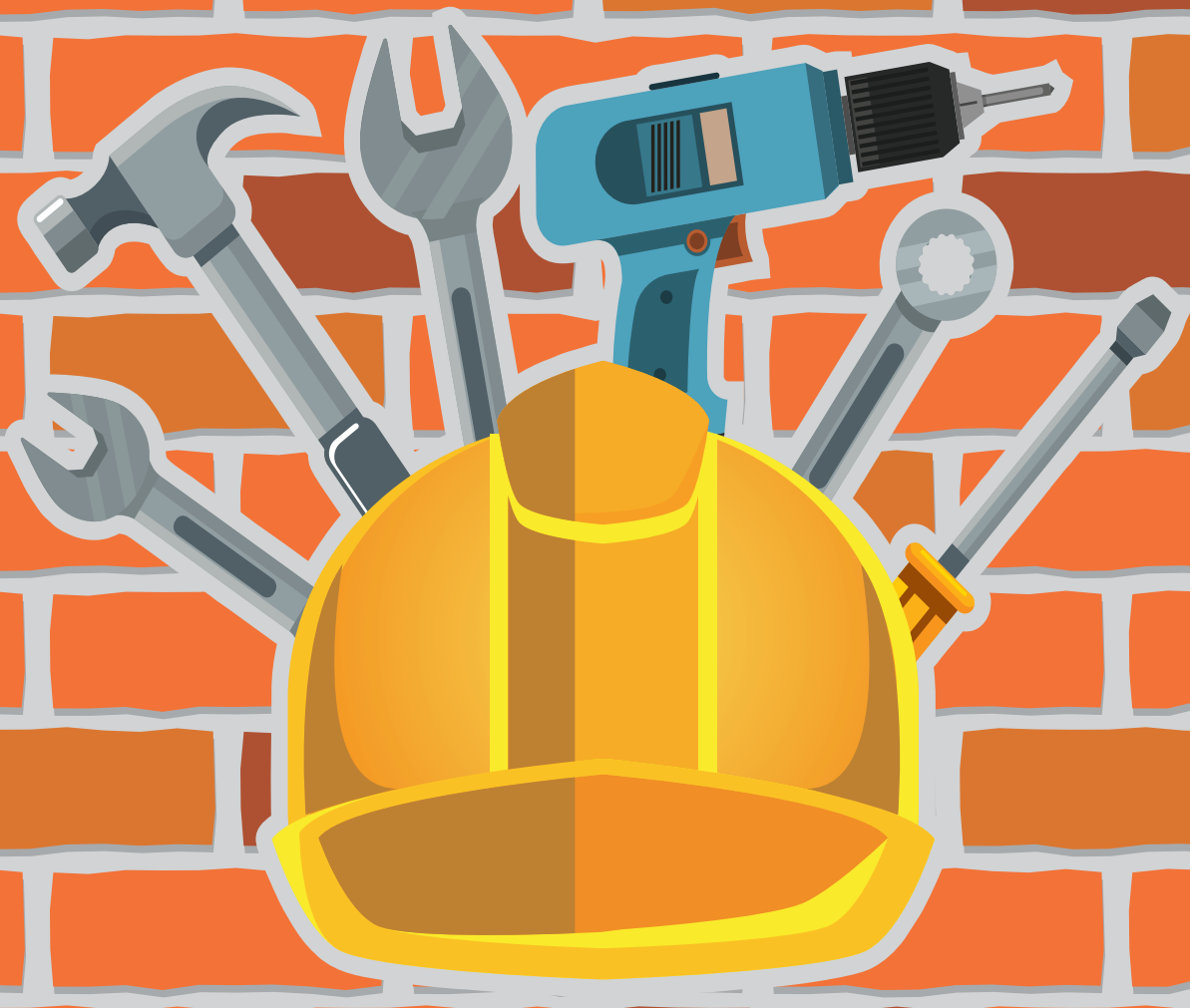


Pedoman Pembina

Buuilder



Buku ini adalah Milik _____

Pelayanan Departemen Pemuda General Conference

Pedoman Pembina

Builder



Pelayanan Departemen Pemuda General Conference

Produced by:

Pelayanan Departemen Pemuda General Conference
12501 Old Columbia Pike
Silver Spring, MD 20904

Departmental Director: Gary Blanchard

Associate Youth Director: Pako Mokgwane

Associate Youth Director: Andrés J. Peralta

Editor-in-Chief: Andrés J. Peralta

Departmental Advisor: Abner De Los Santos

Senior Editorial Assistant: Kenia Reyes-de León

Project Manager: Mark O’Ffill

Content Contributors: Mark O’Ffill

Ted & Betsy Burgdorff

Copy Editor: Mark O’Ffill

Alih Bahasa dan Setting: Fernando Parhusip

Cover & Interior Designer:

Jonatan Tejel

Isaac Chia

Adrian Gutierrez Perez

Wilbert Hilario (ClicArt)

Had Graphic Inc.

hadgraphic@gmail.com

Photos by: © Shutterstock

Division Correspondents:

Al Powell (IAD)

Alastair Agbaje (TED)

Armando Miranda (NAD)

Benoy Tirkey (SUD)

Busi Khumalo (SID)

Carlos Campitelli (SAD)

Gennady Kasap (ESD)

Ron Genebago (SSD)

Jonatan Tejel (EUD)

Magulilo Mwakalonge (ECD)

Nak Hyung Kim (NSD)

Nick Kross (SPD)

Peter Bo Bohsen (TED)

Tihomir Lazic (TED)

Tracy Wood (NAD)

Udolcy Zukowski (SAD)

Ugochukwu Elems (WAD)

Vandeon Griffin (NAD)

Zlatko Musija (TED)

Resources:

Gomez, Ada. “Adventist Adventurer Awards.” Adventist Adventurer Awards - Wikibooks.org. North American Division Club Ministries, 2014. Web. 26 July 2017. <https://en.wikibooks.org/wiki/Adventist_Adventurer_Awards>.

Gooch, Jennifer A. Eager Beaver Leader’s Guide with 23 Themed Meeting Plans. 3rd ed. Lincoln, Neb.: Advent-Source, 2007, 2015. Print.

For information

Email: youth@gc.adventist.org

Website: youth.adventist.org

Mailing Address:

Adventist Youth Ministries

General Conference of Seventh-day Adventist

12501 Old Columbia Pike,

Silver Spring, MD 20904-6600, USA



Para Adventurer , Orang Tua, dan Pembina yang Terhormat,

Terima kasih telah menjadi bagian dari Kurikulum Adventurer kita yang baru dirilis. Kami telah membuat ulang, merencanakan ulang, dan kadang-kadang memulai kembali untuk memastikan bahwa kurikulum baru ini menyenangkan, membangkitkan semangat, sesuai untuk setiap tingkat usia, dan yang terpenting, berpusat pada Yesus. Kami ingin membangun kurikulum yang dapat dilakukan dengan kelompok kecil, kelompok besar, keluarga dan anak-anak, kelompok pelayanan anak-anak, bahkan kelompok Sekolah Alkitab!

Kami telah menggunakan beberapa kriteria dalam membangun kurikulum ini. Kami bekerja dengan pendidik Advent dan pemimpin pemuda untuk memastikan kami memiliki sumber daya terbaik yang tersedia untuk Adventurer kami. Pertama, kami telah menggunakan taksonomi Bloom, sebuah metodologi yang luas khususnya sesuai untuk anak usia 7 tahun ke atas, yang membantu kami meminta anak-anak untuk melakukan hal-hal yang mereka benar-benar mampu lakukan secara perkembangan. Misalnya, kami meminta Little Lamb untuk mendengarkan sebuah cerita, sementara kami meminta anak usia 8 dan 9 tahun untuk membaca cerita yang sesuai dengan usianya. Selain itu, kami telah menggunakan filosofi pembelajaran multi-modal, yang berarti kami menyadari bahwa Adventurer belajar dengan cara yang berbeda. Karenanya, kami memiliki persyaratan yang menarik bagi anak-anak yang belajar dengan baik melalui mendengarkan, bermain, menggambar, menyanyi, menyusun, menggerakkan, dan sebagainya. Kami juga memfilter persyaratan kami melalui filter pengembangan. Tahap perkembangan spiritual, awalnya dikembangkan oleh Dr. John W. Fowler, telah dijelaskan dengan baik dan didemonstrasikan dalam Pelayanan Pemuda oleh Adventist Youth Innovator Steve Case of Involve Youth.

Adventurer- setiap pelajaran sebagian besar dimaksudkan untuk dilakukan secara langsung. Itu berarti sebagian besar waktu Anda akan secara aktif melakukan sesuatu untuk mempelajari topik tersebut. Terkadang, Anda harus membuat catatan, atau mencentang kotak (untuk mengingat apa yang Anda lakukan), tetapi sebagian besar waktu Anda akan melompat, berlari, membuat kerajinan, menggambar, berolahraga, bernyanyi, berdoa, atau membaca sesuatu! Dalam banyak kasus, pendamping dewasa Anda, baik orang tua, kakek nenek, wali, atau tetangga favorit Anda, dapat membantu Anda menyelesaikan "pekerjaan". Bantu mereka merasa terlibat dan pastikan untuk selalu mengucapkan terima kasih!

Orangtua - kami menghargai waktu yang Anda investasikan untuk para Adventurer. Banyak dari Anda yang merangkap sebagai pembina bagi para Adventurer . Kami berterima kasih. Kami telah membuat kurikulum yang aman namun penuh petualangan, bervariasi, tetapi spesifik dalam tujuannya yang berpusat pada Kristus. Kami berharap anak-anak akan membawa pulang kebenaran baru yang ditemukan yang dapat mereka terapkan tentang "Diriku, Allahku, Keluargaku, dan Duniaku." Silakan minta Adventurer Anda berbagi pengalaman mereka dengan Anda dengan menunjukkan halaman-halaman yang mereka kerjakan (dan permainan / cerita yang mereka pelajari sepanjang waktu). Ketahuilah bahwa banyak dari hal itu adalah pengalaman jadi mereka tidak akan banyak menulis. Mereka malah akan mengalami banyak hal.



Pembina- Di hadapan Adventurer tampil lembar kerja berbagai ‘gambar besar’ membantu memandu Anda saat Anda menciptakan lingkungan yang aman untuk kelompok Adventurer Anda. Tahapan perkembangan, bekerja dengan anak-anak berkebutuhan khusus di regu Anda, dan banyak lagi termasuk di sini. Selain itu, kurikulum ini memiliki banyak sekali ide pengajaran di halaman belakang buklet (jika Anda mencetaknya) atau PDF (digital). Setiap kali ada grafik di bagian buklet anak-anak dengan “membantu melihat halaman #”, Anda akan tahu bahwa itu adalah petunjuk Anda untuk ide-ide teruji lapangan langsung yang dapat Anda gunakan dengan sedikit persiapan dan beberapa alat. Kami telah mencoba memikirkan hal-hal yang dapat dilakukan dengan sedikit sumber daya, ruang terbatas, dan anggaran terbatas. Namun, klub Anda berbeda dari yang lain, jadi silakan menyesuaikan ide untuk memenuhi kebutuhan grup Anda. Di bagian depan buku ini terdapat gagasan tambahan tentang bagaimana mengatur pertemuan dan waktu unit sehingga dalam sekitar 15 pertemuan, semua persyaratan kurikulum telah selesai dan Anda dapat memberikan pin dan patch kepada Adventurer Anda. Tentu saja, itu berarti Anda juga dapat mengadakan pertemuan lain yang utamanya berupa karyawisata, award kelompok, atau kegiatan lain - itu HEBAT!

Kurikulum dalam buku ini, jika dilengkapi (ya, semuanya) oleh Adventurer muda, memenuhi syarat untuk mendapatkan pin khusus yang sesuai dengan nama dan gambar yang ada di sampul buku. Ada total kurikulum enam tahun, masing-masing sesuai usia. Yang pertama, Little Lamb untuk anak usia 4 tahun, yang kedua, Early Birds untuk anak usia 5 tahun, Busy Bee untuk usia 6 tahun, Sunbeam untuk usia 7 tahun, Builder, untuk usia 8 tahun, dan Helping Hands, untuk 9 tahun. Banyak anak akan beralih dari satu usia ke usia berikutnya saat mengerjakan kurikulum, tetapi harus bekerja untuk menyelesaikannya sebelum memulai buku berikutnya. Beberapa program Adventurer berlangsung selama tahun ajaran, yang lain dari Januari hingga Desember. Bagaimanapun, biasanya ada 20-25 pertemuan dalam satu tahun Adventurer. Setiap pertemuan biasanya memiliki waktu untuk menyelesaikan satu atau lebih sesi buku.



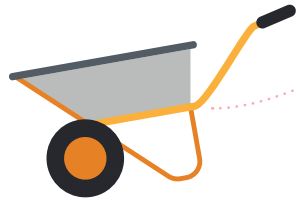
Patch (disebut penghargaan) dan pin (untuk menyelesaikan semua tugas kelas dalam buku ini) tersedia di kantor Divisi Anda untuk pelayanan Adventurer. Mereka biasanya menerima pesanan dari konferens lokal (yang telah menghubungi setiap pemimpin klub lokal), dan ketika mereka mengunjungi Kantor Pusat di Washington D.C., mereka membawa daftar pesanan ke kantor saya. Kami memenuhi pesanan dan mengirim ribuan patch kembali ke rumah ke Divisi Anda untuk Anda distribusikan kepada anak-anak Anda yang berhak!

Terima kasih telah bergabung dengan kami dalam perjalanan ini!



Andrés J. Peralta
Associate Youth Director





Sejarah Klub Adventurer

Sejarah Adventurer dimulai pada tahun 1917 ketika Primary Reading Course diperkenalkan. Sertifikat ini akhirnya menjadi bagian dari persyaratan kelas. Pada tahun 1924 kelas Sunbeam diajar di kelas dua dan pin diberikan untuk memenuhi persyaratan. Pemberian pin Busy Bee pertama kali muncul pada tahun 1928 sebagai bagian dari kelasnya dimulai di sekolah, dan pada tahun 1929 istilah "Investiture Service" digunakan untuk menggambarkan acara di mana mereka memberikan sertifikat dan pin. The Perjanjian dan Peraturan Busy Bee juga pertama kali muncul pada tahun 1929.

Nama-nama yang digunakan untuk kelompok usia ini bervariasi dari waktu ke waktu dan lokasi dan termasuk kelas Persiapan, Pra-Junior, Pra-Teman, Pra-JMV, Pra-AJY, Pra-Pathfinders, kelas Prestasi, dan Adventurer.

Pada tahun 1933, grup ini dikenal sebagai "Anggota Persiapan." Dua kelas utama yang diajarkan di Pantai Barat Amerika Serikat adalah Busy Bee dan Helping Hand, sedangkan di Timur mereka dikenal sebagai Sunbeam dan Builder. Semua kelas ini menggunakan Perjanjian dan Peraturan yang sama, dengan hanya sedikit perbedaan dalam persyaratan lainnya.

Pada tahun 1938 istilah "Pekerjaan Kelas Progresif" digunakan ketika mengacu pada semua kelas dari Busy Bee hingga Master Comrade.

Pada tahun 1940 General Conference menguraikan dua Kelas Progresif Sukarelawan Misionaris yang berada di bawah kelas Teman. Mereka adalah Sunbeams dan Builders. Mereka memiliki pin seluloid sederhana, dan jika syal diinginkan, tan digunakan untuk sinar matahari dan hijau giok untuk Pembangun.

Karena begitu banyak nama lain yang digunakan untuk kelas-kelas ini, baik di AS maupun di luar negeri, seperti "Upstreamer", "Junior Light Bearers", "Sunshine Club", dan "Golden Rule", panitia MV memberikan suara pada 10 Juni, 1946 bahwa kelas Pra-Junior diberi nama Busy Bee, Sunbeam, Builder, dan Helping Hand.

