

# KATALYST

A KATALYST FOR CHANGE AMONGST THE YOUTH OF THE NEAR EAST

## جزيرة الكنز

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

 KATALYST

## جزيرة الكنز

- مدّة المخيم: أربعة أيّام

- هذا البرنامج هو لمخيم خلاصيّ (العمر: ١٢-١٤ سنة).

- الهدف الأساسي من المخيم هو أن يعرف الحَدَث (الناشئ):

- أنّ الإنسان مخلوق على صورة الله.
- أنّ الإنسان خاطئ (سقوطه-الوقوع في الخطيئة).
- أنّ المسيح جاء ليخلص الإنسان من خطاياها.
- أنّ على الإنسان أن يعيش حياته بالكامل للمسيح.

- ترنيمة المخيم

ستكون ترنيمة "كنزي" هي ترنيمة المخيم الرسميّة (تُرَنَّم كلّ يوم).

- آية المخيم: متى ١٣: ٤٦.

- فكرة يوميّة: في كلّ يوم نمشي على خريطة لنصل إلى الكنز، الذي هو يسوع المسيح.

- ملاحظة: يُقسّم المخيمون ثلاث مرّات:



- فريق الألعاب.
- فريق المناقشة.
- مجموعات العُرف.

## اليوم الأول:

- الوصول إلى المكان: يكون أحد القادة مرتدياً زيَّ قبطان، ومعه لفيفة ورق عليها أسماء المخيمين وتوزيعهم على الغرف التي ستكون بأسماء جزر: (أسماء جزر حقيقيَّة)

- جزيرة هاواي
- جزيرة الأرناب
- جزيرة جرينلاند
- جزيرة مدغشقر
- جزيرة ماديرة
- جزيرة أزميرلدا
- جزيرة ناتونا
- جزيرة بيلي
- جزيرة بيوكو
- جزيرة ماوي

- ✓ يمكن طبع أسماء الغرف والبرنامج، ووضعها على أبواب الغرف مع خريطة كل جزيرة، ولائحة المخيمين في كلِّ غرفة.

- الترحيب:



- لعبة كسر الجمود كالتالي:

### مبارزة القراصنة:

أ) اجمع المخيمين معًا.

ب) يطرحُ القائد المسؤول عن هذه اللعبة سؤالاً معيّنًا (مثلاً: ما برنامجك المفضل؟ ما نمرّة رجلك؟ ما لونك المفضّل؟ ما فاكهتك المفضّلة؟ ما الفريق الذي تشجعه في كأس العالم؟ ما عمرك؟)،

ت) على المخيمين أن يجيبوا عن السؤال بصوتٍ عالٍ إلى أن يجدوا شخصًا آخرَ لديه الإجابة نفسها،

ث) يقف الاثنان بعضهما مقابل بعض،

ج) يستخدم المخيم إحدى يديه على أن تكون مفتوحة كالترس والأخرى بإصبع السبابة كسيف المبارزة

ح) على المخيمين محاولة قبض إصبع الآخر بالتّرس مع منعه من القبض على إصبعه.

خ) بعد ذلك تطرح سؤالاً آخرَ لجمع شخصين مختلفين ليلعب هذه اللعبة معه.

- لعبة تقسيم الفرق: أعط كلَّ شخص ورقة عليها معلومات عن رئيس الفريق، وعليه أن يجده.

### • أسماء الفرق هي أسماء سفن قراصنة، مثلًا:

أ) اللؤلؤة السوداء

ب) الكوبرا

ت) الصقر

ث) تشارلوت

- على كل فريق أن يصنّع سفينةً وعلماً وشعارًا.

- قوانين المخيم وتعليماته (نقترح ان تبدأ بلعبة كسر الجمود قبل مشاركة القوانين والتعليمات لتلطيف الجو مع الناشئة) اكتب لائحة المسموحات.

