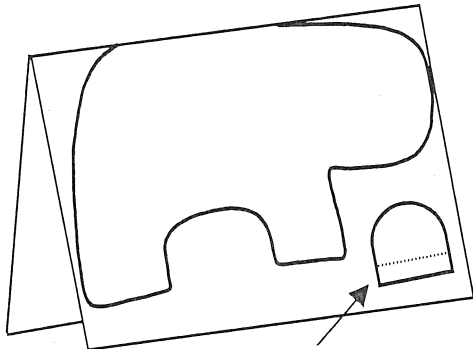


どうさんで あそぼう

胴体

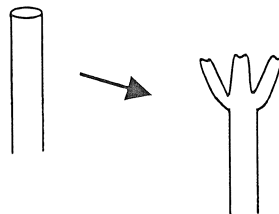
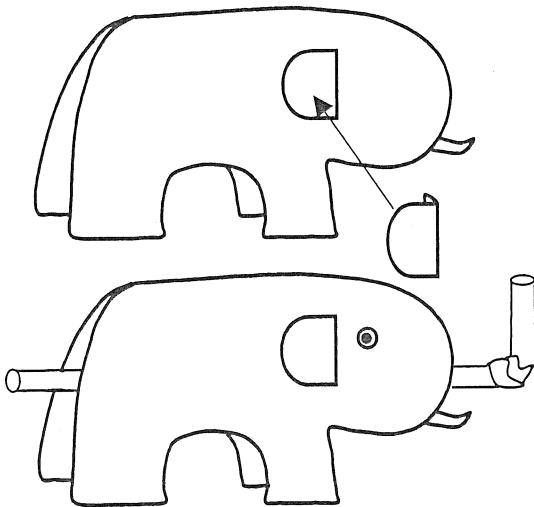


耳

きば



- ① 色画用紙をふたつに折り、
線をかいて、合わせて切る。
- ② 耳をつけ、白い紙で きば を
作り、貼りつける。
- ③ 曲がるストローをはさみ、
足の部分をボンド等で貼り合わせる。
- ④ ストローの先を切り、
ピンポン玉等をのせ、
そっと吹いてみよう。
もちあがるかな？



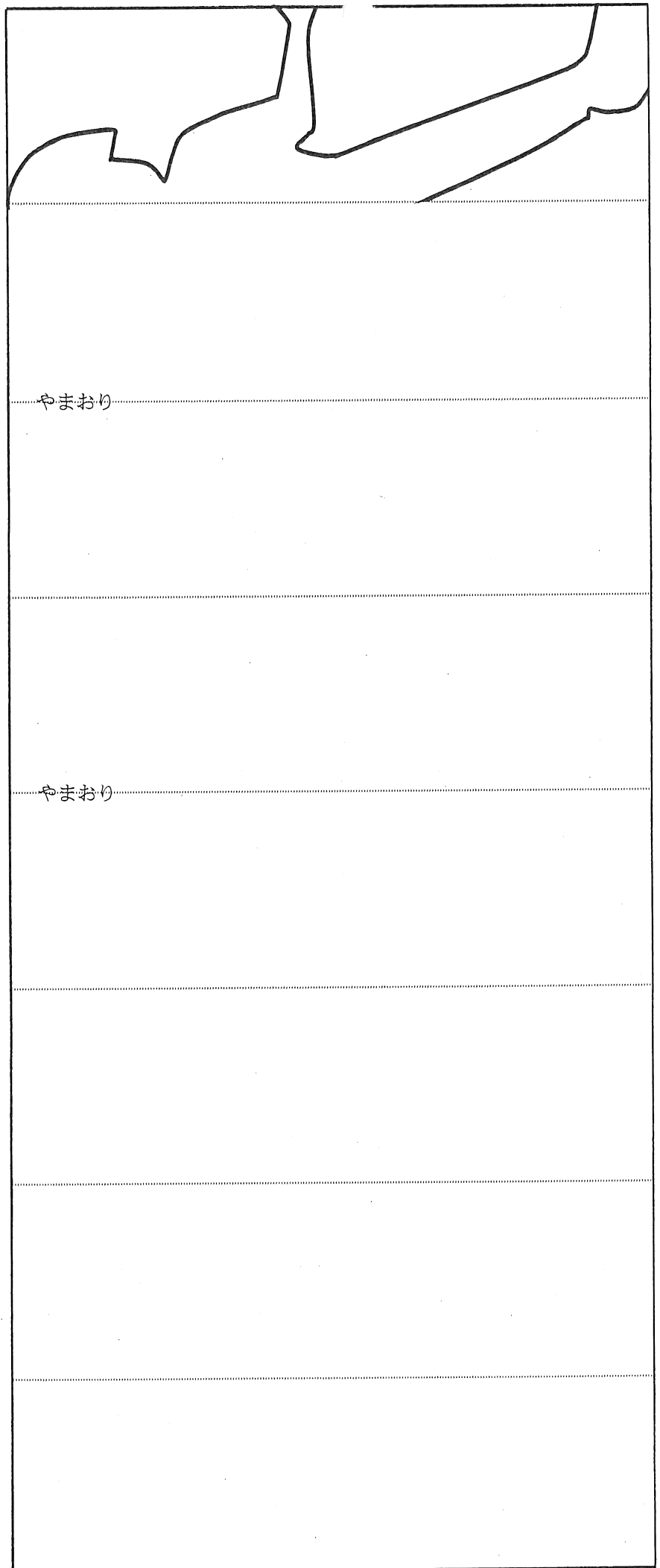
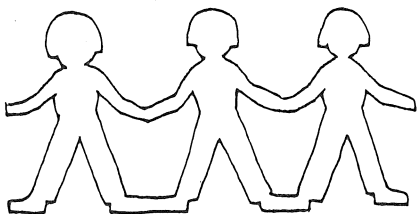
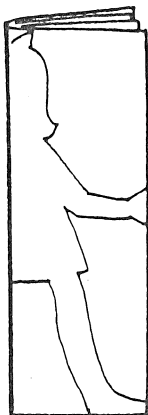
用意するもの： 色画用紙、白い紙、 曲がるストロー
のり、ピンポン玉

