

Pedoman Pembina

Helping Hands



Buku Ini adalah Milik _____

Pelayanan Departemen Pemuda General Conference

Pedoman Pembina

Helping Hands



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/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, merekayasa 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.

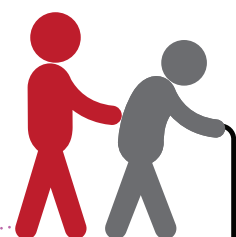
Pada tahun 1938 istilah "Pekerjaan Kelas Progresif" digunakan ketika mengacu pada semua kelas dari Busy Bee hingga Master Comrade.

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 Helping Hands

Nama: _____ Tanggal Mulai: _____ Tanggal Selesai: _____

Persyaratan Dasar

1. Hafalkan dan sebutkan perjanjian dan peraturan Adventurer
2. Selesaikan award Reading I
3. Selesaikan award Flowers

Allahku

1. Rencana Allah Menyelamatkanku
 - a. Buat bagan cerita yang menunjukkan urutan terjadinya peristiwa ini: Paulus, Martin Luther, Ellen White, Dirimu.
 - b. Rencanakan dan buat fragmen atau tulis berita tentang salah satu cerita di atas, untuk menunjukkan bagaimana orang tersebut adalah pahlawan rohani.
2. Pesan Allah Padaku
 - a. Selesaikan award Bible I .
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 (selain keluarga) mengapa mereka memutuskan untuk memberikan hidup mereka kepada Yesus ATAU dapatkan penghargaan Steps to Jesus..
 - c. Selesaikan award Delightful Sabbath .

Diriku

1. Saya Istimewa
 - a. Buatlah sebuah buklet yang menunjukkan orang-orang yang peduli kepadamu sebagaimana Yesus.

2. Saya Dapat Membuat Pilihan Bijak
 - a. Sebutkan setidaknya empat jenis perasaan.
 - b. Bermain permainan tentang perasaan.
3. Saya Menjaga Tubuhku
 - a. Selesaikan award Health Specialist .

Keluargaku

1. Saya Memiliki Keluarga
 - a. Buat atau guntinglah gambar yang menunjukkan sesuatu yang istimewa tentang setiap anggota keluargamu.
2. Keluarga Peduli Satu Sama Lain
 - a. Temukan apa yang perintah kelima (Keluaran 20:12) katakan kepadamu tentang keluarga.
 - b. Perankan tiga caramu dapat menghormati keluargamu.
 - c. Selesaikan award Home Helper .
3. Keluargaku Menolongku Menjaga Diriku
 - a. Selesaikan award Safety Specialist .

Duniaku

1. Dunia Sahabat
 - a. Selesaikan award Listening .
2. Dunia Orang Lain
 - a. Ceritakan tentang pekerjaan yang dilakukan orang-orang di gerejamu. Temukan cara untuk membantu mereka.
3. Dunia Alam
 - a. Selesaikan award Friend of Animals .

Instructor Checklist

Persyaratan Dasar

1. _____
2. _____
3. _____

Allahku

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

Diriku

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

Keluargaku

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

Duniaku

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

PENDAHULUAN



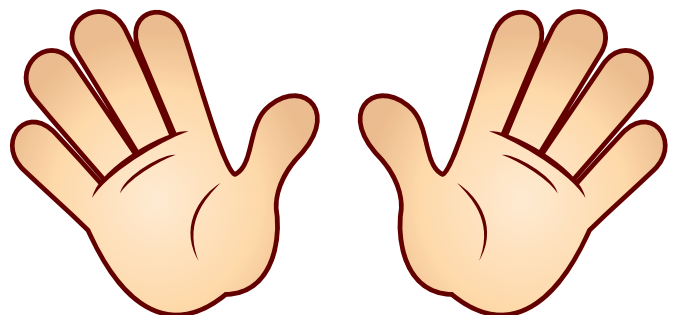
Tetapi Yesus berkata: "Biarkanlah anak-anak itu, janganlah menghalang-halangi mereka datang kepada-Ku; sebab orang-orang yang seperti itulah yang empunya Kerajaan Sorga."

-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 Helping Hand gereja Anda. Namun, sekarang setelah Anda sempat memikirkannya, gambaran itu mungkin dengan cepat berubah menjadi sekelompok anak usia sembilan tahun (kelas 4 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 Helping Hand yang ingin bekerja dengan anak-anak saat mereka berkembang secara fisik dan spiritual. Kelas Helping Hand 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 Helping Hand 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 Helping Hand akan segera dimulai!



BAGIAN

1

Level Helping Hand

Bagian ini berisi gambaran umum tentang level Helping Hands. Anda akan melihat sekilas di mana Helping Hands 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



Helping Hands 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 bersenang-senang.



Perjanjian Adventurer

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

Peraturan Adventurer

Yesus dapat menolong saya untuk:

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



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!



The Helping Hands Curriculum

Salah satu tanggung jawab Anda sebagai orang tua dan pembina Adventurer adalah untuk mendorong perkembangan fisik, mental, dan spiritual setiap anak. Kurikulum level Helping Hands dibuat untuk membantu Anda dengan tanggung jawab ini. Persyaratan Helping Hands 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 Helping Hands Reading, * sebagai bagian dari kurikulum Helping Hands. Penyelesaian setiap persyaratan akan dicatat dalam buku ini sehingga Anda dapat memasang bintang atau stiker dengan nama anak tersebut pada bagan dan / atau kartu Helping Hands. Di akhir tahun Adventurer, setiap anak yang memenuhi semua persyaratan akan menerima pin Helping Hands pada saat pelantikan.

Penting bagi para pembina Adventurer untuk memahami bahwa tidak semua Helping Hands 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 Helping Hands.





Award Adventurer

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

Banyak Helping Hands diselesaikan sebagai bagian dari kurikulum Helping Hands 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 Helping Hands menyukai hadiah langsung mampu memahami pengakuan tertunda lebih 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.

tetapi
baik



BAGIAN

2

Karakteristik Helping Hands

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



Apa yang Perlu Anda Ketahui tentang Helping Hands

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 Helping Hands. 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. Helping Hands tumbuh dan belajar dengan cepat. Pastikan Anda fokus pada kebutuhan spesifik setiap anak dan bukan tahapannya.



Karakter Fisik

- Memiliki tingkat energi yang tinggi dan bisa bermain sampai kehabisan tenaga.
- Anak perempuan biasanya lebih maju dari anak laki-laki dalam perkembangan fisik.
- Mengalami percepatan pertumbuhan dan mungkin tidak yakin dengan tubuh mereka.
- Mungkin mengeluh sakit perut, sakit kepala, dan sakit kaki yang disebabkan oleh rasa sakit yang semakin meningkat dan kecemasan.
- Telah meningkatkan perkembangan keterampilan motorik halus.
- Mungkin memiliki postur tubuh yang buruk dan sering menggeliat saat menyesuaikan diri dengan perubahan tubuh.



Karakteristik Kognitif

- Bisa berpikir mandiri tetapi peduli apa yang dipikirkan teman.
- Sedang mengembangkan rasa etis yang kuat tentang benar dan salah.
- Dapat memahami sebab dan akibat.
- Menghargai karena dipercaya.
- Apakah pembelajar yang konkret.
- Menikmati menghafal tetapi mungkin tidak mengerti arti dibalik apa yang mereka hafalkan.
- Suka mengatur dan mengkategorikan informasi dan objek.
- Sering cemas dan stres. Mereka ingin sukses.
- Dapat memprioritaskan dan menetapkan tujuan.





Karakteristik Sosial

- Butuh banyak kesempatan untuk sukses.
- Menghargai perilaku dan tugas baru yang dicontohkan sehingga mereka tahu apa yang diharapkan dan bagaimana melakukannya.
- Mendapat manfaat dari persaingan yang diminimalkan.
- Berlaku baik dalam lingkungan yang ceria dan menyenangkan di mana mereka didorong untuk mencoba hal-hal baru.
- Harus mengikuti aturan.
- Manfaatkan jadwal dan rutinitas.
- Belajar sambil melakukan: berakting dalam drama, menulis cerita, membangun sesuatu, melukis, dan bermain game.
- Suka membuat pilihan.
- Mungkin perlu istirahat atau aktivitas berenergi tinggi dilanjutkan dengan aktivitas berenergi rendah.
- Suka mengoleksi barang.

Spiritual Characteristics

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 tolol”
- 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

Helping Hands dengan Disabilitas

Pelajari bagaimana semua Helping Hand dapat sepenuhnya berpartisipasi dalam klub Anda dengan memahami setiap anak dan mengetahui bagaimana merencanakan kegiatan 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!).



BAGIAN

4

Pertemuan Helping Hands

Helping Hands menikmati aktivitas langsung yang menyenangkan dan menarik. Pelajaran ini membuat Helping Hands Anda bersenang-senang menjelajahi dunia mereka dan bertumbuh lebih dekat dengan Yesus.



Pertemuan Helping Hands

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 Helping Hands 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 Helping Hands!



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



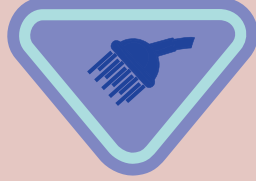
Ide untuk membangun komunitas orang tua yang sukses:

- 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 Helping Hand

Area	Basic	Basic	Allahku	Allahku
			Rencana Allah Menyelamatkanku	Pesan Allah Padaku
Persyaratan	Hafalkan dan sebutkan perjanjian dan peraturan Adventurer kemudian terima	Hafalkan dan sebutkan perjanjian dan peraturan Adventurer kemudian terima	<p>a. Buat bagan cerita yang menunjukkan urutan terjadinya peristiwa ini: Paulus, Martin Luther, Ellen White, Dirimu</p> <p>b. Rencanakan dan buat fragmen atau tulis berita tentang salah satu cerita di atas, untuk menunjukkan bagaimana orang tersebut adalah pahlawan rohani.</p>	
	Reading IV	Hands of Service		Bible IV
Award				
Selesai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Area	Allahku God's Power in My Life	Diriku Saya Istimewa	Diriku I Can Make Wise Choices	Diriku Saya Menjaga Tubuh- ku
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 (selain keluarga) mengapa mereka memutuskan untuk memberikan hidup mereka kepada Yesus ATAU dapatkan penghargaan Steps to Jesus.</p>	<p>a. Sebutkan beberapa minat dan kemampuan khusus yang telah Tuhan berikan kepadamu.</p> <p>b. Peragakan dan tunjukkan bakatmu dengan mendapatkan salah satu award Adventurer yang menunjukkan ekspresi bakat pribadi</p>	<p>Pelajari langkah-langkah pengambilan keputusan yang baik. Jelaskan atau peragakan cara menggunakannya untuk memecahkan dua masalah kehidupan nyata.</p>	
Award	<p>Steps to Jesus</p>  			<p>Hygiene</p> 
Selesai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Area	Keluargaku Saya Memiliki Keluarga	Keluargaku Families Care for Each Other	Keluargaku Keluarga Menolongku Menjaga Diriku	Duniaku Dunia Sahabat
Persyaratan	Buatlah bendera atau spanduk keluarga.	Bantulah merencanakan ibadah khusus keluarga, malam keluarga, atau tamasya keluarga. Laporkan apa yang kamu lakukan ke regumu.		
Award	My Picture Book 		Cooperation 	Early Adventist Pioneer 
Selesai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Area	Duniaku The World of Other People	Duniaku Dunia Alam		
Persyaratan		Selesaikan dua award alam yang sebelumnya belum diperoleh		
Award	Country Fun 	Basket Maker  Bible Royalty  Carpenter 	Environmentalist  Fruits of the Spirit  Geologist 	Habitat  Honeybee  Outdoor Explorer  * Untuk award yang lain lihat halaman 62
Selesai	○	○	○	○

1

○ Hafalkan dan sebutkan perjanjian dan peraturan Adventurer kemudian terima



2

Selesaikan award Reading IV

- 1. Award diberikan kepada Adventurer yang membaca, atau mendengarkan saat orang lain membaca (periksa kotak ketika Anda menyelesaikan masing-masing):

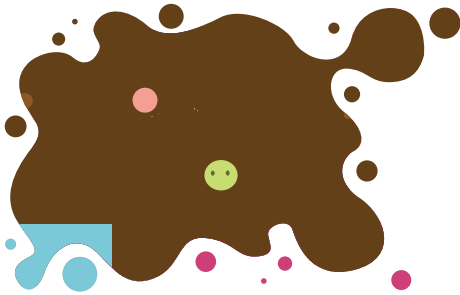
- 1 Samuel 1- 3



- Sebuah cerita Alkitab atau buku tentang Yesus



- Sebuah buku tentang kesehatan atau keselamatan



- Sebuah buku tentang keluarga, teman, atau perasaan



- Sebuah buku tentang sejarah atau misi



- Sebuah buku tentang alam



3

Selesaikan award Hands of Service

- 1. Bacalah dengan lantang ayat-ayat Alkitab tentang pelayanan berikut :
 - a. Kisah Para Rasul 20:35
 - b. 1 Petrus 4:10, 11
 - c. Galatia 5:13, 14
 - d. Matius 20:28
 - e. Markus 10:44, 45
 - f. Filipi 2:1-11
- 2. Bahaslah perumpamaan yang ditemukan dalam Matius 25: 31-46. Gunakan pertanyaan-pertanyaan berikut dalam diskusimu.
 - a. Menurut kamu apa yang dilambangkan oleh “domba” dan “kambing”?
 - b. Tindakan apa yang membedakan antara “domba” dan “kambing” dalam perumpamaan ini?
 - c. Tindakan “pelayanan” apa yang raja katakan “diberkati”? Menurut kamu mengapa tindakan ini diberkati?
 - d. Tindakan apa yang dilakukan kelompok, klub, Sekolah Sabat, dan gerejamu yang serupa dengan yang dibicarakan dalam perumpamaan ini?
 - e. Apakah kedengarannya domba memiliki “kebiasaan” untuk melayani? Bagaimana kita bisa membiasakan diri melayani?