## • الفتور

- الترانيم (٣٠-٥٠ دقيقة): يمكن أن تعرض لهم فيديو ترنيمة، او فيديو ذي مغزى. اختيار مجموعة من الترانيم المتعلقة بموضوع كمال الله وخليقته. لقائد التسبيح حرية الاختيار، ولكننا نقدّم الاقتراحات التالية:  
يا خالق الأكوان والناس  
إلهنا عظيم  
لأنك خلقت كل الأشياء  
علوت جدًا  
أيها السيد  
أحمدك

## • الموضوع:

- النشاط:

### - الاقتراح الأول:

تحتاج إلى: لوحة جميلة جدًا لكن رسامها غير معروف، لذا فهي زهيدة الثمن، ولوحة أخرى ليست جميلة وتافهة نوعًا ما لكن ثمنها غالٍ لأن رسامها مشهور جدًا.

اسأل الناشئة: أيُّ اللوحتين أجمل؟ لماذا؟ أخبرهم بسعر كلا اللوحتين! اسأل: لماذا برأيكم ثمن الأولى زهيدٌ رغم جمالها؟

الفكرة: قيمة اللوحة تعود إلى مَنْ رسمها وليس ما تبدو عليه... من تَمَّ فَإِنَّ قيمتك تكمنُ في مَنْ خلقك...

## - الاقتراح الثاني:

تحتاج إلى: أوراق، أقلام، صورة جميلة عن الطبيعة.  
خطوات العمل:

- (أ) ورِّع أوراقًا وأقلامًا على المخيمين.
- (ب) اطلب منهم رسمَ أجمل لوحة عن الطبيعة.
- (ت) اعرض صورةً رائعةً عن الطبيعة بالحقيقة.
- (ث) اطلب منهم مقارنة اللوحتين والتصويت على الأجل بينهما.

خلاصة اللعبة: سنستنتج أنَّ الصورة الحقيقية أجمل من أيِّ شيء يمكننا تخيُّله.

عبارة الوصل: خلقنا الله بأجمل صورة من أجل هدفٍ أفضل ممَّا يمكننا تخيُّله، ولأنَّه يحبُّنا.

• الفكرة الرئيسيَّة: خلقنا الله من أجل هدفٍ أفضل، ولأنَّه يحبُّنا.

## • المرجع الكتابي:

تكوين ١ عندما خلق الله كلَّ شيء قال حسنٌ، لكنَّه عندما خلق الإنسان خلقه حسنٌ جدًّا.

إشعياء ٤٣: ٤ خلقك لأنَّه أحبُّك وميزك، وهناك هدف خلقك من أجله.

أفسس ٢: ١٠ لأنَّنا عمله.

• المناقشة: (استخدم فيديو)



- تقسيم فرق المناقشة
- الاقتراح الأول نقاط النقاش:
- ما القصة التي يرويها لك أهلك عندما حبلت بك أمك وعند الولادة؟ (إجهاض؟ هل كانت تترقبُ الولادة؟ هل كانت حزينة؟)
- مناقشة نظرة الناشئ إلى نفسه.
- سبب خلق الله للإنسان.
- الأشياء التي خلقها الله تعبر عن صفاته وشخصيته.

### ● استراحة

### ● مدة إضافية (وفق الوقت المتاح): اقتراحات

- أشغال يدوية.
- اطلب منهم أن يحضروا سكتشات في إطار موضوع ما.
- ألعاب حرّة (أحضر إليهم كراتٍ وألعابًا).
- عرض فيلم "قراصنة الكاريبي" (Pirates of the Caribbean).
- ورشة عمل (إسعافات أولية وغيرها).
- الغداء (في هذه الأثناء على القادة القيام بالتحضير).

### ● ألعاب خارجية (ساعتان ونصف)

- اقتراح لعبة أولى:
- اقتراح لعبة ثانية:
- اقتراح لعبة ثالثة:
- 

### ● استراحة (أو وقت للاستحمام)

● عشاء

● السهرة:

○ اقتراح لعبة:

○ اقتراح لعبة:

○ اقتراح لعبة:

اليوم الثاني:

---

(١) استيقاظ: (صوت أجراس لإيقاظهم أو صوت ببغاء).

(٢) تأمل: (اطرح سؤالاً عن هذه المقولة، واجعلهم يفكرون ويسألون ويتأملون فيها).