Pada tahun 1953 pertama kali terlihat kelompok Adventurer pra-Pathfinder, dan pada tahun 1954 Perkemahan Adventurer dimulai dalam konferens yang berbeda untuk anak laki-laki dan perempuan usia 9, dan kemudian untuk anak usia 8 dan 9 tahun.

Nama Adventurer digunakan lagi pada tahun 1963 untuk kelompok pra-Pathfinder, sekarang ini Gereja Pionir Memorial di Universitas Andrews.



Pada tahun 1974 di Konferens Washington, selama 5 tahun sebelumnya sebuah kelompok yang disebut Beavers untuk anak-anak berusia 6 sampai 9 tahun sedang berlangsung. Mereka memiliki seragam sendiri, terdiri dari kemeja atau blus kuning dan celana panjang atau rok coklat.

Pada tahun 1976, Youth Leaders' Handbook menyebutkan Kelas pra-JMV yang baru direvisi, dan pada 1979 di NAD, "siswa di kelas satu sampai empat ditunjuk sebagai Adventurer."

Notulen Komite General Conference tahun 1985 menyebutkan Persyaratan Kelas Adventurer. Peraturan Gereja tahun 1986 sekali lagi mengatakan, "Murid di kelas satu sampai empat ditunjuk sebagai Adventurer," dan pada tahun 1989 Komite General Conference menyetujui pengorganisasian Klub Adventurer sebagai bagian dari program Pathfinder dan memilih di Emblem Adventurer yang resmi.

Pada tahun 1990 beberapa Konferens mencoba program percontohan material Klub Adventurer baru dari GC yang mencakup seragam biru dan putih angkatan laut mereka sendiri, patch penghargaan mereka sendiri (dalam bentuk segitiga), dan struktur klub mereka sendiri. Tahun berikutnya Norman Middag memperkenalkan program Klub Adventurer baru kepada mereka yang menghadiri Konvensi Pelayanan Anak-anak yang diadakan di Cohutta Springs, GA.

Pada tahun 1999, Dewan Tahunan GC merekomendasikan bahwa bagian baru, klub Adventurer, ditambahkan ke Peraturan Gereja.



Checklist Builder

Nama: _____ Tanggal Mulai: _____ Tanggal Selesai: _____

Dasar Persyaratan

1. Hafalkan dan sebutkan perjanjian dan peraturan Adventurer
2. Jelaskan Peraturan dan Perjanjian melalui seni atau fragmen
3. Selesaikan award Reading III
4. Selesaikan award Building Blocks

Allahku

1. Rencana Allah Menyelamatkanku
 - a. Buat bagan cerita yang menunjukkan urutan terjadinya cerita-cerita ini: Nuh, Abraham, Musa, Rut, Daud, Daniel, Ester.
 - b. Buatlah diorama, puisi, atau lagu tentang salah satu cerita di atas untuk menunjukkan kepada seseorang bagaimana hidup bagi Tuhan.
2. Pesan Allah Padaku
 - a. Selesaikan award Bible III (red) (tadinya bernama Bible II)
3. Kuasa Allah dalam Hidupku
 - a. Miliki saat teduh yang teratur dengan Yesus untuk berbicara dengan-Nya dan belajar tentang Dia. Buatlah catatan.
 - b. Tanyakan kepada tiga orang siapa pahlawan Alkitab favorit mereka (selain Yesus) dan mengapa.
 - c. Selesaikan award Prayer

Diriku

1. Saya Istimewa
 - a. Kumpulkan buku bekas, poster, atau kolase, tunjukkan beberapa hal yang dapat kamu lakukan untuk melayani Tuhan dan orang lain.
2. Saya Dapat Membuat Pilihan Bijak
 - a. Selesaikan award Media Critic award
 - b. Selesaikan award Wise Steward

3. Saya Memelihara Tubuhku
 - a. Selesaikan award Temperance

Keluargaku

1. Saya Memiliki Keluarga
 - a. Ceritakan keluargamu telah berubah dari waktu ke waktu. Bagikan bagaimana perubahan ini memengaruhi perasaan Anda.
 - b. Temukan cerita dalam Alkitab tentang keluarga seperti Anda.
2. Keluarga Peduli Satu Sama Lain
 - a. Pelajari cara memainkan permainan yang olehnya setiap anggota keluargamu menunjukkan penghargaan kepada setiap anggota keluarga lainnya.
 - b. Selesaikan award Family Helper award
3. Keluargaku Menolongku Menjaga Diriku
 - a. Selesaikan award First Aid Helper

Duniaku

1. Dunia Sahabat
 - a. Selesaikan award Caring Friend
2. Dunia Orang Lain
 - a. Ketahui dan jelaskan lagu kebangsaan dan bendera Indonesia.
 - b. Sebutkan ibu kota NKRI, dan presiden NKRI.
3. Dunia Alam
 - a. Selesaikan award alam yang belum diperoleh sebelumnya:
 - Bodies of Water
 - Insects
 - Stars
 - Weather atau
 - Zoo Animals

Checklist Instructor

Dasar Persyaratan

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Allahku

1. _____
 - a. _____
 - b. _____
2. _____
 - a. _____
3. _____
 - a. _____
 - b. _____
 - c. _____

Diriku

1. _____
 - a. _____
 - b. _____
2. _____
 - a. _____
3. _____
 - a. _____

My Family

1. _____
 - a. _____
 - b. _____
2. _____
 - a. _____
 - b. _____
3. _____
 - a. _____

Duniaku

1. _____
 - a. _____
2. _____
 - a. _____
 - b. _____
3. _____
 - a. _____

PENDAHULUAN

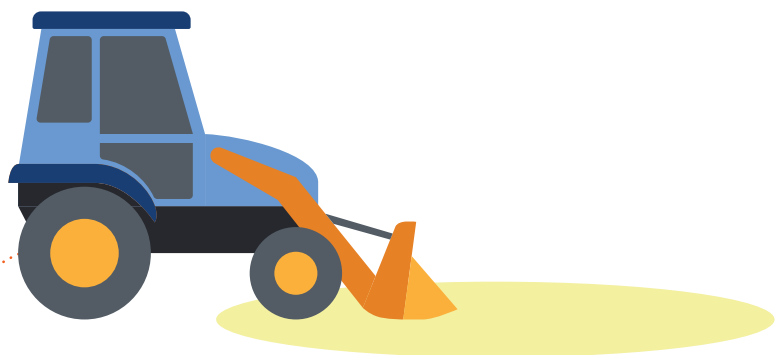
But Jesus said, "Let the little children come to Me, and do not forbid them; for of such is the kingdom of heaven."

-Matius 19: 14

Bagian ini sering diilustrasikan dengan sekelompok anak-anak malaikat yang duduk dengan penuh perhatian di kaki Yesus. Dan mungkin ini adalah gambaran pertama yang muncul di benak Anda ketika Anda setuju untuk membina kelas Builder gereja Anda. Namun, sekarang setelah Anda sempat memikirkannya, gambaran itu mungkin dengan cepat berubah menjadi sekelompok anak usia delapan tahun (kelas 3 SD) yang aktif berlarian di sekitar ruangan sementara Anda berdiri tak berdaya di tengah-tengah mereka. Mudah-mudahan, kenyataannya ada di antara dua gambar ini!

Panduan ini dikembangkan untuk membantu orang tua dan pembina Builder yang ingin bekerja dengan anak-anak saat mereka berkembang secara fisik dan spiritual. Kelas Builder dapat digunakan sebagai bagian dari Klub Adventurer di gereja Anda atau oleh sekelompok orang tua yang ingin menggunakan kurikulum untuk membantu mereka dalam mengajarkan keterampilan dan nilai-nilai kepada anak-anak mereka.

Aktivitas Builder harus menyenangkan dan berpusat pada anak. Ingatlah bahwa anak-anak pada usia ini berharap orang dewasa untuk mengatur kecepatan pertemuan dan meneladkan bagaimana mereka harus menghadapi situasi. Jadi... tarik napas dalam-dalam, ucapkan doa, dan pertahankan selera humor Anda. Petualangan Anda dengan Builder akan segera dimulai!



BAGIAN

1

Level Builder

Bagian ini berisi gambaran umum tentang level Builder. Anda akan melihat sekilas di mana Builder sesuai dengan Pelayanan klub Adventurer, tujuannya, Peraturannya, Perjanjiannya, lagunya, dan banyak lagi!



Logo Adventurer Baru



Pelayanan Berorientasi pada Alam

Pelayanan Berpusat pada Yesus

Pelayanan Berfokus pada Keluarga



Builder Goals

- 01 Menunjukkan kasih Tuhan kepada anak-anak.
- 02 Mengangkat nilai-nilai yang dinyatakan dalam peraturan dan perjanjian Adventurer.
- 03 Menciptakan sebuah lingkungan di mana semua anak-anak dapat berkontribusi.
- 04 Dorong anak untuk bergembira.



Perjanjian Adventurer

Oleh karena Yesus mengasihi saya, saya akan selalu berusaha melakukan yang terbaik.

Peraturan Adventurer

Yesus menolong saya untuk:

- Jadi menurut
- Jadi suka menurut
- Jadi suci
- Jadi benar
- Jadi manis budi
- Jadi sopan
- Jadi suka memperhatikan
- Jadi suka menolong
- Jadi gembira
- Jadi bijaksana
- Bersikap hormat dalam perbaktian



Lagu Adventurer

We are Adventurers
At home, at school, at play
We are Adventurers
We're learning every day
To be honest, kind, and true
To be like Jesus through and through
We are Adventurers!

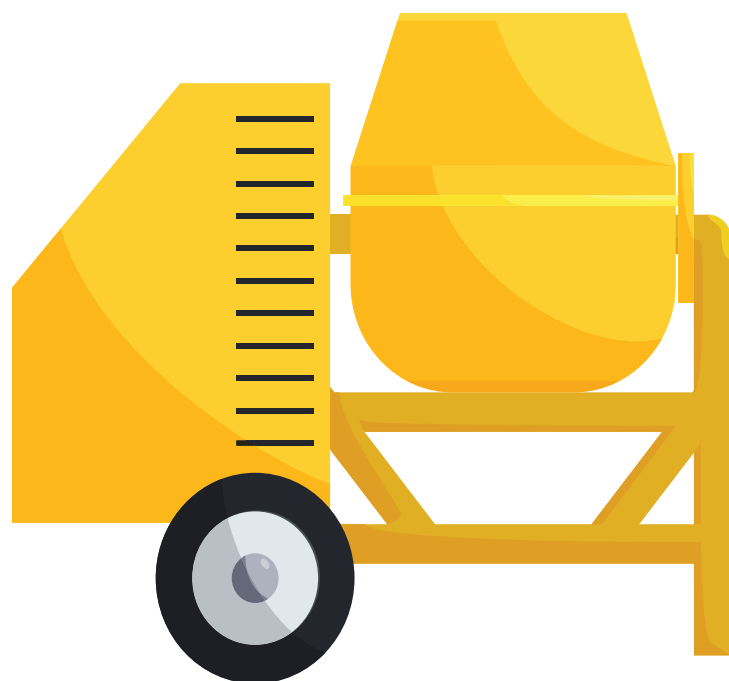


Kurikulum Builder

Salah satu tanggung jawab Anda sebagai orang tua dan pembina Adventurer adalah untuk mendorong perkembangan fisik, mental, dan spiritual setiap anak. Kurikulum level Builder dibuat untuk membantu Anda dengan tanggung jawab ini. Persyaratan Builder diatur dalam lima area: Dasar, Allahku, Diriku, Keluargaku, dan Duniaku. Selain itu, anak-anak dapat memperoleh banyak award yang menyenangkan dan mendidik.

Kebanyakan anak akan menyelesaikan persyaratan program, kecuali untuk award Builder Reading,* sebagai bagian dari kurikulum Builder. Penyelesaian setiap persyaratan akan dicatat dalam buku ini sehingga Anda dapat memasang bintang atau stiker dengan nama anak tersebut pada bagan dan / atau kartu Builder. Di akhir tahun Adventurer, setiap anak yang memenuhi semua persyaratan akan menerima pin Builder pada saat pelantikan.

Penting bagi para pembina Adventurer untuk memahami bahwa tidak semua Builder akan berada pada tingkat perkembangan yang sama atau memiliki kemampuan fisik yang sama, jadi Anda harus fleksibel dalam cara anak-anak menyelesaikan persyaratan ini. Terserah Anda untuk menafsirkan bagaimana anak-anak memenuhi persyaratan ini. Misalnya, tidak semua anak bisa menghafal atau membaca ayat-ayat Alkitab. Gantinya, Anda dapat menjelaskan ayat tersebut kepada anak tersebut dan kemudian mintalah anak tersebut membuat gambar yang mengilustrasikan ayat tersebut. Seorang anak kecil yang mungkin tidak bisa memegang kuas bisa mencelupkan spons besar ke dalam cat dan menghias selembar kertas. Sekali lagi, fleksibilitas dan kreativitas adalah kunci untuk memastikan kesuksesan setiap Builder.



Award Adventurer

Patch Builder disebut award. Ada banyak award dan masing-masing dirancang untuk mendorong Builder menjelajah, belajar, dan bermain. Setelah Builder menyelesaikan semua aktivitas yang diperlukan untuk Builder individu, dia dapat menerima patch itu.

Banyak Builder diselesaikan sebagai bagian dari kurikulum Builder dan klub Anda mungkin akan menyisihkan waktu hanya untuk penghargaan.

Saat mengerjakan penghargaan, terserah pemimpin untuk menyesuaikan persyaratan dengan klub dan kebutuhan anak-anak. Misalnya, penghargaan mungkin mengharuskan anak untuk memainkan permainan aksi menggunakan keterampilan penolong masyarakat. Sebagai orang tua atau pembina, Anda dapat memilih untuk menonton video atau mengunjungi penolong masyarakat.

Terserah Anda juga untuk memutuskan kapan seorang anak telah memenuhi persyaratan dari award tersebut. Ingatlah bahwa tidak semua anak mampu memenuhi semua persyaratan award seperti yang tertulis. Lebih penting bahwa anak-anak didorong untuk mencoba hal-hal baru dan bersenang-senang daripada bersaing satu sama lain untuk menerima award paling banyak atau menjadi frustrasi oleh persyaratan yang ada di luar kemampuan mereka. Fleksibilitas di pihak Anda akan membuat pengalaman lebih menyenangkan dan positif bagi anak-anak dan orang tua!

Anak-anak usia Builder menyukai hadiah langsung tetapi mampu memahami pengakuan tertunda lebih baik daripada kelompok usia yang lebih muda. Ketika mereka menyelesaikan award, Anda dapat memberi mereka gambar penghargaan atau menulis di kartu catatan atau buku kegiatan mereka dan memberi tahu mereka bahwa mereka akan menerima patch saat pelantikan



BAGIAN

2

Karakteristik Builder

Bagian ini memberi Anda dan Pembina gambaran umum singkat tentang apa yang diharapkan dan tidak diharapkan dari Builder.





Yang Perlu Anda Ketahui tentang Builder

Dalam buku *Child Guidance* (Review and Herald, 1954), Ellen White mendorong orang tua untuk memahami kebutuhan perkembangan anak-anak mereka.

Bagian ini membantu Anda dalam hal itu – memahami karakteristik fisik, kognitif, dan sosial dari Builder. Ingatlah bahwa anak-anak berkembang dengan kecepatan mereka sendiri, jadi beberapa anak di klub Anda mungkin belum mencapai titik ini, dan yang lain akan melewatinya. Juga, kemampuan yang tidak dimiliki anak-anak di awal tahun Adventurer, mungkin mereka peroleh di akhir tahun. Builder tumbuh dan belajar dengan cepat. Pastikan Anda fokus pada kebutuhan spesifik setiap anak dan bukan tahapannya.





