

بغلی گیر



جلسه پنجم مهمونی شادی

| خوش آمدگویی : ۳ دقیقه

با نوجوانان ، گرم و صمیمی همراه با لبخند روبرو شوید. اگر شخص جدیدی بعنوان نو ایمان یا مهمان برای اولین بار در این جمع حضور داشت، خوشامد مخصوص در نظر گرفته شود. بطور مثال شخص جدید را به نام در جمع معرفی کنید و از نوجوانان نیز بخواهید تا خود را یک به یک معرفی کنند و یک نکته قابل توجه و جالب در مورد خودشان با سایرین در میان بگذارند.

| پرستش: ۸- ۱۰ دقیقه

در این بخش با پرستش به صورت یوتیوب و یا در صورت امکان پرستش لایو نوجوانان را تشویق کنید که با شکرگزاری و پرستش جلسه را آغاز کرده و با انتظار و اشتیاق از کلام خدا بشنوند.

تنها نیستم همیشه تو با منی بود و نبود من

| از یکدیگر می شنویم : ۱۰ دقیقه

با طرح چند سوال از نوجوانان آنها را برای تعلیم آماده کنید، از آنها بخواهید به سوالات زیر جواب بدهند. بهتر است که همه در پاسخ به سوالات مشارکت داشته باشند.

۱. شما دوست دارید در روز تولدتان یا روزهای خاص و مهم سال چه هدیه ای را دریافت کنید؟
۲. بهترین و به یاد ماندنی ترین هدیه ای که تا بحال دریافت کردید چه چیزی بوده؟ (می تواند هر چیزی باشد برای مثال تولد برادر یا خواهرتان، داشتن معلمی نیکو، ایمان به عیسی مسیح یا هرچیز دیگری)
۳. وقتی هدیه میدهید و یا دریافت میکنید چه حسی دارید؟

جهت اطلاع مربی: به یاد داشته باشیم که جوی را در جلسه ایجاد کنیم تا نوجوانان بتوانند به راحتی صحبت کنند، و حتی کسانی که صحبت نمی کنند را تشویق کنیم تا در این بحث و گفتگو شرکت کنند تا صدای آنها هم شنیده شود برای مثال: (اسم یکی از نوجوانان که صحبت نمی کند را ببرید و از او بخواهید تا در این مورد نظرش را بیان کن) تا در این مشارکت فعالیت داشته باشد.

| تعلیم : ۱۰ دقیقه

عزیزان، خداوند امروز به تک تک ما هدیه ای بسیار با ارزش و جاودانه بخشیده هدیه ای که در طول تاریخ برای سالهای سال زندگی افراد بسیاری را عوض کرده و میلیون ها مرد و زن با دریافت این هدیه مسیر زندگیشان تغییر کرد و در این مورد شهادت دادند. میدانید این هدیه با ارزش چیست؟ (یک انجیل بشارتی را به نوجوانان نشان بدهید). این هدیه انجیل عیسی مسیح است، انجیل به معنی خبر خوش می باشد. همگی شما وقتی هدیه ای دریافت میکنید یا وقتی خبر خوشی می شنوید خوشحال می شوید؛ امروز بزرگترین خبر خوش دنیا در دستان

ماست و پیغامی که برای ما دارد روشن و واضح است. شاید برایتان سوال پیش بیاید که پیام انجیل چیست؟

امروزه قسمت اصلی پیام انجیل را با شما در میان میگذارم

۱. خدا محبت است و انسان را به این دلیل آفرید. او مشتاق رابطه با انسان است. در این رابطه برای زندگی ما برنامه و افکار عالی دارد.
 ۲. ولی ما به واسطه گناه از خدا دور شدیم، از او فاصله گرفتیم و از رابطه با او خارج شدیم. اکنون گناه وارد ذات بشر شده و دنیا دچار سختی، مریضی، جنگ و غیره شده است.
 ۳. عیسی مسیح پسر خدا آمد تا این رابطه را احیا کند. یعنی خدا خود آمد تا این رابطه دوباره برقرار شود و با ما دوست شود. توسط صلیب عیسی مسیح، مرگ و قیام او و پذیرش و ایمان به او ما هدیه بخشش خدا را دریافت میکنیم. با خدا وارد یک رابطه دوستانه می شویم.
 ۴. وقتی این دعوت دوستی با خداوند را بپذیریم گناهان ما بخشیده میشود. تولد تازه خواهیم داشت. خدا به ما طبیعتی تازه و طرز فکر تازه میدهد. هویتی تازه دریافت می کنیم.
 ۵. ما فرزند خدا می شویم و عضو خانواده الهی می شویم. با ایمانداران دیگر مشارکت خواهیم داشت. یا یکدیگر در شناخت خدا رشد میکنیم و خدا و یکدیگر را خدمت میکنیم.
- بیاید باهم آیه ای از کتاب مقدس را بخوانیم: اعمال رسولان باب ۲ آیه ۲۱
- مربی عزیز در این قسمت، فیلم کوتاه را پخش کنید و یا داستان زیر را تعریف کنید.