الاقتراح الأول:

“Men go abroad to wonder at the heights of mountains, the huge wave of the sea, the long courses of the rivers, the vast compass of the ocean, at the circular motion of the stars, but they pass by themselves and they don't even notice.” – Augustine

"يسافر البشر لينظروا، ويتعجب من علو الجبال، ومن أمواج البحار الهائلة، ومسارات الأنهار الطويلة، وامتداد المحيطات الواسعة، والحركات الدائرية للنجوم، ولكنهم يمرُّون بنفوسهم ويكملون المسيرة دون مبالاة"- "القديس أوغستينوس"



## الاقتراح الثاني:

أو اكتب كلماتٍ من أغنية شعبية "بكتب اسمك يا حبيبي عالخور العتيق"، وبعدها أسئلة نقاش:

- كيف تصف هذه العلاقة ما بين الشخصين في الأغنية؟
- برأيك، كيف يشعر الشخص الذي يقدم كلَّ شيء لكنَّه لا يلقى تجاؤبًا؟
- هل تعرَّضت لموقف مشابه؟
- لماذا لا نتجاوب مع محبَّة الله برأيك؟

يقول الرب في الكتاب المقدَّس في إشعياء ٥٩ : ٢ (اقرأ الآية).

## ٣) فطور

**ترانيم:** اختيار مجموعة من الترانيم المتعلِّقة بموضوع العصيان والفرار في قلب الإنسان. لقائد

التسبيح حرِّيَّة الاختيار، ولكننا نقدِّم الاقتراحات التالية:

للمنتهى أحببتي

كلَّ يوم بيعدِّي

## ٤) الموضوع:

- اللعبة:

ستحتاج إلى: كأس تحوي ماءً وحبْرًا (أو أيَّة صبغة).

خطوات العمل:

أ) اطلب من أحد الموجودين شرب نصف الكأس (قبل إضافة الحبر).



ب) أضف إليها قطرات من الحبر (أو الصبغة).

ت) اسأل الشخص أن يشرب من الكأس الآن.

ث) سيرفض غالبًا (لو أصرَّ فلا تسمح له بذلك).

**خلاصة اللعبة:** يرفض الشخص شرب الماء الملوّث.

• **الفكرة الرئيسية:** كما كانت الكأس نظيفة وشفافة، كنّا نحن أيضًا أنقياء. لكننا اخترنا عدم

طاعة الله، إمّا بأفعالنا وإمّا بأقوالنا أو حتّى بأفكارنا، فصرنا مثل تلك الكأس.

• **المرجع الكتابي:**

تكوين ٣ قصّة آدم وحوّاء وعصيان الله.

○ **تعريف الخطيئة:** تجاوز قانون الله بالفكر أو القول أو الفعل. بكلمات أخرى:

الخطية هي الاختيار أن تمشي كما أنت تريد وليس كما يريد الله – أو الخطية هي

أن تعيش حياتك بدون الله

رومية ٣: ٢٣ ليس آدم وحوّاء فقط من أخطأ، بل نحن أيضًا نخطئ في كلّ يوم في حياتنا

(اضرب أمثلةً عمليّةً على ذلك من حياة الناشئة، كالغش في المدرسة، والكذب على الأهل

للخروج مع الأصدقاء، واذكر أمورًا أخرى تراها تتكرّر في مجتمعك).

○ اطلب منهم أن يضربوا أمثلة عن الكيفيّة التي يتجاوزون بهال قوانين الله بالفعل

والقول والفكر.

ورومية ٦: ٢٣ انفصلنا عن الله (ليس بالموت الجسدي، بل الروحيّ)

لقد أدت الخطية إلى الانفصال عن الله، وفقدنا العلاقة بالله ومعرفة ما يريد منّا.