1 / 1 2

ともだち どんどん

- ①実線にそって切り抜く。
- ②点線にそって半分に折り、
また半分に折り、それをもう一度半分に折る。
- ③（人の形の半分）の線のとおり
に切り抜く。
- ④裏面に顔を書き込み、
服などに色をぬる。

完成図



1/19 がべがけを つくろう

だれでも あたらしく うまれなければ
かみのくにを みることは
できない。 ヨハネ3の3

(口語訳)

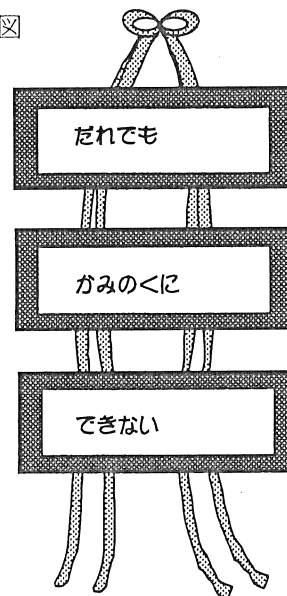
ひとは、 あたらしく うまれなければ
かみのくにを みることは
できません。 ヨハネ3の3

(新改訳)

(新共同訳)

ひとは、 あたらしく うまれなければ
かみのくにを みることは
できない。 ヨハネ3の3

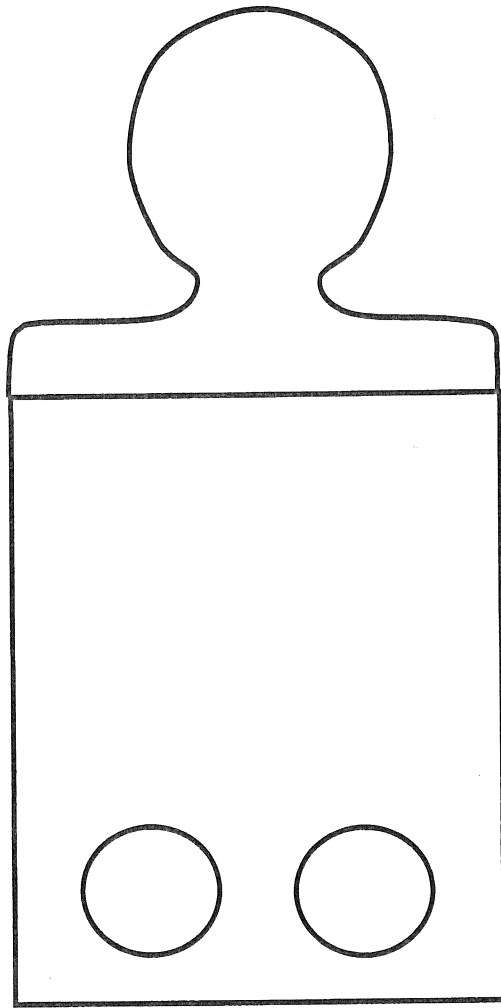
完成図



- ① 色画用紙を3枚用意して、台紙を作る。
- ② 1枚ずつみことばをはる。
- ③ 長いひもを2本用意して、みことばをはりつける。

