



---

A KATALYST FOR CHANGE AMONGST THE YOUTH OF THE NEAR EAST

# Survivor

[WWW.KATALYSTNE.NET](http://WWW.KATALYSTNE.NET)





# Survivor

# Survivor

- مدة المخيم: أربعة أيام (العمر ١٢-١٥)
- المشاركون في المخيم إن هذا البرنامج هو لمخيم (شبيبة - ناشئة)
- الهدف الأساسي من المخيم هو "تعلم العيش مع الرب في هذه الحياة مهما كانت الظروف صعبة."
- آية المخيم: "وكان الرب مع يوسف فكان رجلا ناجحا" (تكوين ٣٩: ٢)
- فكرة يومية: كيف يعلمنا يوسف الاتكال على الرب.
- ترنيمة المؤتمر: أنت صخرة خلاصي (إني أؤمن بك ربي)

## اليوم الأول:

### (١) الوصول إلى المكان:

### (٢) الترحيب:

- لعبة كسر الحواجز كالتالي:

تربط كل اثنين مع بعض وتطلب منهم معرفة أكبر عدد من الأشياء ثم تسألهم كم عدد الأشياء التي تعلموها عن الأشخاص ثم نعمل مثل مزاد.

### • تقسيم الفرق:

نعطي كأس مثلجة فيها ورقة مكتوب عليها كلمة. المطلوب أن يقوم الشخص بتذويب الثلج، الحصول على الورقة وتجميعها مع أشخاص آخرين لعمل جملة مفيدة. أو لعبة المكعب لأن الكأس المثلج ستأخذ ٣٠ دقيقة للذوبان.

### (٣) الترانيم

نعط لقائد التسبيح الحرية

### (٤) الموضوع:

- مدخل: يلعبوا لعبة الثقة،

الاقتراح ١. نقوم ببناء شخص ن الجمهور والطلب منه أن يرمي نفسه الى الورا بعد ان يسمع القائد الذي يقف خلفه يقول: لن أدعك تقع  
ثم تسمح لجميع المخيمين بلعب هذه اللعبة كل اثنين معا

الاقتراح ٢. يجلس كل شخص على كرسي ثم يمدد كل شخص نفسه على من خلفه ثم نسحب الكراسي من تحتهم لكنهم لا يقعون.

• **جملة الوصل:** لماذا وثقت في كلمته انه سيمسكك؟ يوسف وثق في كلمة وقدرات الله أيضا...

• **الفكرة الرئيسية:** نتوكل على الرب حتى عندما يحاول الآخري أن يحبطوا أحلامنا

• **المرجع الكتابي:**

(تكوين ٣٧: ١-١١) صدق الوعد، وضع اللحم أمام عينيه حتى عندما استهزأ فيه أهله  
(تكوين ٣٧: ١٢-٣٦) صدق الوعد حتى عندما أخذ إخوته ما كان في منظوره ما يميزه قميصه، ونحن أيضا قد يقوم البعض بمحاولة سرقة وإطفاء أمور تميزنا أمور كمواهبنا (يفضل إعطاء امثله عملية من حياة المراهق مواقف حيث يحبط أشخاص مواهبه كالممثل والغنى بسبب غيرتهم أو بسبب نقص لدى هذه الأشخاص).

المسامحة والغفران والثقة بان الرب سيرد لي حقي.

(مزمو ٣٢: ١٠)

الرب له مقصد وهدف ويعطينا أحلام علينا ألا نسمح لأحد أن يستهين بها، ونبقى نناضل من أجل تحقيقها. الكلام السلبي من الأشخاص وكيف عليّ تصديها.

