



Il Caleidoscopio dei Bambini

Paese del mese

Armenia

Eurasia



CONVERSAZIONI CENTRALI

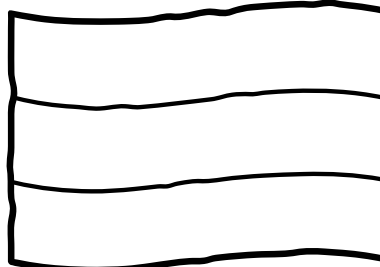
In quale paese il club per bambini di Yerevan ha fatto un viaggio molto speciale?

Cosa pensi che i ragazzi abbiano imparato durante il loro viaggio? Perché è importante conoscere altri Paesi?

Ogni mese, con il Caleidoscopio hai l'opportunità di scoprire altri Paesi. Qual è stato il tuo Paese preferito tra quelli visitati finora? Perché?

In che modo conoscere altri Paesi ti ha aiutato a conoscere Dio e il Suo popolo?

COLORA LA BANDIERA



La bandiera dell'Armenia ha tre strisce orizzontali. Il rosso simboleggia gli altipiani, la lotta del popolo per la sopravvivenza e la sua fede cristiana; il blu simboleggia il desiderio del popolo di vivere sotto cieli pacifici; e l'arancione rappresenta il talento creativo e la laboriosità del popolo.

DOV'È L'ARMENIA

L'Armenia è un paese della regione dell'Eurasia. È senza sbocco sul mare, il che significa che è circondata da altri paesi.

Utilizza la legenda qui sotto per colorare i paesi che circondano l'Armenia sulla mappa:

- Georgia – colore giallo
- Azerbaijan – colore blu
- Turchia – colore rosso
- Iran – colore verde

Ora etichettiamo alcune città e punti di riferimento armeni:

★ Yerevan – è la capitale dell'Armenia

 Lago Sevana – ad alta quota, lago d'acqua dolce. Il lago più grande dell'Armenia.

 Monte Ararat – Sebbene si trovi in Turchia e vicino al confine armeno, è un punto di riferimento e un simbolo dell'Armenia.



ATTIVITÀ

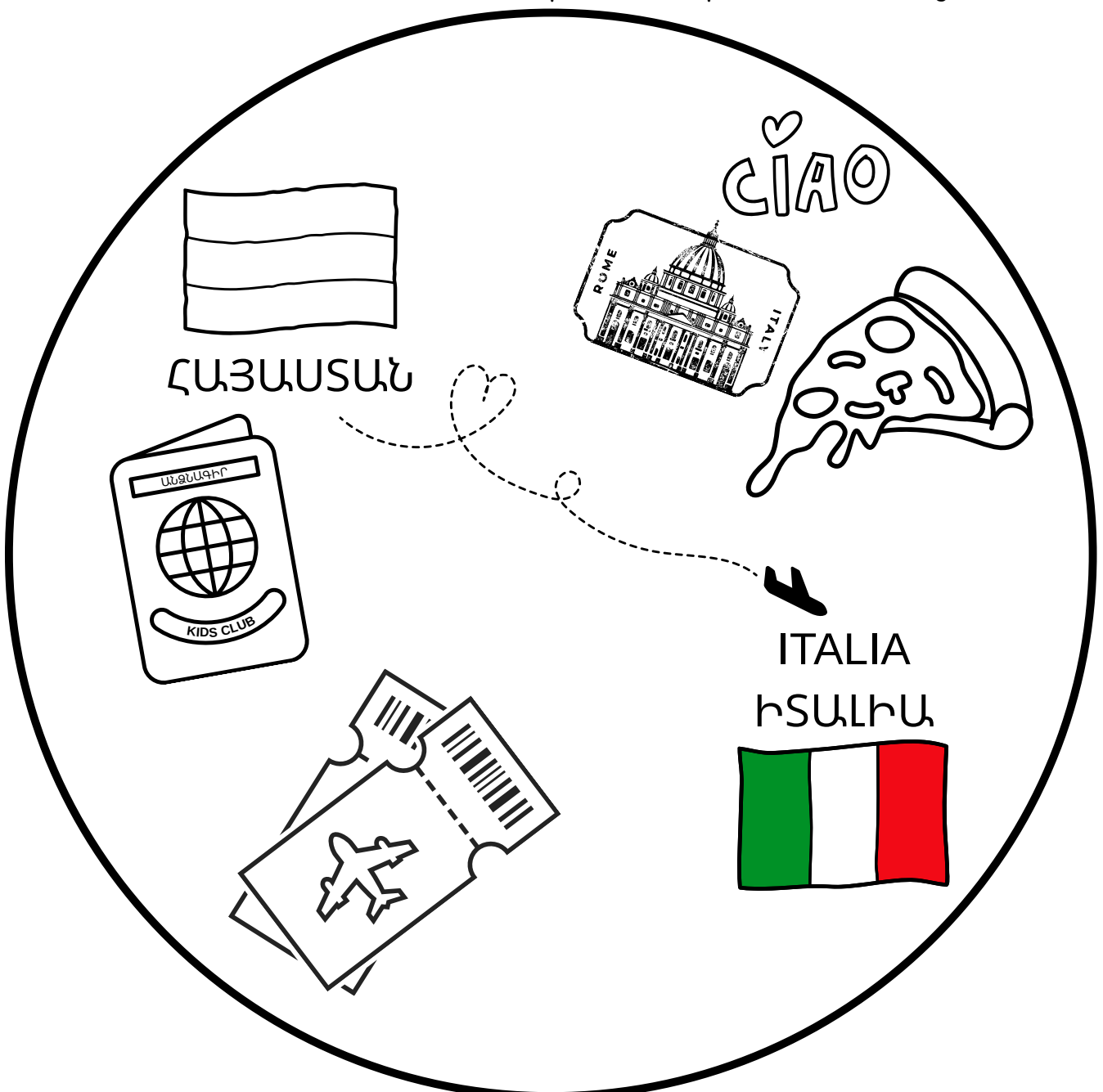
Il club per bambini di Yerevan, in Armenia, ha fatto un divertente viaggio di finzione in Italia, dove hanno imparato parole italiane, monumenti italiani e persino mangiato pizza. Giovani e adulti volontari hanno organizzato questa giornata speciale per i bambini, aiutandoli a conoscere le missioni.