1/26

ゆびにんぎょうで あそぼう

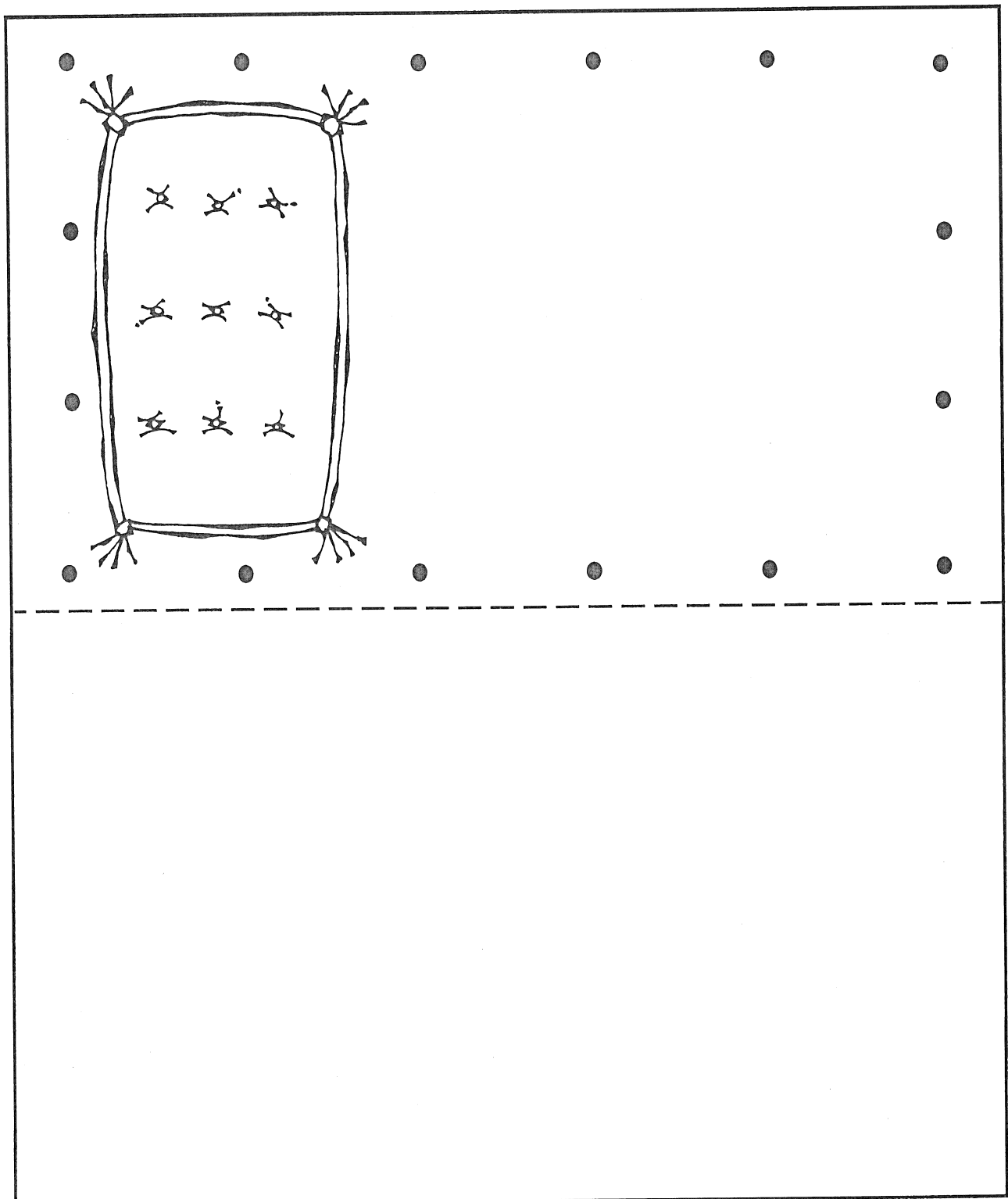


- ① 顔をかきこみ、服に色をぬる。
- ② 足の部分の丸い穴を切りぬく。
- ③ 丸い穴から指を通して、
ゆび人形にする。
- ④ サマリヤの女になって、お話をしよう。

2/2 ベッドをつくらう

- ① 枕と敷布団に色をぬって、全体を切り抜き、点線で半分に折る。
- ② 黒丸のところを、パンチで穴あけする。
- ③ 毛糸（あるいはひも）を用意し、穴に通してまわりをかける。

病人の気持ちを話してください。



こいぬ の がべかけ

(口語訳)

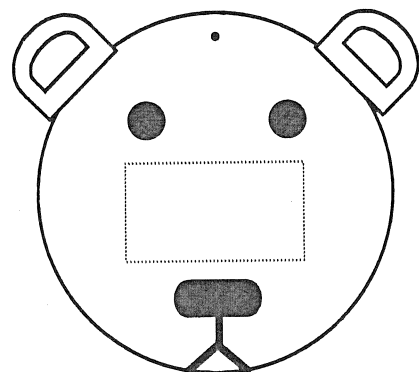
こいぬも
パンくずは
いただきます

(新改訳)

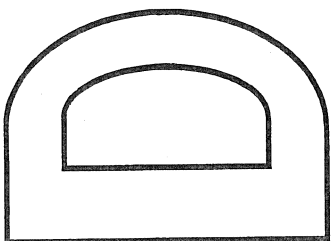
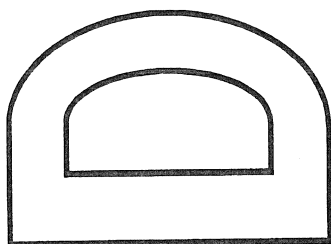
こいぬでも
パンくずは
いただきます

(新共同訳)