• وقت اعتراف وتوبة

٥) **مناقشة:** "ملاحظة" يجب أن يستعد القائد لأسئلة عن قصة آدم وحواء وإن كانت حقيقية أو رمزية

😊



## • أشغال يدويّة:

ستحتاج إلى: معجونة

## خطوات العمل:

- أ) اطلب من كلّ مخيم عمل أجمل الأشكال وأكثرها إبداعًا.
- ب) عند انتهائهم يطلب القائد من كلّ مخيم أن يحمل عمله الفنيّ، ويضرب مثلاً عن الأمور التي يعملها، رغم أنّها لا تُرضي الله.
- ت) بعد أن يضرب كلّ مخيم هذا المثل، يخرب المعجونة.
- عبارة الوصل: كيف كان شعورك عندما خرب عملك الفنيّ؟

• هذا هو شعور الرب

## • أسئلة:

- ما تعريف الخطيئة؟ كلُّ قول أو فعل أو فكر لا يرضي الله.
- ما الخطيئة التي ترتكبها وتُشعرك بالفراغ؟
- اذكر آية رومية ٥ : ٨

## ٦) نشاط إضافي

## ٧) غداء

## ٨) استراحة

## ٩) ألعاب خارجيّة

(انظر إلى الملحق في آخر الكتيب لمعرفة قوانين اللعبة وسيرها، وحاول التفكير في المزيد من الألعاب المعروفة التي يمكنك استخدامها في إطار جزيرة الكنز).

لعبة حورية البحر



لعبة إخراج اللؤلؤ

لعبة الشبكة

لعبة المشي على اللوح الخشبي

(١٠) استراحة

(١١) ترنيمه وسكتش وغروب الشمس

(١٢) عشاء

(١٣) السهرة

### سهرة المسابقات (Quiz Night).

تُقسَم الأسئلة مجموعات بحسب النوع (مثلاً رياضة، علوم، ممثلون، جغرافيا، تاريخ) وتُطرح الأسئلة عشوائياً. على الفرق المنافسة للجواب بأسرع وقت. تكون هناك يد قبطان حديدية على طاولة كل فريق. يجب استخدام يد القبطان الحديدية عند الإجابة، بحيث يرتديها الشخص الذي يجيب من الفريق.

(يمكن صنع هذه اليد من علّاقة الملابس وإصاق قماش أسود حولها).

لعبة إضافية: من غير كلام (ارجع إلى الملحق).

اليوم الثالث:

(١) استيقاظ

(٢) تأمل: (اطرح أسئلة عن هذه المقولة واجعلهم يفكرون ويسألون ويتأملون فيها)

الاقتراح الأول:



If we find ourselves with a desire that nothing in this world can satisfy, the most probable explanation is that we were made for another world” – C.S.

Lewis

"عندما نجد في أنفسنا رغبة عارمة لا يقدر العالم أن يشبعها، فالتفسير الأرجح هو أننا مخلوقون لعالم آخر"-  
سي. أس. لويس"

### الاقتراح الثاني:

رواية مثل الابن الضال أو الراعي الصالح، بصورةٍ عاديةٍ ومبسّطة.

### ٣) فطور

**ترانيم:** اختيار مجموعة من الترانيم المتعلقة بموضوع يسوع المخلص والفداء. لقائد التسبيح حرّية الاختيار، ولكننا نقدّم الاقتراحات التالية:

دم يسوع غالي وثمان

مين إلهي حبّك

ليك مكان

### ٤) الموضوع:

• اللعبة:

ستحتاج إلى: الكأس المتسخة (الماء الملون فيها) من لعبة اليوم السابق، ومبيّض

خطوات العمل:



(أ) أخرج للمخيم الكأس، وذكّرهم بمعناها.

(ب) أضف المبيّض.

(ت) يتحوّل اللون إلى الشفاف مجدّدًا.

خلاصة اللعبة: ينقينا الله كما نقيّ المبيّض الكأس.

عبارة الوصل: في أحيانٍ كثيرة، نكون مثل هذه الكأس المتسخة، لكنّ الله أحبّنا أكثر من أن يسمح ببقائنا بعيدين عنه.

**الفكرة الرئيسية:** أحبّنا الله وأرسل ابنه من أجلنا كي يطهّرنا من كلّ إثم.

### • المرجع الكتابي:

رومية ٥: ٨ ذكّروهم بآية اليوم السابق.

بعدما وقع آدم وحواء في الخطيئة، ذبح الله حيوانًا، وغطّاهما بأقمصة من جلد الحيوان؛ ليرمز لما سيقوم به في المستقبل.