## ٥) فترة مناقشة:

**ابدأها بلعبة:** تحتاج إلى خشبة عليها خط، ومحارم بشكل طابطة (كرة)، يقوم اللاعب بمحاولة رمي

المحرمة إلى أعلى الخط مرتين/ الأولى: يقوم باقي الفريق بالنداء بكلام سلبي

الثانية: يقوم الفريق بتشجيعه

**نسال:** السؤال موجه لباقي الفريق: كيف كان شعورك عندما اخترنا "اسم الشخص" للعب

اللعبة؟ من تمنى أن يكون مكانه؟ كيف كان شعورك عندما نجح؟ كيف كان شعورك عندما فشل؟



موجه للاعب الرئيسي: كيف كان شعورك عندما تم اختارك؟ كيف كان شعورك عندما كانوا يشجعوكم؟ عندما كانوا يفشلوك؟ عندما نجحت افشلت في كلا المراتين؟  
للجميع: ما هو رأيكم في قصة يوسف؟ مين واجه امر مثل ذلك في حاته؟ أشخاص أخذوا مكان أنت كنت تريده أو أشخاص حاولوا يأخذوا مكانك في شيء أنت مميز فيه؟  
ابدأها بمشاركة منك عن مرة كنت ذاهب إلى مكان معين واعترض دب طريقك؟ اسألهم ماذا يتوقعون أن يكون شعورك؟ وماذا يمكنك أن تفعل وان حصل شيء مشابه مثل هذا معهم؟

## ٦) استراحة

### ٧) فترة إضافية (حسب ما يتيح لك الوقت): اقتراحات

- أشغال يدوية
- عرض فيلم
- ورشة عمل (إسعافات أولية وغيرها)
- تجرأ أن تسأل

## ٨) الغداء

### ٩) استراحة (فترة الاستراحة للمخيمين هي فترة عمل للقادة للتحضير)

١٠) ألعاب خارجية (ساعتين ونصف) (انظر إلى الملحق في آخر الكتيب)

١١) استراحة

١٢) عشاء

١٣) السهرة:

- لعبة إضافية: (ارجع إلى الملحق)
- سهرة نار وترانيم
- عمل مقابلات صحفية مع شخص معين يتحدث عن حياته المدهشة وفتح المجال للمخيمين أن يسألوه.

• نقرشة اضيافة اتحلاية

اليوم الثاني:

(١) استيقاظ:

(٢) تأمل: (سنمشي في سلسلة كل يوم في أجزاء من مزمو ١٨)

(مزمو ١٨ : ١-٢٤)

(٣) فطور

ترانيم: نعط لقائد التسبيح الحرية

(٤) الموضوع:

**مدخل: عمل سكتش صغير:**

الاقتراح الأول: شخص يمشي وعلى جانبيه ملاك وشيطان كل واحد يقول له أن يفعل شيء وفي

الآخر يختار أن يعمل الشيء الصحيح

الاقتراح الثاني: صبي في المدرسة مع أصدقائه وهو تحت الضغط منهم أن يدهنوا الحيط. يرفض

هذا الصبي أن يمشي معهم ولكنه يرجع ثاني يوم ويرى الحيطان ملونة وتأتي المعلمة وتبهده ثم

تكتشف علب الألوان في حقيبتة.

الفكرة الرئيسية: نتوكل على الرب حتى عندما تواجهنا التجربة

القصة الكتابية: (تكوين ٣٩)

النقاط العامة:

(تكوين ٣٩: ١-٦) يوسف كان ناجح وكان الرب يزيده نعمة فنرى انه كان رئيس الشرط



(تكوين ٣٩: ٧-١٥) واجه يوسف الإغواء من امرأة فوطيفار لكنه لم يسمح لهذا الأمر أن ينزع علاقته مع الرب ويكسر العهد أو يبعد نظره عن الرب.

