеш гроші окуп від Ізраїлевих синів, та й даси їх на роботу скинії заповіту...». І ці правила могли бути порушені.

Цареве слово все-таки перемогло прохання Йоава і він змушений був підкоритися наказу.

Довідка

Перепис — це збір, узагальнення даних про народ, що проживає у певній країні чи на визначеній території. Зазвичай він проводився у зв'язку з податковою та військовою діяльністю держави і відбувався рідко, адже займав дуже багато часу та зусиль.

Читаємо 1 Хроніки 21:4–6:

«І вийшов Йоав, і ходив по всьому Ізраїлі, і вернувся до Єрусалиму. І дав Йоав Давидові число переліку народу. І було всього Ізраїля тисяча тисяч і сто тисяч чоловік, що витягають меч, а Юди чотири сотні й сімдесят тисяч чоловік, що витягають меч. А Левія та Венямина він не перерахував серед них, бо царське слово було огидою для Йоава...»

Не лише огидним перепис був в очах Йоава, а також і в очах Бога! **І Давид одразу зрозумів свою помилку. Він не сховав свою провину, не виправдовувався, не зволікав, а швидко почав благати у Бога пробачення, тому що він хотів бути вільним від гріха.**

Читаємо 1 Хроніки 21:8:

«Я дуже згрішив, що зробив оцю річ! А тепер прости ж гріх Свого раба, бо я зробив дуже нерозумно!...»

Богові приємно, коли ми визнаємо, говоримо про свої гріхи перед Ним та просимо пробачення за них. І Бог змилювався над Давидом. Та наслідки неправильних вчинків ніхто не відміняв.

Через пророка Гада Бог виніс Свій вирок.

Читаємо 1 Хронік 21:10–12:

«Три кари кладу Я на тебе, вибери собі одну з них, і Я зроблю тобі...чи три роки голоду, чи теж три місяці твого втікання перед ворогами твоїми, а меч ворогів твоїх доганятиме тебе, чи три дні Господнього меча та моровиці в Краю, і Ангол Господній буде нищити по всій Ізраїлевій границі».

Давид був у розпачі. Він шкодував про те, що вчинив, але вже нічого не зміниш, доведеться лише прийняти Божу кару. Та Господь залишається милостивим навіть у таких неприємних ситуаціях. І у царя була можливість обрати собі покарання самостійно! Діти, яке покарання здається легшим для вас? Яке б ви обрали?

З трьох варіантів, представлених Давиду, перші два передбачали певний рівень залежності від милосердя людини: війна, звісно, була б настільки жорстокою, якою цього бажав ворог; голод вимагав би від Ізраїлю шукати їжі в інших народів, покладаючись на жалість своїх сусідів. Замість того, щоб покладатися на милосердя будь-якої людини, Давид вирішив покладатися на милосердя Бога — він обрав моровицю. Зрештою, це було безпосереднє покарання від Бога, а під час хвороби вони могли сподіватися лише на Його допомогу та милість.

Вибір був непростий. **Що таке моровиця та чим вона була небезпечна?**

Довідка

Моровиця — застарілий термін, який в сучасному світі називається **чумою** — бактеріальна інфекційна хвороба, що передається через тварин, яка характеризується гарячкою, тяжким отруєнням організму, ураженням легень, лімфатичної системи з утворенням бубонів та з високою смертністю.

Читаємо 1 Хронік 21:14:

«І дав Господь моровицю в Ізраїлі, і впало з Ізраїля сімдесят тисяч чоловіка!»

Наслідки були жахливі, хвороба вражала все більше людей, старих і малих, всіх без винятку. Люди страждали та помирали кожного дня. Та Бог зупинив Ангела, який вражав людей хворобою, бо змилостивився над ними. І коли Давид побачив його (Ангела), то впав на обличчя своє та ще раз почав визнавати свою провину перед Господом, і **Бог хоче, щоб ми визнавали свої гріхи перед Ним, як Давид**. Царю стало дуже шкода про наслідки свого гріха і він благав милості.

Читаємо 1 Хронік 21:17:

«Чи ж не я сказав рахувати в народі? І я той, хто згрішив, і вчинити зло я вчинив зло, а ці вівці, що зробили вони, Господи, Боже мій? Нехай же рука Твоя буде на мені та на домі батька мого, а не на народі Твоєму, щоб погубити його...»

Богові подобається, коли люди зізнаються у своїх неправильних вчинках та гріхах, як це робив Давид. А він справді щиро просив у Бога покарання для себе, а не для всього народу. Друзі, людей, які хочуть стати вільними від гріха, Бог звільняє і прощає їм.

