

第1課 海辺でさんび

子どもたちが全員集まっていなくても「はじめよう」をスタートすることをおすすめします。
祈りと賛美は「はじめよう」のあとの、プログラムのどこに取り入れてもかまいません。

不可能に挑戦【ゲーム】

① 子どもたちを少人数のグループに分け、次のことをグループでやるように言います。

- ・ 手を使わずに鼻だけで逆立ちする
- ・ 背中の中でひじをくっつける
- ・ 天井にポストイットを貼り付ける
- ・ 助走をつけずに3メートル飛び上がる

●話し合いをしましょう

- ・ 「どれか一つでもできた人はいますか？」
- ・ 「なぜできなかったのですか？」
- ・ 「どうしても無理だと気付いたとき、どんな気持ちになりましたか？」
- ・ 「今日のお話でも、イスラエルの人たちはどうしても無理だという状況にありました。神さまは今も私たちが難しい状況にあるときに助けてくださいます。神さまは私たちを愛し、心にかけてくださっているのです」

メッセージを一緒に言いましょう

私は、イエスさまが私を愛し

心にかけてくださることを知っています

第2課 正しいことをした王さま

子どもたちが全員集まっていなくても「はじめよう」をスタートすることをおすすめします。
祈りと賛美は「はじめよう」のあとの、プログラムのどこに取り入れてもかまいません。

おたまで味見【実験】

●材料

- ・ 水差し3つ
- ・ 水
- ・ 塩（少量）
- ・ 砂糖（少量）
- ・ 小さな紙コップ
- ・ おたま
- ・ バケツ

- ① 子どもたちが来る前に、水差しの準備をしておきます。それぞれの水差しに、薄い塩水、薄い砂糖水、普通の水を入れておきます。
- ② 「今日は水を3種類用意しました。1つずつ味見をして、どれが一番好きか教えてください」と言います。
- ③ おたまを使って、子どもたちの紙コップに水を少しずつ入れます。
- ④ 全員が3種類の水を味見できるようにします。飲み残しはバケツに入れます。

●話し合いをしましょう

- ・ 「3種類の水はどこが違いましたか？」
- ・ 「どれが一番気に入りましたか？ それはなぜですか？」
- ・ 「こちらの水差しには塩と砂糖を少しずつ入れただけなのですが、味は全然違ってきましたね。ほんの少しの塩や砂糖が水の味を変えたように（水差しを指差し）、私たちは周りにいる人たちに影響を与えています。その影響が良いものか悪いものかを決めるのは私たち自身です。今日のお話では、みんなと同じような年の男の子が国中に大きな影響を与えます。彼はみんなの良いお手本になりました」

メッセージを一緒に言いましょ

私は、周りにいる人たちの良いお手本になることができます

第3課 かくされた宝物

子どもたちが全員集まっていなくても「はじめよう」をスタートすることをおすすめします。
祈りと賛美は「はじめよう」のあとの、プログラムのどこに取り入れてもかまいません。

宝探し【ゲーム】

●材料

- ・ 小さな宝物
- ・ 宝物を見つけるためのヒントを記したカード

- ① 小さな宝物か、皆が興味を持つような物をあらかじめ教室内に隠しておきます。
(大人数のクラスでは、宝物は複数用意しましょう)
- ② 宝物を見つけるためのヒントを記したカードを用意します。
例)「ドアの所に行きなさい。ドアの後ろに次の指示があります」
「この部屋に宝物を隠しました。これがそれを見つけるための手がかりです」

●話し合いをしましょう

- ・ 「宝探しはどうでしたか？」
- ・ 「今日は、ヒルキヤが先週のお話の中で見つけた宝物についてもっと学びます。その宝物とは何でしたか？」 答え) 神さまの律法
- ・ 「これは聖書の中にも書かれています。神さまの律法は、宝のありかを教えてくれる地図のようなものです。もし私たちが聖書に書かれている通りのことをするなら、聖書は私たちを天国に導いてくれます」

メッセージを一緒に言いましょ

私が見言葉を聞き、学び、従うとき、

神さまは私を導いてくださいます

第4課 みんなでお祝いする

子どもたちが全員集まっていなくても「はじめよう」をスタートすることをおすすめします。
祈りと賛美は「はじめよう」のあとの、プログラムのどこに取り入れてもかまいません。

エジプトリレー【ゲーム】

●材料

- ・ 1 チームに 1 枚ずつの毛布
- ・ 1 チームに 4,5 個ずつの家財道具

- ① クラスの人数によって、子どもたちを2つかそれ以上のチームに分けます。
- ② 「イスラエル人たちは、エジプトを出るとき、大急ぎで荷造りをしなければいけませんでした。みんなもこの物を全部毛布の中に入れて、部屋の向こう側まで走って行ってください。そしてこちらに戻り、中に入れたものを出します。チームの全員が荷造りに参加してください」