- f. Bagaimana rasanya melayani orang lain?
- 3. Buat daftar setidaknya 10 hal yang dapat dilakukan Helping Hands untuk melayani orang lain. Sertakan hal-hal yang mungkin membantu:
 - a. Keluargamu
 - b. Komunitas gerejamu
 - c. Komunitas sekolahmu
 - d. Lingkunganmu atau lingkungan gerejamu
 - e. Orang yang membutuhkan

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

- 4. Dengan para pembinamu, rencanakan dan laksanakan salah satu proyek layanan yang Anda pikirkan untuk "d. atau e." dalam daftar di atas. Laporkan kepada Direktur Anda, atau secara klub apa yang kamu lakukan dan perbedaan yang kamu rasakan dibuat oleh hal itu bagi orang lain dan diri Anda sendiri.

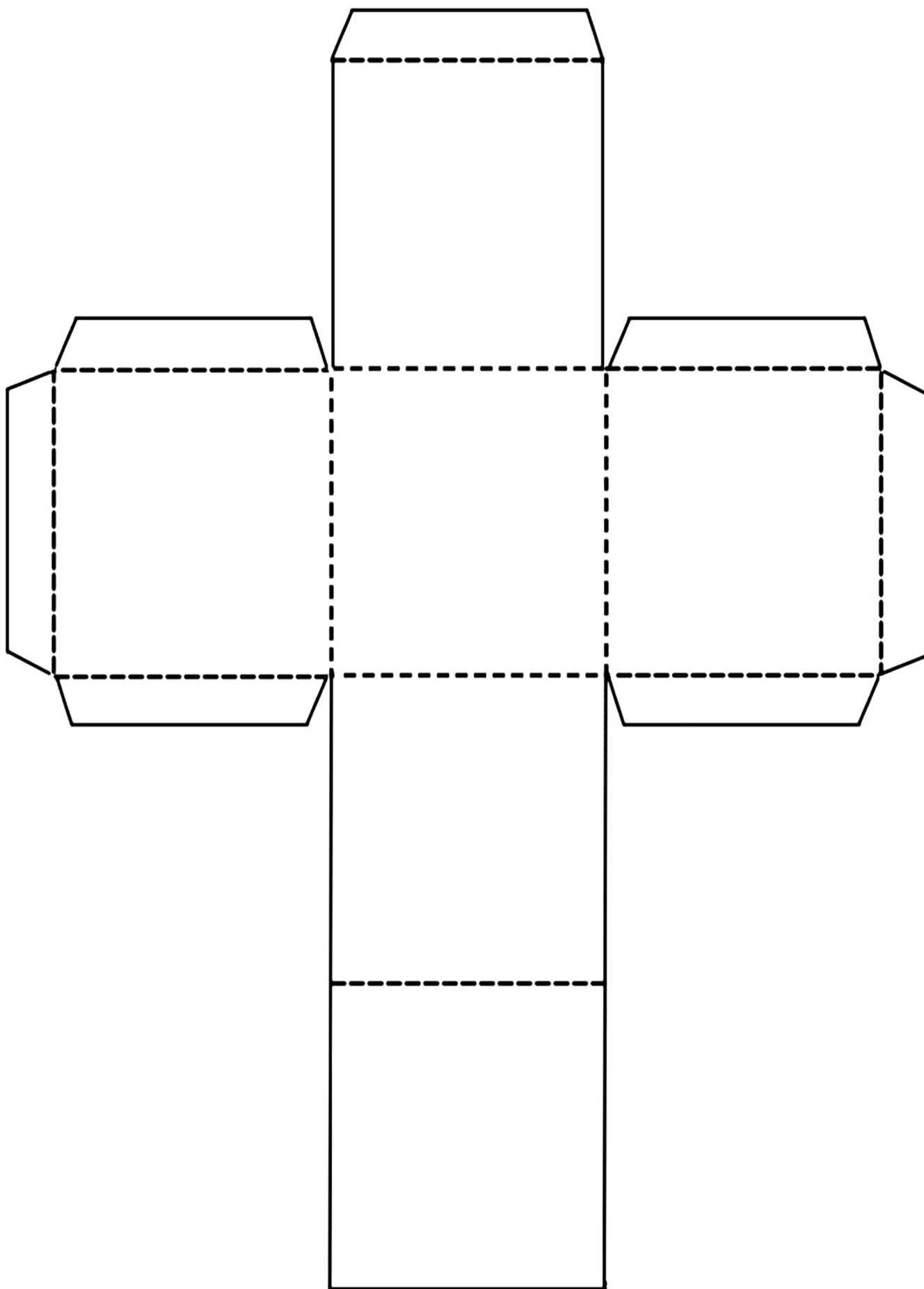
1

- A. Buat bagan cerita yang menunjukkan urutan peristiwa ini terjadi: Paulus, Martin Luther, Ellen White, Dirimu









2

- Selesaikan award (white) Bible IV
- 1. Memiliki atau pernah menggunakan Alkitab.
- 2. Ketahui dari daftar nama-nama kitab dalam Perjanjian Baru yang menceritakan kisah-kisah atau surat-surat dari Paulus dan para Rasul.
- 3. Mainkan permainan atau nyanyikan lagu yang membantu kamu mengenal kitab-kitab Perjanjian Baru secara berurutan.
- 4. Cari dalam Alkitab atau peta modern dan temukan tiga kota yang dikunjungi Paulus dalam perjalanannya.
- 5. Ceritakan kembali atau perankan kisah Paulus dalam perjalanan ke Damaskus (Kisah Para Rasul 9) ketika dia bertemu Yesus dan memutuskan untuk mengikuti-Nya. Dalam drama/ ceritamu, jelaskan mengapa pertobatan Paulus (menerima Yesus sebagai Tuhannya) sangat penting bagi Kekristenan dan bagi kamu serta teman-temanmu hari ini.
- 6. Pilih salah satu cerita tentang seseorang yang BERBICARA kepada orang lain tentang Yesus yang ditemukan dalam kitab Kisah Para Rasul. Lakukan salah satu dari berikut ini:
 - a. Kenali tokoh utama dan rangkum cerita secara singkat dalam bentuk tertulis..
 - b. Gambarlah kartun / komik yang menceritakan kisah dan maknanya bagi kita hari ini.
 - c. Bangun proyek 3-D yang menceritakan nilai cerita hari ini
- 7. Cari, hafalkan, dan jelaskan tiga dari ayat-ayat Alkitab berikut tentang memberikan hidupmu kepada Yesus:
 - a. Kisah Para Rasul 16: 31
 - b. Yohanes 1: 12
 - c. Galatia 3: 26
 - d. 2 Korintus 5: 7
 - e. Psalm 51: 10
- 8. Bertukar pikiranlah tentang daftar pahlawan spiritual modern yang kamu dan regumu kagumi. Bagikan alasan kamu memilih setiap orang yang kamu tempatkan di daftar.
- 9. Belajar untuk menemukan ayat dalam Alkitab dengan cepat dan akurat. Gunakan permainan atau aktivitas sambil mempelajari keterampilan ini. Tetapkan tujuan dan tingkatkan.

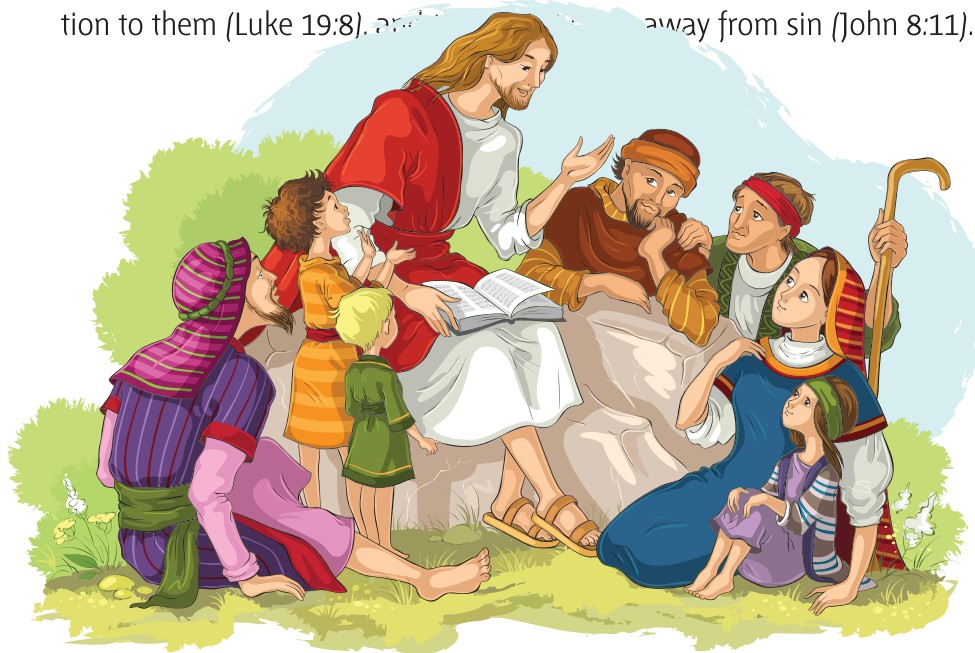
3

- A. Miliki saat teduh yang teratur dengan Yesus untuk berbicara dengan-Nya dan belajar tentang Dia. Buatlah 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				

- B. Tanyakan kepada tiga orang (selain keluarga) mengapa mereka memutuskan untuk memberikan hidup mereka kepada Yesus ATAU dapatkan award Steps to Jesus.
- 1. Pahami langkah-langkah menuju keselamatan:
 - • Tuhan adalah kasih (1 Yohanes 4: 8). Tuhan sangat mengasihiku (Yer 31: 3). Tuhan mengasihi semua orang (Yohanes 3:16).
 - • Saya orang berdosa. Setiap orang melakukan kesalahan dan merupakan orang berdosa, oleh karena itu setiap orang membutuhkan keselamatan karena orang berdosa akan mati selamanya (Roma 3:23).
 - • Tuhan mengirim Yesus untuk mati jadi saya tidak harus mati selamanya (Yohanes 3:16). Kemudian Dia bangkit kembali sebagai Juruselamatku (1 Korintus 5: 3, 4). Ketika saya menerima Yesus, semua dosa saya akan diampuni (Yes. 1:18; Maz 51: 7-11; 1 Yohanes 2: 1, 2).
 - • Keselamatan adalah anugerah yang Tuhan berikan padaku. Saya pribadi harus meminta Yesus untuk menjadi Juruselamat saya (Yohanes 1:12).
 - • Tuhan mendengarkan saya ketika saya berdoa.
 - • Jika saya telah menerima Yesus, saya telah menjadi orang baru, orang yang tidak ingin melakukan kesalahan karena saya mencintai Yesus dan Yesus mengasihi saya (Yohanes 3: 3-7; 2 Kor 5:17).
 - • I can be sure that I am saved when I have asked Jesus to be my Saviour (John 3:26; Heb. 13:5). Because I am sinful, I will still make mistakes. But if I confess my sins to Jesus, He will forgive me and remove my guilt completely (Jer. 31:34). God wants me to confess to others who are hurt by my actions (1 John 1:9) and make restitution to them (Luke 19:8). and to turn away from sin (John 8:11).