(تكوين ٣٩: ١٦-٢٣) he choose to do what was right even though it resulted in and even ending up in prison but even thee he ،him losing all that he had found grace (verse 23)

## ٥) مناقشة:

### مدخل:

اقتراح ١: جعلهم يشاهدوا الفيديو الذي عن الأطفال والمارشميلو

أسئلة: إلى ماذا يرمز المارشميلو؟ الطفل؟ الذي فاله الأب؟ وما علاقته بقصة يوسف؟  
كما رأينا في الفيديو. لماذا اكل بعض الأطفال المارشميلو وآخرين رفضوا؟

اقتراح ٢: قبل الابتداء بالوعظة يقدم لكل مخيم حبة مارشميلو ونطلب منهم إعطائنا الحبة بعد الوعظة

أسئلة: إلى ماذا يرمز المارشميلو؟ الطفل؟ الذي فاله الأب؟ وما علاقته بقصة يوسف؟  
من الذين أكلوا المارشميلو لماذا لم تنتظروا؟ كم كان من الصعب رفض أكلها؟  
من الذين لم يأكلوا، لماذا لم تأكلوا؟ ما الذي منعكم؟

النقاش: هل يوجد أمور في حياتنا تعطينا مثل حبة المارشميلو هذه؟ هل يوجد علاقات أو قرارات أفعال أو أفكار تجذبنا وتجعلنا من الصعب أن نقول لها لا؟ ما هي؟ كيف يمكن أن ننصح أشخاص في مثل هذه المواقف أن يتركوا هذه الاغواءات؟ ما الذي ميز يوسف؟ لماذا قام هو برفض عمل هذا الشيء المشين مع امرأة فوطيفار؟



أكيد كل شخص منا لديه فوطيفار في حياته (تجربة فوطيفار) (ملاحظة أعط مثال من حياتك العملية عندما واجهت خطية؟ ما هي وكيف تمكنت من تخطيها؟)

#### ٦) فترة إضافية (حسب ما يتيح لك الوقت): اقتراحات

- أشغال يدوية

- عرض فيلم

- ورشة عمل (إسعافات أولية وغيرها)

- تجرأ أن تسأل

#### ٧) غداء

#### ٨) استراحة

#### ٩) ألعاب خارجية

(انظر إلى الملحق في آخر الكتيب لمعرفة قوانين وسير اللعبة وحاول التفكير بالمزيد من الألعاب المعروفة التي يمكنك إعطائها موضوع المغامر)

#### ١٠) استراحة

#### ١١) عشاء

#### ١٢) السهرة:

- لعبة إضافية: (ارجع إلى الملحق)
- سهرة نار وترانيم
- عمل مقابلات صحفية مع شخص معين يتحدث عن حياته المدهشة وفتح المجال للمخيمين أن يسألوه.
- نقرشة اضيافة اتحالية

## اليوم الثالث:

(١) استيقاظ:

(٢) تأمل:

### Liquid worship

(الرجع إلى الملحق)

(٣) فطور

ترانيم:

(٤) الموضوع:

مدخل:

سكتش مضحك: سيارات وأشخاص في داخلهم وهم في أزمة سير وتأخذ وقت طويل من الانتظار  
للذهاب إلى موعد the person is getting frustrated and it's taking forever

### القصة الكتابية: (تكوين ٤٠-٤١)

الفكرة الرئيسية: توكل على الرب حتى في وقت الانتظار

(تكوين ٤٠: ١-٢٣) خلال الانتظار كان الرب مع يوسف حتى غي السجن وكان يمهد الطريق  
لتحقيق الحلم والنبوة التي أعطاه إياها.

الرب استخدم السجن لكي يبرز موهبة يوسف وليشاكلها (ليقولها)

لكنه دخل بعد طفيف من الأمل في مرحلة من الانتظار (verse 23) حيث نسي رئيس السقاة  
يوسف وما عمله له والحلم الذي فسره

(تكوين ٤١: ١-٤٠) لأن يوسف كان أمين مع الرب وتوكل عليه حتى في هذه الفترة العصبية من  
الانتظار. افتقده الرب وأزعج نوم فرعون لأجله

(تكوين ٤١: ٤١-٥٧) الرب صادق بوعده ليوسف وأصبح الحاكم الثاني في مصر.