Бог наказав Давидові зробити жертівника та принести жертви на ньому у знак покаяння та визнання своїх гріхів, після чого Бог повністю зупинив хворобу в народі.

4. Висновок

Друзі, як ви думаєте, **якщо підсумувати всі події, які трапилися у житті Давида, чи можна сказати, що він реагував на сигнал SOS, яке подавало його серце до Бога та вмів запускати його оновлення?** Так. Життя царя було сповнене різноманітних подій. Бог високо оцінив Давида навіть попри те, що він помилявся і грішив, адже він не приховував своїх гріхів, а правдиво та щиро визнавав їх перед Господом. **І Бог хоче, щоб ми визнавали свої гріхи перед Ним, як Давид, і були вільними від гріха.**

Друже, пізніше, саме з роду царя Давида народився один із найвідоміших царів усіх часів — Ісус Христос.

V. Застосування

ЕКСПЕРИМЕНТ

Необхідні матеріали: фольга (на кожну дитини частинка 15×15 см), таблетки кальцію глюконат (кожній дитині — по 1 таблетці), запальничка та сірники, ручка для кожного учня, стікер (листочок) для кожної дитини, Біблія, біблійні вірші на А4.

Опис проведення експерименту та духовний зміст

Діти, погляньте на ось цю маленьку таблетку. Якого вона кольору? (*Білого*). Вона красива, правда ж? Чи є в неї якийсь недолік? (*Ні*). Так, вона біла, рівненька і гарненька. Хто згоден, що ця таблетка хороша? Впевнені? (*Спочатку треба схилити дітей до думки, що красива таблетка, яку вони бачать, є ідеальною*).

Нумо, перевіримо. (*Вчитель проводить експеримент, всі помічають, що з таблеткою щось не так*), Ой! Подивіться! Що це з нею? Вона вся чорна і гидка. (*Описує, що сталося з таблеткою*.) Отже, ця таблетка зовсім не така ідеальна і хороша, якою здавалася. Насправді, у неї всередині було так багато бруду і поганого, чого нам не було видно раніше.

Ця таблетка — як ми, як я і ти. Кожен із нас теж такий гарний, чистий і хороший зовні. Та всередині у нас часто є дещо погане. Те, що трапляється, коли ми не слухаємо Бога. І Він називає це гріхом. *В Біблії, Римлян 3:23 написано: «бо всі згрішили, і позбавлені Божої слави»*. Ззовні цього часто не видно, і люди навколо нас не можуть побачити наші якісь погані думки чи вчинки. Та Бог бачить наше серце, так само як бачив серце Давида. Давид теж здавався таким хорошим та ідеальним царем, але Бог бачив те, чого не могли помітити люди. Господь бачив гріх, який був у серці Давида. І так само Бог бачить гріх, який є у нашому серці. Навіть, коли ніхто, крім нас, про нього не знає.

Коли ми не слухаємося Бога, то перш за все хочемо приховати це, заховати наш неправильний вчинок, щоб ніхто про нього ніколи не дізнався. Нам стає соромно або незручно, коли дізнаються інші люди. Ми ховаємося і надіємося, що ніхто ніколи не помітить його. Але наш гріх залишається у нашому серці.

Друзі, скажіть, чорна пляма на таблетці з'явилась і залишилася маленькою чи стала більшою? (*Більша*). А вона лише зовсім трішечки збільшилася, чи росла й росла весь час? (*Весь час*). Так само й гріх у нашому серці. Якщо ми його там заховали, то він буде ставати все більшим і сильнішим і ніколи не зупиниться. Так, якась наша одна погана думка чи вчинок згодом стануть все більшими і сильнішими, як це було у царя Давида.

Бог знає, наскільки небезпечний гріх. І Він хоче, щоб ми не мали його у своєму серці. Діти, пригадаймо, що написано в *Івана 3:16*? Там сказано: *«Так-бо Бог полюбив світ, що дав Сина Свого Однородженого, щоб кожен, хто вірує в Нього, не загинув, але мав життя вічне»*. **Друже, Бог бажає, щоб наше серце було оновленим: чистим і вільним від гріха. Тому Він послав Свого Сина, Ісуса Христа, на землю, щоб спасти нас і дати нам шанс звільнити наші серця від гріха.**

Та як це зробити? Як нам оновити наше серце? Щоб оновити телефон, ми оновлюємо його програмне забезпечення, а оновлення нашого серця приходить через **покаяння** — коли ми визнаємо свої помилки перед Богом, як це робив Давид. Він грішив, але не залишав усе як є. Давид чув внутрішній сигнал SOS, він молився і просив прощення. Він дозволяв Богові **«оновити» його серце.**