- • Saya yakin bahwa saya diselamatkan ketika saya telah meminta Yesus untuk menjadi Juruselamat saya (Yohanes 3: 26; Ibrani 13: 5). Karena saya berdosa, saya masih akan membuat kesalahan. Tetapi jika saya mengaku dosa saya kepada Yesus, Dia akan mengampuni saya dan menghapus kesalahan saya sepenuhnya (Yer. 31: 34). Tuhan ingin saya mengaku kepada orang lain yang terluka karena tindakan saya (1 Yohanes 1: 9) dan memberi ganti rugi kepada mereka (Lukas 19: 8), dan kemudian benar-benar berpaling dari dosa (Yohanes 8: 11).
- 2. Baca dan diskusikan dengan orang dewasa empat dari cerita Alkitab berikut tentang pertobatan / keselamatan.
 - • Orang Etiopia bertobat (Kisah Para Rasul 8: 26-40)
 - • Naaman dibasuh bersih (2 Raja-raja 5)
 - • Yesus mengasihi anak-anak (Matius 19: 13-15)
 - • Dirham, domba dan anak yang hilang (Lukas 15)
 - • Zakheus (Lukas 19: 1-10)
 - • Penjaga penjara bertobat (Kisah Para Rasul 16:21-34)
- 3. Hafalkan Yohanes 3: 16, Kisah Para Rasul 16: 31, dan 1 Yohanes 1: 9.
- 4. Miliki saatteduh yang teratur bersama Yesus.
- 5. Buatlah pilihan pribadi untuk menerima Yesus sebagai Juruselamat dan Tuhan. Diskusikan keputusanmu dengan orang tua atau pembina
 - • Gambarlah kakimu di atas kertas dan hiasi sesukamu, termasuk kata-kata komitmen: Saya (namamu) telah mengambil langkah pertama saya kepada Yesus hari ini (tanggal) dengan (nama saksi dewasa).
 - • Tunjukkan gambar kaki itu (tanggapan komitmen kepada pembina, untuk menerima sertifikat dan patch award).





- C. Selesaikan award My Church .
 - 1. Pahami arti dan hafalkan I Korintus 3:16 dan pelajari lagu "Lord, Prepare Me to Be a Sanctuary".
 - 2. Ketahui nama gerejamu , dan tulis alamatnya. Secara klub, gambar mural dengan gereja di tengah dan sertakan setiap rumah Adventurer dalam hubungannya dengan gerejamu, beri nama semua jalan sebagai peta ke gereja.

- 3. Siapakah pendetamu dan apa tanggung jawabnya? Ajukan pertanyaan-pertanyaan berikut.
 - a. Mengapa Anda memutuskan untuk menjadi pendeta?
 - b. Pada usia berapa Anda memutuskan untuk menjadi seorang pendeta?
 - c. Adakah sesuatu yang terjadi dalam hidup Anda yang menyebabkan Anda ingin menjadi seorang pendeta?
 - d. Bisakah saya menjadi pendeta, jika Tuhan memanggil saya?
 - e. Bagaimana saya bisa mempersiapkan kehidupan untuk melayani Tuhan?



- f. How can I be a minister right now?
- 4. Gambarlah denah lantai gerejamu. Jika gereja Anda memiliki yang berikut, beri label pada petamu.
 - a. Tempat Perlindungan
 - b. Kantor Gereja
 - c. Ruang Sekolah Sabatmu
 - d. Tempat Pertemuan
 - e. Toilet
 - f. Ruang Adventurer
 - g. Ruang Pelayanan Masyarakat



○ 5. Apakah majelis gereja itu dan apa fungsinya?

○ 6. Sebutkan 10 anggota majelis gereja. Posisi apa yang mereka pegang?

- i- _____
- ii- _____
- iii- _____
- iv- _____
- v- _____
- vi- _____
- vii- _____
- viii- _____
- ix- _____
- x- _____

○ 7. Jelaskan bagaimana kamudapat membantu Tuhan di gerejamu setiap pekan mulai pekan ini?

1

○ A. Sebutkan beberapa minat dan kemampuan khusus yang telah Tuhan berikan kepada kamu.

Efesus 2: 10

“Karena kita ini buatan Allah, diciptakan dalam Kristus Yesus untuk melakukan pekerjaan baik.”

- B. Peragaan dan tunjukkan bakat Anda dengan mendapatkan salah satu award Adventurer yang menunjukkan ekspresi bakat pribadi.



1

- Pelajari langkah-langkah pengambilan keputusan yang baik. Jelaskan atau peragakan cara menggunakannya untuk menyelesaikan dua masalah kehidupan nyata.
- **Langkah-langkah:**
 - 1. Kenali masalah
 - 2. Pikirkan semua solusi yang mungkin
 - 3. Pertimbangkan konsekuensinya untuk diri sendiri dan orang lain
 - 4. Tentukan solusi dan lakukan



1

Selesaikan award Hygiene

- 1. Temukan, baca dan bahas Mazmur 119: 11, 51:10, dan 19:14.
- 2. Pelajari tentang kebersihan pribadi.
- 3. Temukan tiga waktu penting kapan untuk mencuci tangan.

- 4. Praktikkan menyikat gigi dengan benar.
- 5. Diskusikan tentang mandi secara teratur dan bagaimana menjaga rambut tetap bersih.
- 6. Berapa gelas air yang harus kamu minum setiap hari? _____
- 7. Apakah penting untuk menjaga kebersihan pakaianmu?



1

○ A. Buatlah bendera atau panji keluarga.



- B. Selesaikan award Picture Book, gunakan gambar sejarah keluargamu.
- 1. Buatlah buku bergambar minimal 6 halaman.
 - 2. Semua halaman harus memiliki beberapa bentuk hiasan.
 - 3. Jelaskan setiap gambar di dalam buku.
 - 4. Hafalkan Yoel 1: 3 dan diskusikan artinya.
 - 5. Perlihatkan buku bergambar Anda dengan orang lain dan jelaskan mengapa Anda memilih gambar-gambar ini. Apakah dengan menunjukkan bukumu membantu kamu memahami Yoel 1: 3?

Yoel 1: 3

“Ceritakanlah tentang itu kepada anak-anakmu, dan biarlah anak-anakmu menceritakannya kepada anak-anak mereka.”



2

- Bantu rencanakan ibadah keluarga khusus, malam keluarga, atau tamasya keluarga. Laporkan apa yang kamu lakukan kepada regumu.



3

○ Selesaikan award Cooperation.

- 1. Baca dan bahas Kisah Para Rasul 4: 32-37, Keluaran 35: 20-29, Keluaran 36: 2-7.
- 2. Apakah kerjasama itu?
- 3. Mengapa kerja sama penting dalam keluarga, sekolah, dan gereja Anda?
- 4. Perankan satu cerita Alkitab tentang kerja sama.
- 5. Nyanyikan satu lagu tentang kerjasama.
- 6. Mainkan permainan tentang kerjasama.
- 7. Buatlah kerajinan kerjasama dengan regumu.



1

○ Selesaikan award Early Adventist Pioneer

○ 1. Sebutkan lima Pionir Advent dan ceritakan sesuatu tentang mereka masing-masing.

○ 2. Bacalah sebuah cerita tentang Pionir Advent.

○ 3. Pelajari nyanyian Advent mula-mula. Hafalkan ayat pertama.

○ 4. Buat dan cicipi granola; ceritakan apa hubungan granola dengan para pionir.

○ 5. Warnai, gambar, atau hiasi bandana polos atau barang “kostum” serupa. Gunakan item kostum yang dibuat untuk didandani sebagai seorang pionir.

○ 6. Hafalkan Wahyu 14:12.

○ 7. Pegang buku besar seperti yang dilakukan Ellen White dalam penglihatan dan hitung berapa lama.

○ 8. Bermain permainan Amerika.

○ 9. Buat kerajinan Amerika mula-mula.



2

 Selesaikan award Country Fun

- 1. Pilih negara yang ingin kamu pelajari.
- 2. Di peta dunia, temukan lokasi negara dan identifikasi di benua apa negara itu.
- 3. Temukan, gambar, atau jiplak peta dan bendera NKRI.



- 4. Pelajari enam fakta tentang negara tersebut, seperti yang disarankan di bawah ini.
 - a. Gambar atau temukan gambar pakaian asli
 - b. Pelajari satu lagu gereja atau sekuler.
 - c. Dengarkan lagu kebangsaan.
 - d. Belajar memainkan permainan Sabat atau sekuler.
 - e. Sebutkan agama utama.
 - f. Kumpulkan perangko, kartu pos atau koin.
- g. Baca atau dengarkan legenda, mitos atau cerita.
- 5. Buatlah kerajinan atau makanan sederhana dari negara itu.
- 6. Bacalah di Alkitab asal mula bahasa di menara Babel. (Kejadian 11: 1-19).

3

○ 5. Selesaikan dua award alam yang belum didapatkan sebelumnya

Award Tambahan yang dirancang untuk Helping Hands:

Basket Maker

Bible Royalty

Carpenter

Environmentalist

Fruits of the Spirit

Geologist

Habitat

Honey Bee

Outdoor Explorer

Pearly Gate

Prayer Warrior

Rainbow Promise

Reporter

Safe Water

Sign Language

Skater

Stamping Fun Art

Steps to Jesus

Tabernacle

Technology



Panduan Pembina Helping Hands

Catatan umum

Jika Anda dapat mendekorasi ruang untuk Helping Hands setiap pertemuan, itu akan membantu mereka yang belajar dengan mengalami untuk belajar lebih siap.

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

Dasar

I. Lakukan hal berikut

A. Hafalkan dan terima Perjanjian & Peraturan Adventurer

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

Peraturan:

Yesus mau menolong saya untuk:

1. Jadi suka menurut
2. Jadi suci
3. Jadi benar
4. Jadi manis budi
5. Jadi sopan
6. Jadi suka memperhatikan
7. Jadi suka menolong
8. Jadi gembira
9. Jadi bijaksana
10. Bersikap hormat dalam perbaktian

Pada saat Helping Hands menghafalkan Perjanjian dan Peraturan Adventurer, mereka mungkin telah menjadi Adventurer untuk tahun ke-6. Itu berarti mereka telah menghafalnya (mungkin lebih baik daripada Anda).

Namun, kuncinya adalah mereka memahami apa artinya mendewasakan remaja yang “hampir menjadi Pathfinder”.

Tantang mereka untuk berpikir di luar diri mereka dan bayangkan seperti apa komunitas MEREKA jika semua orang menerima (dan hidup sesuai dengan) Perjanjian dan Peraturan.

Buatlah diskusi. Itu berarti pemimpin melakukan pertanyaan (terbuka) dan anak-anak yang lebih banyak berbicara!

Ciptakan suasana di mana diskusi menyenangkan dan positif sangat penting. Anda dapat melakukannya dengan membantu semua merasa terlibat (bahkan yang pendiam), tidak membiarkan satu atau dua orang mendominasi diskusi, dan menegaskan semua jawaban, bahkan yang perlu dibimbing agar lebih tepat sesuai dengan pertanyaan yang diajukan.

Jika Anda memiliki beberapa relawan orang tua dan kelompok yang lebih besar, lebih banyak orang dapat berdiskusi jika kelompoknya lebih kecil (2-3 anak dan satu orang dewasa).

Pertanyaan yang mungkin Anda tanyakan:

1. Bagaimana gereja akan berbeda jika setiap orang menjalankan perjanjian dan peraturan?
2. Apakah ada hal-hal yang Anda atau keluarga Anda akan lakukan lebih sering jika...
3. Apakah ada hal-hal baik yang akan terjadi di lingkungan/desa/kota/kota kita jika sebagian besar pemimpin hidup dengan kata-kata dalam perjanjian dan peraturan Adventurer?
4. Manakah yang Anda paling sukai dalam peraturan Adventurer? Mengapa? Bagaimana itu membantu Anda menjadi orang yang lebih baik?
5. Mengapa Tuhan perlu menolong kita untuk melakukan apa yang terdapat dalam peraturan Adventurer? Kapan Anda merasa Tuhan membantu Anda menaati peraturan Adventurer?

- B. Tunjukkan situasi kehidupan nyata di mana Perjanjian dan Peraturan Adventurer membantu Anda menanggapi situasi dengan cara seperti Kristus. Gambarkan atau perankan situasi tersebut.

Setelah Anda mendiskusikan pertanyaan yang tercantum di atas atau pertanyaan “aplikasi” serupa, dorong anak-anak untuk “menulis atau merencanakan” drama pendek ATAU membuat ilustrasi artistik (poster, seni pasir, seni trotoar, lagu, media digital, dll.) yang menunjukkan situasi di mana Perjanjian dan Peraturan akan membantu.

Jika Anda memiliki kelompok besar, bagilah bagian Peraturan yang berbeda ke dalam kelompok berbeda yang terdiri dari 2-3 anak. Jika Anda memiliki kelompok yang lebih kecil, pilih beberapa yang menjadi favorit. Jangan biarkan “perencanaan” berlarut-larut terlalu lama.

Beberapa pembina melakukan pantomim (akting diam) dalam skenario yang berbeda, kemudian membiarkan Helping Hands menebak peraturan mana yang harus diperankan DAN MENGAPA mereka berpikir begitu.