## ٥) مناقشة:

لعبة: كل اثنين في المجموعة يعملها معا. شخص يقف مغمض على عينيه وشخص يقوده ليعمل مجموعة أمور غريبة تؤدي لشيء جميل وعليه الثقة في هذا الصوت وتطبيقها (يطلب من المرشد عمل شكل معين مثل خروف، بقرة.... ولكن من مواد من الطبيعة يقود العمي أن يجمعهم معا لكن بدون أخباره ما سيحصل)

### الأسئلة:

موجه للمعمي: ماذا كنت تتوقع كنتيجة أخيرة لعملك؟

موجه للمرشد: ماذا رأيت في الشخص المعمي؟ ملامحه عندما لم يتمكن من الفهم عليك؟

نقاط للترق إليها في النقاش: الانتظار قد لا يعني الوقت بحد ذاته لكن الضياع كشخص لا يعرف أين طريقه وأين هو ذاهب لكن أنا اتكالي على الله لأنه هو عارف destination هل أنت في مرحلة حيث لا تستطيع القيام بقرار معين؟ ماذا تدرس في الجامعة؟

## ٦) نشاط إضافي:

- تدريب للنحاة في الطبيعة (راجع الملحق) (عمل نار، ربط الحبل، كيف تحافظ وتجد الطعام في الغابة شيء مقرف جدا)
- وتدريب السعاف الأولى للنجاة (راجع الملحق) (CPR، إيقاف النزيف، معالجة الكسور، في حالة القطع، في حالة الحرق)
- تجرأ واسأل

## ٧) غداء

## ٨) استراحة

٩) الألعاب خارجية: رحلة إلى خارج المخيم مع ألعاب (وحلية ومغامرة)

للحصول على طعامهم عليهم البحث عنه حيث يوزع الطعام في أكياس بلاستيك مغلقة في أنحاء المخيم وعليهم استخدام أدوات وخريطة وما تعلموه في النشاط الإضافي السابق للحصول على العشاء.

#### (١٤) السهرة:

- لعبة إضافية: (ارجع إلى الملحق)
- سهرة نار وترانيم
- عمل مقابلات صحفية مع شخص معين يتحدث عن حياته المدهشة وفتح المجال للمخيمين أن يسألوه.
- نقرشة اضيافة اتحالية

### اليوم الرابع

---

#### (١) استيقاظ:

تأمل: (مزمو ١٨ : ١٤-٥٠)

#### (٢) فطور

#### ترانيم:

#### (٣) الموضوع:

مدخل:

يلعب لعبة الألغام (يوجد خريطة لطريق في مربعات وعليه حزرها لكن ليتمكن الشخص من العبور إلى الجهة المقابلة والفوز بعدد نقاط.) ثم بعد ذلك نقدم لهم التحدي إما كسب نقاط أو هدية أكبر بذل أنفسهم (مثلا بتمثيل دور الدجاجة أو بغناء أغنية مضحكة أو رقصة)

المرجع الكتابي: (تكوين ٤٢-٤٥)

الفكرة الرئيسية: توكل على الرب حتى في ذروة النجاح  
(تكوين ٤١) يوسف في ذروة نجاحه في عمله لكنه مازال ينتظر التحقيق الكامل للوعد  
(تكوين ٤٢-٤٥) تحقق حلم يوسف (الكواكب والقمر...)

٤) مناقشة:

مدخل:

**If you reached a high place in life (successful point), would you forget the process or the people that got you there? Like your parents in your success at school, Joseph didn't forget what God did in his life and his promises.**

**How do you use the success that you reached in life would it distract you and take over your life, or would you use your position for the glory of God?**

٥) وقت مشاركة وتقييم:

- نتائج الألعاب
- السماح للمخيمين بالمشاركة برأيهم واختباراتهم عن المخيم
- إعلان أيام التجمعات
- إعلان عن المتابعة ما بعد المخيم

٦) غداء

٧) الذهاب