こいぬも
パンくずは
いただくのです



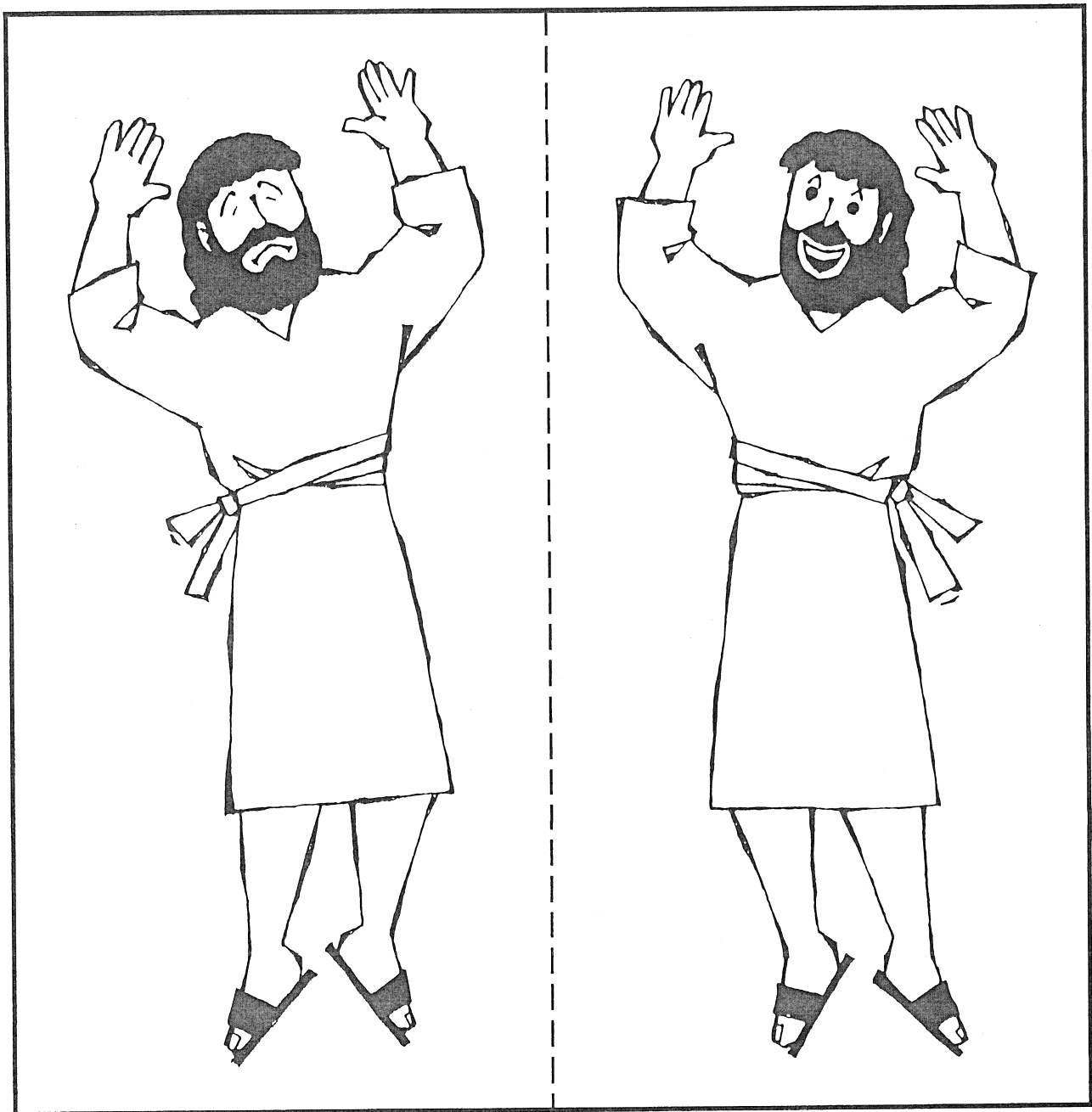
完成図



- ① 紙皿の中央にみことばをはる。
- ② 耳を彩色して、はりつける。
- ③ 目、はな、口をかきこむ。
- ④ 上部中央にひもを通す

2/16

みえるようになった バルテマイ