Sebagian besar pernyataan dalam peraturan adalah harapan sosial oleh banyak orang, terlepas dari kesadaran spiritual, jadi jika ada penonton non-Kristen melihat aksi, seni, atau penggambaran lainnya mungkin banyak membantu untuk mengiklankan nilai klub Adventurer Anda.

II. Selesaikan award Reading IV

Persyaratan:

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

1. 1 Samuel 1-3.
2. Sebuah cerita Alkitab atau buku tentang Yesus.
3. Buku tentang kesehatan atau keselamatan.
4. Buku tentang keluarga, teman, atau perasaan.
5. Buku tentang sejarah atau misi.
6. Sebuah buku tentang alam.

Bantuan:

- 1 Samuel 1-3 adalah kisah Hana dan kelahiran dan penyerahan Samuel kepada Tuhan. Aplikasi Alkitab seperti Youversion, Biblegateway, Olive Tree, dan lainnya semuanya memudahkan untuk membaca cerita ini dalam terjemahan pilihan Anda. Biblegateway memiliki daftar lengkap bahasa dari seluruh dunia sebagai bagian dari unduhan gratis. Beberapa situs web juga memudahkan untuk mendengarkan atau membaca bagian di situs web mereka.
2. Ada banyak buku tentang Yesus. Bagian yang penting adalah menemukan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak Anda.

Bible App for Kids adalah pelayanan Youversion Bible Inc. dan menyediakan hampir 50 cerita Alkitab interaktif untuk anak-anak. Terdapat 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 anak cetak yang memiliki cerita dan gambar yang sama. Lihat toko aplikasi perangkat Anda..

Bibleforchildren.org memiliki halaman ilustrasi dan warna 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 adalah “tugas” dan dilakukan sebagai kegiatan orang tua-anak. Saat anak-anak menyelesaikan aktivitas, minta mereka MELAPORAN temuan mereka di pertemuan klub.

Ide: drama tokoh utama - mintalah orang tua dan anak bekerja sama untuk memberi tahu Anda SATU CERITA dari buku award Reading IV mereka tentang tokoh UTAMA.

III. Selesaikan award Hands of Service

Persyaratan:

1. Bacalah dengan lantang ayat-ayat Alkitab berikut tentang pelayanan:
 - a. Kisah Para Rasul 20: 35
 - b. 1 Petrus 4: 10, 11
 - c. Galatia 5: 13, 14
 - d. Matius 20: 28
 - e. Markus 10: 44, 45
 - f. Filipi 2: 1–11
2. Bahaslah perumpamaan yang terdapat dalam Matius 25: 31–46. Gunakan pertanyaan berikut dalam diskusi Anda.
 - a. Menurut Anda apakah yang diwakili oleh “domba” dan “kambing”?
 - b. Tindakan apa yang berbeda antara “domba” dan “kambing” dalam perumpamaan ini?
 - c. Tindakan “pelayanan” apa yang menurut raja “diberkati”? Menurut Anda mengapa tindakan ini diberkati?
 - d. Tindakan apa yang dilakukan kelompok, klub, Sekolah Sabat, dan gereja Anda yang serupa dengan yang dibicarakan dalam perumpamaan ini?
 - e. Apakah kedengarannya seperti domba dalam “kebiasaan” melayani? Bagaimana kita bisa mendapatkan “kebiasaan” melayani?
 - f. Bagaimana rasanya melayani orang lain?
3. Buatlah daftar paling tidak 10 hal yang dapat dilakukan oleh Helping Hands untuk melayani orang

lain. Sertakan hal-hal yang dapat dilakukan untuk menolong:

- a. Keluargamu
 - b. Komunitas gereja Anda
 - c. Komunitas sekolah Anda
 - d. Lingkungan Anda / Lingkungan di dekat gereja Anda
 - e. Orang yang membutuhkan
4. Bersama para pemimpin Anda, rencanakan dan laksanakan salah satu proyek layanan yang Anda tuangkan untuk poin “d. atau e.” dalam daftar di atas. Laporkan kepada Direktur Anda, atau sebagai klub ibadah, apa yang Anda lakukan dan perbedaan yang Anda rasakan untuk orang lain dan untuk diri Anda sendiri..

Allahku

I. Rencana Tuhan untuk Menyelamatkanku

- A. Buat bagan cerita yang menunjukkan urutan terjadinya peristiwa ini: Paulus, Martin Luther, Ellen White, Dirimu.

Bagan cerita hanyalah variasi dari “buku mewarnai”. Bagan cerita bersifat kumulatif, artinya ketika halaman-halaman cerita disatukan (lihat Buku kegiatan untuk setiap kelas), kisah Alkitab diceritakan mulai dari Penciptaan, ke salib, hingga kedatangan kedua kali. Setiap bagan cerita memiliki minimal empat halaman, meskipun beberapa mungkin memiliki enam atau tujuh.

Lap book mirip dalam banyak hal dengan lembar memo atau portofolio, tetapi versi yang lebih muda. Cari secara daring menggunakan istilah “apakah lap book anak-anak itu” untuk definisi dan mendapatkan banyak ide baru tentang cara membuatnya dengan anak Anda.

Topik bagan untuk Helping Hands adalah gambaran umum tentang misi dan pahlawan rohani dari kitab Kisah Para Rasul, hingga era modern. Untuk pertama kalinya, anak melihat dirinya sebagai bagian dari kisah Yesus/Tuhan.

Gereja Masehi Advent Hari Ketujuh percaya bahwa karunia rohani, termasuk karunia bernubuat adalah tanda dari umat yang sisa. Karena itulah Ellen White masuk dalam daftar cerita pahlawan rohani. Untuk beberapa Helping Hands Anda, ini mungkin ini pertama mereka mendengar tentang Ellen White. Jika demikian, membaca buku sederhana tentang kehidupan dan perannya mungkin bisa membantu. “Who Was Ellen White for Kids” oleh Jerry D. Thomas (Pacific Press) memberikan pengantar ekstensif untuk beberapa pelajaran.

Ellen White Estate menawarkan beberapa buku dalam format e-text di situs web mereka, yang menceritakan kisah-kisah tentang Ellen White atau kisah-kisah dari kehidupan dan pengalamannya. Teks-teks ini memiliki kompleksitas aplikasi dan pembacaan, dan dengan demikian akan memerlukan pra-seleksi.

Sumber: <https://m.egwwritings.org/en/folders/11>

Anda dapat menggunakan gambar-gambar di Buku Kegiatan untuk mewarnai atau melukis (pilih jenis cat dengan hati-hati), atau Anda dapat menemukan gambar untuk setiap tujuh hari (termasuk Sabat) di internet atau buku mewarnai Kristen.

Bibleforchildren.org memiliki halaman ilustrasi dan berwarna untuk enam puluh cerita Alkitab berbeda yang tersedia untuk diunduh dan dicetak dalam 132 bahasa berbeda. <http://bibleforchildren.org/>

Ide Pengajaran: Belajar Kubus

Bahan: Kertas kubus yang sudah dirakit sebelumnya, satu set untuk 4-5 Helping Hands ditambah orang tua/instruktur mereka; penanda;

Sebelumnya: Kubus pertama harus dihias dengan nama pahlawan rohani di setiap sisinya, pada kubus kedua tulis salah satu kata berikut: siapa, apa, kapan, di mana, mengapa, bagaimana—satu per sisi.

Kegiatan ini dapat dilakukan sebagai pengenalan sebelum pembuatan bagan cerita, atau sebagai cara untuk berbagi cerita yang mereka ingat saat membuat bagan.

Catatan: Karena beberapa dari pahlawan rohani ini tidak yang banyak dikenali oleh Helping Hands, membacakan cerita atau memberi tahu anak-anak sebelumnya siapa/apa/mengapa/kapan/di mana/ bagaimana untuk masing-masing karakter mungkin diperlukan.

Proses: Mintalah Helping Hands duduk melingkar di lantai. Berikan kubus kepada satu anak dan minta dia menggelindingkannya. Anak itu sekarang akan mengajukan pertanyaan berdasarkan kata dan gambar/orang yang menghadap ke atas. Misalnya, jika “mengapa” dan “Martin Luther” menghadap ke atas, anak mungkin bertanya, “Mengapa Martin Luther menerjemahkan Alkitab ke dalam bahasa Jerman?” Helping Hands lainnya dapat menjawab pertanyaan tersebut. Lanjutkan di sekitar lingkaran sampai waktu habis. Anda akan menemukan perlunya PANDUAN diskusi tentang “Diri sendiri” untuk memastikan mereka mengingat bahwa mereka adalah pahlawan rohani hari ini dan di masa depan—jadi pertanyaan harus berfokus pada bagaimana kehidupan dan pengalaman mereka membantu orang lain mengenal Yesus.

- B. Rencanakan dan mainkan drama atau tulis berita tentang salah satu cerita di atas, untuk menunjukkan bagaimana orang itu adalah pahlawan rohani.

Orang dewasa dapat membantu anak mengingat bagian-bagian dari cerita dengan mengajukan pertanyaan untuk memandu pembuatan cerita mereka dan/atau memberikan pengingat langsung tentang hari atau peristiwa yang mereka bicarakan.

Jika bekerja dengan sekelompok anak, mintalah secara perorangan atau berpasangan (dengan orang tua-pondamping), masing-masing membuat gambar atau rangkuman drama pendek/cerita, sehingga setiap cerita dalam seri dapat dilaporkan!

Jika kelompok memutuskan untuk menulis berita, kertas dan pensil harus disediakan. Beberapa Helping Hands bahkan mungkin memiliki kemampuan untuk membuat berita untuk dibagikan secara verbal atau visual menggunakan aplikasi di perangkat elektronik mereka. Rencanakan ke depan cara-cara Anda dapat memandu proses pembuatannya tanpa menyebabkan kekacauan atau menghabiskan waktu klub terlalu banyak.

II. Pesan Tuhan untukku

- A. Selesaikan award Bible IV (putih).

Persyaratan:

1. Memiliki atau pernah menggunakan Alkitab.
2. Kenal dari daftar nama kitab-kitab dalam Perjanjian Baru yang menceritakan kisah atau surat dari Paulus dan para Rasul.
3. Mainkan permainan atau nyanyikan lagu yang membantu Anda mengenali kitab-kitab Perjanjian

Baru dalam urutan standar.

4. Lihatlah Alkitab atau peta modern dan temukan tiga kota yang dikunjungi Paulus dalam perjalanannya.
5. Ceritakan kembali atau perankan kisah Paulus di jalan ke Damaskus (Kisah Para Rasul 9) ketika dia bertemu Yesus dan memutuskan untuk mengikuti-Nya. Dalam sandiwara/cerita Anda, jelaskan mengapa pertobatan Paulus (menerima Yesus sebagai Tuhannya) sangat penting bagi Kekristenan dan bagi Anda dan teman-teman Anda hari ini.
6. Pilih salah satu cerita tentang seseorang yang MEMBERITAHU orang lain tentang Yesus yang terdapat dalam kitab Kisah Para Rasul. Lakukan salah satu dari berikut ini:
 - a. Kenali tokoh utama dan ringkas cerita secara singkat dalam bentuk tertulis.
 - b. Gambarlah kartun/komik yang menceritakan kisah tersebut dan nilainya bagi kita hari ini.
 - c. Bangun proyek 3-D yang menceritakan nilai cerita hari ini
7. Temukan, hafalkan, dan jelaskan tiga ayat Alkitab berikut tentang memberikan hidup Anda kepada Yesus:
 - a. Kisah Para Rasul 16: 31
 - b. Yohanes 1: 12
 - c. Galatia 3: 26
 - d. 2 Korintus 5: 7
 - e. Mazmur 51: 10
8. Buatlah diskusi daftar pahlawan rohani modern yang Anda dan kelompok Anda kagumi. Bagikan mengapa Anda memilih setiap orang yang Anda tempatkan dalam daftar.
9. Belajarlah menemukan ayat dalam Alkitab dengan cepat dan akurat. Gunakan permainan atau aktivitas sambil mempelajari keterampilan ini. Tetapkan tujuan dan tingkatkan.

Bantuan:

1. Ini adalah syarat yang sangat penting untuk melatih generasi muda kita untuk membuka firman Tuhan. Alkitab elektronik dan cetak yang mereka miliki atau dapat menggunakan keduanya.
2. Kitab Kisah Para Rasul–Yudas, adalah buku yang berupa cerita atau surat tentang Paulus dan para rasul. Kisah adalah narasi, sedangkan kitab lainnya adalah surat (surat).

3. Ide Mengajar:

Lagu: Ada beberapa lagu yang bisa Anda gunakan untuk membantu mempelajarinya. Gunakan mesin pencari pilihan Anda (google) dan cari “nyanyian kitab Perjanjian Baru.”