●話し合いをしましょう

- ・ 「急いで荷造りをするのはどんな気持ちでしたか？」
- ・ 「イスラエル人たちは、大急ぎで荷造りをしなければなりませんでした。そして、後にその夜のことを記念してお祝いするようになりました。神さまが私たちのためにしてくださったことをお祝いするのは良いことです」

メッセージを一緒に言いましょ

私は、イエスさまが私のためにしてくださったことを

みんなと一緒に祝いします

第5課 めずらしい競争

子どもたちが全員集まっていなくても「はじめよう」をスタートすることをおすすめします。
祈りと賛美は「はじめよう」のあとの、プログラムのどこに取り入れてもかまいません。

匂い当てクイズ【ゲーム】

●材料

- ・ 独特な匂いのする物を3、4つ（例：香水、タマネギ、レモン、ピーナッツバター、液体石鹸など）
 - ・ 紙袋
 - ・ 紙
 - ・ 鉛筆
 - ・ 目隠し
- ① それぞれの物を1つずつ紙袋に入れます。
 - ② 子どもたちを順番に1人ずつ目隠しして、それぞれの物の匂いをかがせます。
 - ③ もし何の匂いか分かったら、席に戻りその物の名前を紙に書きます。
 - ④ 全員に順番が回ったら、「最初に嗅いだ物は何でしたか？」と尋ね、それぞれの匂いを一緒に確認します。

●話し合いをしましょう

- ・ 「匂いをかいですぐに何か分かりましたか？」
- ・ 「お母さんが食事を調理している時、その匂いはすぐに家の中に広がりますか？ その匂いをかぐとどんな気持ちになりますか？」
- ・ 「美味しい物を調理する匂いが家中に広がってお腹が空くように、私たちの行いも周りの人たちに良いことをしようという気持ちを起こさせることができます。それを、『周りに影響を与える』と言います。今日の暗唱聖句は、私たちが良いことをするようになっています。『・・・あなたがたの光を人々の前に輝かしなさい。人々が、あなたがたの立派な行いを見て、あなたがたの天の父をあがめるようになるためである』（マタイ 5:16）。今日のお話には、会う人みんなに良い影響を与えた女の人が出てきます」

メッセージを一緒に言いましょ

神さまは私の生活を通して

周りの人によい影響をお与えになります

第6課 命がけで選ぶ

子どもたちが全員集まっていなくても「はじめよう」をスタートすることをおすすめします。
祈りと賛美は「はじめよう」のあとの、プログラムのどこに取り入れてもかまいません。

同じところと違うところ【ゲーム】

- ① 子どもたちは立って、先生の言うことがあてはまる人を探します。

例)

1 自分と同じ人のジャンル

同じ色の靴を履いている人

自分と同じ野菜が好きな人

兄弟の人数が同じ人

2 自分と違う人のジャンル

自分と違う色の服を着ている人

自分の好きなゲームが嫌いな人

自分と違う方法で教会に来た人

●話し合いをしましょう

- ・ 「好きなものが同じ人や、違う人を探すのは楽しかったですか？」
- ・ 「お友達についてどんなことが新しく分かりましたか？」
- ・ 「もし私たちがみんな同じだったら楽しいでしょうか？ それはなぜですか？」
- ・ 「神さまは、私たちみんなを違うように造られましたが、私たちみんなを同じように愛して下さっています。そして私たちに、好きなものや考えることが違っていても、周りの人を受け入れてほしいと思っておられます。聖書には、『・・・人は目に映ることを見るが、主は心によって見る』（サムエル記上 16:7) とあります。これはどういう意味でしょうか？」
- ・ 「今日のお話には、みんなに同じことをしてほしいと思った人が出てきます」

メッセージを一緒に言いましょう

イエスさまは、私がすべての人を受け入れることができるように

助けてくださいます

第7課 えん会を開いたエステル

子どもたちが全員集まっていなくても「はじめよう」をスタートすることをおすすめします。
祈りと賛美は「はじめよう」のあとの、プログラムのどこに取り入れてもかまいません。

倒れられるかな？【ゲーム】

- ① 希望者を募り、教室の外でアシスタントと一緒に待機してもらいます。
- ② 子どもを1人ずつ教室に入れます。
- ③ 決められた場所に立たせ、3つ数えてから足を曲げずにそのまま後ろに倒れるように言います。
- ④ 大人は子どもの後ろにいて、その子どもを支えます。