Karakter fisik

- Waktu koordinasi dan reaksi sudah lebih baik.
- Memiliki tingkat pematangan yang berbeda; anak perempuan seringkali lebih tinggi dan lebih terkoordinasi.
- Mungkin gelisah dan memiliki postur tubuh yang buruk; sulit bagi mereka untuk duduk diam.
- Berenergi tinggi dan bisa bermain-main sampai kehabisan tenaga.

Karakteristik Kognitif

- Mulai bernalar secara logis dan dapat mengatur pikiran.
- Cara belajar terbaik melalui aktivitas aktif dan konkret.
- Mulai lebih bertanggung jawab dan mandiri.
- Menghargai jika dipercaya.
- Suka mengoleksi barang dan memiliki hobi.
- Mampu memahami perspektif orang lain.
- Menikmati fakta dan dunia nyata lebih dari sekadar fantasi.
- Mungkin negatif (saya tidak bisa, itu membosankan), terutama ketika mencoba hal-hal baru.
- Melihat hal-hal berdasarkan benar atau salah.



Karakteristik Sosial

- Menggambarkan diri mereka dengan atribut dan pencapaian.
- Mungkin sadar diri.
- Menghargai persahabatan tetapi mungkin tidak memiliki keterampilan untuk berteman.
- Menikmati humor dan menceritakan lelucon.
- Kurang bergantung pada orang dewasa dan lebih bergantung pada teman sebaya.
- Memulai menguji otoritas dan ingin melewati batas.
- Mungkin melebih-lebihkan kemampuan mereka.
- Menghargai aturan dan ritual.
- Cenderung bermain dengan teman sesama jenis.
- Mungkin punya satu sahabat.
- Ingin melakukan sesuatu dengan benar dan baik.
- Tidak bisa menangani kritik dan kegagalan dengan baik.
- Merasakan rasa aman dalam kelompok, permainan terorganisir, dan klub.
- Menggeliat sambil duduk, lari gantinya berjalan, dan lompat, berguling, dan lempar.
- Menikmati belajar melalui penemuan aktif.
- Membutuhkan kesempatan untuk menghabiskan pasokan energi mereka yang tak ada habisnya.
- Butuh perhatian dan pujian positif dari orang dewasa.
- Butuh kesempatan untuk mempraktikkan kemandirian dalam lingkungan yang positif.
- Perlu tahu aturannya.



Karakteristik Spiritual

James Fowler, seorang konselor Kristen, peneliti, dan spesialis dalam perkembangan anak, telah mengidentifikasi tujuh tahap dalam pengembangan iman; tiga di antaranya terkait erat dengan perkembangan kognitif dan psikologis paralel di masa kanak-kanak.

Tahapan ini adalah:

Iman Dasar (usia 0-2)

1-Iman Intuitif-Protpektif (usia 3-5)

2-Iman Mistis-Harfiah (usia 6-11)

3-Iman Sintetis-Konvensional (age 11-adolesens)

4- *Iman Individuatif-Perenungan

5- *Iman Penghubung

6- *Iman Universalisasi

Tahap 0 “Dasar Iman” adalah langkah awal dari iman dalam pelukan orang tua mereka. Tahapan 3-6 adalah tahapan iman para Pathfinder dan orang dewasa. Dia telah melakukan penelitian dan melihat bahwa banyak individu, bahkan orang dewasa, mungkin tidak pernah mengembangkan tahap 4-6 kecuali perkembangan spiritual berkelanjutan yang ditetapkan adalah bagian yang dipilih dari hubungan mereka yang semakin dalam dengan Tuhan. Di Adventurer kita bekerja dengan anak-anak yang belajar mengalami Tuhan melalui tahap 1 & 2..

Tahap 1 (Little Lamb dan Early Bird)

- Berbagi pengalaman—anak-anak senang memiliki komunitas untuk berbagi pembelajaran kerohanian mereka.
- Orang tua—orang tua terlibat dalam pengalaman Adventurer dan memberikan banyak teladan kerohanian.
- Cinta & Keamanan—Tuhan itu nyata karena cinta dan keamanan yang diberikan oleh pengasuh, seperti orang tua dan pembina Adventurer
- Arti Konkret—Kebenaran tentang Alkitab harus masuk akal karena hal-hal itu dapat mereka sentuh dan cerita Alkitab yang dapat berkaitan dengan mereka. Mereka tidak dapat berpikir secara abstrak dan umumnya tidak dapat melihat dunia dari sudut pandang orang lain.
- Pengalaman Tradisi—Acara pembukaan yang selalu sama, Perjanjian dan Peraturan Adventurer yang dipelajari dan diulangi setiap pertemuan Adventurer selama bertahun-tahun adalah bagian dari pengalaman tradisi ini. Tuhan menjadi lebih nyata ketika segala sesuatunya dapat diprediksi dan mereka tahu apa yang diharapkan dari kegiatan rohani. Keyakinan bukanlah sekumpulan ide yang dipikirkan matang-matang, melainkan sekumpulan pengalaman yang berkesan DENGAN orang tua dan yang memberikan pengaruh.



Tahap 2 Mistis—Harfiah (Busy Bee—Helping Hand)

- Bandingkan- Anak-anak pada usia ini dapat mulai memahami perbedaan antara fakta yang diverifikasi dan hal-hal yang mungkin lebih berupa fantasi atau spekulasi.
- Lingkaran Kepercayaan - Sumber otoritas keagamaan mulai meluas dari orang tua dan orang dewasa yang dipercaya kepada orang lain di komunitas mereka seperti guru dan teman.
- Agama sebagai Pengalaman Mereka - Anak-anak di kelompok usia ini memiliki minat yang kuat pada agama. Kemudian di tahap ini anak-anak mulai memiliki kapasitas untuk memahami bahwa orang lain yang mungkin memiliki keyakinan yang berbeda dari mereka.
- Tugas—mengikuti Tuhan dan ajarannya dipandang sebagai tugas dan kehormatan.
- Arti Konkret—Secara otomatis, anak-anak dalam kelompok usia ini melihat bahwa berdoa kepada Tuhan itu penting dan diharapkan. Mereka percaya bahwa perilaku baik dihargai, dan perilaku buruk dihukum. Jika saya baik kepada Tuhan, Tuhan akan baik kepada saya. Mengajarkan realitas RAHMAT Tuhan yang dimulai pada tahap ini akan memungkinkan mereka untuk lebih memperdalam hubungan mereka dengan Yesus saat memasuki tahap 3 & 4.
- Pengalaman Tradisi = Arti Simbol— Simbol kitab suci bersifat literal tanpa makna tambahan. Cerita-cerita Alkitab adalah motivator yang kuat dan nyata.





Disiplin, Lakukan dan Jangan

Salah satu cara terbaik untuk mencegah masalah disipliner adalah dengan membuat Adventurer sibuk dan mengerjakan tugas. Strategi berikut akan membantu Anda mengelola Adventurer Anda. Dan ingat, Anda ada di sana untuk membantu anak-anak dan keluarga mereka belajar mengasihi Yesus; oleh karena itu, penting bagi Anda untuk menjadi teladan cinta, kesabaran, dan sikap ceria. Anda ingin Klub Adventurer menjadi pengalaman yang menyenangkan bagi semua orang, cobalah untuk menjaga selera humor dan kasih sayang Anda bahkan ketika perilaku seorang Adventurer masalah..

LAKUKAN

- Buatlah beberapa peraturan singkat dan sederhana dan tempel. Contoh Aturan: Bersikap baik kepada orang lain. Miliki sopan santun. Dengarkan orang lain dengan tenang. Ikuti arah. Tetap positif.
- Gunakan isyarat untuk memberi tahu anak-anak ketika Anda menginginkan perhatian mereka. Sinyal bisa berupa apa saja seperti menyalakan dan mematikan lampu dengan cepat, menyalakan dan mematikan senter, mengangkat tangan, atau menggunakan clicker.
- Gunakan keheningan. Hentikan apa yang Anda lakukan dan tetap diam sampai fokus mereka kembali pada Anda.
- Membuat kontak mata. Sering kali membuat anak melihat Anda adalah cara yang baik untuk membuatnya menghentikan apa yang dia lakukan dan fokus pada Anda.
- Gunakan nama. Jika Anda mengucapkan nama Adventurer diikuti dengan pertanyaan atau petunjuk arah, Anda biasanya dapat membuatnya kembali ke jalur yang benar.
- Berdirilah di dekat seorang Adventurer agar dia dapat kembali melakukan tugasnya.
- Mintalah orang dewasa untuk berinteraksi dengan anak-anak. Jika orang dewasa dengan senang hati berpartisipasi dalam aktivitas, Adventurer lebih cenderung meniru perilaku orang dewasa. Selain itu, melibatkan orang dewasa dapat mencegah meningkatnya perilaku buruk.





JANGAN LAKUKAN

- Mempermalukan seorang anak di depan orang lain atau mempermalukan secara pribadi
- Bereaksi berlebihan
- Kehilangan kesabaran Anda—jangan berteriak, menggunakan ancaman atau omelan
- Pukul atau tampar
- Hina seorang anak dengan mengatakan “kamu bodoh,” “kamu tidak berguna,” “kamu tolo!”
- Gunakan sarkasme
- Membandingkan anak-anak
- Memberi label pada anak-anak
- Menuntut rasa hormat – rasa hormat itu diperoleh
- Mengharapkan anak-anak berperilaku seperti orang dewasa



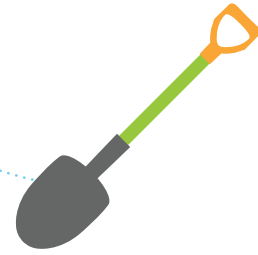
BAGIAN

3

Builder dengan Disabilitas

Pelajari bagaimana setiap Builder dapat berpartisipasi penuh dalam klub Anda dengan memahami setiap anak dan mengetahui cara merencanakan aktivitas inklusif.





Melibatkan Sunbeam dengan yang Berkebutuhan Khusus

Ketika Anda mengetahui bahwa seorang anak penyandang disabilitas akan menjadi anggota klub Anda, Anda mungkin awalnya merasa kewalahan. Jangan khawatir. Seringkali hanya perubahan sederhana pada suatu aktivitas atau kebutuhan adalah yang dibutuhkan. Anak-anak dengan kebutuhan khusus pada usia ini umumnya dapat memberi tahu Anda kapan mereka membutuhkan bantuan dan jika tidak bisa, orang tua atau wali mereka bisa. Ingatlah bahwa orang tua atau wali tidak mencari Anda untuk mendiskreditkan diagnosis atau menawarkan “obat” untuk suatu kondisi; tetapi mereka mengharapkan Anda untuk menyambut dan menyertakan anak mereka. Selain itu, anak-anak dan orang dewasa lain mengharapkan Anda untuk melihat bagaimana harus bertindak, jadi pastikan Anda memperlakukan anak berkebutuhan khusus dengan keterbukaan dan kemudahan yang sama seperti yang Anda tunjukkan kepada semua anak..

LAKUKAN

- Bicaralah langsung kepada anak, bukan orang dewasa.
- Ketahuilah bahwa anak cacat fisik tidak menunjukkan cacat mental.
- Tanyakan tentang kebutuhan medis atau peralatan khusus anak.
- Jelaskan perlengkapan khusus kepada semua anak untuk meredakan ketakutan.
- Berhati-hatilah saat merencanakan keselamatan anak berkebutuhan khusus.
- Pastikan fasilitas pertemuan dapat diakses oleh penyandang cacat.
- Tanyakan kepada anak bagaimana mereka ingin menyelesaikan tugas.
- Kembangkan kemandirian.
- Fokus pada semua kekuatan anak.
- Harapkan perilaku yang masuk akal dari semua anak.
- Bersikaplah fleksibel.





Merencanakan Kegiatan Inklusif

Terkadang Anda perlu mengganti atau mengubah persyaratan program agar anak penyandang disabilitas dapat berpartisipasi. Namun, ini mungkin memerlukan pemikiran kreatif dari Anda. Ingatlah bahwa intinya adalah agar kegiatan itu menyenangkan dan bermakna bagi anak. Berikut beberapa ide untuk Anda mulai.

- Daripada meminta anak dengan disabilitas belajar untuk menghafal ayat-ayat Alkitab, biarkan dia menggambar tema ayat-ayat tersebut: Yesus peduli padaku hari ini, Yesus datang kembali, dan Yesus akan membawaku ke Surga.
- Untuk anak autis yang terlalu terstimulasi oleh orang lain dan kebisingan, biarkan dia menyortir manik-manik alih-alih membuat salah satu kerajinan manik-manik.
- Jika seorang anak memiliki masalah keseimbangan, sediakan sepeda dengan roda bantuan untuk rodeo sepeda.
- Gantinya membuat poster sejarah Kristen, seorang anak tunanetra dapat menyanyikan himne yang penting secara historis.
- Seorang anak dengan cerebral palsy dan keterampilan motorik halus yang buruk mungkin tidak suka mewarnai, jadi biarkan dia menggunakan manik-manik ekstra besar dan benang tebal untuk membuat proyek manik-manik.
- Ajari semua anak untuk menggunakan bahasa isyarat untuk Perjanjian Adventurer. Ini akan memungkinkan anak tunarungu atau anak yang susah berbicara untuk berpartisipasi.
- Seorang anak dengan down sindrom mungkin membutuhkan petunjuk yang dibagikan menjadi langkah-langkah sederhana dan diberikan satu langkah dalam satu waktu. (Memberikan contoh setiap langkah sangat membantu!).



Sumber Daya

Kunjungi situs web ini atau telusuri Internet untuk menemukan informasi tentang disabilitas tertentu:

- disabilityresources.org
- canchild.ca

IDE TAMBAHAN

- Undang seorang guru pendidikan khusus untuk berbicara dengan staf Adventurer.
- Kunjungi perpustakaan di tempat Anda untuk mendapatkan buku-buku tentang anak-anak disabilitas.

BAGIAN

4

Pertemuan Builder

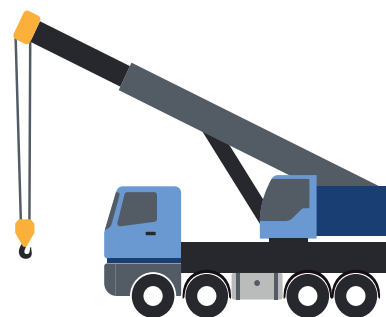
Builder suka membuat dan belajar. Pelajaran ini memungkinkan Builder Anda bersenang-senang menjelajahi dunia mereka dan bertumbuh lebih dekat dengan Yesus.



Pertemuan Builder

Pertemuan adalah inti dari program Anda – di sinilah semuanya benar-benar terjadi! Setiap pertemuan mencakup hal berikut ini:

- Tema
- Sumber daya
- Cerita, kerajinan tangan, permainan, dan lagu
- Daftar bahan



Tips Aktivitas

Pertemuan Builder harus dirancang untuk memenuhi misi gereja Anda, tujuan Anda, dan, yang paling penting, kebutuhan anak-anak. Dengan pemikiran ini, aktivitas di bagian ini dirancang agar fleksibel. Jangan merasa seolah-olah Anda harus melakukannya sesuai buku meskipun Anda bisa. Namun, sesuaikanlah tema dan aktivitas pertemuan yang paling sesuai dengan klub Anda dengan mengubah urutan pertemuan; menggabungkan, menghapus dan menambah aktivitas; atau dengan menggunakannya sebagai inspirasi untuk membuat aktivitas Anda sendiri.