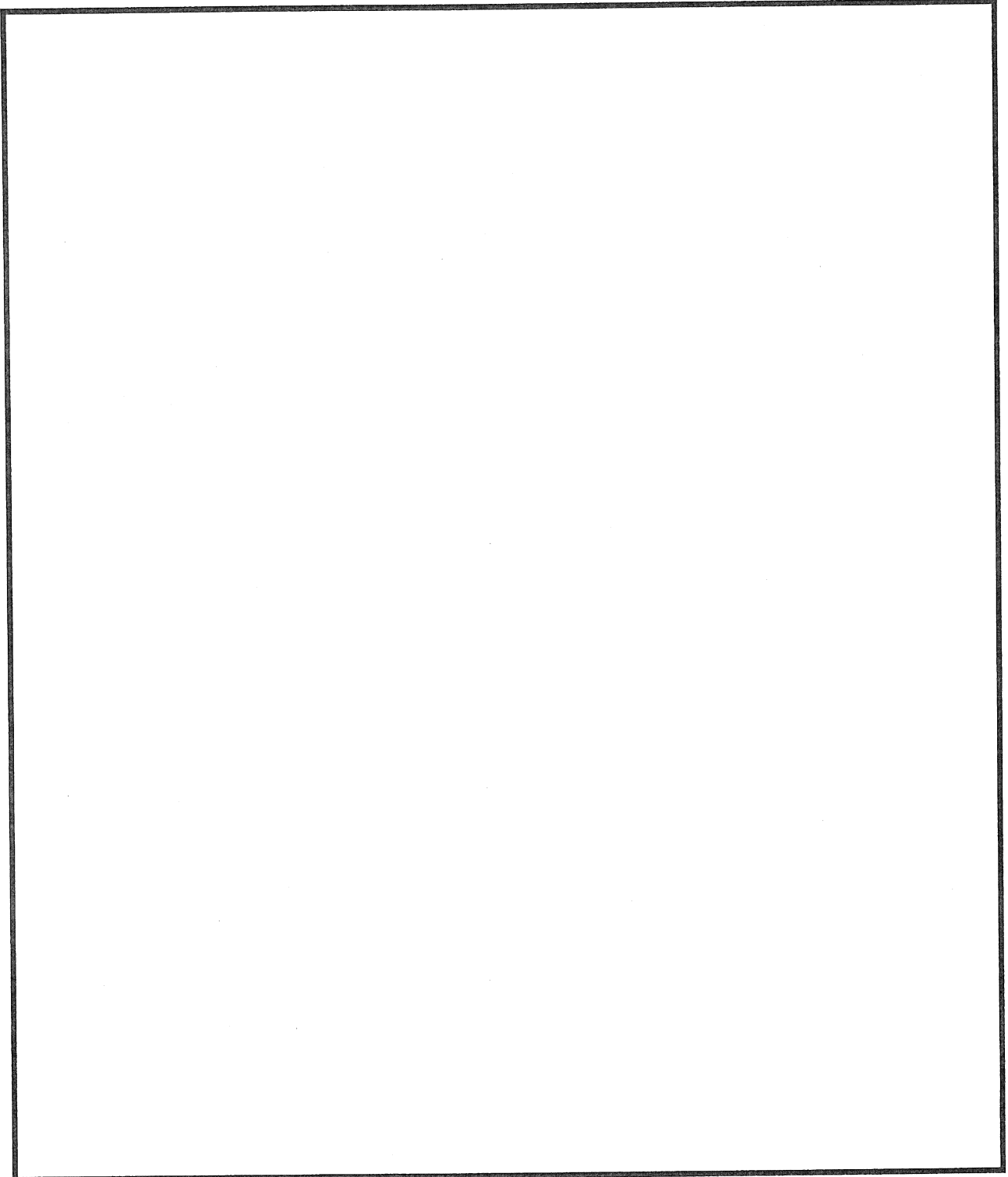


- ① 両方のバルテマイに色をぬる。
(左は見えない時、右は見えるようになった時。)
- ② わくの形に切り、真ん中で折る。
- ③ わりばしを用意して、ペープサートを作る。
- ④ じぶんでお話をしてみよう。

