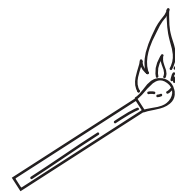
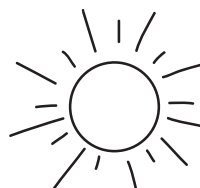
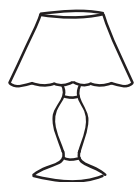


Latarka

Słowo Boże prowadzi



- 1.** W każdym rzędzie znajduje się jeden element niepasujący do pozostałych dlatego, że nie daje światła. Przekreśl go.



- 2.** Uporządkuj wydarzenia z historii o Abrahamie w odpowiedniej kolejności, wpisując cyfry 1 – 6 w stopach obok zdań.



Głód



Cel wędrówki



Boży nakaz wyruszenia w drogę



Oszustwo w Egipcie



Rozpoczęcie wędrówki



Powrót na Bożą trasę

3. Julek zapomniał zabrać do szkoły ołówki. W jego głowie toczy się teraz walka z myślami. Pomóż mu ją zwyciężyć i podpowiedz, co poleca zrobić Słowo Boże. Zakoloruj dymki z mądrymi decyzjami na zielono. Jeżeli sam nie wiesz, jak postąpić, zajrzyj do Listu do Efezjan 4,25 – 32.

Grzesiek ma dwa ołówki, a ja zapomniałem swojego, wezmę mu jeden.



Zapytam Grześka, czy mógłby mi pożyczyć ołówek, bo zapomniałem swojego.

Szkoda, że się nie zgodził, spróbuję mu wybaczyć...

Nie zgodził się, ale on jest głupi!

Dostałem jedynkę za brak ołówka, będę musiał jednak bardziej się starać...

Jak pani mogła dać mi jedynkę?! To niesprawiedliwe!

Lepiej nie powiem tacie o tej jedynce...

Muszę przyznać się tacie, że dostałem jedynkę. Będzie smutny.

4. Pomóż Abramowi znaleźć drogę do Betelu zgodnie ze wskazówkami. Na mapie znajdują się informacje, ile kratek w danym kierunku powinien się przemieścić. Wpisz pierwszą literę miasta czyli „B” w odpowiedniej kratce. Cyfrą „1” została oznaczona kratka, od której należy rozpocząć liczenie.



1																			

MAPA
 3→ 2↓ 2→ 2↓ 4← 2↓ 2→ 1↑ 4→ 1↑ 2→ 1↓ 4→ 3↑ 2→ 4↓