Permainan: Kumpulkan kotak-kotak rumah tangga dengan berbagai ukuran (kotak sereal besar hingga kotak kue kecil) atau secarik kertas dengan berbagai ukuran untuk mewakili ukuran relatif setiap buku—setiap tim kemudian berlomba dengan yang lain untuk menempatkannya dalam urutan standar secepat mungkin.

4. Kisah Para Rasul 13-25 menunjukkan empat perjalanan Paulus, dan sub judul di setiap pasal memberi tahu Anda ke mana Paulus berkunjung. Peta biasanya ada di belakang banyak Alkitab cetak. Biasanya ada peta berlabel “Perjalanan Misionaris Paulus”. Untuk pencarian peta digital carilah “peta Alkitab perjalanan misionaris Paulus.”
5. Helping Hands harus menerapkan kisah ini dalam kehidupan MEREKA. Pastikan diskusi berpusat pada ANAK-ANAK dengan bimbingantetapi jangan memberikan “jawaban”!
6. Kertas dan spidol berwarna akan membantu dengan “b.” Tiga pilihan diberikan untuk mengatasi gaya belajar yang berbeda.

7. Bantulah anak-anak memahami arti dari setiap kutipan dan bagaimana itu dapat diterapkan dalam kehidupan mereka.
8. Lomba mencari ayat Alkitab adalah cara yang menyenangkan dan interaktif bagi seluruh kelas untuk mempelajari keterampilan ini. Ini akan membutuhkan latihan di rumah bersama keluarga juga.

Ide Pengajaran: Membaca dengan lantang

Bahan: Tiga atau empat ayat Alkitab dicetak dalam UKURAN BESAR sehingga seluruh kelompok dapat membacanya.

Prosedur: Bacalah ayat dengan lantang dan diskusikan dengan cepat. Jangan menghabiskan waktu terlalu lama untuk satu ayat. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan anak-anak pada berbagai bagian berbeda Alkitab yang berguna untuk berbagai hal yang berbeda (2 Timotius 3: 16-17). Nikmati perjalanan singkat menjelajahi Alkitab dengan kelompok anak-anak Anda.

#6-#7 - CATATAN: Tujuannya adalah untuk melakukan kerajinan/kegiatan untuk membantu anak-anak mengingat TEMA atau POIN UTAMA dari beberapa ayat Alkitab. "Menghafal" tidak berarti bahwa anak mengingatnya kata demi kata berminggu-minggu atau berbulan-bulan kemudian untuk mendapatkan award!

III. Kuasa Tuhan dalam Hidupku

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

"Keluarga yang berdoa bersama, tetap bersama" adalah pepatah yang telah menjadi bagian dari rumah tangga Kristen selama beberapa generasi.

Pertemuan para Adventurer dapat menjadi contoh BAGAIMANA untuk membuat ibadah keluarga yang sukses selama pertemuan Helping Hands atau selama pertemuan Pelatihan Orang Tua.

Ide Mengajar: Model Ibadah Keluarga

Bahan: Buku cerita Alkitab yang sesuai dengan kelompok umur. Pastikan buku cerita menarik untuk kelompok usia ini, ditulis khusus untuk mereka (untuk menghindari topik "dewasa" yang ada dalam cerita Alkitab dan tidak sesuai untuk dibaca pada tingkat usia ini), dan kalimat yang lebih sederhana gantinya seorang anak yang lebih besar atau orang dewasa akan membaca untuk renungan mereka sendiri. Alat musik (alat musik atau hanya buku lagu anak-anak atau DVD/Youtube untuk lagu anak-anak) adalah cara yang bagus untuk memasukkan musik ke dalam ibadah Anda.

Prosedur:

Catatan: Ibadah harus berlangsung tidak lebih dari 10-12 menit, dengan setiap elemen tidak lebih dari usia peserta +1.

Tanyakanlah setiap anak lagu Yesus favorit mereka. Gunakan alat musik untuk menyanyikannya bersama. Selanjutnya, baca satu cerita (atau bahkan beberapa halaman jika ceritanya panjang). Mintalah setiap anak dan orang dewasa mengucapkan doa satu atau dua kalimat sederhana. Doa "ucapan syukur" yang membantu anak itu mengingat kembali peristiwa-peristiwa pada hari-harinya dalam terang bimbingan dan pemeliharaan Tuhan sangat sesuai untuk kelompok usia ini.

Buku Aktivitas berisi halaman untuk mencatat keteraturannya. Instruktur TIDAK boleh memaksa setiap hari, karena bukan anak yang bertanggung jawab, melainkan harus mendorong keteraturan

dan, jika bisa, menjadi kebiasaan yang lebih baik.

- B. Tanyakan kepada tiga orang (selain keluarga) mengapa mereka memutuskan untuk menyerahkan hidup mereka kepada Yesus ATAU mendapatkan award Steps to Jesus

Bantuan:

Latih anak, jika perlu, dengan pertanyaan sederhana seperti “bagaimana Anda menunjukkan kepada orang lain bahwa Yesus peduli kepada mereka?” atau “apa cara Anda menunjukkan kasih Yesus kepada orang lain?”

Juga latih anak-anak tentang cara mengucapkan “terima kasih” untuk perbincangan yang bermakna.

Jika ini adalah latihan kelompok, perhatikan waktu dan jangan biarkan diskusi ini menjadi tidak berfungsi. Award The Friend of Jesus (pilihan)

Persyaratan:

1. Pahami langkah-langkah menuju keselamatan:
 - a. Allah adalah kasih (1 Yohanes 4: 8). Allah sangat mengasihi saya (Yeremia 31: 3). Allah mengasihi semua orang (Yohanes 3: 16).
 - b. Saya seorang yang berdosa. Setiap orang telah berbuat salah dan berdosa, maka setiap orang membutuhkan keselamatan karena orang berdosa akan mati untuk selamanya (Roma 3: 23).
 - c. Tuhan mengutus Yesus untuk mati agar saya tidak harus mati selamanya (Yohanes 3: 16). Kemudian Dia bangkit kembali sebagai Juruselamatku (1 Korintus 5: 3, 4). Ketika saya menerima Yesus, semua dosa saya akan diampuni (Yesaya 1: 18; Mazmur 51: 7-11; 1 Yohanes 2: 1, 2).
 - d. Keselamatan adalah anugerah yang Tuhan berikan kepada saya. Saya secara pribadi harus meminta Yesus untuk menjadi Juruselamat saya
 - e. Tuhan mendengar saya ketika saya berdoa. (Yohanes 1: 12).
 - f. Jika saya telah menerima Yesus, saya telah menjadi manusia baru, orang yang tidak ingin berbuat salah karena saya mengasihi Yesus dan Yesus mengasihi saya (Yohanes 3: 3-7; 2 Korintus 5: 17).
 - g. Saya dapat yakin bahwa saya diselamatkan ketika saya telah meminta Yesus untuk menjadi Juruselamat saya (Yohanes 3: 26; Ibrani 13: 5). Karena saya berdosa, saya masih akan melakukan kesalahan. Tetapi jika saya mengaku dosa saya kepada Yesus, Dia akan mengampuni saya dan menghapus semua kesalahan saya (Yeremia 31: 34). Tuhan ingin saya mengaku salah kepada orang lain yang terluka oleh tindakan saya (1 Yohanes 1: 9) dan memberikan ganti rugi kepada mereka (Lukas 19: 8), dan kemudian benar-benar berpaling dari dosa (Yohanes 8: 11).
2. Baca dan diskusikan dengan orang dewasa empat cerita Alkitab berikut tentang pertobatan/keselamatan.
 - a. Orang Etiopia yang bertobat (Kisah Para Rasul 8: 26-40)
 - b. Naaman dibasuh bersih (2 Raja-Raja 5)
 - c. Yesus mengasihi anak-anak (Matius 19: 13-15)
 - d. Dirham, domba dan anak laki-laki yang hilang (Lukas 15)
 - e. Zakheus (Lukas 19: 1-10)
 - f. Penjaga penjara yang bertobat (Kisah Para Rasul 16: 21-34)
3. Hafalkan Yohanes 3: 16, Kisah Para Rasul 16: 31, dan 1 Yohanes 1: 9.
4. Buatlah saat teduh yang teratur bersama Yesus.

5. Buatlah pilihan pribadi untuk menerima Yesus sebagai Juruselamat dan Tuhan. Diskusikan keputusan Anda dengan orang tua atau pembina klub.
 - a. Gambar kaki Anda di atas kertas dan hiasi dengan cara apa pun yang Anda sukai, termasuk kata-kata komitmen: Saya _____ (nama Anda) telah mengambil langkah pertama saya kepada Yesus hari ini _____ (tanggal) dengan _____ (nama saksi orang dewasa).
 - b. Tunjukkan kaki (komitmen respons kepada pembina klub, untuk menerima piagam dan piagam penghargaan).

Bantuan:

6. Buatlah konsep ini sesederhana yang diperlukan sehingga dapat dipahami anak. Konsep yang paling penting adalah bahwa dia mengenali sifat dosa (perbuatan salah) dan konsekuensinya (kematian kekal), dan kemudian meminta Yesus untuk mengampuni dan menjadi Juruselamatnya.
7. Kisah-kisah ini akan menjadi khotbah di gereja untuk anak-anak yang hebat, kebaktian klub atau ibadah keluarga. Ciptakan momen-momen menakjubkan yang menginspirasi bagi anak untuk memahami minat besar Tuhan dalam keselamatannya.
8. Saran: ilustrasikan ayat pada pembatas baca Alkitab pribadi mereka atau berikan kepada seseorang yang ingin tahu lebih banyak tentang Yesus
9. Doronglah mereka memiliki waktu yang teratur dan terencana dengan Tuhan—bisa bersama orang tua, ibadah keluarga, klub, atau sendirian. Komitmen adalah kunci, dasar, dan perlu dilanjutkan melalui pertumbuhan hubungan pribadi.
10. Komitmen pribadi pada anak kecil sering kali spontan dan ditunjukkan di depan umum. Tetapi penghargaan ini mendorong keputusan pribadi yang dibuat secara kontemplatif di rumah bersama orang tua. Namun, ketika keputusan yang diilhami dari rumah tidak memungkinkan, seorang pembina atau seseorang lainnya yang peduli mungkin menjadi yang terbaik untuk memelihara langkah pertama ini secara pribadi. Sambut dengan hangat anak itu sebagai anggota terbaru dari keluarga Allah, meyakinkan mereka akan kasih, penerimaan, pengampunan, dan perhatian besar Allah yang tak pernah gagal. Dianjurkan proyek tambahan. Dorong anak untuk merespons lebih jauh dengan cara mereka sendiri—membuat lagu, puisi, melukis, menggambar, memahat, atau mengekspresikan diri mereka dengan video, kamera, atau komputer. (Tetapi jangan pernah memaksa).

C. Selesaikan award My Church.

Persyaratan:

1. Pahami artinya dan hafalkan 1 Korintus 3: 16 dan pelajari lagu "Lord, Prepare Me to Be a Sanctuary."
2. Ketahui nama gereja Anda, dan tulis alamatnya. Sebagai klub, gambarlah mural dengan gereja di tengah dan sertakan setiap rumah Adventurer dalam kaitannya dengan gereja Anda, beri nama semua jalan dan jalan sebagai peta ke gereja.
3. Siapa pendeta Anda dan apa tanggung jawabnya? Ajukan pertanyaan berikut.
 - a. Mengapa Anda memutuskan untuk menjadi seorang pendeta?
 - b. Pada usia berapa Anda memutuskan untuk menjadi seorang pendeta?
 - c. Apakah ada sesuatu yang terjadi dalam hidup Anda yang menyebabkan Anda ingin menjadi seorang pendeta?
 - d. Bolehkah saya menjadi pendeta, jika Tuhan memanggil saya?
 - e. Bagaimana saya dapat mempersiapkan kehidupan untuk melayani Tuhan?
 - f. Bagaimana saya bisa menjadi pelayan sekarang?

4. Gambarlah denah lantai gereja Anda. Jika gereja Anda memiliki hal-hal berikut, beri label pada peta Anda.
 - a. Tempat Perlindungan
 - b. Kantor Gereja
 - c. Ruang Sekolah Sabat Anda
 - d. Aula Persekutuan
 - e. Toilet
 - f. Ruang Adventurer
 - g. Ruang Pengabdian Masyarakat
5. Apakah majelis gereja dan apa fungsinya?
6. Sebutkan 10 anggota majelis gereja. Posisi apa yang mereka pegang?
7. Jelaskan bagaimana Anda dapat membantu Tuhan di gereja Anda setiap sabat mulai pekan ini?