2/23

あしのかたち

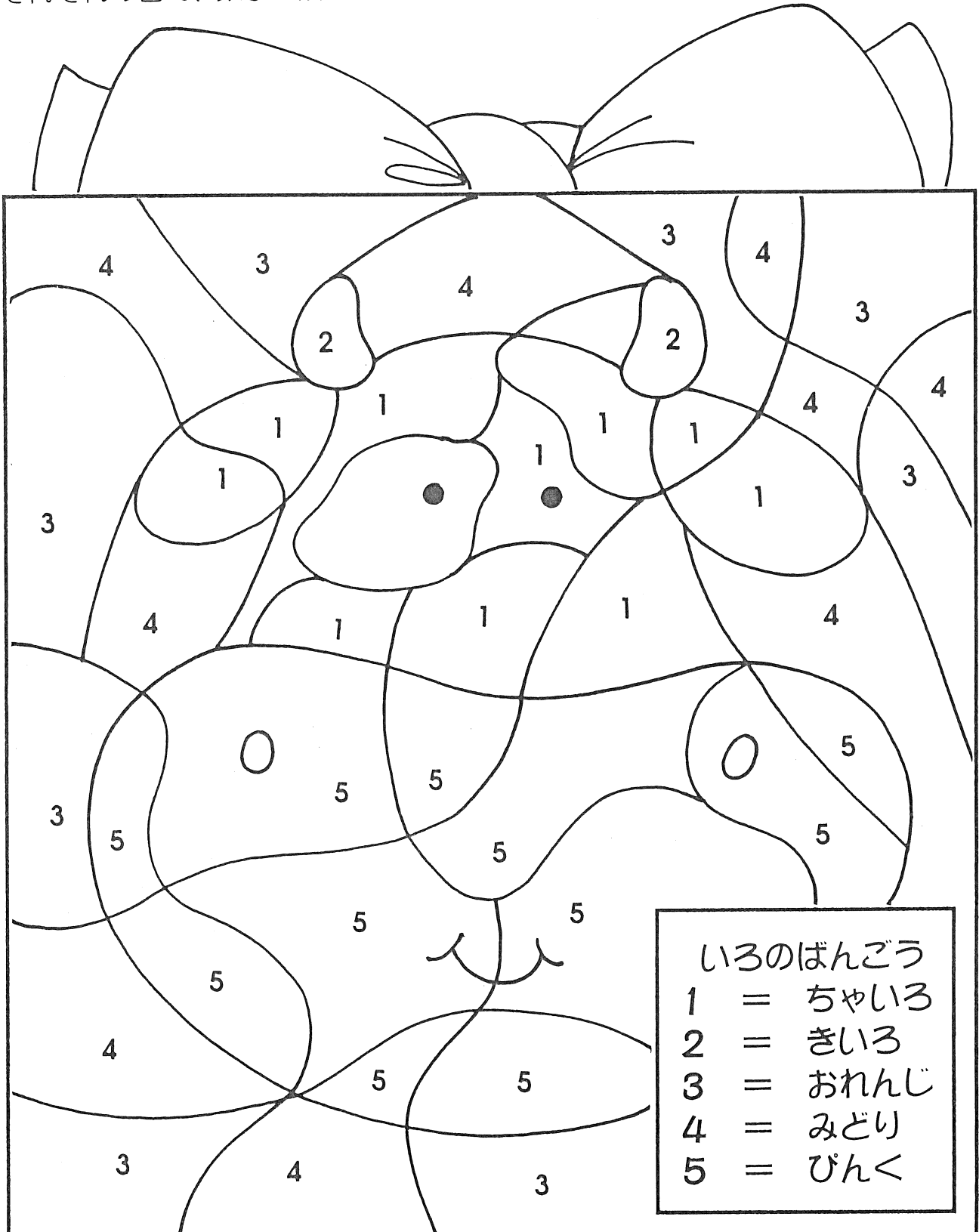
- ① くつとくつ下をぬいで、わくの中に立ち、えんぴつ等で足の形をとろう（ぬぐのがいやだったら、くつ下のままでもよい）。
- ② 内部に色をぬっても、あるいは足の形の中に顔を書き込んでも楽しい。



