



Pedoman Pembina
Sunbeam



Buku ini adalah Milik _____

Pedoman Pembina

Sunbeam



Departemen Pelayanan Pemuda General Conference

Produced by:

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

Departmental Director: Gary Blanchard
Associate Youth Director: Pako Mokgwane
Associate Youth Director: Andrés J. Peralta
Editor-in-Chief: Andrés J. Peralta
Departmental Advisor: Abner De Los Santos
Senior Editorial Assistant: Kenia Reyes-de León

Project Manager: Mark O’Ffill
Content Contributors: Mark O’Ffill
Ted & Betsy Burgdorff

Copy Editor: Mark O’Ffill

Alih Bahasa dan Setting: Fernando Parhusip

Cover & Interior Designer:

Jonatan Tejel
Isaac Chia
Adrian Gutierrez Perez
Wilbert Hilario (ClicArt)

Had Graphic Inc.
hadgraphic@gmail.com

Photos by: © Shutterstock

Division Correspondents:

Al Powell (IAD)
Alastair Agbaje (TED)
Armando Miranda (NAD)
Benoy Tirkey (SUD)

Busi Khumalo (SID)
Carlos Campitelli (SAD)
Gennady Kasap (ESD)
Ron Genebago (SSD)
Jonatan Tejel (EUD)
Magulilo Mwakalonge (ECD)
Nak Hyung Kim (NSD)
Nick Kross (SPD)
Peter Bo Bohsen (TED)
Tihomir Lazic (TED)
Tracy Wood (NAD)
Udolcy Zukowski (SAD)
Ugochukwu Elems (WAD)
Vandeon Griffin (NAD)
Zlatko Musija (TED)

Resources:

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

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

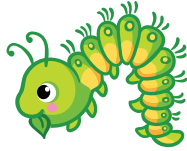
For information

Email: youth@gc.adventist.org

Website: youth.adventist.org

Mailing Address:

Adventist Youth Ministries
General Conference of Seventh-day Adventist
12501 Old Columbia Pike,
Silver Spring, MD 20904-6600, USA



Para Adventurer , Orang Tua, dan Pembina yang Terhormat,

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

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

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

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



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

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



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

Terima kasih telah bergabung dengan kami dalam perjalanan ini!



Andrés J. Peralta
Associate Youth Director





Sejarah Klub Adventurer

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

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

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

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

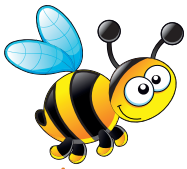
Pada tahun 1940 General Conference menguraikan dua Kelas Progresif Sukarelawan Misionaris yang berada di bawah kelas Teman. Mereka adalah Sunbeams dan Builders. Mereka memiliki pin seluloid sederhana, dan jika syal diinginkan, tan digunakan untuk sinar matahari dan hijau giok untuk Pembangun.

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

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

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





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

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

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

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

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



Checklist Sunbeam

Nama: _____ Tanggal mulai: _____ Tanggal Selesai: _____

Dasar Persyaratan

1. Hafalkan dan terima Peraturan Adventurer.
2. Selesaikan award Reading II
3. Selesaikan award Seasons

Allahku

1. Rencana Allah Menyelamatkanku
 - a. Buat bagan cerita yang menunjukkan kehidupan Yesus: Kelahiran, baptisan, mukjizat, perumpamaan, kematian, kebangkitan, kembali ke surga..
 - b. Temukan metode untuk secara kreatif menceritakan kisah-kisah di atas untuk menunjukkan kepada seseorang sukacita diselamatkan oleh Yesus.
2. Pesan Allah Padaku
 - a. Selesaikan award Bible II
3. Kuasa Allah dalam Hidupku
 - a. Lakukanlah saat teduh yang teratur dengan Yesus untuk berbicara dengan-Nya dan belajar tentang Dia. Buat catatan.
 - b. Tanyakan kepada tiga orang "cerita Yesus" favorit mereka (cerita dari Injil) dan mengapa..
 - c. Selesaikan award Parables of Jesus

Diriku

1. Saya Istimewa
 - a. a. Buatlah gambar dirimu. Hiasi dengan gambar dan kata-kata yang menceritakan hal-hal baik tentang kamu.
 - b. Temukan metode untuk secara kreatif menceritakan kisah-kisah di atas untuk menunjukkan kepada seseorang sukacita diselamatkan oleh Yesus.

2. Saya Dapat Membuat Pilihan Bijak
 - a. Berpartisipasi dalam kegiatan atau permainan tentang pilihan.
3. Saya Menjaga Tubuhku
 - a. Selesaikan award Fitness Fun

Keluargaku

1. Saya Memiliki Keluarga
 - a. Mintalah setiap anggota keluarga Anda untuk menceritakan beberapa kenangan favorit mereka..
2. Keluarga Peduli Satu Sama Lain
 - a. Tunjukkan bagaimana Yesus dapat membantu Anda mengatasi perselisihan. Penggunaan: Boneka, drama, dll
 - b. Selesaikan award Acts of Kindness
3. Keluargaku Menolongku Menjaga Diriku
 - a. Selesaikan award Road Safety