Perché pensi che sia importante conoscere altri paesi?

Quando impariamo a conoscere altri paesi, ci aiuta a conoscere altre persone. Possiamo imparare la lingua parlata in quel paese. Forse è simile alla tua lingua, o forse è diversa. Possiamo imparare cosa mangiano le persone in quel paese. A tutti piace mangiare e condividere cibi di luoghi diversi è un ottimo modo per imparare e apprezzare le nostre somiglianze e differenze.

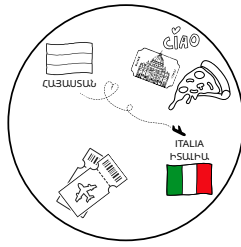
Qui sotto puoi vedere la bandiera armena, un passaporto e i biglietti, per ricordarci del paese che stiamo imparando oggi e del gruppo che è andato in Italia per scoprirlo. Ci sono parole in armeno che dicono Armenia e Italia. Puoi anche vedere disegni di cose che i bambini hanno imparato durante il loro viaggio in Italia.

Mentre colori il Caleidoscopio, parla dei luoghi in cui hai viaggiato (magari anche usando il Caleidoscopio dei Bambini) o in cui vorresti andare. Cosa hai imparato? Come puoi dividerlo con gli altri?



infatti siamo opera sua, essendo stati creati in Cristo Gesù per fare le opere buone, che Dio ha precedentemente preparate affinché le pratichiamo.

IL GIOCO DEL CALEIDOSCOPIO



Shar Baran

Gioco del gatto e del topo



Giocare in gruppo è un'attività che piace molto ai bambini in tutto il mondo. Radunate qualche amico e provate questo gioco armeno. Non dimenticate di imparare le parole armenie!

Per giocare a questo gioco devi imparare due parole in armeno: "gatto" e "topo".
Vedrai le parole in italiano, come pronunciarle e le parole in armeno.

GATTO – katu – կատու

TOPO – muk – Մուկ

Preparazione del gioco:

- Scegliete due bambini che si mettano in piedi uno accanto all'altro.
- Formate un cerchio attorno ai due bambini, con tutti gli altri che uniscono i mignoli. Lasciate spazio tra ogni persona.
- Scegliete uno dei bambini al centro per interpretare il "gatto o katu" e l'altro per interpretare il "topo o muk".

Come si gioca:

- Il "topo – muk" inizia il gioco dando un colpetto delicato sulla spalla del "gatto – katu" e dicendo "katu", per poi correre via attraverso una delle aperture del cerchio.
- Il "gatto – katu" urla quindi "muk" e insegue il "topo – muk" con l'obiettivo di catturarlo.
- Il "muk" corre attraverso un'apertura e poi un'altra, facendo il giro del cerchio; il "katu" deve seguire attentamente il "muk".

Chi vince:

- Il "katu" deve catturare il "topo" toccandolo sulla spalla. Dopodiché verranno scelti un nuovo "katu" e un nuovo "muk".

Si tratta di un gioco molto interessante e richiede una buona dose di ingegno per seguire attentamente la traccia del "topo" e catturarlo.