3/2

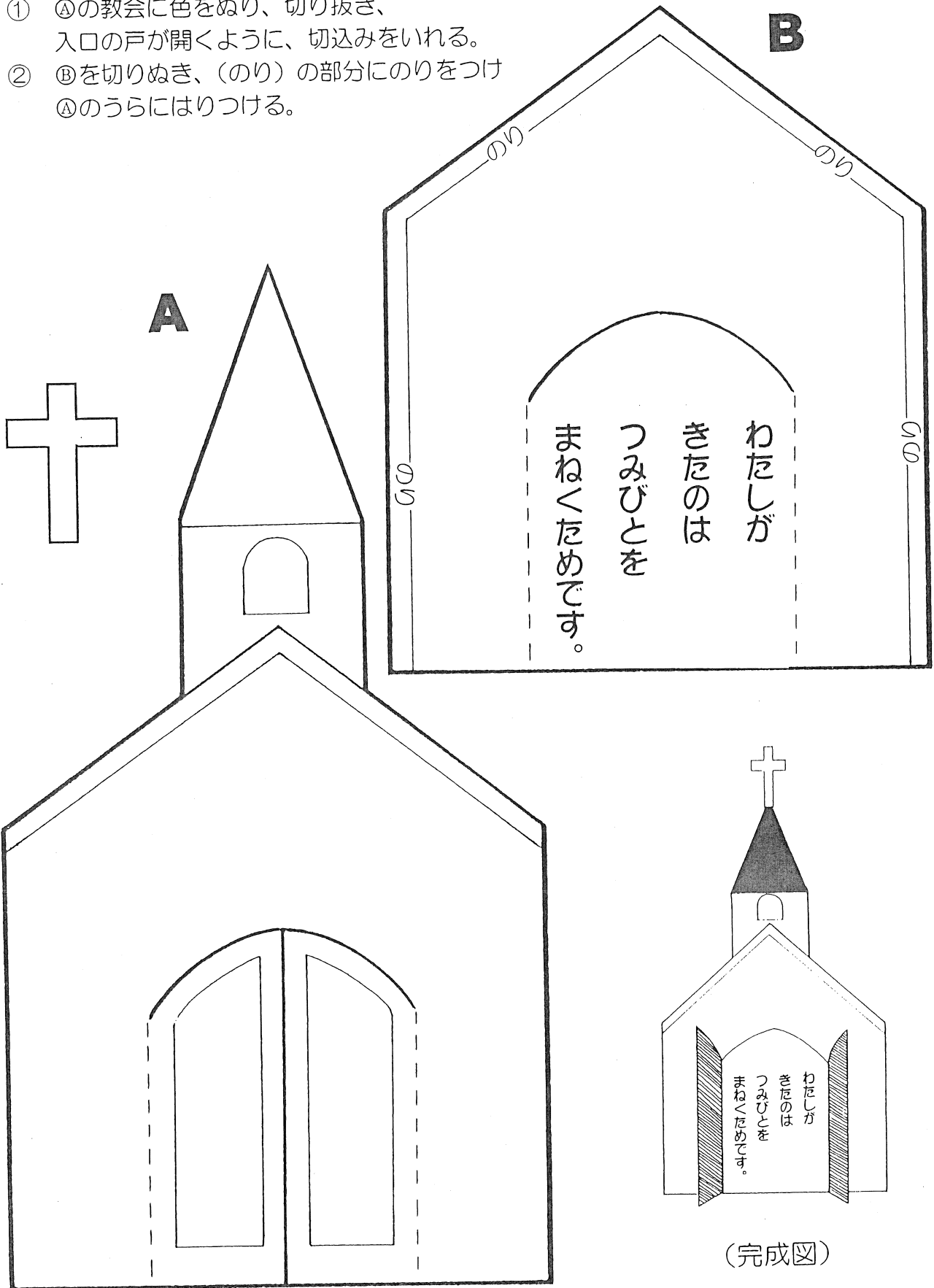
なにが がくれてるかな？

それぞれの色で、数字の所をぬりわけてください。なにがでてくるでしょう。



3/9 きょうがい を つくろう

- ① ④の教会に色をぬり、切り抜き、
入口の戸が開くように、切込みをいれる。
- ② ⑥を切りぬき、(のり)の部分にのりをつけ
④のうらにはりつける。

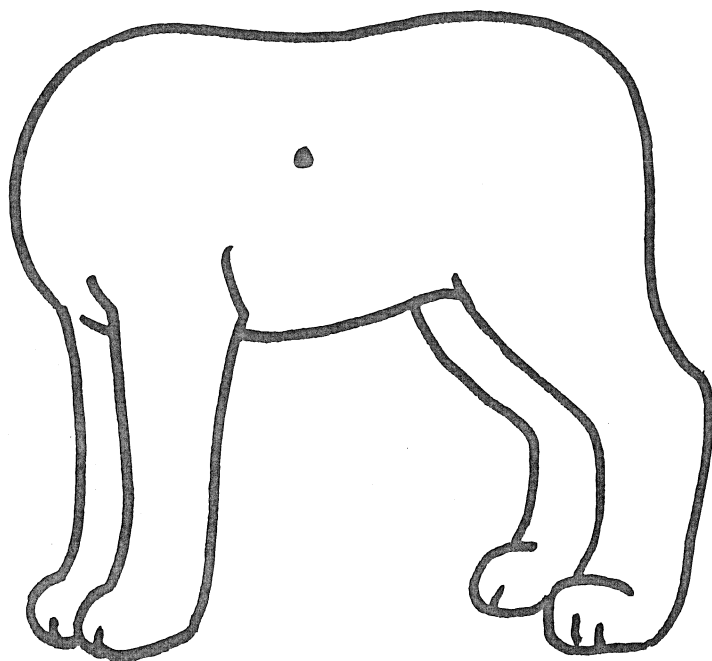


(完成図)

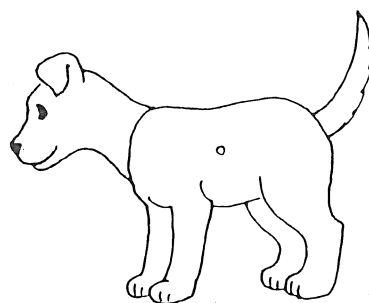
3/16

げんきな わんちゃん

- ① 犬に色をぬり、切りぬく。
- ② 割りピンでつなぐ。
(完成図を参考に)

