

Wyższa Szkoła Teologiczno - Społeczna w Warszawie

Podyplomowe Studia Katechetyczne

Katechetyka szczegółowa

SCENARIUSZ LEKCJI

WEDŁUG KONCEPCJI TEMATYCZNO-PROBLEMOWEJ

autor: Dorota Szcześniak- Abramczyk

Warszawa 2017

Temat lekcji: Pobudka! Obudźmy nasze serca do czynienia dobra.

1. Informacje wstępne:

autorka: Dorota Szcześniak- Abramczyk

wiek dzieci: 5-8 lat

liczba uczniów: 6 osób

2. Podstawa biblijna: Łk 10, 30-37 Przypowieść o Miłosiernym Samarytaninie.

3. Prawda centralna: Wiara powinna być poparta dobrymi uczynkami. / lub Życie chrześcijanina powinno być poparte dobrymi uczynkami.

4. Wersety do zapamiętania:

„Bo jak ciało bez ducha jest martwe, tak i wiara bez uczynków jest martwa.” Jk 2,26 /
lub "A zatem, dopóki mamy czas, czyńmy dobrze wszystkim,(...)" Ga 6,10

5. Cele:

- Przekazanie uczniowi prawdy, że wiara powinna być poparta dobrymi uczynkami.
- Kształtowanie w uczniu postawy otwartej do czynienia dobra w codziennym życiu.
- Uwrażliwienie ucznia na troskę o drugiego człowieka.
- Uczeń własnymi słowami opowie Przypowieść o Miłosiernym Samarytaninie.
- Uczeń wymieni przynajmniej dwa sposoby w jaki może pomóc drugiej osobie.
- Uczeń wyrecytuje werset Jk 2,26 z pamięci. / lub Ga 6,10
- Uczeń wymieni problemy jakie można spotkać u innych ludzi.
- Uczeń w modlitwie poprosi Boga, aby jego chodzenie z Bogiem poparte było dobrymi uczynkami.
- Uczeń zdobędzie umiejętność dzielenia się z osobami potrzebującymi (umiejętność poparta praktycznym działaniem).

Metody:

- podająca (pogadanka, opowiadanie, pokaz);
- problemowe (dyskusja-uproszczona burza mózgów),
- wspólne słuchanie piosenki,
- rozmowa kierowana,
- eksponujące (teatrzyk kukielek))

praca indywidualna: wypełnianie puzzli przykładami dobrych uczynków,

praca zespołowa: układanie łamigłówek z hasłem, elementy wykładu, układanie puzzli w jedną całość, udział w grze planszowej oraz udział w teatryku z kukielek.

6. Formy pracy: zbiorowa, w grupach, indywidualna

Środki dydaktyczne:

- Biblia (wydrukowany werset Jk 2,26 /lub Ga 6,10), pięć pasków z napisami: POMYSŁOWOŚĆ, MIŁOŚĆ, ODWAGA, MĄDROŚĆ, PRACOWITOŚĆ (Zał. Nr 1)
- zdjęcie lub rysunek budzika (Zał. 2)
- 1 duże papierowe serce ze sztywnego brystolu pocięte na sześć kawałków puzzli dla ułatwienia krawędzie elementów można oznaczyć kolorowymi mazakami (Zał. Nr 3),
- odtwarzacz CD albo laptop,
- nagranie piosenki „Moje serce śpi” (z płyty Arki Noego „Daj na zgodę”, utwór nr 10) lub/ i nagranie „Piosenki o pomaganiu” Małej Orkiestry Dni Naszych,
- film "Pomagając innym pomagasz sobie!" <https://www.youtube.com/watch?v=uvFtlpnhAIo>,
- prezentacja multimedialna "Mądrość przypowieści o Miłosiernym Samarytaninie" pobrana ze strony www.scholaris.pl,
- dwa drzewa z papieru, 10 małych liści z papieru (Zał. Nr 4)
- gra planszowa „I Ty zostań Miłosiernym Samarytaninem” Załącznik Nr 5,
- cztery pacynki, kotara potrzebna do przygotowania teatryku,
- magnesy do przymocowania elementów na tablicy.

Tok lekcji:

Przywitanie dzieci i modlitwa o zajęcia.

Wprowadzenie

1. Nauczyciel włącza piosenkę „Moje serce śpi”, na tablicy znajduje się w dużym formacie zdjęcie budzika. A u góry na tablicy znajduje się zakryty werset z Biblii. Następnie przeprowadzona zostanie krótka rozmowa kierowana. Nauczyciel zadaje pytania: O czym śpiewały dzieci? Co to znaczy, że serce śpi? Dzieci dokonują oceny czy tak jak w piosence ich serce też śpi. Wymieniają przykłady dobrych uczynków ze swojego własnego życia.

Nauczyciel podsumowuje: Musimy się zgodzić, że nasze serca, także czasami śpią. Dlatego dziś na lekcji wspólnie zastanowimy się, co zrobić, żeby je obudzić. A ten budzik niech będzie dla nas przypomnieniem, że czas obudzić serca do czynienia dobra.

