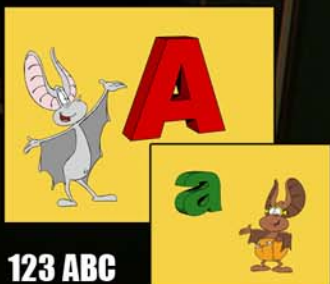


**Professor Wilbur O'Connor -**  
och den underbara resan genom Bibeln

Handlingen utspelar sig i det gamla observatoriet utanför det lilla samhället Fiskdammen. Majsan och Alfonso är två dockor som besöker sin vän professorn/ vetenskaps- amannen/ uppfinnaren/ allkonstnären Wilbur. Han gör olika mer eller mindre vetenskapliga experiment för att illustrera och förklara frågor kring Bibeln och kristna värderingar. Ibland får barnen träffa Wilburs märkliga och intressanta vänner. I konceptet ingår även andra korta inslag med Bibeln som utgångspunkt.



**123 ABC**

Här lär vi oss att räkna och även alfabetets alla bokstäver med hjälp av Bibeln. Som programledare i detta program är de roliga fladdermössen Batolomeus och Totte-Flax.

### BIBELSKOLAN

Här lär vi oss den Kristna lärans grunder utifrån Bibeln - Guds eget Ord. Exempel på vad som tas upp här är bön, Fader Vår, De Tio Budorden, Trosbekännelsen m.m. (Målgruppen är 7-10 år)



# Professor Wilbur O'Connor och den underbara resan genom Bibeln

### LETA GUBBEN

Ett program för de allra minsta (2-4 år) där det gäller att följa med i olika kurragömma lekar och kluriga äventyr på ett lättamt och pedagogiskt sätt i 3D-miljö. Här kan du t.ex. få vara med och leta efter det förlorade faret.



### VEM DÄR?

Är också en programidé för de yngre barnen, men där de äldre barnen också kan tycka att det är kul att vara med och gissa. Här gäller det att gissa, genom att tre luckor med olika ledtrådar öppnas, vad eller vem det är i Bibeln man söker.

### LÄR DIG TECKNA OCH MÅLA

En programidé för de lite större barnen. Här lär vi oss att teckna som proffsen, allt från roliga figurer till dinosaurier. Samtidigt tar vi i programmet upp bibliska aspekter på det vi tecknar. Till vår hjälp har vi professionella animatörer och illustratörer. (Från 6 och uppåt)