В *1 Івана 1:9*: написано: *«Коли ми свої гріхи визнаємо, то Він вірний та праведний, щоб гріхи нам простити, та очистити нас від неправди всілякої»*. **Спочатку, нам потрібно визнати: те, що ми зробили, сказали чи подумали, було неправильним. Визнати, що ми не послушалися Бога і вчинили гріх. А після цього потрібно помолитися до Бога і попросити в Нього прощення. Так само, як це робив Давид.** Він не став приховувати свої вчинки чи взагалі казати, що нічого поганого не зробив. Давид завжди щиро просив у Бога пробачення. І Бог йому простив, адже **Бог хоче, щоб ми визнавали свої гріхи перед Ним, як Давид.**

VI. Молитва

** Учні моляться вголос за бажанням, а вчитель завершує молитву.*

Можливо, ви думаєте, що лише Давид робив гріх перед Богом. А чи робите ви гріхи в своєму житті? Що таке гріх? Так, це непослух Богові. Кожна людина на Землі не слухається Бога. Які гріхи є у нас? (відповіді дітей).

Діти, ви б хотіли визнавати свої гріхи, як Давид, і мати чисті сердечка, вільні від гріха? *(Так)*. Тоді зараз ми разом попросимо Бога пробачити нам. Але кожен із вас зробить це самостійно. Я роздам вам ручки і аркушки, на яких ви напишете свій гріх, який ви вчинили впродовж цього тижня. Не хвилюйтеся, ніхто цього читати не буде. Це лише між вами та Богом. ... Написали? Добре. Тепер, кожен із вас помолиться і попросить у Бога прощення за нього. І після молитви, на знак того, що Бог уже очистив нас від цього гріха, ми порвемо та викинемо наші аркушки у смітник. І пам'ятайте, що **Бог хоче, щоб ми визнавали свої гріхи перед Ним, як Давид.**

VII. Вивчення біблійного віршу

Необхідні матеріали: Біблія, оформлений біблійний вірш.

* Спочатку читаємо вірші з Біблії і лише після цього показуємо його оформлення.

— Діти, Давид був не лише царем. Він є автором Псалмів, які записані в Біблії. В одному із них Давид оспівує те, як він визнає свої гріхи перед Богом. Це Псалом 31 (32). П'ятий вірш із цього Псалма ми вивчимо напам'ять. У цьому вірші Давид говорить: «Я відкрив Тобі гріх свій, і не сховав був провини своєї. Я сказав був: «Признаюся в проступках своїх перед Господом!» — І провину мого гріха Ти прости» Отже, Бог хоче, щоб ми не ховали свої гріхи, а визнавали їх перед Ним. Щоб ми просили прощення так, як це зробив Давид. І лише так ми станемо вільними від гріха.

Метод вивчення біблійного віршу

Вчимо вірш, читаючи його різною інтонацією: спочатку розмовною, потім — голосно, тихо, пошепки, мугиканням і так далі.

VIII. Повторення

* Об'єднуємо дітей у дві команди. Кладемо один напис SOS. Праворуч та ліворуч від нього на відстані до 1 м стають учасники кожної команди. Відповідає той, хто першим став на напис після абривіатури «ПЗ».

Необхідні матеріали: аркуш із написом SOS, запитання.

Запитання для повторення

1. Як звати царя, який є наступником Саула? (*Наступника Саула звали Давид*)
2. Якого віку був Давид, коли Бог обрав його царем? (*Давид був дуже юного віку*)
3. Чи відразу після помазання Давид став царем? (*Давид став царем не відразу після помазання*)
4. Скільки років було Давидові, коли він зацарював над Юдеєю? (*Тоді йому було 30 років*)
5. Яка історія з життя Давида свідчить про те, що він був дуже сміливою людиною? (*Історія про перемогу Давида над велетнем Голіатом*)
6. Якими талантами володів Давид? (*Він мав талант до співу та гри на гуслах. Також він був талановитим воєначальником*)
7. Чому Бог не дав Давидові побудувати храм? (*Тому, що Давид був войовничим царем, і пролив багато крові*)