2. Nauczyciel włącza film "Pomagając innym pomagasz sobie!"

Wzbudzenie motywacji

1. Burza mózgów.

Uczniowie opowiadają co wydarzyło się na filmie. Analizują wspólnie z nauczycielem co wydarzyło się na filmie. Uczniowie mają okazję zobaczyć na przykładzie wydarzeń z filmu, że dobro zawsze wraca do człowieka.

* *Wersja rozbudowana tej części. Nauczyciel dwa tygodnie wcześniej robił miseczki z masy solnej i z muszelek. Tydzień przed lekcją dzieci zrobiły aukcje i zbierały pieniądze. (Zał. Nr 6)* Nauczyciel w tej części lekcji dziękuje dzieciom za pracę przy zbiórce i zapowiada, że na koniec lekcji zastanowią się wspólnie na co te pieniądze wydadzą.

2. Nauczyciel rozdaje dzieciom kawałki (wcześniej pociętego serca), zachęcając je do narysowania lub napisania przykładów dobrych uczynków, które były ich udziałem lub takie, które chciałyby wprowadzić w życie (jeżeli dzieci wyrażą aprobatę w tle można włączyć "Piosenkę o pomaganiu ludzi.") Dzieci młodsze mogą narysować dobre uczynki, dzieci starsze napisać o nich. Nauczyciel mówi, że kiedy kartki się napelnia rysunkami lub opisami dobrych uczynków, dzieci połączą je, aby odkryć co to będzie za kształt.

3. W trakcie kiedy dzieci rysują i piszą, nauczyciel zapisuje na przygotowanych wcześniej listkach uczynki, które wcześniej wymieniały dzieci oraz te, które pojawiają się na puzzlach malowanych przez dzieci.

Zaznajomienie uczniów z nowym materiałem

Nauczyciel zadaje pytanie dzieciom: Czy w Biblii jest mowa o dobrych uczynkach?

1. Nauczyciel, aby pokazać, że tak jest, wyświetla Przypowieść o Miłosiernym Samarytaninie na ekranie (historii biblijna opowiedziana z wykorzystaniem prezentacji oraz opowiadania lektora). Następnie nauczyciel, zadaje pytania:

Kim był Samarytanin? Co on takiego zrobił? Czy jego czyn był dobry? Czy postąpiłbyś tak jak on ?

Zadaje pytanie jakim cechami charakteryzował się Samarytanin. Dzieci próbują opisać te cechy.

Kierowanie procesami uogólniania

1. Nauczyciel wspólnie z dziećmi omawia cechy głównego bohatera przypowieści, a następnie przypina magnesem do tablicy wypisane na dość dużych paskach brystolu (tak, by były widoczne także dla dzieci siedzących w ostatnich ławkach) wyrazy: POMYSŁOWOŚĆ, MIŁOŚĆ,

ODWAGA, MĄDROŚĆ, PRACOWITOŚĆ. Każdy wyraz na osobnym pasku. Ważne, aby w każdym wyrazie była wyraźnie zaznaczona jedna litera (np. napisana innym kolorem), która będzie nam potrzebna do utworzenia hasła.

Nauczyciel mówi: Zastanówmy się wspólnie, czy te cechy będą pasowały do opisu miłosiernego Samarytanina (*nauczyciel przypina magnesami do tablicy kolejne paski, bez jakiegoś ustalonego porządku, zupełnie przypadkowo, i wspólnie z dziećmi je omawia*). Np. odwaga – była miłosiernemu Samarytaninowi potrzebna? Dlaczego? A mądrość, pomysłowość? itd. (*uproszczona burza mózgów; dzieci odpowiadają*).

A czy nie podobnie jest z nami? Jeśli chcemy w codziennym życiu być podobni do Samarytanina, musimy tak jak on być odważni – gdy np. zobaczę, że koleżanka obok potrzebuje pomocy, nie będę udawał, że tego nie widzę, ale odważnie zatrzymam się przy niej i pomogę – nawet jeśli inni będą się z tego śmiali. Musimy być pracowici – jeśli będę widział, że mama w kuchni potrzebuje pomocy, nie będę leniuszkiem, który pomyśli „Później pomogę. Teraz mi się nie chce.” – ale przeciwnie, najpierw pobiegnę мамie pomóc, a później będę odpoczywał. Tak jak Samarytanin będę też mądry i pomysłowy – kiedy Samarytanin widział, że cały czas sam nie będzie mógł zajmować się rannym człowiekiem, zaangażował innych do opieki nad nim. Mnie też Pan Bóg obdarzył mądrością – mogę w mądry sposób zaangażować do czynienia dobra swoich kolegów czy rodzeństwo. A jeśli to wszystko wypływać będzie z miłości, wtedy pokażę, że moje serce przepelnia prawdziwa, żywa No właśnie, co? Odpowiedź znajdziemy na tablicy. Musimy tylko teraz ułożyć te wyrazy na tablicy, jeden pod drugim, w takiej kolejności, aby zaznaczone w każdym wyrazie litery ułożyły hasło. Nauczyciel pyta kto chce spróbować na ochotnika?