Sementara semua kegiatan di bagian ini dirancang untuk memaksimalkan kegembiraan, pertemuan ini juga menuntun anak-anak kepada Yesus dan memungkinkan mereka untuk belajar tentang dunia mereka, keluarga mereka, dan diri mereka sendiri. Anda dapat membantu anak-anak untuk mengenal hubungan dengan Yesus dan dunia mereka dengan secara khusus menyatakan tujuan pertemuan, menghubungkan kegiatan dengan tema pertemuan, dan mengajukan pertanyaan kepada anak-anak yang mendorong mereka untuk merangkum tema dengan kata-kata mereka sendiri.

Setiap pertemuan digunakan untuk menyelesaikan persyaratan program atau persyaratan untuk mendapatkan award. Terkadang, aktivitas mungkin berbeda dari program sebenarnya atau persyaratan award. Namun, semua aktivitas yang disarankan sesuai dengan tujuan persyaratan. Terserah Anda sebagai pembina untuk memutuskan bagaimana dan kapan persyaratan dipenuhi.





Apa pun tema dan aktivitas yang Anda pilih, pertimbangkan untuk menggunakan struktur organisasi yang sama untuk setiap pertemuan karena anak-anak pada usia ini mendapat manfaat dari konsistensi. Pastikan anak-anak tahu apa yang harus dilakukan sambil menunggu instruksi, aturan perilaku selama kegiatan, dan prosedur merapikan setelah selesai kegiatan. Struktur ini membantu anak-anak mengetahui apa yang diharapkan dan bagaimana bertindak selama pertemuan.

Juga, ketahuilah bahwa kecepatan aktivitas akan berbeda dari klub ke klub dan pertemuan ke pertemuan. Terkadang anak-anak akan dengan cepat menyelesaikan semua yang Anda rencanakan. Sebaiknya Anda memiliki permainan atau aktivitas cadangan ketika hal ini terjadi. Di lain waktu, anak-anak mungkin sangat menikmati suatu kegiatan dan tidak ingin berhenti. Tidak masalah untuk menghilangkan aktivitas yang telah Anda rencanakan dan melanjutkan dengan sesuatu yang dinikmati semua orang. Dan jika ada sesuatu yang tidak berjalan lancar, Anda dapat menghentikan aktivitas tersebut dan mengarahkan anak-anak ke sesuatu yang baru.

Terakhir, fleksibilitas dan antusiasme adalah kunci keberhasilan pertemuan Builder!



Jaringan Orang Tua

“Program Adventurer dibuat untuk membantu orang tua dalam tanggung jawab penting mereka sebagai guru dan penginjil utama Program ini bertujuan untuk memperkuat hubungan orang tua/anak dan untuk memajukan perkembangan anak dalam bidang spiritual, fisik, mental, dan sosial. Melalui Program Adventurer, gereja, rumah, dan sekolah dapat bekerja sama dengan orang tua untuk mengembangkan anak yang dewasa dan bahagia.”

Dalam pelayanan Adventurer, “pembina” dan “orang tua” sering kali bersinonim. Banyak klub di seluruh dunia dibuat dan dijalankan oleh sekelompok orang tua dengan tujuan bersama—pelayanan klub untuk anak-anak mereka.

Namun, dalam lingkungan modern, mengasuh anak itu rumit. Program Adventurer menyediakan tempat perlindungan yang bagus dan aman untuk membantu menyediakan struktur, waktu, serta sumber daya spiritual dan emosional untuk membantu orang tua. Semua orang tua ingin sukses! Adventurer, jika direncanakan dengan benar dapat memberikan sumber daya untuk membantu kita semua berhasil!

Para orang tua sangat didorong untuk sepenuhnya terlibat dalam program Adventurer—menjadi sukarelawan untuk membantu kelompok anak mereka, mengumpulkan persediaan, menyediakan atau menyajikan makanan ringan, atau memimpin Field Trip. Pada tahap perkembangan ini, orang tua sangat penting untuk perkembangan, spiritual, dan pertumbuhan emosional anak-anak!

Selain itu, menyediakan seminar parenting, acara sosial, dan berbagi pengalaman untuk membangun komunitas orang tua-dewasa akan membuat program Adventurer semakin kuat. Para sahabat (orang tua) yang bekerja bersama, dalam komunitas bersama, wujudkanlah semuanya!

Ide untuk keterlibatan orang tua:

- Menceritakan / membacakan cerita kepada kelompok Adventurer
- Memainkan alat musik saat bernyanyi
- Merencanakan dan melaksanakan field trip
- Makanan ringan
- Mengatur / merapikan kerajinan dan permainan
- Memimpin permainan atau kerajinan
- Menceritakan sebuah cerita

Ide untuk membangun komunitas orang tua yang sukses:





- Acara keluarga di luar program Adventurer
- Merencanakan dan melaksanakan proyek layanan keluar
- Menanam di taman secara kelompok (libatkan anak-anak, berbagi cerita)
- Makan bersama
- Kelompok kecil pelajaran Alkitab setelah pertemuan atau pada malam lainnya. Kisah nyata tentang orang tua yang berhasil (dan tidak berhasil) dalam Alkitab, Ajaran Yesus, atau mata pelajaran lain yang diminati kelompok tersebut
- Atur sarapan doa, obrolan doa / SMS, waktu doa—untuk saling mendoakan, pasangan, hubungan, dan anak-anak mereka.
- Membantu kelompok keluarga lain yang membutuhkan.






Cakupan dan Urutan Builder

Area	Dasar	Dasar	Allahku Rencana Allah Menyelamatkanku	Allahku Pesan Allah Padaku
Persyaratan	Hafal kemudian ucapkan Perjanjian dan Peraturan Adventurer	Jelaskan Peraturan dan Perjanjian melalui seni atau fragmen	<p>a. Buat bagan cerita yang menunjukkan urutan terjadinya cerita-cerita ini: Nuh, Abraham, Musa, Rut, Daud, Daniel, Ester.</p> <p>b. Buatlah diorama, puisi, atau lagu tentang salah satu cerita di atas untuk menunjukkan kepada seseorang bagaimana hidup bagi Tuhan.</p>	
Award	Reading III 	Building Blocks 		Bible III 
Selesai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



Area	Allahku	Diriku	Diriku	Diriku
	Kuasa Allah dalam Hidupku	Saya Istimewa	Saya dapat Membuat Pilihan Bijaksana	Saya Menjaga Tubuhku
Persyaratan	<p>a. Miliki saat teduh yang teratur dengan Yesus untuk berbicara dengan-Nya dan belajar tentang Dia. Buatlah catatan.</p> <p>b. Tanyakan kepada tiga orang siapa pahlawan Alkitab favorit mereka (selain Yesus) dan mengapa.</p>	Kumpulkan buku bekas, poster, atau kolase, tunjukkan beberapa hal yang dapat kamu lakukan untuk melayani Tuhan dan orang lain.		
Award	<p>Prayer</p> 		<p>Media Critic</p>  <p>Wisdom Builder</p> 	<p>Temperance</p> 
Selesai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Area	My Family Saya Memiliki Keluarga	My Family Keluarga Peduli Satu Sama Lain	My Family Keluargaku Menolongku Menjaga Diriku	Duniaku Dunia Sahabat
Persyaratan	<p>a. Ceritakan keluargamu telah berubah dari waktu ke waktu. Bagikan bagaimana perubahan ini memengaruhi perasaan Anda.</p> <p>b. Temukan cerita dalam Alkitab tentang keluarga seperti Anda.</p>	Pelajari cara memainkan permainan yang olehnya setiap anggota keluargamu menunjukkan penghargaan kepada setiap anggota keluarga lainnya.		
Award		<p>Family Helper</p> 	<p>First Aid Helper</p> 	<p>Caring Friend</p> 
Selesai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Area	Duniaku The World of Other People	Duniaku Dunia Alam	Duniaku Dunia Alam	
Persyaratan	<ul style="list-style-type: none"> a. Ketahui dan jelaskan lagu kebangsaan dan bendera Indonesia. b. Sebutkan ibu kota NKRI, dan presiden NKRI. 			
Award		Selesaikan award alam yang belum diperoleh sebelumnya	<p>Ajarkan salah satu award level Little Lamb: Bodies of Water, Insects, Stars, Weather atau Zoo Animals.</p>  	
Selesai	○	○	○	○

DASAR

- 1 Hafal kemudian ucapkan Perjanjian dan Peraturan Adventurer.
- 2 Jelaskan Peraturan dan Perjanjian melalui seni atau fragmen.

Perjanjian Adventurer

“Karena Yesus mengasihi saya,
saya akan selalu melakukan yang terbaik.”



Yesus dapat menolong saya untuk:

- Jadi menurut
- Jadi suci
- Jadi benar
- Jadi manis budi
- Jadi Sopan
- Suka memperhatikan
- Suka menolong
- Jadi gembira
- Jadi Bijaksana
- Hormat dalam Ibadah



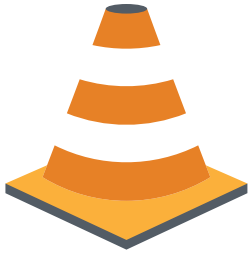
3

○ Selesaikan award Reading III

Diberikan kepada Petualang yang membaca, atau mendengarkan saat orang lain membaca:

- 1. Tiga pasal dari kitab Kisah Para Rasul.
- 2. Sebuah cerita Alkitab atau buku tentang Yesus.
- 3. Sebuah buku tentang kesehatan atau keselamatan.
- 4. Satu tentang keluarga, sahabat, atau perasaan.
- 5. Satu buku tentang sejarah atau misi
- 6. Satu buku tentang alam..





Catatan Bacaan

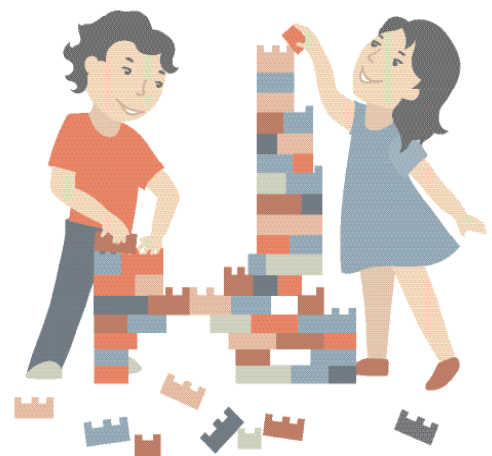


Nama: _____ Bulan: _____

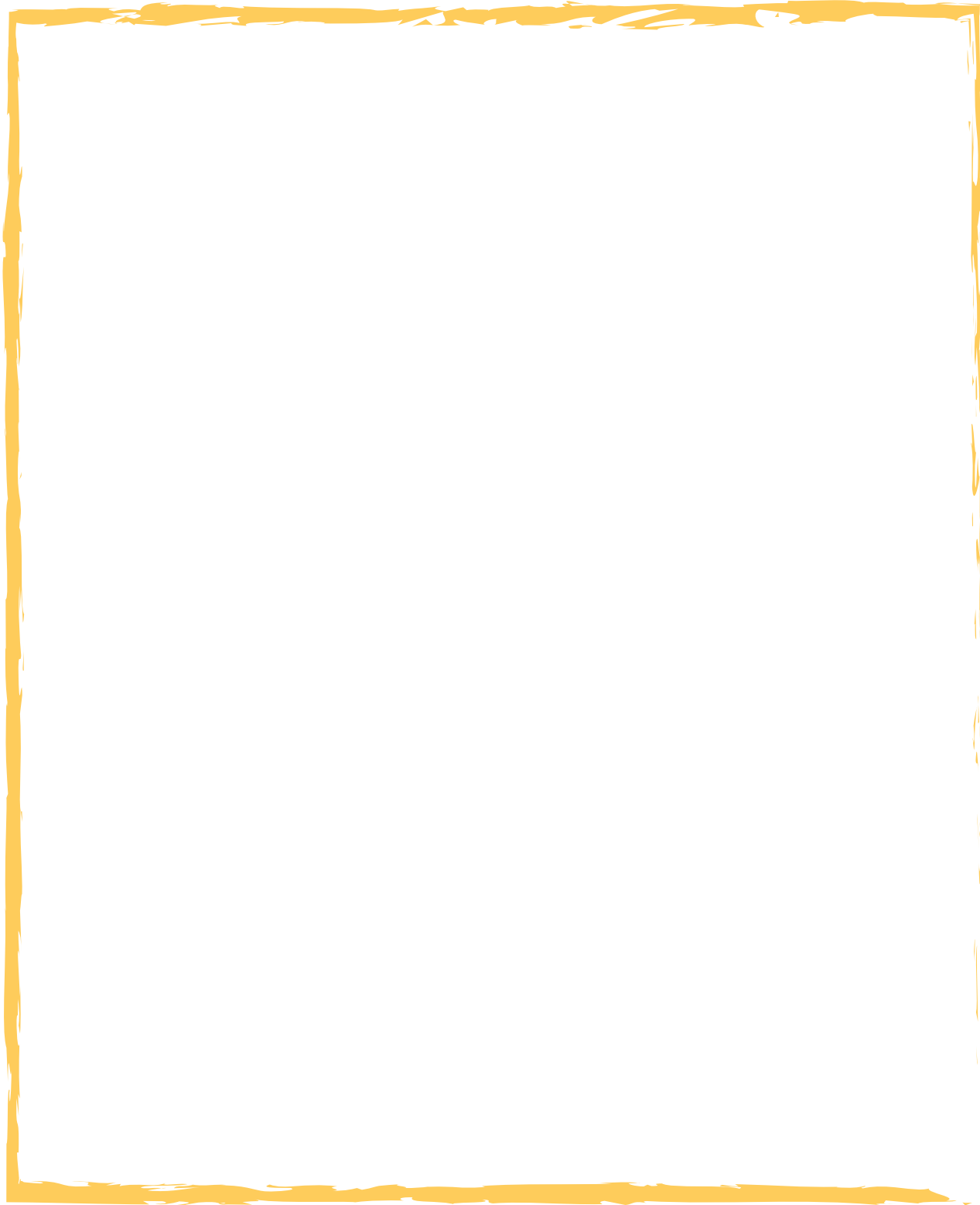
Judul Buku	Penulis	Tanggal Selesai	Komentar

- 3. Undang seorang tukang atau tukang kayu untuk membicarakan tentang:
 - a. alat yang dia gunakan (tampilkan dan peragakan)
 - b. jenis yang dia bangun
 - c. aturan keamanan yang dia ikuti
 - d. nilai-nilai seperti jujur, mengukur dengan cermat, mengikuti instruksi / rencana, membuat fondasi yang kuat

- 4. Bagikan 2 pilihan yang dapat kamu buat pekan ini yang akan membangun dan tidak merusak karaktermu.
- 5. Bahaslah bagaimana sebuah bangunan dan fondasinya sangat mirip dengan kehidupan kita dan pilihan kita. Baca & bahas 1 Korintus 3:11 dan Filipi 4: 8 sebagai bagian dari jawaban Anda.
- 6. Baca Wahyu 21-22
 - a. Pelajari tentang rumah surgawi yang Tuhan ciptakan bagi semua yang menerima anugerah kehidupan kekal-Nya..
 - b. Bahan bangunan apa yang Dia gunakan?



- c. Mengapa seharusnya kita ingin berada di surga?
- 7. Bangun satu atau lebih bangunan dengan berbagai ukuran atau tipe. Anda dapat bekerja secara individu atau dalam tim.



1

Buat bagan cerita yang menunjukkan urutan terjadinya cerita-cerita ini:
Nuh, Abraham, Musa, Rut, Daud, Daniel, Ester.

The diagram is a sequence of seven empty rectangular boxes with orange borders and yellow arrows pointing right, arranged in three rows: the first row has three boxes, the second row has three boxes, and the third row has one box. The boxes are intended for students to write the names of biblical figures in chronological order.