●話し合いをしましょう

- ・ 「後ろに倒れるように言われたとき、どう思いましたか？」
- ・ 「後ろで大人が支えてくれることを知っていたら何か違っていたと思いますか？」
- ・ 「今日のお話では、エステルがとても勇気を必要とされる状況に遭います。暗唱聖句には、『常に主を覚えてあなたの道を歩け。そうすれば主はあなたの道筋をまっすぐにしてくださる』（箴言 3:6）とあります。これはどういう意味でしょうか？」
- ・ 「私たちがどんなときでも正しいことができるように、神さまが勇気を与えてくださるのです」

メッセージを一緒に言いましょう

神さまの助けによって

私は正しいことをする勇気を持つことができます

第8課 助かった！

子どもたちが全員集まっていなくても「はじめよう」をスタートすることをおすすめします。
祈りと賛美は「はじめよう」のあとの、プログラムのどこに取り入れてもかまいません。

お手伝い【ゲーム】

●材料

- ・ スカーフ

- ① 子どもたちを2つのグループに分け、教室の両端に並ばせ、グループ每人ひとりに番号をつけていきます。
- ② スカーフを教室の真ん中に置きます。
- ③ 「今から番号と、ある特徴を言います。特徴とは、愛、助ける心、優しさ、分かち合うこと、従順、真実、祈り、聞くこと、世話をすること、などです。呼ばれた番号の人は、真ん中まで行ってスカーフをつかみます。スカーフを取った人は、その特徴を表す例を言います。例を思いつかなければ、スカーフは別のチームのものになります。別のチームの同じ番号の人が例を挙げてください」
- ④ 全員の番が当たるまで続けます。

●話し合いをしましょう

- ・ 「周りの人にお手伝いをする方法がこんなにたくさんあることに驚きましたか？」
- ・ 「周りの人を助ける方法はいつも簡単に思いつきますか？」
- ・ 「エステルには、自分の仲間が困っているときに助けてあげることができました。そして神さまに与えられたそのチャンスを生かしました。私たちも、神さまに忠実にしているなら周りの人を助けるチャンスを神さまからいただくことができます」

メッセージを一緒に言いましょう

神さまは、神さまと周りの人たちに
仕えるチャンスを私に与えてくださいます

第9課 いいえ、いいえ、いいえ

子どもたちが全員集まっていなくても「はじめよう」をスタートすることをおすすめします。
祈りと賛美は「はじめよう」のあとの、プログラムのどこに取り入れてもかまいません。

こうしてください【ゲーム】

- ① 子どもたちに、あなたが「こうしてください」と言うときにだけその動作を真似し、「ああしてください」と言うときには真似ないように指示します。
- ② 教室の両端にはそれぞれアシスタントに立ってもらい、全く別の動作をしてもらいます。
- ③ 子どもたちには、あなたにだけ従うように指示します。
- ④ 3分ほど遊びます。

●話し合いをしましょう

- ・ 「両端の先生が邪魔をしようとしているとき、何を考えていましたか？」
- ・ 「きちんと先生の真似をするために、どんなことをしましたか？」
- ・ 「私たちが正しいことをしようとするときに、間違ったことをするようサタンが誘惑してくることがよくあります。サタンは、イエスさまがとても弱っているときに誘惑してくることがよくあります。サタンは、イエスさまがとても弱っているときに誘惑してきましたが、イエスさまは『いいえ』と言われました。今日はイエスさまが誘惑に対してどうしたかを学びます」

メッセージを一緒に言いましょう

私が心の中にみ言葉を持っているなら、
サタンに「いいえ」と言うことができます

第10課 おいのりの時間

子どもたちが全員集まっていなくても「はじめよう」をスタートすることをおすすめします。
祈りと賛美は「はじめよう」のあとの、プログラムのどこに取り入れてもかまいません。

メッセージ【ゲーム】

●材料

- ・ 水撒き用のホース
- ・ 空き缶2つ
- ・ 4メートルの糸
- ・ 携帯電話（オプション）

- ① ホースの先を教室の外まで持って行きます。子どもたちは1人は部屋の中、もう1人は外で、ホースを使って会話をします。
- ② 空き缶の底に穴を開け、糸を通して結びます。子どもたちは、糸をぴんと張り、順番に会話をします。
- ③ （オプション）誰かにあなたの携帯電話に電話をかけてもらい、会話をします。

●話し合いをしましょう

- ・ 「今日使ったホース、空き缶、携帯電話以外にどのような方法で離れている人と連絡を取ることができますか？」
- ・ 「みんなは、仲の良いお友達と、どのくらいよく話しますか？ その時はどうやってお話をしますか？」
- ・ 「ここにある物のうち、神さまとお話するときに使うのはどれでしょうか？」
- ・ 「みんなはどのくらいよく神さまとお話をしますか？ 私たちはいつでも神さまと話すことができます。神さまは私たちの一番のお友達になりたいと思っておられます。そして毎日私たちとお話したいと思っておられます。もしそうするなら、神さまは私たちのために素晴らしいことをしてくださるのです」