POMYSŁOWOŚĆ
MIŁOŚĆ
ODWAGA
MĄDROŚĆ
PRACOWITOŚĆ

Znalezienie wspólnie hasła: WIARA.

2. *Nauczyciel mówi:* Wszyscy chcemy, żeby taka właśnie wiara: żywa i prawdziwa przepelniała nasze serca. W Piśmie Świętym czytamy, że wiara bez uczynków jest martwa. Wiemy już więc, że aby nasza wiara była prawdziwa, żywa, musi być poparta dobrymi uczynkami; uczynkami, które wpływają z wiary i z miłości do Pana Boga. Podsumowanie tej części lekcji, że wiara bez uczynków jest martwa.

3. Nauka wersetu Biblijnego:

Nauczyciel odkrywa zasłonięte na tablicy sali przyczepiony werset z biblii, dzieci czytają go najpierw razem, potem osobno. Następnie pyta się dzieci czy rozumieją co oznacza ten werset. Dla lepszego zrozumienia przez dzieci sensu wersetu, nauczyciel przypina magnesami dwie sylwetki drzewa, do jednego z nich przypina listki, na których zapisane były uczynki dzieci.

Poprzez analogię pokazuje on, że taka samo jest z wiarą, jeżeli serce jest pełne wiary, człowiek wypełnia swoje życie dobrymi uczynkami. Wiara rozkwita jak drzewo, które jest pełne liści, podczas, gdy to pierwsze drzewo, przykład wiary bez uczynków - bez liści, ostatecznie uschnie albo zostanie ścięte przez drwala.

4. Nauczyciel bierze do ręki kawałki serca, na których dzieci narysowały dobre uczynki. Dzieci wspólnie układają puzzle, aby ułożyć się z tego kształtu serce. Nauczyciel przypomina o tym, że serce pełne wiary czyni wiele dobra, wiele dobrych uczynków. Tłumaczy w jaki sposób może się to stać. **Czy o takim sercu, które teraz przed sobą widzimy: sercu pełnym dobrych uczynków, można powiedzieć, że śpi? Oczywiście, że nie! Jest przepelnione żywą, prawdziwą wiarą, którą najpiękniej można poznać po takich właśnie uczynkach.**

Wiązanie teorii z praktyką

1. Nauczyciel zaprasza dzieci do wspólnej zabawy w grę "I ty możesz zostać Miłosiernym Samarytaninem", aby teraz mogły spróbować wejść w rolę Samarytanina.

2. Po skończonej grze, nauczyciel zachęca dzieci do zabawy w teatrzyk, aby dzieci przedstawiły za pomocą kukiełek "Przypowieść o Miłosiernym Samarytaninie".

Dzieci zostają podzielone na dwie trzy osobowe grupy.

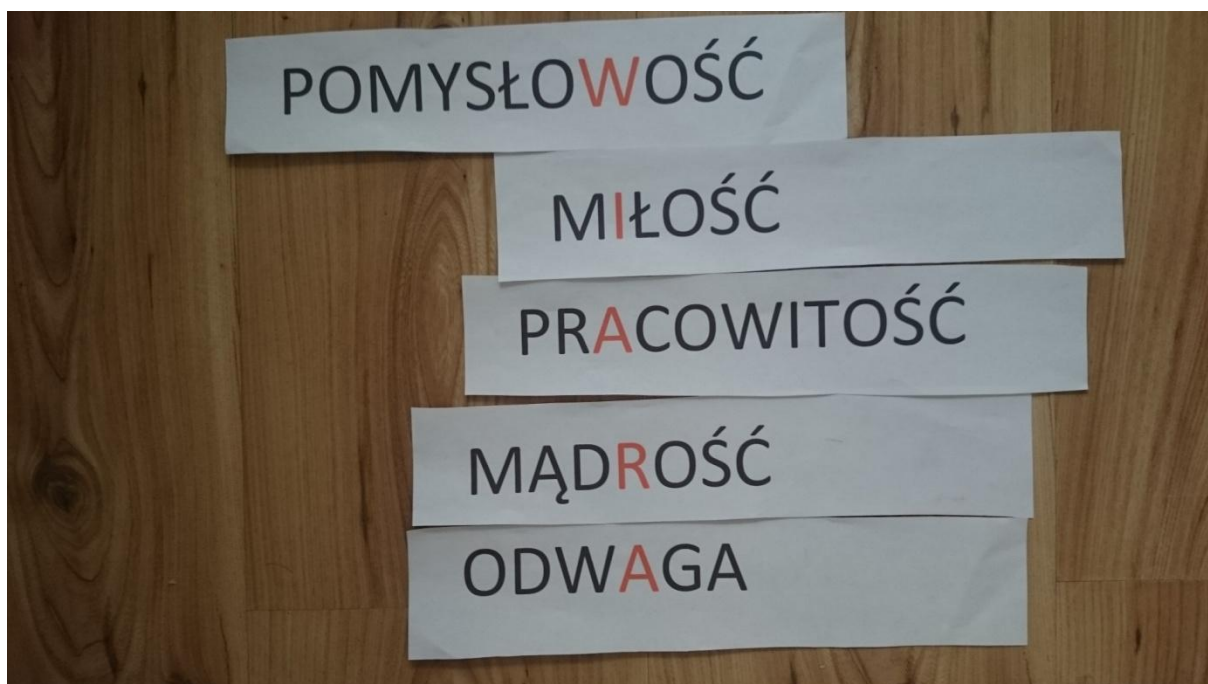
3.* Element do wersji rozbudowanej.