Bantuan:

1. Gunakan mesin pencari (google) favorit Anda untuk menemukan video “lord prepare me to be a sanctuary lyric”
2. Orang tua membantu anak-anak mereka.
3. Buatlah daftar pertanyaan untuk pendeta Anda sebelum tiba. Dibuat daftar. Kegiatan ini dapat dilakukan secara kelompok atau ketika Pendeta datang mengunjungi klub. Banyak Helping Hands membagikan pertanyaan, atau bahkan memberikan pertanyaan kepada pendeta sebelumnya sehingga dia memikirkan jawaban yang akan diberikan. Pendeta Anda mungkin bersedia membantu Anda melengkapi persyaratan lain untuk award ini!
4. Pembina, bawalah Adventurer tur ke gereja. Kemudian minta Adventurer bertindak sebagai pemandu wisata ke berbagai ruangan atau area gereja. Selanjutnya minta Adventurer untuk memberi label pada peta gereja yang telah digambar sebelumnya dengan memasukkan ruangan yang berbeda ke dalam lokasi yang benar.
5. Undang Pendeta dan anggota majelis untuk mencontohkan pertemuan majelis selama pertemuan klub Adventurer. Pilihan—bermain peran rapat majelis menggunakan agenda ramah anak. Minta Adventurer untuk berpura-pura menjadi orang dewasa yang duduk sebagai anggota majelis aktif. Opsional—buatlah rapat staf sehingga Adventurer dapat melihat semua yang diperlukan untuk menyiapkan rapat untuk mereka. (Saran: Pada Sabat Adventurer, ucapkan “Terima kasih telah memimpin gereja kami.”)
6. Diskusikan pekerjaan yang dilakukan, jenis kepribadian dan pengalaman yang dibutuhkan untuk setiap posisi. Bantu para Adventurer memilih orang yang berbeda untuk diwawancarai. Buat daftar pertanyaan bersama dan gunakan saat wawancara. Pikirkan tentang hal berikut:
 - a. Bicarakan tentang setiap posisi dan jelaskan masing-masing peranan dan pelayanan yang diberikan kepada Tuhan. (Kebanyakan posisi di gereja adalah sukarelawan)
 - b. Posisi apa yang paling disukai setiap anak? Dan mengapa?
 - c. Bahaslah bersama anak-anak bagaimana mempersiapkan kehidupan pelayanan yang dipersembahkan kepada Allah. Bahaslah jenis pendidikan apa yang akan membantu setiap anak mempersiapkan diri untuk pekerjaan favorit mereka.
7. Rincian
 - a. Anak-anak membantu pembina dengan meninggalkan setiap ruangan dengan rapi dan teratur setelah sekolah Sabat.
 - b. Jangan pernah meninggalkan barang, kertas, buletin, Lagu Sion, Alkitab, atau barang-barang lain yang tidak pada tempatnya, saat Anda meninggalkan kebaktian gereja.

- c. Bersikaplah membantu dan ceria kepada setiap orang yang Anda temui di gereja.

Diriku

I. Saya Istimewa

- A. Sebutkan beberapa minat dan kemampuan khusus yang telah Tuhan berikan kepada Anda.

Ide Mengajar: Akronim Nama Khusus UR

Prosedur: Baca Efesus 2: 10 dan diskusikan dengan Helping Hands: "Karena kita ini buatan Allah, diciptakan dalam Kristus Yesus untuk melakukan pekerjaan baik." Kemudian berikan setiap anak selembar kertas konstruksi. Tempatkan lembaran kertas konstruksi memanjang dan mintalah setiap anak menggunakan stensil untuk menuliskan namanya di sisi kiri kertas. Anak-anak dengan nama yang pendek juga dapat menuliskan nama tengah dan/atau belakang mereka. Untuk setiap huruf dari nama mereka, anak-anak harus menulis sebuah kata, frase, atau kalimat yang menggambarkan diri mereka sendiri. Misalnya, seorang anak bernama Anna mungkin menulis A = artistik, B = baik kepada orang lain, S= sabar, S= selalu bahagia. Setelah mereka menulis kata-kata itu, minta mereka mewarnai setiap huruf dari nama mereka.

Variasi dari permainan ini adalah menempelkan kertas nama mereka di punggung mereka dengan selotip, kemudian meminta teman mereka datang dan menulis dalam akronim (dengan lebih dari satu opsi tertulis untuk setiap huruf). SEMUA harus menuliskan! Setelah semua surat penuh untuk semua orang, mereka dapat mengeluarkan kertas dari punggung mereka dan membaca tentang diri mereka sendiri!

- B. Tunjukkan dan bagikan bakat Anda dengan mendapatkan salah satu award Adventurer menuntut ekspresi bakat pribadi.

Ide Pengajaran: Menunjukkan dan Menceritakan Bakat

Bahan: yang dimiliki oleh Helping Hands (lihat deskripsi prosedur)

Prosedur: Sebelumnya: Mintalah anak-anak untuk membawa benda-benda yang mewakili bakat mereka. Mereka boleh membawa alat musik, kerajinan tangan, peralatan olahraga, dll.

Mulailah dengan membaca Timotius 4:4 "Segala sesuatu yang diciptakan Allah adalah baik." (CEB). Ingatkan Helping Hands bahwa Tuhan menciptakan mereka dengan talenta dan kemampuan yang mereka miliki. Kombinasi bakat dan kemampuan MEREKA unik bagi mereka!

Mintalah anak-anak membagikan bakat mereka melalui pertunjukan bakat atau pertunjukan dan bercerita. Jika seorang anak bingung, mintalah orang dewasa bertukar pikiran dengannya. CATATAN: Permainan ini TIDAK menyelesaikan semua persyaratan.

Penghargaan yang mungkin berlaku untuk persyaratan ini meliputi:

Carpenter, Environmentalist, Reporter, Sign language, Stamping Fun Art, Technology, atau award lainnya dari tahun-tahun sebelumnya.

II. Saya Bisa Membuat Pilihan Bijaksana

- A. Pelajari langkah-langkah pengambilan keputusan yang baik. Jelaskan atau demonstrasikan bagaimana menggunakannya untuk memecahkan dua masalah kehidupan nyata.

Langkah-langkah:

1. Tentukan masalahnya
2. Berdiskusi untuk semua solusi yang mungkin
3. Pertimbangkan konsekuensinya untuk diri sendiri dan orang lain
4. Putuskan solusi dan laksanakan

Catatan untuk pemimpin—Untuk anak kecil, orang dewasa ditegaskan untuk membantu anak-anak memilih daftar pilihan yang positif dan baik untuk dipilih. Pertumbuhan pribadi adalah belajar untuk memilih yang baik dari yang buruk, tetapi sebagai anak-anak berusia 10 tahun atau lebih muda, bimbingan diperlukan!

Ide Mengajar: Bermain Peran

Sebelumnya: Tulislah adegan-adegan pada kartu indeks tentang membuat keputusan bagi anak-anak untuk bermain peran. Pada papan tulis, tuliskan langkah-langkah berikut untuk membuat keputusan yang baik:

Bahan: Pena indeks, papan tulis, spidol

Prosedur: Secara acak tarik skenario-skenario ini dan diskusikan dengan Helping Hands. Pertemuan ini mungkin baik untuk didampingi oleh pendeta, atau guru Alkitab, untuk berjaga-jaga jika diskusi membutuhkan bimbingan yang lebih dalam dari sumber-sumber Alkitab.

Mulailah dengan membaca empat langkah pengambilan keputusan yang baik (ditempelkan/dicetak untuk dilihat semua orang). Kemudian bagilah anak-anak menjadi kelompok-kelompok kecil, berikan setiap kelompok sebuah kartu yang bertuliskan dilema pengambilan keputusan. Mintalah satu kelompok pada satu waktu membaca kartu mereka dengan keras dan kemudian tanggapi skenario dengan memainkan peran pilihan yang buruk dan kemudian pilihan yang baik. Gunakan situasi bermain peran yang relevan dengan Helping Hands Anda. Berikut adalah beberapa contoh untuk Anda mulai: SESUAIKAN dengan keadaan Anda!

- Anda sedang duduk dengan dua teman saat makan siang, Alexi dan Zac. Alexi pergi untuk membuang sampah dan Zac mulai bercerita tentang Alexi. Cerita itu terdengar seperti gosip yang akan menyakiti perasaan Alexi.
- Anda sedang memperhatikan teman sekelas Anda mengerjakan soal matematika di papan tulis. Anda pikir soalnya mudah, tetapi beberapa siswa mengalami kesulitan. Kemudian seorang siswa, yang tidak terlalu populer, karena dia pikir dia tahu semua jawaban, membuat kesalahan sederhana.
- Pipa air pecah di sekolah Anda, merusak buku, komputer, dan karpet. Pihak sekolah meminta relawan untuk membantu membersihkan kekacauan tersebut. Temanmu mengatakan bahwa itu masalah sekolah dan mereka akan tinggal di rumah.
- Anda mencoba untuk membuang kulit pisang di tempat sampah, tetapi itu jatuh di buku kelas guru Anda yang terbuka, membuat kekacauan dan lengket. Ketika dia melihatnya, dia menyalahkan seorang siswa, seseorang yang telah menggertakmu di masa lalu.
- Anda menemukan bahwa bahasa Indonesia bukanlah bahasa pertama (ibu) anak baru di kelas Anda. Anda memberi tahu beberapa teman Anda. Sekarang setiap kali mereka melihat anak baru itu, mereka mengolok-olok aksennya dan berpura-pura tidak bisa memahaminya. Kegiatan ini diadaptasi dari Think It Through di teacher.scholastic.com.

III. Saya Bisa Merawat Tubuh Saya

A. Lengkapi award Hygiene

Persyaratan:

1. Temukan, baca dan diskusikan Mazmur 119: 11, 51: 10, dan 19: 14.
2. Pelajari tentang kebersihan pribadi.
3. Ketahui tiga waktu penting untuk mencuci tangan.
4. Praktik menyikat gigi yang benar.
5. Diskusikan perlunya mandi secara teratur dan bagaimana menjaga kebersihan rambut Anda.
6. Berapa gelas air yang harus Anda minum setiap hari?
7. Pentingkah menjaga kebersihan pakaian?

Bantuan:

1. Diskusikan pentingnya menggunakan kata-kata yang baik dan “bersih” seperti yang Yesus ingin kita lakukan. Cari ayat, diskusikan apa yang mereka katakan.
2. Buatlah menarik saat Anda belajar—ingat bahwa banyak yang mungkin tidak diajari dasar-dasar kebersihan di rumah. Mainkan gim, nyanyikan lagu atau buat poster untuk menanamkan prinsip dasar kebersihan. Anda dapat memilih untuk menonton video, membaca buku atau meminta ahli kesehatan untuk berbicara dengan anak-anak.
3. Ajarkan pentingnya kebersihan tangan sebelum makan, setelah ke kamar kecil, dan sebelum memegang makanan. Dengan menggunakan mikroskop lihatlah tangan mereka. Minta mereka mencuci dengan sabun seperti biasanya, letakkan di bawah mikroskop lagi, cuci lagi dengan perlahan dan lihat perbedaannya.
4. Sikat gigi Anda, selama dua menit, setidaknya dua kali setiap hari. Makan makanan yang seimbang, kurangi makanan manis dan berbahan tepung, jangan mengunyah makanan keras seperti es atau jagung mentah. Mintalah seorang dokter gigi datang untuk menunjukkan cara menyikat gigi yang benar (mereka mungkin bersedia memberikan sikat gigi atau barang-barang lainnya kepada setiap anak).
5. Tubuh yang bersih lebih sehat. Bagikan kepada anak-anak beberapa masalah jika mereka tidak menjaga kebersihan. Misalnya, kutu, pilek, dll. Bermainlah permainan salon dan tunjukkan cara mencuci rambut yang benar, mengeringkan dan menyisirnya. Anda mungkin ingin operator salon berbicara dengan mereka dan menunjukkan kebiasaan kesehatan yang baik untuk rambut dan tangan mereka.
6. Bagian luar tubuh Anda membutuhkan air untuk tetap bersih dan bagian dalam tubuh Anda membutuhkan air untuk tetap sehat. Anda membutuhkan cairan yang cukup setiap hari untuk tetap terhidrasi. Aturan lama adalah 8 gelas (240 ml x 8), tetapi penelitian terbaru mengatakan bahwa kebutuhan seseorang sangat bervariasi, karena air ditemukan dalam buah-buahan, sayuran, dan cairan lainnya. Bagian yang penting adalah tetap terhidrasi, perhatikan tubuh Anda untuk tanda-tanda dehidrasi. Bagikan dengan mereka bagaimana Tuhan membuat tubuh mereka dan merencanakannya seperti itu.
7. Penting juga untuk menjaga pakaian kita tetap bersih sehingga kita akan terlihat dan merasa sehat. Setelah bermain atau bekerja, penting untuk mandi dan mengenakan pakaian bersih.

Perhatian untuk para pembina: Sangat mudah untuk mengatakan “Anda harus melakukan ini” daripada belajar melalui pengalaman. Award lebih baik diajarkan secara interaktif dan kreatif daripada dengan “diskusi sederhana” atau dengan mengajar.