- Buatlah diorama, puisi, atau lagu tentang salah satu cerita di atas untuk menunjukkan kepada seseorang bagaimana hidup bagi Tuhan.

Cerita

- Nuh
- Abraham
- Musa
- Rut
- Daud
- Daniel
- Ester

Proyek

- Diorama
- Puisi
- Lagu



1

- Selesaikan award Bible III
- 1. Dapatkan award Bible II.
- 2. Sebutkan secara berurutan Nama kitab di Perjanjian Lama.
- 3. Ceritakan atau perankan cerita Alkitab berikut:
 - a. Nuh
 - b. Abraham
 - c. Musa
 - d. Daud
 - e. Daniel
- 4. Baca atau dengarkan cerita Alkitab.
- 5. Hafalkan dan jelaskan tiga dari ayat berikut tentang hidup bagi Yesus:
 - a. Keluaran 20: 11-17
 - b. Filipis 4: 13
 - c. Filipi 2: 13
 - d. 1 Yohanes 2: 1, 2



1

○ Ikut ibadah keluarga secara teratur di rumahmu. Buat catatan.

Catatan Waktu *Ibadah* Keluarga

	<i>Pekan 1</i>	<i>Pekan 2</i>	<i>Pekan 3</i>	<i>Pekan 4</i>
Ming				
Sen				
Sel				
Rab				
Kam				
Jun				
Sab				

2

Tanyakan kepada tiga orang siapa pahlawan Alkitab favorit mereka (selain Yesus) dan mengapa.

Nama

Pahlawan Alkitab

_____	_____
_____	_____
_____	_____



3

- Selesaikan award Prayer
- 1. Jelaskan mengapa kita berdoa dan hal-hal apa yang kita doakan dan bagaimana kita berdoa. Baca Yesaya 40:31
- 2. Baca Matius 6:5-15, Doa Bapa Kami.
- 3. Berdoalah 3 kali sehari selama satu pekan. Baca 1 Tesalonika 5: 17
- 4. Ajari seseorang yang kamukenal tentang berdoa dan berdoa bersamanya.
- 5. Lakukan 3 atau lebih hal berikut ini:
 - a. Buatlah tabel permintaan doa dan tanyakan kepada orang-orang apakah mereka memiliki permintaan doa dan doakan mereka.
 - b. Pimpinlah dalam doa pembukaan atau penutupan klub.
 - c. Buatlah kartu dengan doa di dalamnya dan berikan kepada seseorang.
 - d. Tanyakan Pendeta tentang doa.
 - e. Pimpinlah doa sarapan bersama anak-anak dan orang tua.
 - f. Buatlah jurnal doa dan lihat bagaimana Tuhan menjawab doa.



Doa



 **Mulailah dengan doa & ucapan syukur (jempol)**

Matius 6: 9 Karena itu berdoalah demikian: Bapa kami yang di sorga, Dikuduskanlah nama-Mu,

 **Berdoa untuk kehendak Tuhan & untuk kesempatan pelayanan (jari telunjuk)**

Matius 6: 10 datanglah Kerajaan-Mu, jadilah kehendak Mu di bumi seperti di sorga.



Berdoa agar Tuhan menyediakan kebutuhan Anda, rohani & jasmani (jari tengah)

Matius 6: 11 Berikanlah kami pada hari ini makanan kami yang secukupnya.



Mohon pengampunan, dan doakan orang lain yang telah menganiaya kamu (jari manis)

Matius 6:12 dan ampunilah kami akan kesalahan kami, seperti kami juga mengampuni orang yang bersalah kepada kami



Berdoa untuk pertumbuhan spiritual dan kekuatan Roh Tuhan untuk memimpin kita dan membebaskan kita (kelingking)

Matius 6:13 dan janganlah membawa kami ke dalam pencobaan, tetapi lepaskanlah kami dari pada yang jahat.

1

- Kumpulkan lembar memo, poster, atau kolase, tunjukkan beberapa hal yang dapat kamu lakukan untuk melayani Tuhan dan orang lain.



2

- Selesaikan award Media Critic
- 1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan istilah “media”. Sebutkan empat contoh.
- 2. Hafalkan Filipi 4: 8 dan bahas tiga prinsip yang membantu kita membentuk kebiasaan membaca, melihat, dan mendengarkan yang baik.

Filipi 4: 8

“Jadi akhirnya, saudara-saudara, semua yang _____, semua yang _____, semua yang _____, semua yang _____, semua yang _____, semua yang _____, semua yang _____, semua yang _____, semua yang _____, semua yang _____ dan patut dipuji _____ semuanya itu.”



3. Catat waktu yang kamu habiskan setiap hari dengan berbagai jenis media. Perhatikan apakah media berpusat pada Kristus atau sekuler. Lakukan ini selama dua pekan.

Catatan Waktu Media

	<i>Pekan 1</i>	<i>Pekan 2</i>
Ming		
Sen		
Sel		
Rab		
Kam		
Jun		
Sab		

- 4. Lakukan salah satu dari yang berikut ini dengan orang dewasa, lalu jadilah seorang “pengkritik media” dan diskusikan manfaat masing-masing:
 - a. menonton televisi
 - b. membaca cerita
 - c. mendengarkan rekaman
- 5. Dengan orang dewasa, gunakan daftar televisi, katalog buku, dll., Untuk memilih apa yang akan Anda baca atau tonton pekan depan.
- 6. Setelah pembinamu membaca awal cerita pendek, buat akhir ceritamu sendiri.



3

- Selesaikan award Wise Steward
- 1. Carilah ayat Alkitab yang menceritakan siapa yang memiliki segala sesuatu di bumi.
- 2. Jelaskan penatalayan yang bijaksana itu.

- 3. Temukan, baca dan jelaskan Maleakhi 3: 8-10.

- 4. Isi amplop persepuluhanmu sendiri dan berikan di gereja.
- 5. Buat dan hias tempat untuk menyimpan:
 - a. uang belanja.
 - b. tabungan.
 - c. persepuluhan.
- 6. Buatlah poster yang menunjukkan beberapa kegunaan persembahan Sekolah Sabat.
- 7. Dengarkan kisah tentang seorang janda dalam Alkitab dan persembahan kecilnya.
- 8. Ceritakan bagaimana dan mengapa penatalayan yang bijaksana merawat harta benda mereka.



1

- Selesaikan award Temperance

- 1. Baca dan diskusikan:
 - a. 1 Korintus 6: 19, 20
 - b. 1 Korintus 3:17
- 2. Ceritakan apa yang dimaksud dengan:
 - a. Penyalahgunaan narkoba
 - b. Pertarakan
- 3. Lakukan salah satu dari berikut ini:
 - a. Bicaralah dengan dokter / perawat atau diskusikan dengan orang dewasa lain tentang bahaya penggunaan:
 - i. Tembakau
 - ii. Alkohol
 - iii. Obat-obatan lainnya
 - b. Tonton dan diskusikan film atau video tentang bahaya menggunakan salah satu cara di atas.
- 4. Ceritakan mengapa beberapa orang memilih untuk merokok, minum alkohol, atau menggunakan narkoba. Ceritakan bagaimana kita bisa memilih untuk tidak menggunakannya sendiri.
- 5. Rencanakan fragmen yang mendorong orang lain untuk mengatakan "TIDAK" dan lakukan dengan regumu.
- 6. Buat desain anti-rokok, anti-narkoba, atau anti-alkohol dan buat pada kaus. ATAU Buat poster yang menunjukkan bahaya penyalahgunaan narkoba.
- 7. Kenali dua orang terkenal yang tidak menggunakan tembakau, narkoba, atau alkohol, dan yang terbaik di bidangnya. ATAU Wawancarai dua orang yang Anda kenal yang hidup bahagia dan sehat tanpa menggunakan tembakau, narkoba, atau alkohol, dan diskusikan dengan mereka alasan mereka tidak menggunakan hal-hal tersebut.

1

- Ceritakan satu cara keluargamu berubah. Bagikan bagaimana perubahan ini memengaruhi perasaanmu.

2

- Temukan cerita dalam Alkitab tentang keluarga sepertimu (jika mungkin).



1

- Pelajari cara memainkan permainan yang olehnya semua anggota keluarga-mu menunjukkan penghargaan kepada setiap anggota keluarga lainnya.

2

- Selesaikan award Family Helper

- 1. Baca dan diskusikan ayat-ayat berikut ini:

- a. Filipi 2: 14
- b. Yohanes 15: 12
- c. Mazmur 118: 7
- d. Galatia 6: 9

- 2. Siapa penolong keluarga?

- 3. Diskusikan hal-hal yang dapat saya lakukan untuk menjadi penolong.

- 4. Buat catatan selama 3 pekan yang mencantumkan bagaimana kamu telah menjadi penolong.

- a. Setiap pekan, diskusikan dengan peminamu kemajuan yang telah kamu buat pekan itu.
- b. Diskusikan cara kamu membantu dan mana yang menjadi favoritmu.
- c. Diskusikan cara-cara apa kamu dapat membantu dengan beberapa cara.

	Hari 1	Hari 2	Hari 3	Hari 4	Hari 5
Pekan 1	Apa yang saya lakukan	Apa yang saya lakukan	Apa yang saya lakukan	Apa yang saya lakukan	Apa yang saya lakukan
Pekan 2					
Pekan 3					
Pekan 4					

- 5. Buat kartu ucapan terima kasih / catatan untuk orang tua / walimu yang berterima kasih atas semua yang mereka lakukan untukmu.



3

- Selesaikan award First Aid Helper
 - 1. Peragakan cara menangani lecet atau luka, dan jelaskan bahaya balutan kotor.
 - 2. Jelaskan cara merawat mimisan.
 - 3. Kenali dan buat tampilan dari berbagai jenis perban.
 - 4. Buat kotak P3K sederhana dan pelajari penggunaan item yang disertakan.
 - 5. Sterilkan salah satu benda berikut dan beri tahu mengapa masing-masing benda penting untuk dimiliki dalam kotak P3K Anda.
 - a. Pinset
 - b. Termometer
 - c. Jarum
 - 6. Kunjungi fasilitas perawatan darurat untuk mempelajari tentang beberapa keadaan darurat yang mereka tangani.
 - 7. Bermain “rumah sakit” dan latih keterampilan Anda dalam keadaan darurat di atas.
 - 8. Jelaskan dan gambar simbol P3K.

- 9. Sebutkan waktu ketika Yesus memberikan pertolongan pertama kepada seseorang yang mengalami pendarahan hebat.



1

- Selesaikan award Caring Friend
- 1. Jelaskan bagaimana kamu bisa menjadi Sahabat yang Peduli. Temukan, baca, dan hafalkan 1 Petrus 5: 7.

“Serahkanlah segala kekuatiranmu kepada-Nya, sebab Ia yang memelihara kamu.”

- 2. Bicaralah dengan seseorang dan tanyakan yang berikut ini:
 - a. hari dan bulan dia lahir

 - b. hewan favoritnya

 - c. dua warna favoritnya

 - d. tiga makanan favorit

 - e. empat hal yang penting baginya

 - f. minta teman barumu memberi tahu kamu tentang perjalanan terakhirnya

- 3. Kunjungi seorang yang tertutup dan bawalah sesuatu padanya. Gunakan pertanyaan di # 2 sebagai dasar percakapan Anda.
- 4. Beri tahu salah satu apakah orang di # 2 atau # 3 di atas betapa Yesus mengasihinya dan bahwa Dia juga mengasihinya.
- 5. Tunjukkan bagaimana kamu bisa menjadi orang yang peduli kepada orang tuamu dengan:
 - a. membantu menjaga kebersihan kamar Anda
 - b. membantu di dapur dengan persiapan atau membersihkan
 - c. melakukan tugas ekstra tanpa disuruh
- 6. Ceritakan tentang sesuatu yang istimewa yang telah kamu lakukan untuk seorang teman.

2

○ Ketahui dan jelaskan lagu kebangsaan dan bendera Indonesia



○ Tuliskan ibu kota NKRI, dan presiden NKRI.

3

○ Selesaikan award alam yang belum diperoleh



Bantuan Pembina Builder

Catatan umum

Catatan umum: Jika Anda dapat mendekorasi ruang untuk Builder setiap pertemuan, itu akan membantu mereka yang belajar dengan mengalami untuk belajar lebih siap. Dekorlah dengan gambar alat bangunan, tanda-tanda konstruksi, atau poster dengan pesan tentang membangun karakter, semuanya telah ditetapkan sesuai tema untuk tahun ini!

Anda bahkan dapat menyertakan bagan check list yang ditempel di dinding untuk digunakan saat grup Anda menyelesaikan persyaratan (kami menyarankan agar juga menggunakan file google sheets (atau yang setara) yang dibagikan dengan semua orang tua Builder sehingga mereka tahu apa yang belum diselesaikan oleh anak mereka jika mereka melewatkan pertemuan).

Jika ruang Anda memungkinkan, buatlah tempat “pusat cerita”, “pusat permainan”, dan “pusat kerajinan” yang masing-masing disiapkan sebelumnya (dan dikelola oleh orang dewasa) akan membantu pertemuan Anda berjalan dengan cepat dan lancar.

Dasar

I. Hafalkan Perjanjian dan Peraturan Adventurer,

Perjanjian Adventurer

Oleh karena Yesus mengasihi saya, saya akan selalu berusaha melakukan yang terbaik..

Peraturan Adventurer

Yesus menolong saya untuk:

- Jadi suka menurut
- Jadi suci
- Jadi benar
- Jadi manis budi
- Jadi sopan
- Jadi suka memperhatikan
- Jadi suka menolong
- Jadi gembira
- Jadi bijaksana
- Bersikap hormat dalam perbaktian

II. II. Jelaskan Peraturan dan Perjanjian melalui seni atau drama.

Bantuan:

1. Ini adalah bagian dari penerapan untuk diskusi tentang Perjanjian dan Peraturan Adventurer

yang telah mereka hafal. Adventurer kelas tiga akan dapat menjelaskan apa arti setiap bagian dari Perjanjian dan Peraturan Adventurer. Anda mungkin perlu membantu mereka dengan contoh sehari-hari tentang akan seperti apa mengikuti Perjanjian dan Peraturan ini dalam kehidupan mereka. Bantu mereka membuat drama atau karya seni yang menggambarkan beberapa hal yang dapat mereka lakukan untuk menjalankan perjanjian atau peraturan.

III. Selesaikan Award Membaca III

Persyaratan:

Diberikan kepada Adventurer yang membaca, atau mendengarkan saat orang lain membaca: Tiga pasal dari kitab Kisah Para Rasul dari terjemahan Alkitab modern.

1. Cerita Alkitab atau buku tentang Yesus.
2. Buku tentang kesehatan atau keselamatan.
3. Buku tentang keluarga, teman, atau perasaan.
4. Buku tentang sejarah atau misi.
5. Buku tentang alam.

Bantuan:

1. Pilihlah bagian kisah yang akan menarik bagi Builder. Luangkan waktu untuk mengajukan pertanyaan saat Anda membaca, seperti: Menurut Anda seperti apa baunya, kedengarannya, rasanya? Menurut Anda mengapa orang ini melakukan apa yang mereka lakukan?
2. Ada banyak buku tentang Yesus. Bagian yang penting adalah menemukan satu untuk tingkat perkembangan anak Anda.

Bible App for Kids adalah pelayanan Youversion Bible Inc. dan menyediakan hampir 50 cerita Alkitab interaktif untuk anak-anak. Ada aplikasi buku cerita animasi dengan ilustrasi dan suara yang jelas serta interaksi layar sentuh yang interaktif. Permainan dan aktivitas membantu anak-anak mengingat apa yang mereka pelajari. Navigasinya sederhana untuk anak-anak dan tidak ada pembelian dalam aplikasi. Ada juga Alkitab cetak yang memiliki cerita dan gambar yang sama. Lihat toko aplikasi perangkat Anda.