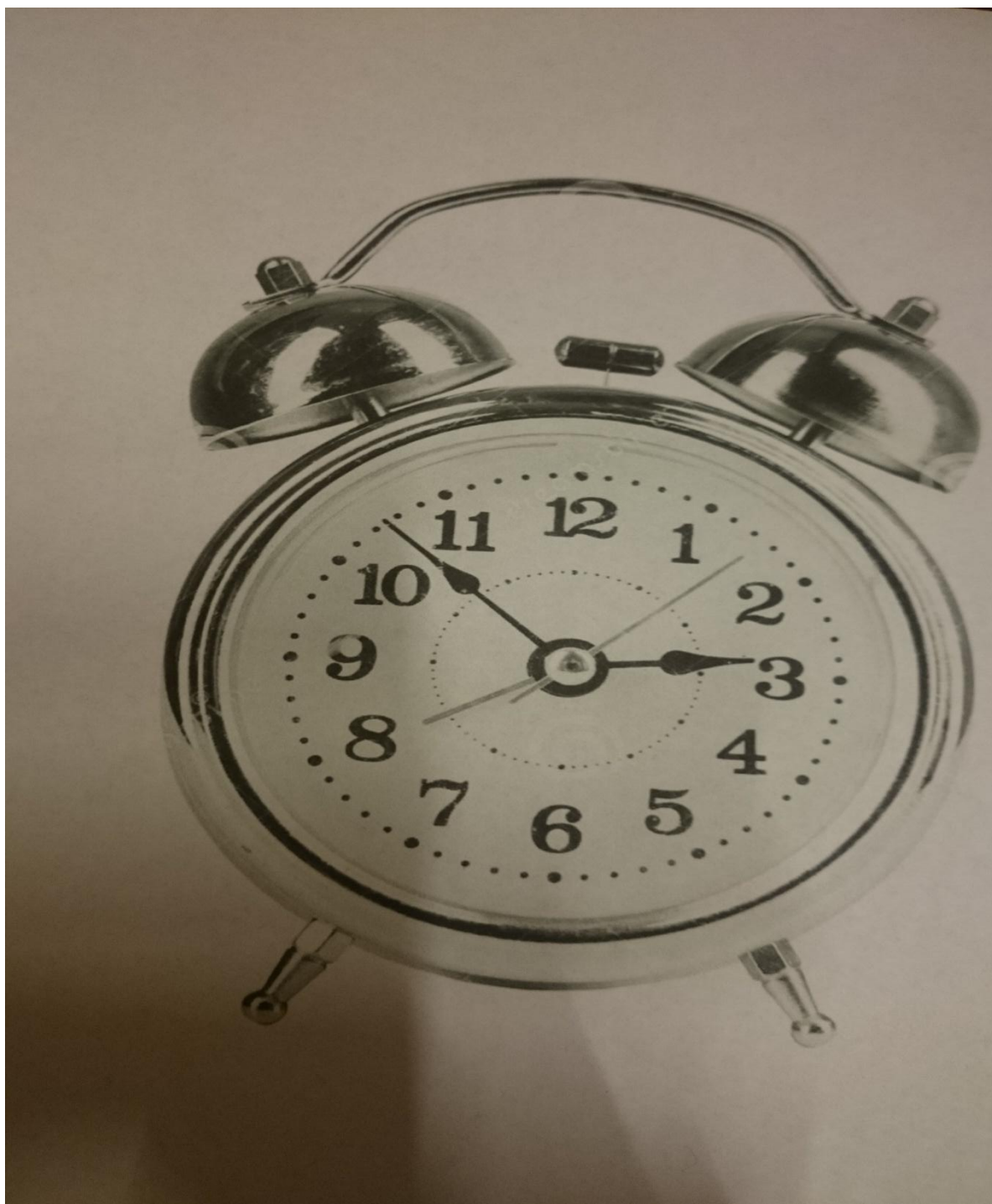
Nauczyciel pokazuje dzieciom zarobione przez nich pieniądze i nawiązuje do prawdy przedstawionej w filmie, że dobre uczynki zawsze wracają do człowieka. Po czym, pyta dzieci na co chcą przeznaczyć te pieniądze. Jeżeli dzieci odpowiedzą, że na potrzebujących, to wtedy nauczyciel wskazuje im wcześniej przygotowane zdjęcia z misji w Afryce. Opowiada dzieciom o trudnej sytuacji ich rówieśników. Mówi o tym, że jest bardzo z nich dumny i proponuje, aby ten dobry uczynek wprowadzić w życie. (Jeżeli jest możliwość dobrze, żeby dzieci mogły przekazać środki na forum wspólnoty kościelnej, która może wykazać aprobatę ich czynu co jest dodatkową nagrodą dla dzieci).