Ide Mengajar: Tangan yang Berkilau (persyaratan 2 & 3)

Bahan:

Glitter, dalam berbagai warna; Kantong plastik bening besar; Sabun mandi; Handuk; Tempat cuci tangan; Papan tulis atau selembat kertas besar; Spidol

Prosedur:

Sebelumnya: Tulis langkah-langkah mencuci tangan yang baik di papan tulis:

- Basahi tangan dengan air yang mengalir
- Tambahkan sabun ke bagian depan dan belakang tangan, sela-sela jari, dan sekitar kuku
- Bilas tangan dengan air yang mengalir
- Ambil handuk bersih dan gunakan untuk mematikan keran
- Keringkan tangan

Mulailah dengan meminta setiap anak memasukkan tangannya ke dalam glitter. (Hanya satu warna glitter per anak.) Selanjutnya mintalah anak-anak berjabat tangan satu sama lain. Mintalah anak-anak memeriksa berapa banyak warna glitter yang berbeda yang mereka miliki di tangan mereka. Jelaskan bahwa 80% kuman penyebab penyakit menular seperti pilek atau flu disebarkan melalui sentuhan.

Dengan menggunakan papan tulis, bicarakan tentang cara mencuci tangan yang benar untuk menyingkirkan sebanyak mungkin kuman. Kemudian mintalah anak-anak mencuci semua glitter dari tangan mereka, dengan mengikuti langkah-langkah untuk mencuci tangan yang baik.

Ide Belajar: Mengunjungi Dokter Gigi | Tenaga Medis Gigi

Bahan: CATATAN—klinik gigi akan mengirimkan perlengkapan menyikat gigi untuk semua Helping Hands untuk digunakan bersama perawat gigi mereka.

Prosedur: Mintalah dokter/perawat gigi untuk mendemonstrasikan dan berbicara tentang nilai kebersihan gigi. Pastikan Anda memberikan waktu untuk pertanyaan! Dorong dokter/perawat kebersihan gigi untuk menjadi kreatif dan langsung ke presentasi mereka. Jika memungkinkan, buatlah “permainan” untuk membantu anak-anak menunjukkan kebersihan gigi. Factoid: Camporee Internasional di Oshkosh WI, AS berusaha memecahkan Rekor Dunia Guinness untuk orang yang menyikat gigi secara bersamaan.

Keluargaku

I. Keluargaku

A. Buatlah bendera atau Panji keluarga

Gunakan pencarian favorit Anda (google), Anda dapat menemukan beberapa ide mengajar: gunakan kata dalam pencarian: ide dasar mengajar + “panji keluarga”

Ide Mengajar: Panji Keluarga

Bahan: 9 × 12 inci (23 × 30,5 cm) kertas konstruksi dalam berbagai warna; Kertas konstruksi tambahan; Gunting; Lem; Spidol; Benang; Potongan kain; Benda tambahan yang dapat digunakan untuk menghias panji; Papan tulis atau selembat kertas besar.

Prosedur: Sebelumnya: Baca tentang bendera NKRI dan cari tahu apa arti warnanya.

Tanyakan kepada anak-anak mengapa negara atau organisasi memiliki bendera. Di papan tulis

tuliskan beberapa warna dan beberapa makna yang terkait, seperti:

- Merah: semangat, aksi, keberanian
- Oranye: optimisme, kehangatan, energi
- Kuning: harapan, kebahagiaan, antusiasme
- Hijau: pertumbuhan, alam, pembaruan
- Biru: kepercayaan, kedamaian, kesetiaan
- Ungu: keunikan, kreativitas, imajinasi
- Pink: cinta, kasih sayang, riang gembira
- Putih: kemurnian, kepolosan, kebersihan
- Hitam: kekuatan, perlindungan, misteri

Simbol bendera yang umum adalah bintang, garis, matahari, bulan, salib, segitiga, dan kotak dan artinya bervariasi dari satu negara ke negara lain. Bagikan apa yang diwakili oleh warna bendera NKRI.

Mintalah anak-anak untuk memikirkan tentang apa yang penting bagi keluarga mereka (kejujuran, saling membantu, bersikap baik). Kemudian mintalah anak-anak membuat bendera yang mewakili keluarga mereka.

Mintalah setiap anak memilih selembar kertas konstruksi untuk latar belakang panji. Warna harus mewakili sifat penting tentang keluarganya. Kemudian mintalah anak-anak menghias panji mereka dengan simbol yang mewakili nilai yang penting bagi keluarga mereka atau aktivitas yang disukai keluarga mereka bersama. Anak-anak dapat membuat arti dari simbol-simbol mereka. Mintalah anak-anak membagikan arti warna dan simbol pada bendera mereka. Juga, dorong mereka untuk membagikan panji dan artinya dengan keluarga mereka.

B. Selesaikan award Picture Book, menggunakan gambar dari sejarah keluarga Anda.

Persyaratan award Picture Book:

Persyaratan:

1. Buatlah buku bergambar minimal 6 halaman.
2. Semua halaman harus memiliki beberapa bentuk dekorasi di atasnya.
3. Jelaskan setiap gambar dalam buku.
4. Hafalkan Yoel 1: 3 dan diskusikan artinya.
5. Bagikan buku bergambar Anda dengan orang lain dan jelaskan mengapa Anda memilih gambar-gambar ini. Apakah dengan membagikan buku Anda membantu Anda memahami Yoel 1: 3?

Bantuan:

1. Buat buku bergambar keluarga atau pilih subjek, objek, atau tema apa pun sebagai dasar buku Anda. Sertakan foto, gambar majalah dan/atau foto.
2. Gunakan berbagai bahan untuk menghias buku.
3. Hiasan dapat mencakup: kertas berwarna, stiker, pelobang kertas (dekoratif), gunting dekoratif, kancing, guntingan busa, hiasan, manik-manik, confetti atau guntingan lainnya. INGAT: Tidak ada persyaratan untuk membeli perlengkapan scrapbooking yang mahal atau mewah!
4. Deskripsi singkat tentang gambar dapat dimasukkan dalam cetakan/skrip ATAU menjadi bagian dari buku verbal tunjukkan-dan-ceritakan.
5. Yoel 1: 3, Ceritakanlah tentang itu kepada anak-anakmu, dan biarlah anak-anakmu

menceritakannya kepada anak-anak mereka, dan anak-anak mereka kepada angkatan yang kemudian.

Makna penting: buku bergambar membantu kita mengingat poin-poin penting dalam hidup kita. Ini memberi kita kesempatan untuk memberi tahu orang-orang tentang sesuatu yang penting jauh sejak sekarang. Diskusi dapat mengevaluasi peristiwa penting apa yang ingin mereka masukkan ke dalam buku mereka sesuai dengan ayat Alkitab (dan bagaimana).

Peristiwa-peristiwa penting seperti itu dapat mencakup penyerahan bayi, baptisan, berbicara di depan umum, pertunjukan untuk gereja atau sekolah, liburan keluarga, perjalanan misi.

Bagikan buku Anda dengan keluarga, klub, sekolah, atau dengan teman.

II. Keluarga Saling Peduli

- A. Bantulah merencanakan ibadah keluarga khusus, malam keluarga, atau tamasya keluarga. Laporkan apa yang Anda lakukan kepada kelompok Anda.

Tujuan menyeluruh dari persyaratan ini: Semua anak berbakat dan mampu menjadi bagian dari perencanaan kegiatan keluarga, baik spiritual, rekreasi, sosial. Memberi anak-anak alat untuk memimpin atau membantu secara aktif dalam mewujudkan kegiatan keluarga adalah tujuan PALING PENTING. Dalam banyak budaya, peran instruktur tidak hanya membantu mereka menemukan rencana yang berhasil, tetapi juga meyakinkan orang tua untuk membiarkan Helping Hands menindaklanjuti dengan menjalankan rencana tersebut.

Ide Pengajaran: Membangun Kotak Berkat

Bahan: kotak kerajinan gaya “paper mache” untuk dihias, yang dapat menampung 3 x 5 kartu atau kartu kecil lainnya.

Tujuan: Keluarga memilih waktu yang teratur setiap pekan untuk menuliskan bagaimana Tuhan telah memberkati selama sepekan.

Prosedur: Berikan setiap anak sebuah kotak dan piring kertas dengan beberapa lem kerajinan. Kemudian berikan anak-anak potongan kertas yang bisa mereka sobek untuk membuat mosaik di kotak mereka. Untuk menempelkan kertas ke kotak, letakkan potongan kertas yang sobek di atas lem, lalu letakkan kertas di atas kotak dan ratakan. Seluruh kotak harus ditutup dengan sobekan kertas. Berikan setiap anak 20 kartu catatan untuk dibawa pulang untuk digunakan sebagai catatan berkat. Panduan dapat dilihat di <https://id.wikihow.com/Membuat-Papier-M%C3%A2ch%C3%A9>

Perlihatkan kepada anak-anak 2-3 ayat dari Alkitab yang mendorong kita untuk mengucapkan terima kasih atas berkat yang kita terima. Mintalah masing-masing Helping Hands memilih sebuah kutipan dan buatlah rencana singkat tentang bagaimana memiliki penyembahan bersama keluarga mereka untuk memperkenalkan “Kotak Berkat” mereka kepada keluarga mereka.

Tujuan pertemuan ini tidak hanya untuk membuat kerajinan lucu, tetapi juga untuk mengajarkan anak-anak bagaimana memimpin keluarga mereka dalam kegiatan ibadah keluarga yang INTENSIONAL dan sistematis.

Ide Mengajar: Gulungan Alkitab

Bahan: kertas-kertas kecil yang dibuat seperti gulungan, krayon, spidol.

Tujuan: Bantu masing-masing Helping Hands memilih gambar atau kutipan yang mengilustrasikan bagian Alkitab yang dibaca bersama oleh kelompok.

Prosedur: Banyak ayat yang Alkitab cocok untuk ini. Faktanya, ini adalah cara untuk membentuk kelompok kecil keluarga gantinya hanya sekadar “mengasuh anak.” Bagian yang dibaca dan

didiskusikan oleh orang dewasa memiliki bagian penerapan untuk anak-anak melalui membaca dengan suara lantang dan memilih tema untuk diilustrasikan. Pilihan tema yang sama itu akan membantu studi orang dewasa menjadi fokus pada tema-tema bagian itu, yang mengarah ke diskusi yang lebih dalam untuk semua orang.

Catatan : gunakan mesin pencari favorit Anda (google) diy craft old scroll paper” untuk menjadikan pengalaman itu lebih otentik bagi para orang muda Anda yang sedang beribadah. Helping Hands dapat mengambil peran aktif untuk membuat gulungan kertas dalam jumlah yang signifikan dan memilih bagian yang akan digunakan. Pemimpin harus memberikan surat kepada orang tua yang menjelaskan kapan/bagaimana Helping Hands akan bekerja dengan keluarga mereka untuk melaksanakan ibadah.

Ide Mengajar: Perencanaan Perjalanan

Bahan: peta, pemandu wisata, panduan perjalanan keluarga atau brosur daring, papan poster.

Tujuan: Bantu masing-masing Helping Hands memilih lokasi yang ingin mereka kunjungi bersama keluarga.

Prosedur: Persyaratan ini dapat memberikan kesempatan kepada instruktur untuk mengajarkan beberapa keterampilan dasar membaca peta, membantu anak-anak melihat bahwa banyak acara keluarga yang menyenangkan bisa gratis atau murah, memberikan pedoman kepada anak-anak tentang bagaimana memulai percakapan dengan keluarga mereka tentang menghabiskan waktu berkualitas bersama. Bersikaplah peka selama pelatihan langsung multi-tahap dan multi-langkah ini, yang sangat bergantung pada diskusi dan pemahaman.

III. Keluarga Saya Membantu Saya Merawat Diri Sendiri

A. Selesaikan award Cooperation.

Persyaratan:

1. Baca dan diskusikan Kisah Para Rasul 4: 32–37, Keluaran 35: 20–29, Keluaran 36: 2–7.
2. Apakah kerja sama itu?
3. Mengapa kerja sama penting dalam keluarga, sekolah, dan gereja Anda?
4. Bermain peran cerita Alkitab tentang kerja sama.
5. Menyanyikan lagu kerja sama.
6. Mainkan permainan kooperatif.
7. Buatlah kerajinan kooperatif dengan kelompokmu.

Bantuan:

Catatan: Penghargaan ini membutuhkan kepekaan budaya dan kelompok. Harap perlakukan saran kami sebagai titik awal. Tindakan yang menunjukkan kerja sama sangat bervariasi dalam budaya yang berbeda di seluruh dunia!

1. Ayat-ayat Alkitab ini memberi tahu kita tentang masa-masa dalam Alkitab di mana kerja sama menghasilkan kesuksesan besar bagi kelompok pengikut Tuhan. Baca ayat secara kelompok, kemudian diskusikan.