Bibleforchildren.org memiliki halaman ilustrasi dan berwarna untuk enam puluh cerita Alkitab berbeda yang tersedia untuk diunduh dan dicetak dalam 132 bahasa berbeda. Ada 18 cerita tentang Yesus (termasuk PowerPoint, halaman mewarnai, dan halaman buku cerita) <http://bibleforchildren.org/> atau App store perangkat Anda.

Membaca Buku biasanya "ditugaskan" dan diselesaikan sebagai kegiatan orang tua-anak. Saat anak-anak menyelesaikan aktivitas, minta mereka MELAPORKAN temuan mereka saat pertemuan klub.

IV. Selesaikan Award Building Blocks

1. Temukan di dalam Alkitab dan tinjaulah 3 atau lebih dari kisah-kisah di bawah ini:
 - a. Nuh (Kej. 6-7);
 - b. Menara Babel (Kej. 11:1-9);
 - c. Kemah Abram (Kej. 12:1-8);

- d. Tabernakel (Kel. 25-27);
 - e. Bait Suci Salomo (1 Taw. 28:1-10, 2 Taw. 3-5);
 - f. Palungan (Luk. 2:1-20);
 - g. Orang bijak dan orang bodoh (Luk. 6:47-49);
 - h. Yerusalem Baru (Why. 21-22).
2. Setelah membaca cerita-cerita Alkitab dalam persyaratan 1, Tuliskan beberapa hal yang sama dan hal-hal yang berbeda tentang semua proyek bangunan (bahan, lokasi, ukuran, tujuan). Mengapa setiap proyek bangunan dibangun?
 3. Undang seorang tukang atau tukang kayu untuk berbicara tentang:
 - a. alat yang dia gunakan (tampilkan dan demonstrasikan)
 - b. jenis yang dia bangun
 - c. aturan keselamatan yang dia ikuti
 - d. nilai-nilai seperti jujur, mengukur dengan cermat, mengikuti instruksi/ rencana, menetapkan fondasi yang kuat.
 4. Bagikan 2 pilihan yang dapat Anda buat minggu ini yang akan membangun dan tidak menghancurkan karakter Anda.
 5. Diskusikan Bagaimana sebuah bangunan dan fondasinya sangat mirip dengan kehidupan dan pilihan kita. Baca & diskusikan 1 Korintus 3:11 dan Filipi 4:8 sebagai bagian dari jawaban Anda.
 6. Baca Wahyu 21-22
 - a. Pelajari tentang rumah surgawi yang Allah buat bagi semua orang yang memilih karunia hidup kekal-Nya.
 - b. Bahan bangunan apa yang Dia gunakan?
 - c. Mengapa kita harus ingin berada di surga?
 7. Bangunlah satu atau lebih bangunan dari berbagai ukuran atau jenis. Anda dapat bekerja secara individu atau dalam tim.
Tujuan: Membandingkan kesamaan antara membangun struktur dan membangun karakter yang baik.
Bahan yang dibutuhkan: Alkitab, bahan bangunan yang tersedia, pikiran yang kreatif, dan kata-kata yang menguatkan.

Bantuan:

1. Saat Anda meninjau cerita, tekankan hal yang dibangun dan dorong anak-anak untuk membahas pilihan yang dibuat oleh tokoh Alkitab.
 - a. Tuhan meminta Nuh untuk membangun sebuah bahtera. Butuh Nuh 120 tahun untuk membangun bahtera dan ia tinggal di dalamnya selama lebih dari satu tahun. Ekstra: Seberapa besar bahtera itu? Gunakan meter untuk mengetahuinya.
 - b. Babel—Allah tahu yang terbaik bagi orang-orang pada waktu itu adalah untuk hidup di tenda-tenda sehingga mereka bisa tersebar di bumi—tidak membangun menara Babel.
 - c. Rumah Abram adalah sebuah tenda. Ekstra: Buat tenda Abram dari seprai dan kursi.
 - d. Tuhan meminta Musa untuk membangun sebuah tabernakel portabel.
 - e. Tuhan meminta Salomo untuk membangun sebuah tabernakel di Yerusalem.

- f. Tuhan mengirim Yusuf dan Maria ke kandang.
 - g. Di akhir Khotbah di Atas Bukit, Yesus mengacu pada seorang pria yang membangun rumah dengan terlebih dahulu meletakkan fondasi yang kuat di atas batu.
 - h. Tuhan ingin Anda tinggal di rumah yang sedang Dia bangun untuk Anda di surga.
2. Diagram Venn sederhana dapat membantu anak-anak membandingkan/membedakan bangunan. Cukup Buat tiga lingkaran yang tumpang tindih. Tempat yang ada di luar lingkaran adalah keunikan dari proyek pembangunan itu. Tempat ada di dalam adalah yang mirip dengan dua atau tiga proyek.
 3. Pertanyaan yang mungkin Anda tanyakan: Bahan apa yang Anda buat? Bagaimana Anda tahu di mana harus membangun? Untuk apa alat ini digunakan? Apa yang perlu Anda pelajari untuk menjadi tukang yang baik?
 - a. Alternatif: melakukan perjalanan ke lokasi konstruksi, mewawancarai seorang pekerja dan mengajukan pertanyaan tentang bangunan tersebut.
 4. Cara untuk berbagi pilihan (Anda dapat bekerja dalam tim):
 - a. Gambarlah dinding bata pada poster dan tuliskan satu pilihan atau ciri khas pada setiap bata.
 - b. Pantomim atau memerankan sebuah pilihan.
 - c. Menggambarkan pilihan dalam lukisan, gambar, patung, atau dengan menggunakan komputer, video dengan menggunakan kamera.
 - d. Nyanyikan lagu yang menggambarkan pilihan pembangunan karakter yang baik.
 - e. Secara pribadi, tulis puisi atau jurnal, renungkan pilihan Anda.
 5. Ini adalah diskusi. Tujuannya adalah untuk menghubungkan ayat-ayat Alkitab dengan pengembangan karakter setiap anak. Mungkin Anda bisa menunjukkan gambar rumah dengan HANYA lempengan, kemudian hanya dengan beberapa dinding tetapi tanpa atap, kemudian masih belum benar-benar selesai di dalam. Berbicara tentang bagaimana setiap tahap pembangunan rumah atau bangunan yang lebih lengkap. Kehidupan mereka berkembang. Jika Yesus adalah "Builder utama" mereka, karakter mereka akan benar-benar seperti Kristus !
 6. Bawa batu permata untuk disentuh dan dilihat atau perlihatkan gambar Yerusalem Baru. Batu permata yang digunakan di Yerusalem Baru agak mahal, jadi cari batu/mineral berwarna berbeda yang membantu Builder melihat berbagai jenis batu. Ada beberapa gambar besar karya seni Yerusalem Baru, tetapi beberapa seniman, termasuk seniman Advent Nathan Greene telah melukis gambar Yerusalem Baru. "The Blessed Hope" menunjukkan pemandangan kedatangan kedua dengan Yerusalem Baru di langit misalnya
 7. Semua jenis bahan bangunan dapat digunakan, seperti mainan seperti Lego, Lincoln Logs, atau Tinker Toys, atau tongkat kerajinan, play dough, papan styrofoam, atau kertas konstruksi. Bahkan ada model rumah yang bisa dicetak di kartu stok dan dilipat. Cari secara daring: *foldable houses templates city*

Bahan bangunan asli seperti tongkat, jerami, lumpur, atau batu bata juga dapat digunakan (tetapi susah saat membersihkan).

Masukan untuk jenis bangunan: bangunan dalam Alkitab, rumah Anda, sekolah Anda, toko favorit, gedung gereja Anda, rumah surgawi impian Anda.

Allahku: Pahlawan Perjanjian Lama

I. Rencana Tuhan untuk Menyelamatkan Saya

- A. Buat bagan cerita yang menunjukkan urutan terjadinya cerita-cerita ini : Nuh, Abraham, Musa, Rut, Daud, Daniel, Ester.

Ide Mengajar: Time Line Cerita Alkitab

Di kelas tiga SD, Anda dapat mengharapkan bahwa mereka akan dapat menggambar dan mewarnai gambar sederhana untuk mewakili setiap orang dalam urutan kapan cerita itu terjadi.

Tantang Adventurer Anda untuk berkreasi dengan gambar yang mereka buat untuk menggambarkan setiap orang di timeline. Biarkan setiap Builder membuat gambar garis waktu mereka lalu minta masing-masing untuk membagikan apa yang mereka lakukan dengan grup.

- B. Buatlah diorama, puisi, atau lagu tentang salah satu cerita di atas untuk menunjukkan kepada seseorang bagaimana hidup bagi Tuhan.

Ide Mengajar: Diorama Empat Pintu

Bahan: Kertas konstruksi, lem kertas, bahan untuk ditempatkan di diorama.

Prosedur: Bangun diorama (baik persegi empat pintu di sini: <https://snapguide.com/guides/make-a-four-door-diorama>) atau <http://ilove2teach.blogspot.com/2011/10/create-animal-create-plant-freebie.html> atau yang lebih mudah untuk merakit triorama "3 sisi" di sini - <http://www.stormthecastle.com/diorama/make-a-triorama.html> Anda mungkin ingin setiap Builder memilih orang yang berbeda dari daftar sehingga tokohnya bervariasi. Untuk persyaratan hal ini. Cari di internet "foldable four door diorama" atau "foldable tri frame diorama paper"

II. Pesan Tuhan untukku

- A. Selesaikan award Bible III

Persyaratan:

1. Dapatkan award Alkitab II.
2. Bacalah secara berurutan kitab-kitab Perjanjian Lama.
3. Ceritakan atau perankan kisah-kisah Alkitab berikut:
 - a. Nuh
 - b. Abraham
 - c. Musa
 - d. Daud
 - e. Daniel

4. Baca atau mendengarkan cerita Alkitab.
5. Hafalkan dan jelaskan tiga dari ayat berikut tentang hidup bagi Yesus:
 - a. Keluaran 20: 11–17
 - b. Filipi 4: 13
 - c. Filipi 2: 13
 - d. 1 Yohanes 2: 1, 2
 - e. Yudas 24
 - f. Pilihanmu
6. Mainkan dua permainan untuk membantu Anda mengingat cerita-cerita Alkitab.

Bantuan:

1. Award Alkitab III dapat diajarkan sebagai bagian dari sekolah gereja atau kelas Alkitab Sekolah Sabat .
2. Ajarkan melalui lagu, permainan, kempa, dll.
3. Dorong kreativitas dan pelajari pelajaran Alkitab khusus dari cerita tersebut.
4. Pastikan anak-anak Anda memiliki pengalaman langsung menggunakan Alkitab mereka, tetapi juga gunakan buku Cerita Alkitab, video, dan kaset untuk mengajari mereka cerita-cerita ini dengan cara yang menarik.
5. Bantulah anak-anak memahami arti dari kutipan itu dan bagaimana itu dapat diterapkan dalam kehidupan mereka.
6. Buku-buku permainan Alkitab tersedia di toko-toko buku Kristen seperti halnya buku-buku berwarna Alkitab dan set kain flanel. Cari di internet “Bible story active game third grade”

Ide Mengajar: Permainan balon Samuel (#4)

Bahan: balon, spidol, pompa (pilihan.)

Prosedur: Mintalah anak-anak meniup balon dan menulis hal-hal di dalam balon apa yang Allah minta untuk kita lakukan. Bantu anak-anak sampai mereka menemukan ide-ide dan menulisnya di dalam kertas. Gunakan kegiatan ini untuk memperkenalkan cerita Alkitab tentang Samuel Mendengar Tuhan

III. Kuasa Tuhan dalam Hidupku

- A. Adakan saat yang teduh secara teratur dengan Yesus untuk berbicara dengan-Nya dan belajar tentang Dia. Buat catatan.

Bantuan:

- B. Tanyakan kepada tiga orang pahlawan Alkitab favorit mereka (selain Yesus) dan mengapa.

Catatan: Bisa saja yang ditanya adalah orang dewasa atau anak-anak lain. Kelompok dapat keluarga membuat lingkaran diskusi yang ideal untuk kegiatan ini!

Ide Mengajar: Seni Membentuk

Bahan: Media yang dapat dicetak, seperti Playdough, Modeling Magic, atau tanah liat. Resep “playdough” buatan sendiri di bawah ini.

Prosedur: Berikan setiap Adventurer 1 atau lebih gumpalan KECIL. Beri mereka waktu untuk MEMBUAT BENTUK ATAU BARANG yang mungkin digunakan oleh pahlawan Alkitab mereka. Contoh, Musa - tongkat, Daud - Harpa, Simson - pilar, Ester - makanan, Petrus - ikan, Yohanes - bantal (penglihatan). Bicarakan tentang apa yang membuat seorang pahlawan Alkitab menjadi pahlawan yang baik. Fokus pada ketergantungan pada Tuhan, kepercayaan kepada Tuhan, kesediaan untuk menaati Tuhan, dll. Pastikan untuk menjawab pertanyaan tentang apakah Anda harus SEMPURNA untuk menjadi pahlawan Tuhan (TIDAK!). Mintalah masing-masing menunjukkan dan menjelaskan apa mereka buat. Keringkan di atas loyang kue atau sejenisnya (agar bagian bawah model juga kering). Dorong para Adventurer untuk membawa pulang benda KERING mereka untuk membagikan cerita Alkitab dengan teman dan keluarga. Jika bekerja dengan kelompok yang sebagian besar tidak bisa membaca Alkitab, Gunakan Aplikasi Alkitab atau perangkat/sistem cerita Alkitab lainnya untuk membagikan beberapa cerita Alkitab pendek, lalu mintalah masing-masing memilih cerita yang berbeda untuk diilustrasikan.

Resep Playdough Buatan Sendiri

2 cangkir tepung.

3/4 cangkir garam.

4 sendok teh krim tartar.

2 gelas air hangat.

2 Sendok makan minyak sayur / minyak canola, Pewarna makanan, (pilihan).

Wadah penyimpanan ukuran 1 liter

Campur bahan. Aduk, lalu ulen. Bagi menjadi gumpalan kecil sebelum menambahkan pewarna makanan. Mulailah dengan 4-5 tetes, uleni warna menjadi adonan di dalam wadah untuk menghindari pewarnaan, tambahkan lebih banyak warna sesuai keinginan. Pewarna makanan bisa dicuci dari tangan TETAPI mungkin menodai beberapa kain. Adonan akan disimpan selama 2-3 bulan dalam wadah. Resep ini cukup untuk 4-6 Adventurer.

C. Selesaikan award Prayer

Persyaratan:

1. Jelaskan mengapa kita berdoa dan hal-hal apa yang kita doakan dan bagaimana kita berdoa. Baca Yesaya 40: 31.
2. Baca Matius 6: 5-15, Doa Bapa Kami.
3. Yesus berdoa kepada Tuhan tiga kali sehari selama satu minggu. Baca 1 Tesalonika 5: 17
4. Ajari seseorang yang Anda kenal tentang berdoa dan berdoalah bersamanya.
5. Lakukan 3 atau lebih hal berikut:
 - a. Buat bagan permintaan doa dan tanyakan kepada orang-orang apakah mereka memiliki permintaan doa dan doakan mereka.
 - b. Pimpin dalam doa pembuka atau penutup pertemuan klub.

- c. Buat kartu dengan doa di dalamnya dan berikan kepada seseorang.
- d. Tanyakan Pendeta tentang doa.
- e. Pimpinlah doa saat sarapan pagi bersama anak-anak dan orang tua.
- f. Buatlah catatan doa dan lihat bagaimana Tuhan menjawab doa.