Zakończenie zajęć – Podsumowanie lekcji.

Nauczyciel pyta dzieci o czym była dzisiejsza lekcja oraz co najbardziej się im na niej podobało. W następnej kolejności, dzieci pojedynczo recytują werset i każdy z nich otrzymuje nagrodę.

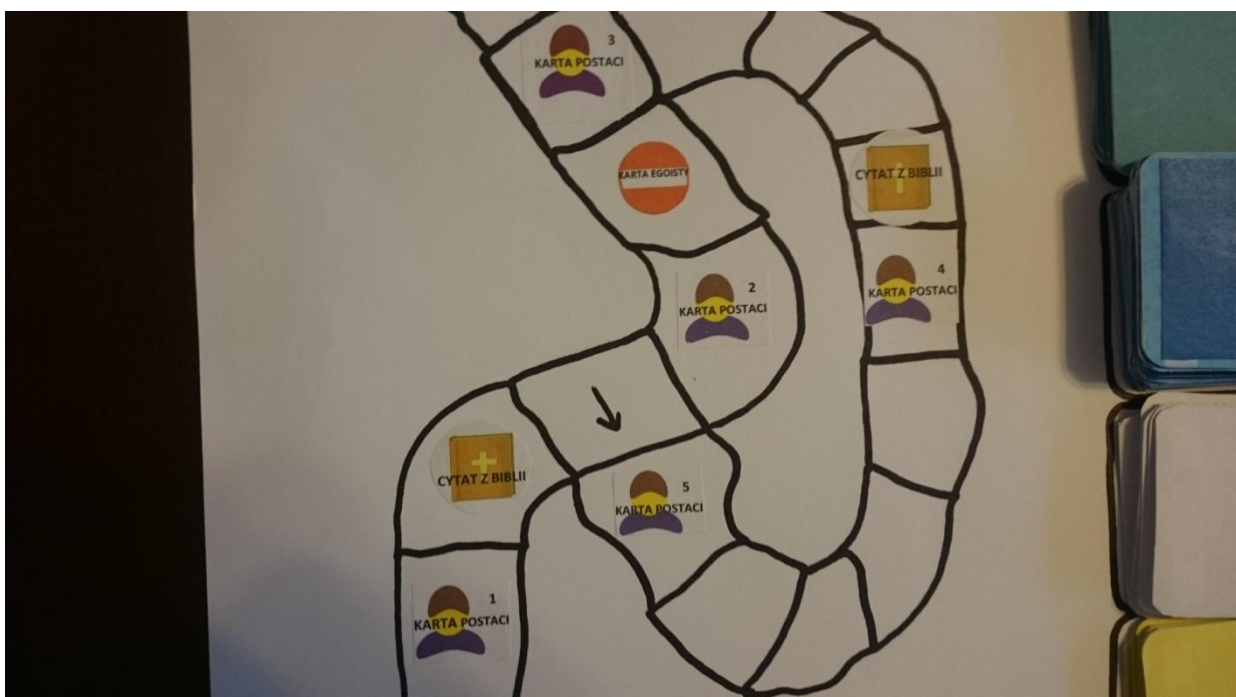
Na zakończenie dzieci wspólnie (lub pojedynczo) modlą się, poruszając w modlitwie **gotowość do pomagania każdemu, kto potrzebuje pomocy.**