8. Що Богові найбільше подобалося в царю Давидові? *(Те, що він завжди визнавав свої гріхи перед Богом)*
9. Про який великий гріх Давида розповідалося під час біблійної історії? *(Про перепис ізраїльтян)*
10. Чому Богові був неприємний задум Давида щодо перепису? *(Тому, що проводити перепис потрібно було лише з наказу Бога, якого Давид не отримав. У ті часи людина мала право рахувати лише те, що їй належало. Ізраїль та його народ не належав Давидові, він належав Богові, бо був Його власністю)*
11. Продовж речення. Давид – це муж за ... *(серцем Божим).*
12. Які три покарання на вибір Бог дав Давидові за те, що він зробив перепис? *(Війна, голод, моровиця)*
13. Чому Давид для покарання за перепис обрав хворобу моровицю? *(Тому, що це було безпосереднє покарання від Бога, а під час хвороби вони могли сподіватися лише на Його допомогу та милість)*
14. Як Бог оцінив життя Давида перед його смертю? *(Бог дуже високо оцінив життя Давида і пообіцяв, що з його роду народиться найвеличніший цар – Ісус Христос)*
15. Як ти вважаєш, від чого нам треба ставати вільними? *(Нам треба ставати вільними від гріха)*
16. Як ти вважаєш, чи всі гріхи потрібно визнавати перед Богом? *(Я вважаю, що перед Богом треба визнавати всі гріхи)*
17. Хто є автором Псалма, з якого ми вивчили біблійний вірш? *(Автором цього Псалма є цар Давид)*

Отож пам'ятаймо, що Бог хоче, щоб ми визнавали свої гріхи перед Ним, як Давид.

** Матеріали до уроку частково взяті з посібника «Галерея біблійних героїв», Автор: Віра Боярчук, Інна Король.*

Табірна програма **PRO 6.12** — це готовий комплекс матеріалів для проведення сучасного християнського табору. Все структуровано, продумано й готове до використання.

У повну версію входить:



1. Програма табору

Повний сценарний план із чіткою структурою та сіткою розпорядку дня. Збалансоване поєднання духовної, ігрової та творчої частини, щоб кожен день був насиченим і змістовним.

2. Біблійні уроки (5 тематичних занять)

Глибокі, актуальні теми з наочностями та підібраними біблійними віршами. Матеріал поданий просто, сучасно й доступно для дітей.

3. ЗТГ (загальнотабірні ігри)

Готові сценарії ігор із переліком необхідних матеріалів. Активності, що об'єднують дітей у таборі навколо порушеної теми.

4. Ранкові та вечірні молитви

Добірка варіантів ранкових молитов і вечірніх спілкувань для глибоких роздумів, щирих розмов і духовного зростання.

5. Додатки та зразки до кожного дня програми

Усе, що спрощує підготовку:

Робочий зошит для учасників табору



Книжечка для лідера (зразок книжечки, який можна редагувати під свою команду та розпорядок)



ОБОВ'ЯЗКИ ЛІДЕРА ГРУПИ

Є три типи особистостей: хто робить справу, хто спостерігає, як робить справу, хто дивується тому, що зробили.

Алерт - це та людина, яка робить справу.

Бути справжнім лідером - дуже важливо. Але з ПОВНОЮ надією на Бога і молитвою це можливо. Кожен лідер групи, повинен жити і виконувати свій обов'язок.

1. Визначитися в групі:

1. Виходити особисто стосувати з кожним виконавцем.
2. Розвивати позитивну динаміку групи, в якій кожен виконавець користується поміччю, має однакові з іншими права та обов'язки.
3. Спостерігати за кожним виконавцем з метою: а) розкрити його дару, здібності і сильні сторони, спрямувати їх на розвиток. б) визначити його слабкі сторони і допомогти їх подолати (Римлянам 12).
4. Стимулювати виконавця бути чесним, відкритим і довіряти один одному; працювати до кінця і виконавцю.
5. Вчити виконавця любити ближнього, як самого себе. Жоден виконавець не має права поводити час перебування в таборі іншою виконавцю чи працівнику.

2. Працювати керівником:

6. Жити в групі, щоб складатися з 10-15 виконавців. Ділитися з ними своїми життєвими досвідом, вірою і життєвими цінностями. Є для них прикладом і вєде по дорозі праведності.
7. Любити кожного виконавця жертовною любов'ю, не віддаючи нічого, не замислюючи на його ставлення, переконання і поведінку. Становити до виконавця з любов'ю, шанистю і черговістю. Тримати себе в руках і замислювати вірши своєму покаянню.
8. Щодня молитися за кожного виконавця.
9. До початку проведення табору, опрацюючи всі біблійні уроки і готуючи до них відповідь.
10. Щодня проводити біблійні години.
11. Щодня спонукаючи виконавця жити менті вірши з Біблії допомагаючи їм зрозуміти і застосувати в житті біблійну істину, закладену у віршах.
12. Показувати виконавцям цінність молитви, жити їм щодня молитися, читати Біблію, роздумувати і керуватися в істині (Псалом 1).
13. Нагадувати виконавця самостійно читати Євангеліє Сиво.
14. Всіма силами служити духовним потребам кожної дитини протягом перебування в таборі.