Contoh pertanyaan meliputi:

1) apakah yang dicapai ketika orang-orang bekerja sama? 2) Apakah bekerja sama berarti semua

orang melakukan hal yang sama? Bakat apakah yang mereka gunakan secara individu untuk bekerja bersama? 3) apakah tujuan kelompok dalam setiap cerita? 3) Bukti apa yang Anda lihat tentang apakah mereka mencapai tujuan mereka? 4) Apakah tujuan yang dimiliki klub/regu kami yang dapat kami bantu? Apakah kita akan mempertimbangkan untuk bekerja sama? 5) Membacakan Kolose 3: 23–24 bersama-sama adalah tantangan aplikasi untuk hari ini!

Carilah di Biblgateway.com “Kisah Para Rasul 4:32–37, Keluaran 35:20–29, Keluaran 36:2–7” dengan versi favorit Anda dipilih.

2. Ketersediaan untuk bekerja sama; memberi dan menerima. Belajar bekerja sama adalah ketika seseorang memikirkan dan menyeimbangkan kebutuhan dan keinginan mereka sendiri dengan kebutuhan dan keinginan orang lain. Beberapa orang berpikir bahwa kerja sama berarti seorang anak melakukan apa yang diinginkan orang dewasa. Bukan itu maksudnya. Kerja sama sejati adalah memberi dan menerima antara orang-orang yang berakhir dengan sesuatu yang mereka berdua sepakati. Kerja sama adalah keterampilan yang harus dipelajari.
3. Bahas. Persyaratan ini dapat digabungkan dengan pembahasan Alkitab dalam persyaratan 1.
4. Mintalah anak-anak mendiskusikan daftar cerita. Beberapa cerita: Orang lumpuh dibawa kepada Yesus oleh Sahabat (Markus 2: 1–12), Nehemia membangun tembok (Nehemia 3–4), Berbaris mengelilingi Yeriko (Yosua 6), Nuh dan keluarganya membuat perahu (Kejadian 6), Gideon dan 300 orang menaklukkan musuh mereka (Hakim 6).

Ide Pengajaran: Permainan Peran Tas Cokelat

Bahan: Kantong kertas cokelat dengan potongan kertas. Setiap lembar kertas berisi cerita Alkitab (dan referensi) tentang kerja sama yang dapat dilakukan.

Tujuan: Kelompok Helping Hands tanpa bersuara memerankan cerita Alkitab tentang kerja sama untuk ditebak oleh anak-anak lain.

Prosedur: Mintalah setiap kelompok memilih secarik kertas. Beri waktu lima menit kepada kelompok untuk merencanakan bagaimana mereka akan menggambarkan cerita tanpa menggunakan kata-kata. Mintalah setiap kelompok tampil. Ingatkan anak-anak lain untuk TIDAK menebak sampai pertunjukan selesai. Ini mungkin menjadi kesempatan memimpin ibadah yang besar untuk Helping Hands.

5. Youtube.com atau mesin pencari favorit Anda akan memberi Anda pilihan dari mana Anda dapat memilih salah satu yang relevan dengan kelompok Anda. Frasa pencarian: “lagu kerjasama anak” atau “lagu kerjasama anak kristen”
6. Ide Mengajar: Menara Spageti

Bahan: mie spageti kering, marshmallow kecil

Tujuan: Membuat menara setinggi mungkin yang bisa berdiri sendiri.

Prosedur: Berikan setiap tim (3–4 orang) Helping Hands 100g spaghetti dan 50 gram marshmallow kecil. Beri tahu mereka bahwa mereka mencoba membuat menara dari marshmallow dan mie spageti yang setinggi mungkin. Mereka dapat memotong atau membagi bagian mana pun tetapi tidak dapat menambahkan apa pun, termasuk air. Jika diperlukan, tugaskan seorang dewasa untuk setiap kelompok dengan instruksi yang jelas bahwa orang dewasa TIDAK diperbolehkan untuk memandu keputusan atau pembuatan tetapi hanya membantu. Berikan waktu 10–20 menit kepada kelompok untuk merencanakan dan membuat menara mereka. Beri mereka peringatan 5 menit sebelum menelepon waktu dan mengukur menara.

Diskusi: Apa yang berhasil dengan baik dalam kelompok Anda? Apakah tim Anda bekerja sama dengan baik? Buruk? Bagaimana kerja sama memengaruhi keberhasilan proyek Anda?

I. Dunia Persahabatan

A. Selesaikan award Early Adventist Pioneer.

Persyaratan:

1. Sebutkan lima Pionir Advent dan ceritakan sesuatu tentang masing-masing.
2. Bacalah sebuah cerita tentang seorang Pionir Advent.
3. Pelajari sebuah lagu Advent mula-mula. Hafalkan ayat pertama.
4. Buat dan cicipi setumpuk granola; ceritakan apa yang telah dilakukan granola dengan para pionir.
5. Cat, ikat celup, atau hiasi bandana polos atau item “kostum” serupa. Gunakan item kostum yang dibuat untuk berdandan sebagai pionir.
6. Hafalkan Wahyu 14: 12.
7. Pegang sebuah buku besar seperti yang dilakukan Ellen White dalam visi dan hitung berapa lama Anda bisa.
8. Mainkan permainan Amerika mula-mula.
9. Lakukan kerajinan Amerika mula-mula.

Catatan: Mengerjakan award ini dengan elemen “berdandan” dan “drama” akan membuat apa yang oleh sebagian orang dianggap “hanya sejarah lama yang membosankan” memiliki peluang yang lebih baik untuk menjadi hidup dan menjadi pengalaman positif bagi Tangan Bantuan Anda. PASTIKAN bahwa ini adalah salah satu award yang telah Anda rencanakan dengan matang. Karena Advent dimulai di Amerika Utara lebih dari 150 tahun yang lalu, banyak persyaratan yang diharapkan berbeda secara budaya dari budaya Anda saat ini.

Bantuan:

1. Ellen White, James White, William Miller, Joseph Bates, JN Andrews, Hiram Edson, dll. SUMBER: William Miller Heritage Farm (8” x 10” gambar berwarna dan biografi); Seri audio “Life of the Pioneers” dari Michigan Conference.
2. Buku untuk persyaratan #2 meliputi: Ellen, oleh Mable Miller Camp Meeting Angel, oleh (R&H), dll. Cerita daring: pencarian di guidemagazine.org “ellen white” dan “james white” dan “captain bates” akan memberi Anda cerita pendek yang diterbitkan di majalah Guide. Gunakan mesin pencari favorit Anda (google) untuk mencari “kisah pionir Advent untuk anak-anak” untuk opsi daring lainnya. Ingatlah bahwa Helping Hands mampu mendengarkan cerita dengan kompleksitas yang lebih besar daripada kelompok Adventurer lainnya. Namun, mereka BUKAN orang dewasa dan dengan demikian cerita tentang Pionir Advent yang ditulis untuk orang dewasa tidak cocok untuk mereka. Tujuan Anda adalah membuat hidup para Pionir Advent menarik dan mengasyikkan. Kebanyakan anak-anak Advent yang telah dewasa banyak tidak tahu tentang sejarah gereja mereka, dan mereka yang menjadi anggota klub tetapi tidak memiliki warisan Advent, perlu mendengar bahwa orang Advent memiliki orang-orang yang keren dan spesial dalam sejarah mereka! Jadilah seorang “misionaris sejarah”!
3. Ada beberapa lagu yang ditulis atau dinyanyikan oleh orang Advent di awal. Lagu-lagu dari SDA

Hymnal: "Tis Love That Makes Us Happy," No. 579; "You Will See Your Lord A Comin'," No. 438; "I Saw One Weary," No. 441; "What Heavenly Music," No. 452; "Don't You See My Jesus Coming?" No. 454..

Ide Mengajar:

Mintalah departemen musik gereja Anda datang untuk mendemonstrasikan seperti apa suara lagu itu. Beberapa bahkan mungkin bersedia untuk "berdandan seperti pionir.

4. Tahukah Anda bahwa sereal sarapan (sereal kering dalam kotak) adalah produk dari pekabaran kesehatan Advent?

Berbicaralah tentang pentingnya sarapan dan makanan untuk sarapan. Sebutkan beberapa sejarah sarapan—Petunjuk Diet dan Makanan Anda, dan Rumah Tangga Advent. Periksa buku masak apa pun untuk resep granola, seperti, Century 21 - 375 Meatless Meats.

Jika tidak mungkin membuat granola, belilah granola batangan dan bicarakan tentang bahan-bahan yang membuat granola sehat untuk kita. (Biji-bijian utuh yang dimasak sebelumnya dan cepat disiapkan.) Buat saat pertemuan, kirim beberapa ke rumah setiap keluarga beserta resepnya.

Untuk informasi lebih lanjut gunakan mesin pencari favorit Anda "sejarah sarapan sereal adventist"

5. Buat bandana dengan memotong kain katun polos berukuran 24 inci menjadi dua, secara diagonal (dari ujung ke ujung); cap atau stensil gambar di atasnya, dalam bentuk binatang, kereta, atau anak-anak. Untuk berdandan, sediakan gaun panjang, baju kodok, topi koboi, dll. Bagian kostum lain yang akan cocok dengan era ini termasuk topi, celemek, dan baju kerja. Pola daring untuk "kerajinan kostum Amerika awal" dapat memberi Anda ide tentang apa yang dapat berhasil untuk kelompok Anda.
6. Kisah Ellen White memegang sebuah Alkitab besar selama penglihatan direferensikan di situs resmi White Estate. "Alkitab Besar" (<http://www.whiteestate.org/issues/faq-egw.html>)

Alkitab dalam cerita itu 18 lb / 8 kg.

Ide Mengajar:

Bawalah sebuah buku besar untuk mencoba mengangkatnya sama seperti yang dilakukan Ellen G. White. Timbang buku. Apakah buku Anda lebih kecil atau lebih besar dari buku Ellen G. White? Bergiliran memegangnya pada sudut 45-90 derajat selama mungkin. Berbicaralah tentang kekuatan Tuhan yang lebih besar dari kekuatan manusia. Bandingkan dengan kekuatan Simson jika perlu.

7. Lompat tali, tarik tambang, petak umpet, engklek, kejar-kejaran, tumbol-tumbol, jatuhkan saputangan, susu sapi, rintangan.
8. Boneka sendok, sulaman, kreasi mainan kayu sederhana, bongkar pasang, boneka jagung, dan masih banyak lagi. Mesin pencari "kerajinan mainan Amerika awal" atau "early american toy craft for kids".

II. Dunia Orang Lain

- A. Selesaikan Award Country Fun.

Persyaratan:

1. Pilih negara yang ingin Anda pelajari.
2. Di peta dunia, temukan lokasi negara dan identifikasi di benua mana.
3. Temukan, gambar, atau lacak peta dan bendera negara.

4. Pelajari enam fakta tentang negara tersebut, seperti yang disarankan di bawah ini.
 - a. Gambar atau temukan gambar pakaian asli
 - b. Pelajari lagu Sabat atau sekuler.
 - c. Dengarkan lagu kebangsaan.
 - d. Belajar memainkan permainan Sabat atau sekuler.
 - e. Sebutkan agama utama.
 - f. Kumpulkan prangko, kartu pos, atau koin.
 - g. Baca atau dengarkan legenda, mitos, atau cerita.
5. Buat kerajinan atau makanan sederhana dari negara itu.
6. Baca dalam Alkitab bagaimana bahasa berasal dari menara Babel. (Kejadian 11:1-19).

Bantuan:

Catatan: award ini tidak memiliki kunci jawaban karena ada ratusan negara di dunia yang bisa dipilih.

Petunjuk: Pilih negara secara kelompok yang lebih kecil dalam Helping Hands. Satu orang dewasa per kelompok akan sangat membantu.

Saat menelusuri sumber daya daring, tambahkan kata “untuk anak-anak” ke sebagian besar penelusuran untuk mendapatkan informasi yang ditulis untuk anak-anak.

III. Dunia Alam

- A. Lengkapi dua award alam yang sebelumnya belum diperoleh.

Penghargaan Tambahan Dirancang untuk Membantu Tangan:

- | | |
|------------------------|--------------------|
| • Basket Maker | • Prayer Warrior |
| • Bible Royalty | • Rainbow Promise |
| • Carpenter | • Reporter |
| • Environmentalist | • Safe Water |
| • Fruits of the Spirit | • Sign Language |
| • Geologist | • Skater |
| • Habitat | • Stamping Fun Art |
| • Honey Bee | • Steps to Jesus |
| • Outdoor Explorer | • Tabernacle |
| • Pearly Gate | • Technology |

Editors/Contributors: Mark & Sherilyn O’Ffill.

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. Little Lamb Leader’s Guide with 23 Themed Meeting Plans. 3rd ed. Lincoln, Neb.: AdventSource, 2007, 2015. Print.