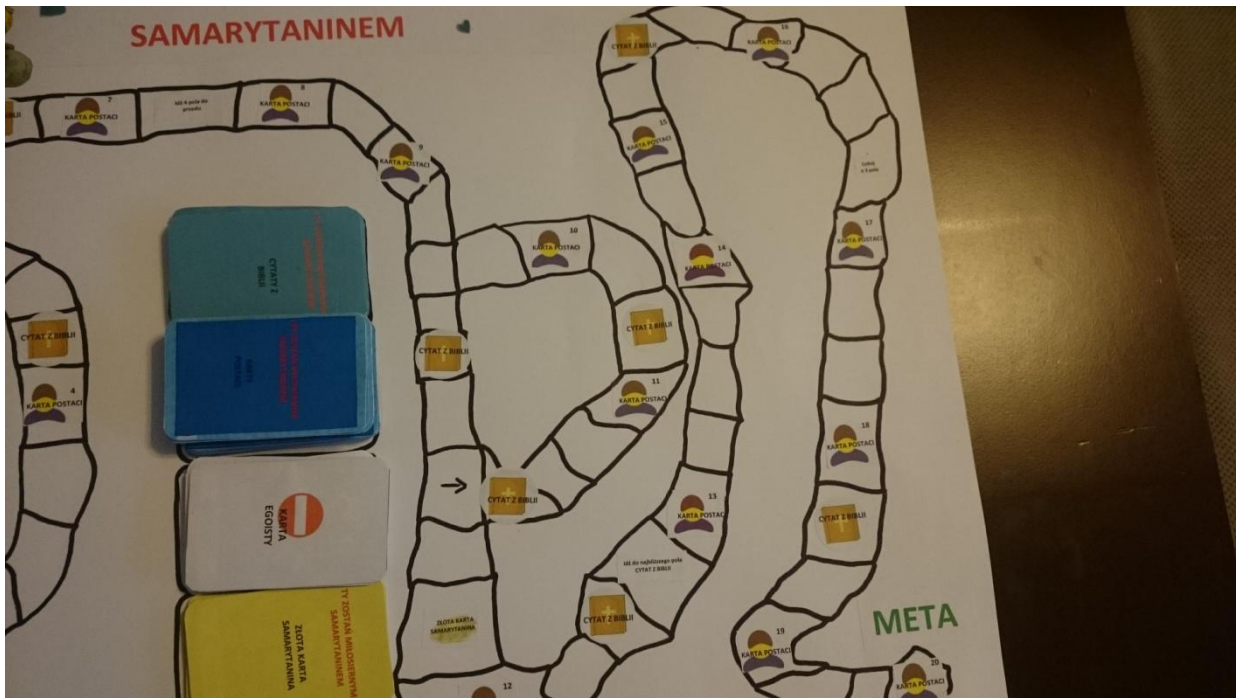




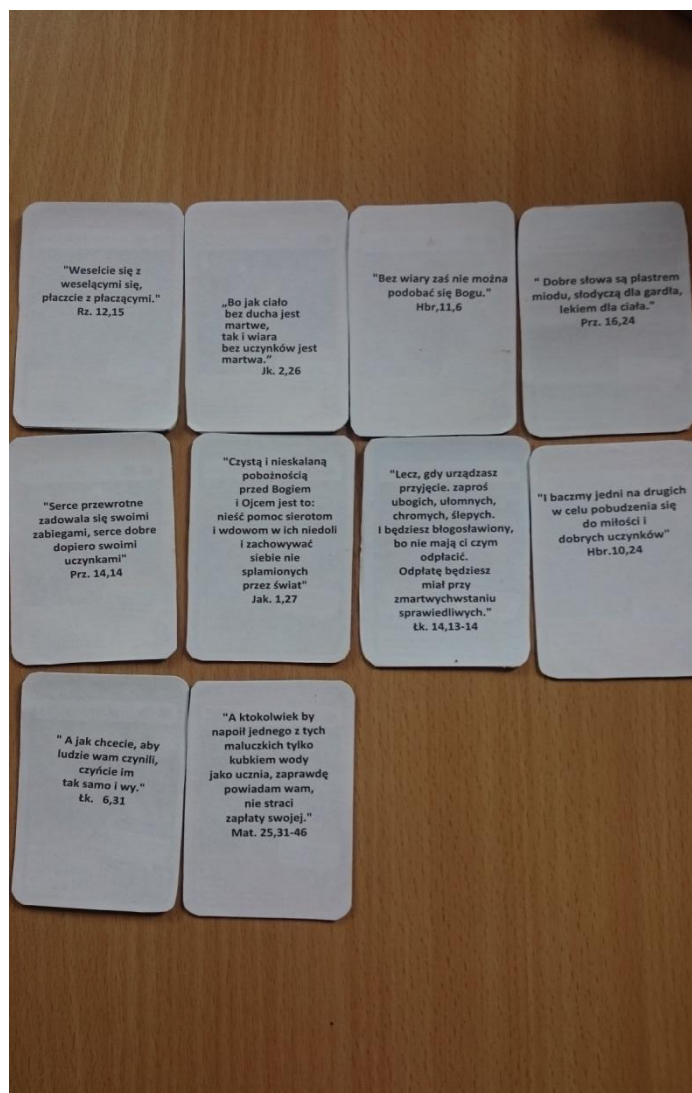












INSTRUKCJA GRY

I TY MOŻESZ ZOSTAĆ MIŁOSIERNYM SAMARYTANINEM

Celem gry "I TY ZOSTAŃ MIŁOSIERNYM SAMARYTANINEM" jest uwrażliwienie na potrzeby innych oraz kształtuje postawy gotowości do udzielania pomocy. Dzięki grze uczestnik poznaje problemy ludzi.

Gra składa się:

- z planszy,
- Opisu Kart POSTACI
- SŁOWNICZKA (pojęć, które mogą być nieznane młodszym dla młodszych dzieci)
- 20 kart postaci, potrzebujących pomocy,
- 10 kart z cytatami z Biblii,
- 5 Kart egoisty
- 5 złotych kart Samarytanina
- 68 żetonów pomocy (w tym 19 Żetonów Pomocy **SŁOWO BOŻE**, 20 Żetonów Pomocy **MODLITWA**, 20 Żetonów Pomocy **ROZMOWA/ZAINTERESOWANIE**, 9 Żetonów Pomocy **LEKARSTWO/TERAPIA**, 2 Żetony Pomocy **PIENIĄDZE/PRACA**)
- 5 pionków
- kostka do gry
- 5 woreczków na Żetony Pomocy (dla każdego z graczy)