١كورنثوس ١٥: ٣-٤ ما فعله الله لنا على الصليب وكيف أنّه مات عنا ليحيينا معه بقيامته.

يوحنا ١٤: ٦ ما فعله يسوع

○ سكتش: قيمة الخلاص بالإيمان وليس بالأعمال (اتّفق مع أحدهم أن يمثّل دور شخص تودّ أنت أن تُهديه هاتقًا محمولًا غالي الثمن، فيعرض عليك الثاني ان يقدم إليك ثمن الهدية بأقلّ عملة موجودة معه. بينما توكّد له أنّك لا تريد منه شيئًا؛ لأنّ الهدية لا تُباع (مجانية ولا يمكن أن تُقدّر بثمن).



يوحنا ٣: ١٦ أعظم وعد-مقدمة عن الغد

#### (٥) مناقشة:

- ما أكثر ما جذب انتباهكم؟
- ما أفضل وأعلى شيء قدمته إلى أحدهم في حياتك؟ قد يكون ما قدمته ثمينًا، لكن يصعب جدًا أن تكون مستعدًا لأن تقدم إلى شخص حياتك، ما لم تحبه أكثر من نفسك.
- كيف يظهر الآخرون محبتهم تجاهك؟
- هل تصالحت مع أحد من قبل؟ كيف كان شعورك؟ ما أجمل هذا الشعور أن تعرف أن في وسعك أن تتصالح وتختبر (تعرف) هذا الشعور مع الرب!

#### (٦) استراحة

#### (٧) نشاط إضافي

#### (٨) نزهة إلى خارج أرض المخيم

#### تتضمن:

- غداء
- لعبة البحث عن الكنز (انظر إلى الملحق في النهاية)
- ترانيم وسكتش وغروب الشمس

#### (٩) استراحة

#### (١٠) عشاء

#### (١١) سهرة عرض مواهب



يمكن إحضار مسرح خشبيّ مرتفع بعض الشيء يقدّم المشاركون مواهبهم عليه. وإذا نجحوا في إبهار الجماهير، فإنّهم يعيشون. وإذا لم يفعلوا، عليهم المشي على خشبة المسرح، يقفزون من خشبة المسرح على فرشة أو مرتبة توضع على الأرض فعندما يرمون أنفسهم على الأرض يقعون عليها).

## اليوم الرابع:

### (١) استيقاظ:

(٢) تأمّل: (اطرح سؤالاً عن هذه المقولة، واجعلهم يفكّرون ويسألون ويتأمّلون فيها)

“The weak can never forgive. Forgiveness is the attribute of the strong.” –

Mahatma Gandhi

“ليس في وسع الضعيف أن يغفر؛ فالغفران من شيم الأقوياء”-المهاتما غاندي

### (٣) فطور:

(٤) ترانيم: اختيار مجموعة من الترانيم المتعلقة بموضوع الطريق الوحيد إلى الخلاص (أي يسوع

المسيح). لقائد التسبيح حرّية الاختيار، ولكننا نقدّم الاقتراحات التالية:

بعد أن كنت إلهي

أتي إليك

يا أبانا لست أدري



٥) الموضوع: "ملاحظة عامة" هذه ملاحظة عامة عن كل المواضيع: السكتش أو الدرس العملي رائع

كما والآيات الكتابي ولكن من الأساسي أن يُجهز المتكلم قصص شخصية ومضحكة ولا لن يجذب انتباه الأحداث!

### • سكتش:

ستحتاج إلى: صندوق كنز وقفل

فكرة السكتش:

يدخل أحد يجرُّ علبة كبيرة كصندوق الكنز لكنّه لا يعرف كيف يفتحه مع كامل محاولته لفتحه ثم يبدو متعبًا. يمرُّ أول شخص ويعرض عليه المساعدة، لكنّه لا يتمكّن فيتركه ويذهب.

يمرُّ شخصٌ ثانٍ ويقول له إنّه فارغ، وعليه أن ينسى أمره.

يمرُّ شخصٌ ثالثٌ مكتوب عليه "الأفعال الحسنة"، ويحاول فتح الصندوق لكنّه لا يقدر.