داستان عشق یک پدر و اینار پسر

داستان عشق پدر و فداکاری پسر

مرد سوزنبنانی متصدی عوض کردن حالت پُلی بود که بر روی رودی قرار گرفته بود. او کیوسک کوچکی داشت و با پیغام مرکز کنترل به هنگام عبور کشتی با فشار دُکمه ای پُل را به حالت عمودی در می آورد و در صورت عبور قطار پُل را به حالت افقی در می آورد. سوزنبنان مرد مهربانی بود که همسر خود را از دست داده بود ولی از او پسر کوچکی داشت که او را بسیار دوست می داشت و همه زندگی او شده بود. روزی که پسرش مدرسه نمی رفت و در منزل مانده بود از او خواست که به محل کارش برود. پدر نیز فرزندش را به محل پُل برد، روز خلوتی بود و پسر از پدر خواست که به نزدیک پُل برود و بازی کنند. پدر اجازه داد چون می توانست از پنجره کیوسک مراقب فرزند باشد؛ کمی بعد دستگاه بیسیم پیغام اضطراری اعلام نمود مبنی بر اینکه قطاری از کنترل هوش مصنوعی خارج شده است و به سرعت به محل کار سوزنبنان نزدیک می شود و او باید پُل را که در حالت عمودی بود به حالت افقی در آورد. اما سوزنبنان متوجه شد که تنها پسرش بر بالای پُل رفته است. لحظه ای درنگ نمود، اما صحبت از ثانیه ها بود؛ سوزنبنان زمان نداشت؛ باید تصمیم می گرفت؛ یا باید فرزندش را نجات می داد که در آنصورت هزاران مسافر قطار جان خود را از دست می دادند. و یا راه دوم را انتخاب می کرد. چشمانش پُر از اشک شده بود؛ دُکمه را فشار داد و قطار با سرعت بسیار از روی پُل عبور نمود و فرزندش را در مقابل چشمانش تکه تکه کرد. قطار همچنان عبور می نمود و مسافری خوش خیال برای سوزنبنانی که در کیوسک ایستاده بود دست تکان می دادند؛ غافل از اینکه عبور آنها از آن رودخانه و نجات جانانشان برای مرد سوزنبنان چه بهایی را در بر داشته است. بهای از دست دادن تنها فرزندش!

این حکایت شباهت به کار خدای پدر دارد که برای نجات یا عبور ما به آسمان شاهد مصلوب شدن فرزند یگانه اش شد و او که ابراهیم را اجازه نداد تا داغ قربانی شدن فرزند را ببیند حال خود فرزندش را بر قربانگاه فدا نمود! «لیکن چون زمان به کمال رسید، خدا پسر خود را فرستاد که از زن زاییده شد و زیر شریعت متولد، تا آنانی را که زیر شریعت باشند فدیہ کند تا آنکه پسر خواندگی را بیاوریم» (غلاطیان ۴: ۴ - ۵). و ما چقدر به مسافرینی شباهت داریم که نمی دانیم یا فراموش کرده ایم که: «به فیض او مجانا عادل شمرده می شوند به وساطت آن فدیہ ای

که در عیسی مسیح است. که خدا او را از قبل معین کرد تا کفار به واسطه ایمان بوسیله خون او تا آنکه عدالت خود را ظاهر سازد» (رومان ۳: ۲۴ - ۲۵). باشد که قدر فیض خدا را بدانیم و قیمتی را که برای نجات ما پرداخت نمود را همیشه در نظر داشته باشیم.

شهادت زندگی مربی: امروز می‌خواهم برایتان تعریف کنم که خود من چطور با عیسی مسیح آشنا شدم و زندگی من عوض شد. (در صورت تمایل خود مربی شهادت زندگی اش را در میان گذارد یا با نوجوانانی از قبل هماهنگ کرده که آنها اینکار را انجام دهند)

پذیرایی و دادن کتابهای بشارتی به میهمانان تازه وارد

| آیه حفظی: ۵ دقیقه

از نوجوانان بخواهید که آیه زیر را به مدت ۵ دقیقه به صورت انفرادی خوانده و حفظ کنند. سپس به صورت داوطلبانه با صدای بلند از حفظ تکرار کنند.
اعمال رسولان باب ۲ آیه ۲۱

| بازی: ۱۵ دقیقه

رهبر را پیدا کنید

- از بازیکنان بخواهید که در یک دایره بزرگ با فضای کافی در مرکز و بین هم برای داشتن حرکت آزادانه، بایستند.
 - یک بازیکن، یا اگر گروه زیاد باشند دو بازیکن را به عنوان مهره در نظر بگیرید و از او بخواهید که از اتاق خارج شده و منتظر بماند.
 - بقیه بازیکنان یک رهبر را تعیین می‌کنند. رهبر ژست، جنبش یا حالت خاصی را ایجاد می‌کند و بقیه بازیکنان باید او را تقلید کنند.
 - هنگامی که رهبر بین بقیه ایستاد، بازیکن یا بازیکنانی که خارج از اتاق هستند، دوباره به اتاق دعوت می‌شوند.
 - مهره باید در مرکز ایستاده و همه بازیکنان مانند رهبر حرکت کنند، مهره حدس می‌زند که رهبر کیست.
 - به بازیکنان خاطرنشان کنید که هیچگاه به طور مستقیم به رهبر نگاه نکنند، چرا که این امر می‌تواند به مهره سرنخ فوری بدهد.
 - اگر مهره درست حدس بزند، رهبر جایگزین مهره می‌شود و بازی ادامه می‌یابد.
- زمانی که بازیکنان موقعیت های مختلف، خنده دار، حرکات و ژستهای جالب را انجام دهند، این بازی می‌تواند سرگرم کننده باشد.