Zasady gry

Każdy z graczy na starcie losuje z zamkniętymi oczami 5 Żetonów Pomocy (żetony można wysypać do przezroczystego woreczka (lub wysypać na stół) oraz otrzymuje "woreczek dobrych uczynków" na Żetony Pomocy. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, następnie kolejne osoby według zasady od najmłodszego do najstarszego. Uczestnik przesuwając kostkę zgodnie z ilością oczek. Osoba, która wejdzie na pole **KARTA POSTACI**, wybiera pierwszą kartę z góry z pliku **KART POSTACI** (znajdującą się na środku planszy). Uczestnik głośno opowiada, jakiej można udzielić pomocy osobie wskazanej na Karcie, zgodnie z ilością żetonów wymaganych na karcie. Opiekun porównuje czy dziecko wymieniło trafnie wszystkie formy pomocy zgodnie z Załącznikiem Nr 1 do gry tj. Opisem KART POSTACI. Jeżeli gracz posiada odpowiednie Żetony Pomocy wrzuca je do swojego woreczka dobrych uczynków i zatrzymuje kartę. Jeżeli nie posiada wszystkich potrzebnych Żetonów Pomocy, odwraca kartę postacią do góry i kładzie ją

przy polu Karty Postaci z tym samym numerem. Następnie każdy kolejny z graczy, jeżeli stanie na to pole i posiada brakujące Żetony Pomocy, wrzuca je do swojego woreczka i jeżeli pomoc jest wyczerpująca może wziąć Kartę. Kiedy pionek stanie na polu **CYTAT Z BIBLII**, oznacza, że uczestnik losuje z pliku **CYTATY Z BIBLII** (znajdującego się na środku planszy) i czyta treść wersetu na głos, jeżeli dziecko nie potrafi czytać, pomaga mu dorosły lub dziecko, które zgłosiło się na ochotnika. Po odczytaniu wszyscy gracze dzielą się uwagami, co według nich znaczy ten fragment Pisma Świętego. Gracz po wylosowaniu tej karty za każdym razem otrzymuje dodatkowe 2 Żetony Pomocy. Pole **ZŁOTA KARTA SAMARYTANINA** upoważnia gracza do wylosowania 5 Żetonów Pomocy (przy liczbie do 3 graczy, po stanięciu na to pole gracz otrzymuje 10 Żetonów Pomocy).

Pole **KARTA EGOISTY**, powoduje, że gracz nie może pomóc żadnej postaci wskazanej na **KARTACH POSTACI**. **KARTA EGOISTY** przestaje działać, gdy gracz stanie na polu **CYTAT Z BIBLII**. Gracz kładzie **KARTĘ EGOISTY** z powrotem na plik, znajdujący się na środku planszy.

Gra może zostać zakończona w dwóch wariantach:

Gra zostaje zakończona kiedy wszystkie postaci otrzymały pomoc lub w dowolnym momencie wyznaczonym przez zawodników np. po upływie określonego czasu.

Wygrywa osoba która ma najwięcej Kart Postaci oraz największą posiadaną liczbę Żetonów Pomocy w woreczku. (**Ilość pomocy udzielonej innym jest proporcjonalna do ilości posiadanych Żetonów Pomocy DOBRO DO NIEGO WRACA! Opiekun przypomina o tym dzieciom, kiedy będzie tłumaczył zasady tej gry**).

Gra przeznaczona dla dzieci w wieku 5-15 lat.

UWAGA!

- 1. Żetony Pomocy uczestnicy dostają do ich wyczerpania.**
- 2. Gracze mogą sobie pomagać, pożyczając sobie wzajemnie Żetony Pomocy niezbędne do udzielenia pomocy postaci.**
- 3. Jeżeli wszyscy uczestnicy dotrą do mety, a nadal pozostaną Żetony Pomocy, można rozpocząć ponownie grę od pola START, do wyczerpania żetonów.**

SŁOWNICZEK (pojęć, które mogą być nieznane dla młodszych dzieci)

UCZYNEK -zrobienie czegoś dobrego dla innych.

POMOC MATERIALNA - podarowanie komuś pieniędzy, jedzenia, ubrania, mieszkania i innych potrzebnych rzeczy)

TERAPIA - jest to leczenie czyichś myśli i zachowania

EGOISTA- osoba, która myśli tylko o sobie.

ALKOHOLIK - osoba, która nie może przestać pić alkoholu, z powodu picia alkoholu jest bardzo chory.

ANOREKTYCZKA - osoba, która ma problemy z odżywianiem, nie może jeść i z tego powodu chudnie. Jeżeli nie otrzyma pomocy może umrzeć.

ATEISTA - osoba , która nie wierzy w istnienie Boga.

BEZROBOTNY - osoba, która nie ma pracy i nie może jej znaleźć.

CZŁOWIEK W DEPRYSJI - osoba, która jest bardzo smutna, nie chce się jej żyć, wszystko widzi w czarnych kolorach, jest to spowodowane chorobą w jego umyśle.