أخيراً يأتي شخصٌ مكتوب عليه النعمة ويعطيه مفتاحًا. يعرض الشخص المال، فيقال له إنّه مجّاني. ثمّ يفتح به الصندوق ويُخرج ورقة مكتوب عليها "الحياة الأبدية".

عبارة الوصل: كثير منّا يعيش مثل هذا الشخص. وفي هذا اليوم نريد أن نقدّم إليكم المفتاح (أي يسوع المسيح).

الفكرة الرئيسة: الطريق الوحيد إلى الخلاص هو يسوع وليس أعمالنا الصالحة أو أي شيء نحاول عمله.

### • المرجع الكتابي:



أفسس ٢: ٨-٩ النعمة هي أن نحصل على شيء لا نستحقه، وليس هناك ما يمكننا عمله يجعلنا نحصل على ما تقدّمه إلينا النعمة فهي غالية جداً. لذا القرار لنا أن نقبل هذه الهدية أم لا.

يوحنا ١: ١٢ إذا اتّخذتم هذا القرار، فسيُرحّب بكم لتصيروا أبناءه. أعمال ١٦: ٣١ لقد صرنا مخلصين، أي أحراراً، من كلِّ عبوديّة (سامحنا عمّا أخطأنا به في حقّه).

يوحنا ٣: ١٦ عندما آمنّا بما عمله يسوع على الصليب، صارت لنا الحياة الأبدية.

## ٦) مناقشة:

- اطلب من المخيمّين أن يقفوا في أزواج بعضهما مقابل بعض:
  - اجعلهم يجيبون عن الأسئلة التالية بتشكيل أحدهم الآخر ثمّ العكس:  
(أ) كيف كان موقفك في أوّل يوم من المؤتمر؟  
(ب) كيف شعرت عندما تكلمنا عن العصيان؟  
(ت) كيف تشعر الآن بعد أن عرفت بأنّ خطاياك مغفورة؟
  - ارجعوا إلى المجموعات واسألوهم عن الأشكال التي عملوها وعمّا عنّته لهم.
  - اسألهم عمّن يريد أن يختار يسوع بعد أن عرف ما قدمه يسوع لنا.
- ((الخلاص هو قرار باتباع يسوع والالتكال يومي على الروح القدس ليعين المؤمن ليمشي طريق الملكوت. أرجو أن تكون الفكرة أوضح للأولاد)).

- الصلاة فردياً مع الأشخاص

٧) استراحة (فتح المجال للأسئلة: إن كانت لدى أحد المخيمّين أيّة أسئلة، فيمكنه أن يستغل الوقت، ويسأل أحد القادة).

٨) نشاط إضافي



٩) غداء

١٠) ألعاب بالماء (انظر إلى الملحق في آخر الكتيب)

١١) استراحة

١٢) ترنيمة وسكتش وغروب الشمس:

١٣) عشاء

١٤) سهرة النار واختبارات القادة: في وسع القادة هنا أن يشاركوا المخيميين باختباراتهم

الشخصية في حياتهم مع يسوع المسيح، كما يشارك المخيميون بشأن اختباراتهم في المخيم.

اليوم الخامس

١) استيقاظ

٢) تأمل: (اطرح سؤالاً عن هذه المقولة، واجعلهم يفكرون ويسألون ويتأملون فيها).

YOLO (You Only Live Once)

(Live it for Jesus)

أنت تعيش مرة فقط

(عش لیسوع)

٣) فطور

٤) ترانيم: اختيار مجموعة من الترانيم الفرحة. لقائد التسبيح حرية اختيار الترانيم، ونقترح مثلاً:

ليك مكان



## ٥) وقت مشاركة وتقييم:

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

## ٦) استراحة (تجهيز الأغراض والحقائب)

### ٧) غداء:

### "ملاحظة"

القادة والمخيمين قد قضوا ليلة سابقة طويلة بالسهرة، فمن الأفضل إلغاء فترة الغداء، ولا ننسى أنه في هذه الفترة علينا توضيب المكان قبل تسليمه. أيضًا نوَقِّر بعض المال 😊

### ٨) الرحيل