メッセージを一緒に言いましょう

静かな場所でお祈りすることは
神さまを礼拝するのと同じです

第 11 課 友だちへの最後の手紙

子どもたちが全員集まっていなくても「はじめよう」をスタートすることをおすすめします。
祈りと賛美は「はじめよう」のあとの、プログラムのどこに取り入れてもかまいません。

イエスさまの中で成長する【ゲーム】

●材料

- ・ 毛糸でできた大きなボール

- ① みんなで輪になります。
- ② 子どもに毛糸のボールを手渡して言います。「この毛糸の端を持って、ボールを誰かに投げてください。投げる時に、あなたが尊敬している人の名前を言ってください。お父さんやお母さん、お友達、先生、教会の人でもいいです」
- ③ たくさんの人の名前が挙がり、全員に 1 回以上順番が回るまで続けます。子どもたちにはそのまま「毛糸のくもの巣」の中にいてもらいます。

●話し合いをしましょう

- ・ 「この毛糸のくもの巣を見て何を思い浮かべますか？」
- ・ 「このくもの巣と私たちが成長するのを助けてくれる人たちとはどこが似ていますか？」
- ・ 「もし誰かが抜けてしまったらどうなるでしょうか？」
- ・ 「私たちに他の人が必要なのはなぜでしょうか？」
- ・ 「イエスさまは、私たちがクリスチャンとして成長できるように、お手本となる人たちをくださいました。お手本の人たちをくださったことを神さまに感謝するとき、私たちは神さまを礼拝していることになります。」

メッセージを一緒に言いましょう

神さまがお手本であることを感謝することは

神さまを礼拝するのと同じです

第 12 課 真夜中にさんび歌を歌う

子どもたちが全員集まっていなくても「はじめよう」をスタートすることをおすすめします。
祈りと賛美は「はじめよう」のあとの、プログラムのどこに取り入れてもかまいません。

二人三脚【ゲーム】

●材料

- ・ 1メートルの長さの細長い布
- ・ 石

- ① 子どもたちを2人1組のペアにして床に座らせ、布で足首を縛ります。
- ② 丁度子どもたちから手が届かないくらいの位置に石を置きます。
- ③ 「みんなは今牢屋の中にいます。この石はその独房の鍵で、これを手に入れたら逃げることができます。みんなの足には足かせがつけられていますので、足を曲げたり、立ち上がることはできません」
- ④ 子どもたちが鍵を手に入れられるかどうかやらせてみます。その後、足首の布をほどきます。

●話し合いをしましょう

- ・ 「足を縛られて動けないのはどんな気分でしたか？」
- ・ 「もしも、殴られた後に縛られたとしたらどうでしょう？」
- ・ 「今日のお話では、パウロとシラスは殴られてから牢屋に入れられています。2人の足は足かせにつながれて、動くことができませんでした。そのような中でも、2人は賛美の歌を歌い、神さまを礼拝することができました」

メッセージを一緒に言いましょう

たとえ何が起きても神さまを賛美することは
神さまを礼拝するのと同じです

第 13 課 聖書を調べる人たち

子どもたちが全員集まっていなくても「はじめよう」をスタートすることをおすすめします。
祈りと賛美は「はじめよう」のあとの、プログラムのどこに取り入れてもかまいません。

心の食べ物【ゲーム】

●材料

- ・ 様々な果物か、健康的な食品の写真
- ・ ホワイトボード、黒板、模造紙等
- ・ マーカー、チョーク等

- ① 子どもたちに様々な果物を見せます。
- ② 今見せた果物の良い点を挙げて、ホワイトボード等へ書き出します。
- ③ 「ここに書いてあることは全部本当です。でも、もし私たちがこの果物を食べなければ、良いことは何も起こりません」

●話し合いをしましょう

- ・ 「私たちはなぜ果物を食べた方が良いでしょうか？」
- ・ 「良い食べ物には他にどんな物がありますか？」
- ・ 「良い食べ物を食べると、私たちの体は強くなります。心を強くするにはどうしたら良いでしょうか？」
- ・ 「聖書を食べることはありませんが、神さまの言葉を学ぶとき、私たちはそれを心や頭に取り入れます。神さまの言葉を学び、神さまが私たちのために立てておられる計画について知るとき、私たちは神さまを礼拝しているのです」

メッセージを一緒に言いましょ

聖書を毎日学ぶことは、神さまを礼拝するのと同じです