CZŁOWIEK, KTÓRY NIE PRZEBACZYŁ - osoba, która ma w sercu do kogoś lub o coś żal, jest osobą smutną.

HAZARDZISTA - osoba, która nie może przestać grać na przykład w kasynie, na loterii

PRZESTĘPCA - osoba, która robi złe rzeczy, np. ukradnie coś zbije kogoś, oszuka kogoś; taką osobę chce złapać policjant.

SAMOTNY - osoba która nie ma nikogo bliskiego, osoba, która przebywa sama i bardzo jej smutno z tego powodu.

SIEROTA- osoba, która nie ma rodziców

SKRZYWDZONA- osoba, którą ktoś bardzo skrzywdził i jest bardzo smutna z tego powodu.

KLEPTOMAN - osoba, która nie może powstrzymać się przed kradzieżą,

NARKOMAN -osoba, która nie może przestać brać narkotyków (takich niedobrych rzeczy)

PRACOHOLIK - osoba, która bardzo dużo pracuje i nie może przestać.

UBOGI - osoba bardzo biedna, która np. nie ma pieniędzy albo ma ich bardzo mało

UCHODŹCA - osoba , która przybył do innego kraju, ponieważ w jego kraju trwa wojna.

UZALEŻNIONY OD KOMPUTERA - osoba, która cały czas siedzi przed komputerem i nie chce robić innych rzeczy.

WIĘZIEŃ - osoba, która jest złapana przez policjanta i zamknięta w więzieniu, z którego nie może wyjść.

ZBUNTOWANY -osoba, która nie lubi się słuchać innych, może czasami z tego powodu robić niemądre rzeczy, nie chce nikogo słuchać

Opis KART POSTACI:

1. Alkoholik	Żeton Słowo Boże
	Żeton Lekarstwo /Terapia
	Żeton Modlitwa
	Żeton Rozmowa /Zainteresowanie
2. Anorektyczka	Żeton Słowo Boże
	Żeton Lekarstwo /Terapia
	Żeton Modlitwa
	Żeton Rozmowa/ Zainteresowanie
3. Ateista	Żeton Rozmowa/Zainteresowanie
	Żeton Modlitwa
4. Bezrobotny	Żeton Rozmowa/ Zainteresowanie
	Żeton Modlitwa
	Żeton Słowo Boże
	Żeton Pomoc Materialna/Praca
5. Chory	Żeton Lekarstwo/ Terapia
	Żeton Modlitwa
	Żeton Rozmowa / Zainteresowanie
	Żeton Słowo Boże/Dobre Słowo
6. Człowiek w depresji	Żeton Modlitwa
	Żeton Rozmowa/ Zainteresowanie
	Żeton Lekarstwo/Terapia
	Żeton Słowo Boże
7. Człowiek, który nie przebaczył	Żeton Rozmowa/Zainteresowanie
	Żeton Słowo Boże
	Żeton Modlitwa
8. Hazardzista	Żeton Rozmowa/Zainteresowanie
	Żeton Słowo Boże
	Żeton Modlitwa
	Żeton Lekarstwo/Terapia
9. Samotny	Żeton Rozmowa/ Zainteresowanie
	Żeton Słowo Boże
	Żeton Modlitwa
10.Sierota	Żeton Rozmowa/Zainteresowanie
	Żeton Pomoc Materialna/Praca
	Żeton Słowo Boże
	Żeton Modlitwa
11. Kleptomani	Żeton Rozmowa/ Zainteresowanie
	Żeton Słowo Boże
	Żeton Modlitwa
	Żeton Lekarstwo/ Terapia
12. Narkoman	Żeton Rozmowa/ Zainteresowanie
	Żeton Słowo Boże
	Żeton Modlitwa
	Żeton Lekarstwo/Terapia
13. Skrzywdzona	Żeton Rozmowa/ Zainteresowanie
	Żeton Modlitwa
	Żeton Słowo Boże

	Żeton Lekarstwo/Terapia
14. Pracoholik	Żeton Słowo Boże
	Żeton Rozmowa/ Zainteresowanie
	Żeton Modlitwa
15. Przestępca	Żeton Rozmowa/ Zainteresowanie
	Żeton Słowo Boże
	Żeton Modlitwa
16. Ubogi	Żeton Pomoc Materialna/Praca
	Żeton Rozmowa/ Zainteresowanie
	Żeton Słowo Boże
	Żeton Modlitwa
17. Uchodźca	Żeton Rozmowa/ Zainteresowanie
	Żeton Modlitwa
	Żeton Słowo Boże
	Żeton Pomoc Materialna/Praca
18. Uzależniony od Internetu	Żeton Słowo Boże
	Żeton Lekarstwo/ Terapia
	Żeton Modlitwa
	Żeton Rozmowa
19. Więzień	Żeton Rozmowa/ Zainteresowanie
	Żeton Modlitwa
	Żeton Słowo Boże
20. Zbuntowany	Żeton Rozmowa/ Zainteresowanie
	Żeton Modlitwa
	Żeton Słowo Boże