Bantuan:

1. Kita berdoa untuk tetap dekat dengan Yesus karena Dia adalah sahabat terbaik kita dan supaya kita menjadi seperti Yesus, Baca Markus 1: 35 Kita berdoa untuk berterima kasih kepada-Nya atas kasih dan pemeliharaan-Nya, untuk meminta pengampunan, dan untuk membantu orang lain dan diri kita sendiri. Yakobus 5: 16. Kita seharusnya memiliki saat teduh setiap hari bersama Yesus, tetapi kita dapat berdoa kapan saja, di mana saja.
2. Diskusikan Doa Bapa Kami dengan anak-anak.
3. Mintalah orang tua untuk mendorong anak-anak untuk berdoa dan menjadikannya kebiasaan sehari-hari. Berikanlah ke orang tua Ide untuk Mengajar Orang Tua Tentang Saat Teduh.
4. Bahaslah bagaimana mengajar seseorang berdoa. Dengan mengirim catatan ke rumah orang tua untuk mengingatkan bahwa Adventurer mereka akan memungkinkan mereka untuk memulai pembicaraan tentang doa dengan mereka, membuat orang tua lebih siap dan membantu anak-anak menjadi dengan lebih sukses. Sertakan dalam catatan tips tentang bagaimana memulai pembicaraan tentang doa dengan anak-anak mereka.
5. Rencana ke depan. Karena Builder lebih tua, mereka mungkin bersedia dan mampu untuk MEMBANTU MERENCANAKAN untuk kegiatan berdoa!
6. Untuk kegiatan berdoa undanglah anak-anak dari segala usia untuk hadir dan mintalah anak-anak untuk memberikan pesan.

Ide Mengajar: Panduan Doa Lima Jari

Prosedur: Mintalah anak-anak menggambar jari/tangan mereka di atas piring kertas (BUKAN piring busa).

Masing-masing jari mewakili bagian dari Doa Bapa Kami (Model Doa) dan dapat digunakan dalam format yang sama untuk doa oleh anak muda saat ini. Lakukan perlahan untuk setiap langkah, berikan contoh doa untuk setiap bagian. Karena anak-anak sudah dapat menulis, mintalah mereka menggunakan karya seperti "Terima kasih" atau "Maaf / kuasa" untuk memberi label pada setiap jari pada gambar mereka.

Mulailah dengan doa & ucapan syukur (jempol)

Matius 6: 9 Karena itu berdoalah demikian: Bapa kami yang di sorga, Dikuduskanlah nama-Mu

Berdoa untuk kehendak Tuhan & kesempatan untuk pelayanan (jari telunjuk)

Matius 6: 10 datanglah Kerajaan-Mu, jadilah kehendak-Mu di bumi seperti di sorga.

Berdoa agar Tuhan menyediakan keperluan Anda, spiritual & fisik (jari tengah)

Matius 6: 11 Berikanlah kami pada hari ini makanan kami yang secukupnya,

Mintalah pengampunan, dan doakan orang lain yang telah menganiaya Anda (jari manis)

Matius 6: 12 dan ampunilah kami akan kesalahan kami, seperti kami juga mengampuni orang yang bersalah kepada kami..

Berdoa untuk pertumbuhan rohani dan kekuatan Roh Tuhan untuk memimpin dan membebaskan kita (kelingking)

Matius 6:13 dan janganlah membawa kami ke dalam pencobaan, tetapi lepaskanlah kami dari pada yang jahat.

Catatan: Format doa dengan panduan jari ini pertama kali dikemukakan oleh Fransiskus dari Assisi, sehingga anak-anak dari latar belakang agama lain mungkin sudah terbiasa dengan format ini, dan dengan demikian mungkin bahkan dapat membagikan cara keluarga mereka menggunakan model ini.

Diriku:

I. Saya Istimewa

Kumpulkan lembar memo, poster, atau kolase, yang menunjukkan beberapa hal yang dapat Anda lakukan untuk melayani Tuhan dan orang lain.

Ide Mengajar: Majalah / Klipping

Bahan: Majalah lama atau tumpukan kliping berita lama (foto). Lem, papan poster.

Prosedur: Mintalah anak-anak melakukan brainstorming di salah satu sisi papan poster. JENIS gambar apa yang menurut mereka akan menjadi kolase yang bagus—cara kita dapat melayani Tuhan. Setelah mereka membuat daftar, mereka dapat melihat melalui majalah yang aman untuk anak-anak atau kliping berita yang telah disortir sebelumnya (PERINGATAN, sebagian besar majalah dan koran harus diurutkan untuk gambar yang TIDAK sesuai untuk anak-anak). Mereka kemudian dapat merekatkan kliping ini ke sisi LAIN dari papan poster. Judul untuk papan poster “Cara Kita Melayani Tuhan”, kemudian mereka dapat menandai gambar mereka dengan tugas atau peran tertentu yang diwakili oleh gambar tersebut. Contoh, gambar makanan kemasan/ kaleng= “mengumpulkan makanan yang tidak mudah rusak untuk mereka yang kurang beruntung.”

II. Saya Bisa Membuat Pilihan Bijaksana

A. Selesaikan award Media Critic

Persyaratan:

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan istilah “media”. Sebutkan empat contoh.
2. Hafalkan Filipi 4: 8 dan bahaslah tiga prinsip yang membantu kita membentuk baik kebiasaan membaca, melihat maupun mendengarkan.
3. Catat waktu yang Anda habiskan setiap hari dengan berbagai jenis media. Perhatikan apakah media berpusat pada Kristus atau sekuler. Lakukan ini selama dua minggu.
4. Lakukan salah satu hal berikut dengan orang dewasa lalu jadilah “kritikus media”

dan diskusikan kelebihan masing-masing:

- a. Menonton televisi
 - b. Membaca sebuah cerita
 - c. Mendengar rekaman
5. Bersama orang dewasa, gunakan panduan televisi, daftar buku klub, dll., untuk memilih apa yang akan Anda baca atau tonton minggu depan.
 6. Setelah pembina membacakan permulaan cerita pendek, buatlah akhir cerita Anda sendiri.

Bantuan:

1. Media adalah bentuk komunikasi yang menjangkau banyak orang, seperti surat kabar dan majalah, televisi, film dan video, buku, radio, dan rekaman musik. Jelaskan kepada anak-anak bahwa media itu ada pada dirinya sendiri, netral, dan dapat digunakan untuk kebaikan atau keburukan. Jelaskan kepada mereka bahwa dalam masyarakat saat ini mereka akan dibombardir oleh media, dan sulit untuk tidak terpengaruh oleh apa yang mereka lihat, dengar, dan baca. Itulah mengapa penting untuk belajar mengontrol media dengan memilih apa yang akan mereka tampilkan.
2. Baca Filipi 4:8 dan ajarkan anak-anak untuk menggunakannya sebagai pedoman dalam membuat pilihan tentang apa yang harus dilakukan dan dilihat. Bahaslah prinsip-prinsip ini dengan anak-anak, jelaskan kepada anak-anak dan mintalah mereka untuk memberi tahu Anda apa yang telah mereka pelajari dari ayat Alkitab ini.
3. Ajarkan anak-anak untuk memperhatikan waktu yang dihabiskan bersama Yesus dibandingkan dengan kegiatan sekuler. Mintalah setiap anak membuat bagan yang mencatat aktivitas menonton dan membaca mereka setidaknya selama dua minggu.
4. Pilih cerita atau program yang menurut anak akan memenuhi standar Filipi 4: 8. Anda tidak selalu dapat mengetahui dengan membaca ulasan atau iklan, apakah itu bagus menurut standar Yesus. Ketika Anda mulai membaca atau melihat, jika tidak tepat, hentikan! Temukan sesuatu yang lain. Dorong anak untuk membuat pilihan yang baik.
5. Memilih sebelum menonton/membaca membantu kita menyadari berapa banyak waktu yang kita habiskan dalam kegiatan ini dan membantu kita menjadi lebih selektif.
6. Perkuat prinsip-prinsip kebiasaan membaca dan menonton yang baik saat mereka menyelesaikan cerita. Doronglah mereka berimajinasi!

B. Selesaikan award Wise Steward

Persyaratan:

1. Temukan sebuah ayat Alkitab yang menceritakan siapa yang memiliki segala sesuatu di bumi.
2. Gambarkan seorang penatalayan yang bijaksana.
3. Temukan, baca dan jelaskan Maleakhi 3: 8–10.
4. Isi amplop persepuluhan Anda sendiri dan berikan di gereja di kantong persembahan.
5. Buat dan hias tempat untuk menyimpan:
 - a. Uang jajan.
 - b. Tabungan.
 - c. Persepuluhan.
6. Buatlah poster yang menunjukkan beberapa tujuan penggunaan persembahan Sekolah Sabat.

7. Dengarkan kisah seorang janda dalam Alkitab dan persembahannya yang sedikit.
8. Beri tahu bagaimana dan mengapa penatalayan yang bijaksana akan merawat barang-barang mereka.

Bantuan:

1. Kejadian 1, 2; Mazmur 24: 1; Yohanes 1: 1–3
2. Penatalayan yang bijaksana bertanggung jawab dan setia kepada Tuhan dan sesama. 1 Korintus 4: 2, 1 Petrus 4: 10.
PEMBINA: temukan sinonim untuk kata “penatalayan” yang masuk akal untuk Adventurer Anda. Carilah ayat Alkitab dalam versi parafrase dari Alkitab, seperti Modern English Version, The Message, The Clear Word, atau terjemahan modern lainnya mungkin dapat membantu!
3. Alkitab mengatakan bahwa kita harus memberikan persepuluhan dan persembahan kepada Tuhan sebagai respons dari rasa syukur. Dia menjanjikan berkat khusus bagi mereka yang setia.
4. Perbesar amplop persepuluhan gereja Anda menjadi 8 1/2 kali 11 inci dan bantulah anak-anak mengisinya saat mereka belajar memberikan persepuluhan dan persembahan yang jujur kepada Tuhan.
5. Lihat ide Mengajar di bawah
6. Gunakan foto atau gambar majalah dan warnai hal yang dapat dibeli dengan persembahan Sekolah Sabat (Alkitab, kertas Sekolah Sabat, kain flanel dan gambar untuk mengilustrasikan cerita Alkitab, tempat pertemuan Sekolah Sabat dan banyak lagi).
7. Penatalayan yang bijaksana dan setia akan mengatur hidup, waktu, talenta, dan uang mereka yang telah Tuhan berikan kepada mereka. Banyak anak terbiasa dengan “mengajar dengan melakukan” jadi mintalah mereka membuat pantomim atau fragmen tentang kehidupan nyata untuk menjawab persyaratan ini! Jadikan itu MENYENANGKAN!

Ide Mengajar: Cans for God (#5) Bahan:

Satu kaleng sup yang lebih besar dan dua kaleng sup yang lebih kecil untuk setiap Adventurer. Lem, bahan pewarna, potongan kertas cukup panjang untuk membungkus/menghias kaleng.

Prosedur:

Sebelum pertemuan: Lepaskan label dari semua kaleng dan gunakan produk minyak yang sudah tidak terpakai atau yang setara untuk menghilangkan sisa lem pada kaleng. Buat potongan kertas seukuran kaleng. Anda bisa membiarkan anak-anak baik melukis label setelah ditempel di kaleng maupun menempelkannya mereka di akhir.

Pertemuan: Mintalah anak-anak menulis “Persepuluhan” dan “Persembahan” pada dua bungkus yang lebih kecil dan “Tuhan Memberi Saya” pada bungkus yang paling besar. Mereka kemudian hiasilah label dengan cat, krayon, atau spidol sesuai keinginan. Untuk contoh beberapa mungkin ingin untuk menghias dengan gambar yang sesuai dengan kata pada label. TUJUAN GURU adalah untuk membantu anak-anak melihat bahwa SEMUA uang adalah milik Tuhan tetapi Dia mempercayakan kita untuk menggunakan sebagian besar uang itu untuk keperluan kita.

IV Saya Bisa Merawat Tubuh Saya

Selesaikan award Temperance

Persyaratan:

1. Baca dan diskusikan:
 - a. 1 Korintus 6: 19, 20
 - b. 1 Korintus 3: 17
2. Sebutkan apa yang dimaksud dengan:
 - a. penyalahgunaan obat
 - b. pertarakan
3. Lakukan salah satu dari berikut ini:
 - a. Berbicaralah dengan dokter/perawat atau diskusikan dengan orang dewasa lain tentang bahaya penggunaan:
 - i. Tembakau
 - ii. Alkohol
 - iii. Obat terlarang
 - b. Tonton dan diskusikan film atau video tentang bahaya menggunakan salah satu hal di atas.
 - c. Ceritakan mengapa beberapa orang memilih untuk merokok, minum alkohol, atau menggunakan narkoba. Katakan bagaimana kita dapat memilih untuk tidak menggunakannya.
 - d. Rencanakan drama yang mendorong orang lain untuk mengatakan "TIDAK" dan tampilkan bersama kelompok Anda .
 - e. Buatlah sebuah desain anti-merokok, anti-narkoba, atau anti-alkohol dan buat itu pada sebuah kaos. ATAU Buat poster yang menunjukkan bahaya penyalahgunaan narkoba.
4. Kenali/identifikasi dua orang terkenal yang tidak menggunakan setiap tembakau, obat-obatan, atau alkohol, dan yang terbaik di bidangnya. ATAU Wawancarai dua orang yang Anda kenal yang hidup bahagia dan sehat tanpa menggunakan tembakau, obat-obatan, atau alkohol, dan diskusikan dengan mereka alasan mereka untuk tidak menggunakan barang-barang tersebut.

Bantuan:

1. Gunakan Alkitab versi modern agar para Adventurer memahami bahasanya.
2. Penyalahgunaan obat adalah yang penyalahgunaan dari setiap jenis obat. Pertarakan berarti pengendalian diri dalam segala aspek kehidupan, termasuk penggunaan zat-zat berbahaya .
3. Undang dokter atau perawat ke pertemuan kelompok Anda. Jika tidak memungkinkan, lihat salah satu dari sekian banyak video tentang topik ini yang tersedia dari dinas kesehatan masyarakat atau perpustakaan umum.
4. Dorong setiap Adventurer untuk berpartisipasi dalam diskusi ini .
5. Drama atau fragmen dapat dilakukan di sekolah atau dalam kegiatan yang berhubungan dengan gereja .
6. Sediakan bahan-bahan yang diperlukan dan awasi kegiatan ini dengan cermat.
7. Majalah olahraga akan sangat membantu. Jika Anda memilih Adventurer untuk mewawancarai seseorang, bantulah mereka membuat daftar pertanyaan dan melakukan janji untuk wawancara yang diperlukan.

I Saya Memiliki Keluarga

- A. Bagikan keluarga Anda telah berubah dalam satu hal. Bagikan bagaimana perubahan ini membuat Anda merasa senang.

Ide Mengajar: Foto Safari

Bahan: PRA-RENCANA, meminta orang tua dari anak-anak agar Adventurer membawa DUA foto - satu sebelum dan satu setelah perubahan dalam keluarga. Perubahan keluarga antara lain penambahan saudara kandung, pernikahan, wisuda, kakek-nenek, dll. Ingatkan orang tua untuk bijak dalam mengirim foto. Jika diinginkan, mereka dapat mengirim email atau teks foto untuk pengalaman berbagi secara daring.

Prosedur: Mintalah setiap Adventurer menceritakan tentang perubahan di antara gambar-gambar tersebut DAN kenali anggota keluarga di dalam foto tersebut. Bersikaplah sensitif saat Anda mengajukan pertanyaan lain, tetapi izinkan mereka untuk berbagi bagaimana perubahan telah mengubah keluarga mereka.