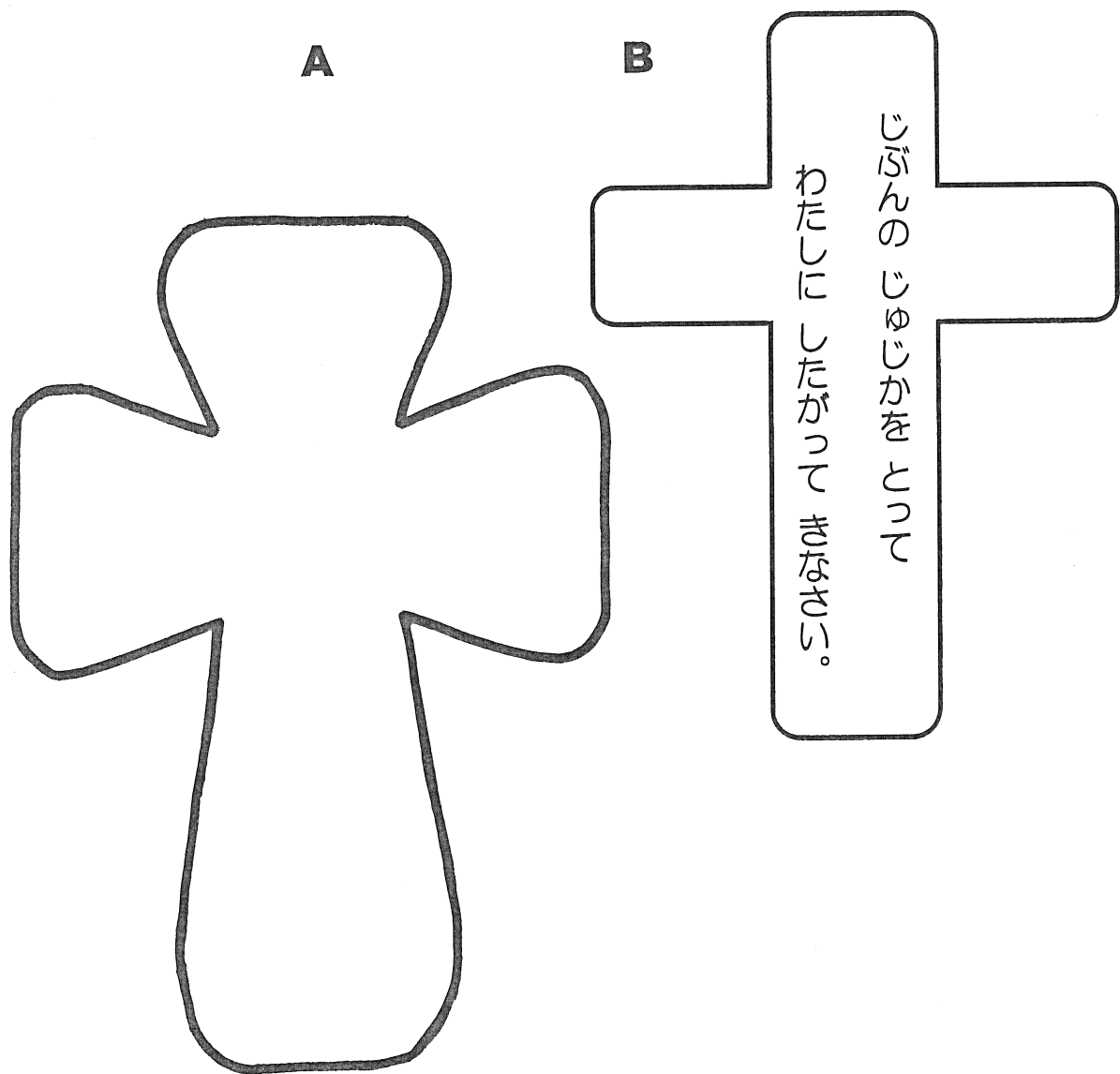


(完成図)



3 / 23

じゅうじか を つくろう

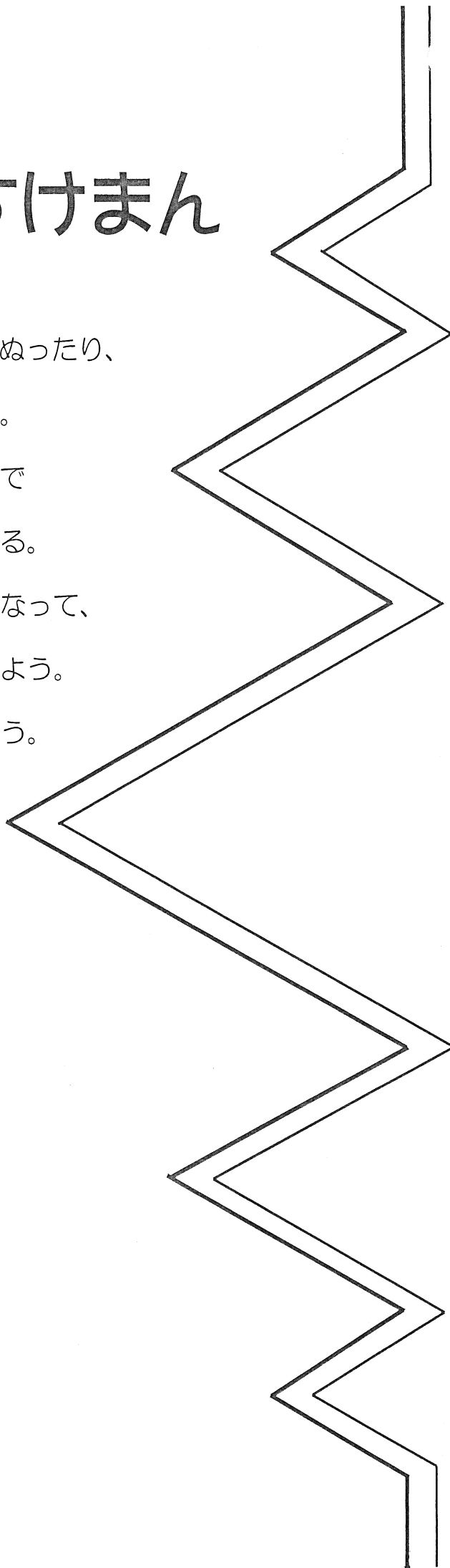


- ① Bの十字架のあいているところに
色をぬるか、シールをはってかざる。
- ② AとBを切り抜く。
- ③ Aの上に、Bをかさねてはりつける。

3/30

おたすけまん

- ① かんむりに色をぬったり、
シール等をはる。
- ② AとBをつないで
かんむりをつくる。
- ③ おたすけマンになって、
おてつだいをしよう。
友だちを助けよう。



A

B

←切取線

おたすけまん