ДЕНЬ 1 (YouTube, TG-Tok) - 24 ЧЕРВНЯ ВІВТОРОК
Пунктуальність сьогодні - запорука успіху на весь тиждень

Тема: З Богом ми щасливі
Герой дня: пророк Ісаїя
Біблійна істина: Біблія нагадує, що лише з Богом ми щасливі
Біблійний вірш: Псалом 104:3-14

Фінанси дня №1 - карточка програми дня
Фінанси дня №2 - відачі інструмент за звуком

6:30 - підйом ліжарів
7:00 - молитва, планування дня
7:45 - особисте спілкування з Богом
8:00 - підйом дітей, ранковий туалет
8:30 - зарядка «Потік»
8:40 - молитва в групах «Ім'я Богу з співрозумом»
9:00 - сніданок
9:30 - ліжарів

10:10	БІБЛІЙНИЙ УРОК	СПОРТ	СПІВ
11:10	СПІВ	БІБЛІЙНИЙ УРОК	СПОРТ
12:10	СПОРТ	СПІВ	БІБЛІЙНИЙ УРОК
13:00	РОБОТА НАД ЗВАННЯМИ		
13:30	обід		
14:00	тихий час		
15:00	ЗІТ (YouTube-шоу по командах)		
16:00	гра / боту / мовний час		
17:00		БІБЛІЯ	ДУХ
18:00	1	3	4
19:00	2	5	6

18:00 - зустріч по командах (визначення)
18:30 - вечеря
19:30 - вечірня програма
21:10 - гра (Візит-Пун)
21:40 - спілкування на групах + снік
22:15 - вечірній туалет
22:30 - добраніч

Варіант путівки та оголошення до табору



Бейджики

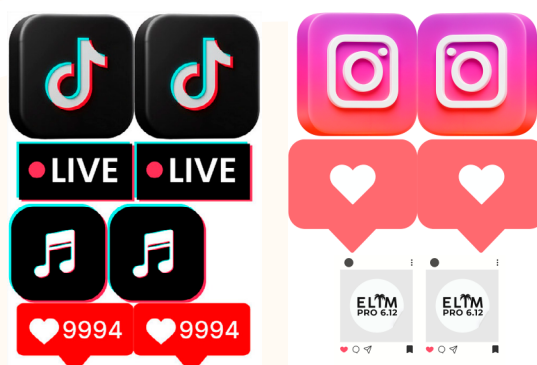


Готові шаблони, ідеї та напрацювання для різних елементів програми:

→ Додатки на великий макет телефону



→ Тематичні елементи на столи



→ Дизайн наліпок на телефон



→ Плакат на 4 день «Ісус помер за...»



Ісус
помер
за:

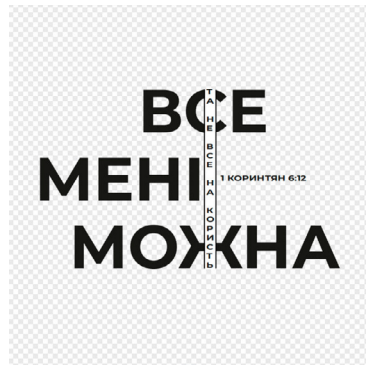
→ Піксельний малюнок (елемент 2 дня)



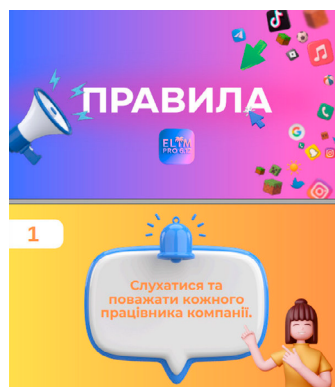
→ Зображення телефону для ростового костюму



→ Ключовий біблійний вірш табору для зображення на футболці



→ Правила табору для презентації



- Необхідні відео для представлення стану готовності телефону та біблійних героїв
- Інші потрібні деталі для представлення кожного дня програми.
- Одноразова консультація по телефону з координаторами програми.

«PRO 6.12» — це не просто матеріали. Це цілісна система, яка допоможе провести табір професійно, творчо і з духовним змістом.

*Матеріали доступні
у преміум-версії
за посиланням*



tinyurl.com/PRO6-12



Дитяче та підліткове
служіння ВСЦ ЄХБ