- B. Temukan cerita dalam Alkitab seperti seperti keluarga Anda (jika mungkin).

Ide Mengajar: Keluarga itu Bervariasi!

Bahan: Alkitab/buku cerita Alkitab.

Prosedur: Guru yang bijaksana akan menemukan cerita di awal dengan beberapa opsi tambahan. Banyak anak tidak tahu bagaimana mengidentifikasi keluarga mereka. Apakah mereka fokus pada jumlah anak, aspek perceraian/pernikahan kembali, atau bahkan orang tua sesama jenis? Kita memiliki orang-orang muda dari berbagai latar belakang. Bantulah mereka berfokus pada aspek-aspek yang BISA ditemukan dalam Kitab Suci. Untungnya, sebagian besar cerita dalam Alkitab menceritakan kisah-kisah tentang keluarga-keluarga yang kurang ideal.

Kisah-kisah keluarga dalam Kitab Suci meliputi: Hana dan Samuel (Ibu yang penuh kasih, saudara tiri, adopsi); Maria & Yusuf, Yesus (keluarga yang penuh kasih yang percaya dan merawat anak mereka); Simson dan orang tua (keluarga satu anak, orang tua yang terlalu permisif); Adam & Hawa, Kain, Abel (kehilangan saudara kandung, saudara kandung yang membuat pilihan yang buruk); Zakharia dan Elizabeth, Yohanes (satu anak, orang tua yang renta); Yakobus dan Yohanes dan ibu mereka (tumbuh dengan satu orang tua, orang tua helikopter (terlalu dekat dan mencampuri permasalahan anak); Abraham & Sarah, Ishak (cinta keluarga, orang tua yang renta, saudara tiri, dll.) Yakub dan Esau (kembar, orang tua pilih kasih).

II Keluarga Peduli Satu Sama Lain

Pelajari cara memainkan permainan di mana setiap anggota keluarga Anda menunjukkan penghargaan kepada masing-masing anggota keluarga lainnya.

Cari di Internet: "gratitude +game craft family third grade"

Ide Mengajar: Foto Bersyukur

Bahan: Kertas, pena/spidol, perangkat pengambilan foto, perangkat pencetakan foto, (pilihan) bingkai untuk kertas

Prosedur: Mintalah setiap Adventurer menulis cara dia berterima kasih kepada keluarga/orang tua/kakek/wali mereka di selembar kertas besar. Tantang mereka untuk menulis dengan rapi dan hati-hati. Kemudian ambil gambar Adventurer yang sedang memegang kertasnya. Dan mengirim baik secara digital maupun tercetak dan membungkusinya dan mengirimkannya ke rumah sebagai hadiah.

Ide Mengajar: Menyampaikan Rasa Syukur

Bahan: Bendera untuk berpindah dari satu orang ke yang lain ATAU tumpukan kertas dan pena.

Prosedur: Letakkan kertas dan pena atau bendera di garis start. Minta tim berbaris. Tempatkan toples/kaleng sekitar 30 kaki/9 meter. Tujuannya adalah untuk mengatakan dengan lantang (membawa bendera) atau menuliskan dan memasukkan ke dalam stoples (kertas / pena) sesuatu yang mereka hargai tentang keluarga mereka, lalu kembali dan menandai orang berikutnya.

A. Selesaikan award Family Helper

Persyaratan:

1. Baca dan diskusikan ayat-ayat Alkitab berikut:
 - a. Filipi 2: 14
 - b. Yohanes 15: 12
 - c. Mazmur 118: 7
 - d. Galatia 6: 9
2. Siapa penolong keluarga?
3. Diskusikan hal-hal yang dapat saya lakukan untuk menjadi penolong.
4. Simpan catatan selama 3 pekan yang berisi bagaimana Anda telah menjadi penolong.
 - a. Setiap pekan, diskusikan dengan pembina kemajuan yang telah Anda buat pekan itu.
 - b. Diskusikan cara-cara Anda telah membantu dan mana yang menjadi favorit Anda.
 - c. Diskusikan cara-cara bagaimana dapat Anda bantu secara berbeda.
5. Buat kartu ucapan terima kasih/catatan untuk orang tua/wali Anda, berterima kasihlah kepada mereka atas semua yang mereka lakukan untuk Anda.

Bantuan:

1. Ayat Alkitab (BIMK):
 - a. Filipi 2: 14—Kerjakanlah segala sesuatu dengan tidak bersungut-sungut atau bertengkar.
 - b. Yohanes 15: 12—Inilah perintah-Ku: Kasihilah satu sama lain, sama seperti Aku mengasihi kalian.
 - c. Mazmur 118: 7—Tuhan menyertai aku untuk menolong aku, aku akan melihat musuhku dikalahkan.
 - d. Galatia 6: 9—Janganlah kita menjadi bosan melakukan hal-hal yang baik; sebab kalau kita tidak berhenti melakukan hal-hal itu sekali kelak kita akan menuai hasilnya.

2. Penolong keluarga adalah SIAPA PUN, tanpa memandang usia atau jenis kelamin, yang membantu “menjalankan” pekerjaan rumah dan keluarga. Misalnya, ketika seorang anak membuang sampah, membantu saudaranya mengerjakan pekerjaan rumah, mengeluarkan hewan peliharaan, mencuci pakaian, atau APA SAJA, mereka menjadi penolong keluarga! Seringlah MERAYAKAN peran kita dalam membantu keluarga kita!
3. Ini adalah diskusi—hanya ada SANGAT SEDIKIT hal dalam kehidupan rumah/keluarga yang tidak termasuk di sini. Menghargai orang tua yang selalu menolong dalam keluarga adalah hal yang baik untuk dimasukkan dalam diskusi ini.
4. Pembina sebaiknya memiliki perlengkapan dasar untuk pembuatan kartu seperti kertas konstruksi, gunting, krayon/spidol, stapler atau stiker, dan perlengkapan pembuatan kartu lainnya. Sukses terjadi ketika kita membantu anak-anak mengucapkan “Terima Kasih” dengan segera.

Ide Mengajar: Mempersiapkan Ruang Kelas

Bahan: bahan yang digunakan untuk mempersiapkan ruang belajar Builder untuk setiap pertemuan.

Prosedur: Buatlah jadwal penolong untuk pertemuan yang akan datang. Penolong ini dan orang tua mereka datang lebih awal dan anak-anak membantu mengatur dan mempersiapkan ruang kelas untuk hari itu. Semakin banyak mereka terlibat, semakin baik! Buatlah itu menyenangkan bahkan dengan meminta mereka membantu membuat “ contoh prakarya “ untuk hari itu.

Ide Mengajar: Menyingkirkan Label

Bahan: Benda yang disembunyikan untuk DIPASANGKAN penolong keluarga. Contoh sapu dengan gayung, ember dengan spons, kotak mainan dengan mainan; mainan dan kotak mainan harus banyak. PASTIKAN bahwa Anda memiliki cukup mainan sehingga setiap anak dapat menemukan beberapa jenis.

Prosedur: Sembunyikan satu bagian dari setiap set di sekitar ruangan atau area. Tampilan “pasangan” di depan ruangan. Pada saat aba-aba, Builder bergegas di sekitar ruangan untuk menghubungkan bagian-bagian dengan yang ada di depan. Diskusikan bagaimana permainan kehidupan juga merupakan permainan tetapi dengan tujuan yang lebih baik dan lebih membahagiakan—ibu dan ayah yang bahagia ketika segala sesuatunya rapi dan bersih.

III Keluarga Saya Menolong Saya Merawat Diri Sendiri

Selesaikan award First Aid Helper

Persyaratan:

1. Tunjukkan bagaimana untuk mengobati lecet atau luka, dan gambarkan bahaya yang berpakaian kotor.
2. Jelaskan cara merawat mimisan.
3. Identifikasi dan tunjukkan berbagai jenis perban.
4. Buat kotak P3K sederhana dan pelajari penggunaan benda yang ada di dalamnya.
5. Sterilkan salah satu dari benda berikut ini dan beri tahu mengapa masing-masing merupakan hal penting yang harus ada dalam kotak P3K Anda.

- a. Pinset
 - b. Termometer
 - c. Jarum
6. Kunjungi fasilitas perawatan darurat untuk mempelajari beberapa keadaan darurat yang mereka tangani.
 7. Buatlah permainan “rumah sakit” dan latih keterampilan Anda dalam keadaan darurat di atas.
 8. Jelaskan dan gambar simbol Pertolongan Pertama.
 9. Sebutkan kapan peristiwa saat Yesus memberikan pertolongan pertama kepada seseorang yang mengalami pendarahan hebat.

Bantuan:

1. Perban yang kotor dapat menyebabkan infeksi. Bersihkan luka atau lecet dengan air mengalir dan tutup dengan perban bersih.
2. Duduk, condongkan tubuh ke arah depan dan berikan tekanan pada sisi yang berdarah. Oleskan kompres dingin ke hidung dan wajah.
3. Cara membuatnya perban segitiga, perban perekat, perban angka delapan, perban ujung jari, spiral, dan melingkar adalah baik untuk diajarkan kepada anak-anak. Berlatihlah menerapkan perban ini.
4. Bahkan P3K sederhana membutuhkan barang-barang berikut: Kompres perban, kompres perekat, bantalan kasa 2” x 2”, perban rol kasa, perban segitiga, jarum, gunting, pinset, termometer, desinfektan, lotion kalamine, obat nyamuk dan perban ace.
5. Cuci dengan sabun dan air, kemudian sterilkan dengan alkohol. Jarum bisa digunakan untuk melepaskan duri, serpihan kaca. Ajari anak-anak membaca termometer dan jelaskan kapan termometer itu digunakan dan mengapa.
6. Rencanakan untuk mengunjungi rumah sakit atau pos pemadam kebakaran atau mintalah seorang pekerja komunitas datang untuk berbicara dengan kelompok Anda tentang berbagai keadaan darurat yang dia tangani sebagai bagian dari pekerjaannya.
7. Bawalah kain dan perban bersih dan mintalah anak-anak “menangani” berbagai masalah dengan perawatan sederhana.
8. Desain award adalah lambang pertolongan pertama yang diakui.
9. Lihat Matius 26:51.

Ide Mengajar: Tugas Dokter

Bahan: kain dan perban sekali pakai; kruk atau kursi roda, barang lain untuk membantu anak-anak “bermain dokter.”; Pastikan setiap anak muda memiliki kemampuan untuk menjadi dokter, perawat, pasien.

Prosedur: : Gunakan bahan-bahan yang dikumpulkan dalam persyaratan #4 pertolongan pertama anak-anak. Buatlah tiga jenis kartu berwarna/bertanda yang dapat diambil secara acak untuk menentukan kelompok ATAU tentukan kelompok secara langsung dan buat giliran melalui tiga peran yang berbeda. Cedera dapat direncanakan sebelumnya atau dibayangkan pada saat pertandingan (tergantung kelompok Anda). PASTIKAN untuk memenuhi sebanyak mungkin persyaratan SAAT mereka berpura-pura menjadi tenaga medis Pembelajaran Kinestesis terutama akan mendapat manfaat dari gaya belajar gabungan ini.

I Dunia Sahabat

Lengkapi award Caring Friend

Persyaratan:

1. Jelaskan bagaimana Anda bisa menjadi Teman yang Peduli. Temukan, baca dan hafalkan 1 Petrus 5: 7.
2. Berbicaralah dengan seseorang dan tanyakan hal berikut:
 - a. hari dan bulan ia lahir
 - b. hewan favoritnya
 - c. dua warna favoritnya
 - d. tiga makanan favorit
 - e. empat hal yang penting baginya
 - f. minta teman baru Anda memberi tahu Anda tentang perjalanan terakhirnya
3. Kunjungi seseorang yang harus tinggal di rumah dan bawakan sesuatu untuknya. Gunakan pertanyaan di # 2 sebagai suatu dasar untuk percakapan Anda.
4. Beritahu salah satu orang di #2 atau #3 di atas bagaimana Yesus mengasihi Anda dan bahwa Dia juga mengasihi dia.
5. Tunjukkan bagaimana Anda bisa menjadi orang yang peduli kepada orang tua Anda dengan:
 - a. membantu menjaga kebersihan kamar Anda
 - b. membantu di dapur saat persiapan atau pembersihan
 - c. mengerjakan tugas tambahan tanpa disuruh
6. Ceritakan sesuatu yang istimewa yang telah Anda lakukan untuk seorang teman.

Bantuan:

1. Diskusikan cara-cara agar anak-anak dapat menjadi Sahabat yang Peduli, seperti bersikap baik kepada orang yang lebih tua, teman bermain atau saudara Anda; mengambil segelas air minum atau karangan bunga untuk seseorang yang sakit; berbagi buku atau permainan. Buatlah daftar untuk anak-anak, cara menunjukkan menjadi Sahabat yang Peduli di rumah, gereja, sekolah, taman, dll. Pelajari dan bahas 1 Petrus 5: 7.
2. Mintalah anak-anak menuliskan ulang tahun (bulan dan hari) sehingga mereka dapat mengirim atau mengambil kartu atau bunga untuk memberi kejutan kepada teman baru mereka di hari ulang tahunnya. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dirancang untuk mendorong anak-anak mengunjungi teman baru mereka .
3. Dorong anak-anak untuk membawa sesuatu kepada seseorang yang harus tinggal di rumahnya dan kunjungi dengan menggunakan pertanyaan di #2 sebagai dasar percakapan mereka. Saran: Sebuah krans bunga, gambar Anda telah lukis dan warnai, atau kerajinan telah Anda buat.
4. Bahaslah dengan anak-anak bagaimana perasaan mereka terhadap Allah dan bagaimana mereka dapat mengungkapkan kasih-Nya kepada orang lain.
5. Dorong adventurer melakukan "kejutan manis" atau menemukan cara di mana mereka dapat menjadi penolong di rumah, tanpa diminta untuk melakukan tugas tertentu.
6. Secara kelompok, keluarga atau individu, rencanakan dan lakukan sesuatu yang bermanfaat untuk seseorang yang spesial. Bersenang-senang melakukannya dan lihat reaksi apa yang Anda terima setelah melakukannya.

II Dunia Orang Lain

A. Ketahui dan jelaskan lagu kebangsaan dan bendera NKRI.

Bahan: Bendera yang belum diwarnai, krayon.

Prosedur: Minta Builder untuk mewarnai bendera merah putih. Setelah selesai, minta mereka membandingkan versi berwarna mereka dengan bendera asli yang mereka pelajari. Bagaimana mereka melakukannya?

Apa yang perlu mereka ingat lain kali?

B. Sebutkan ibukota negara dan presiden NKRI.

Ide Mengajar: Belajar Peta dan Pengenalan Gambar

Bahan: Peta NKRI dengan tanda ibu kota, gambar presiden saat ini..

Prosedur: Minta Builder untuk menemukan beberapa hal di peta, di mana Anda semua tinggal, di mana ibu kota berada, landmark utama lainnya yang membuat negara Anda istimewa. Jika mereka membutuhkan bantuan, tunjukkan setiap lokasi. Berbicaralah tentang seberapa jauh ibu kota dari tempat Anda tinggal dan tentang jarak ke hal-hal lain di peta. Perlihatkan gambar presiden dan minta Builder untuk menjelaskan siapa ini dan apa yang dilakukan orang ini.

III Dunia Alam

Selesaikan award alam yang sebelumnya tidak diperoleh.

Bantuan:

1. Minta Builder Anda meninjau daftar semua award alam dan menandai yang telah mereka selesaikan.
2. Pilih award untuk dicapai bersama yang belum pernah dilakukan oleh siapa pun.

Sumber:

Wikibooks.org. North American Division Club Ministries, 2014. Web. 4 February 2019.
<https://en.wikibooks.org/wiki/Adventist_Adventurer_Awards>.