Duniaku

1. Dunia Sahabat
 - a. Selesaikan award Courtesy .
2. Dunia Orang Lain
 - a. Jelajahi lingkungan Anda. Buat daftar hal-hal yang baik dan hal-hal yang dapat kamu bantu perbaiki.
 - b. Dari daftarmu, pilih cara dan luangkan waktu untuk membuat lingkunganmu lebih baik..
3. Dunia Alam
 - a. Selesaikan award Friend of Nature

Dasar Persyaratan

1. _____
2. _____
3. _____

Allahku

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

Diriku

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

Keluargaku

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

Duniaku

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

PENDAHULUAN



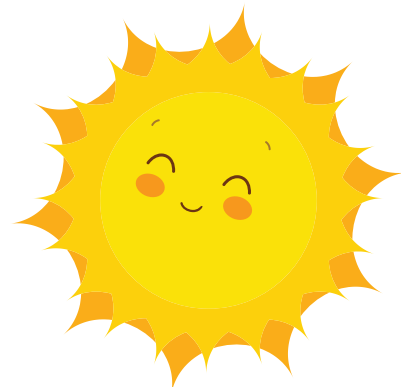
"Biarkanlah anak-anak itu, janganlah menghalang-halangi mereka datang kepada-Ku; sebab orang-orang yang seperti itulah yang empunya Kerajaan Sorga."

–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 Sun Beam gereja Anda. Namun, sekarang setelah Anda sempat memikirkannya, gambaran itu mungkin dengan cepat berubah menjadi sekelompok anak usia tujuh tahun (kelas 2 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 Sun Beam yang ingin bekerja dengan anak-anak saat mereka berkembang secara fisik dan spiritual. Kelas Sun Beam 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 Sun Beam 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 Sun Beam akan segera dimulai!



BAGIAN

1

Level Sunbeam

Bagian ini berisi gambaran umum tentang level Sunbeam. Anda akan melihat sekilas bagaimana Sunbeams cocok dengan Pelayanan Adventurer, Tujuan, Perjanjian, Peraturan, Lagu, dan banyak lagi!



Logo Adventurer Baru



Pelayanan Berorientasi pada Alam

Pelayanan Berpusat pada Yesus

Pelayanan Berfokus pada Keluarga



Sunbeam 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 menurut
- Jadi suci
- Jadi benar
- Jadi manis budi
- Jadi Sopan
- Suka memperhatikan
- 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!



Kurikulum Sunbeam

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

“Penghargaan individu juga diberikan sebagai bagian dari kurikulum Sunbeam. Masing-masing diperoleh saat persyaratan diselesaikan. Jika Sunbeam dan pembina/orang tua mereka menyelesaikan semua awar yang dituntut, award lain juga bisa diperoleh.”

Penting bagi para pembina Adventurer untuk memahami bahwa tidak semua Sunbeam 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 Sunbeam.



BAGIAN 2

Karakter Sunbeam

Bagian ini memberi Anda dan staf Anda gambaran singkat umum tentang apa yang diharapkan dan apa yang tidak diharapkan dari Sunbeam.





Apa yang Perlu Anda Ketahui tentang Sunbeams



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 Busy Bee. Ingatlah bahwa anak-anak berkembang dengan kecepatan mereka sendiri, jadi beberapa anak dalam kelompok Busy Bee Anda mungkin tidak mencapai titik ini, dan yang lainnya telah melewatinya. Juga, kemampuan yang tidak dimiliki anak-anak di awal tahun Adventurer, mungkin mereka peroleh di akhir tahun. Busy Bee tumbuh dan belajar dengan cepat. Pastikan Anda fokus pada kebutuhan spesifik setiap anak dan bukan hanya tahapannya.



Karakteristik Fisik

- Bervariasi dalam besar badan dan kemampuan, yang dapat memengaruhi konsep diri mereka.
- Keterampilan motorik kasar (otot besar) kuat.
- Lengan dan kaki yang panjang membuatnya tampak canggung.
- Memiliki keseimbangan yang baik.
- Mungkin tidak ingin istirahat saat lelah.



Karakteristik Kognitif

- Kurang impulsif dibandingkan kelas satu.
- Buat keputusan berdasarkan apa yang dipikirkan orang lain.
- Suka menggunakan keterampilan membaca yang ditingkatkan.
- Ingin lebih banyak tanggung jawab.
- Butuh mengakhiri dan ingin menyelesaikan aktivitas.
- Ingin pekerjaannya sempurna.
- Egosentris tetapi mulai melihat sudut pandang orang lain.
- Menekankan keadilan.
- Merasakan rasa bersalah dan malu.



Karakteristik Sosial

- Suka berbicara dan mungkin melebih-lebihkan.
- Mandiri tetapi bergantung pada orang dewasa.
- Menyukai struktur.
- Tidak suka dipilih bahkan untuk pujian.
- Memiliki reaksi emosional yang kuat.
- Bisa menunggu giliran.
- Menghapus banyak hal untuk mencoba menyempurnakan semuanya.
- Perlu dorongan yang sering dan umpan balik positif.
- Perlu bantuan untuk mengurangi kritik diri agar mereka dapat fokus pada belajar dan melakukan daripada hasil akhir.
- Perlu orang dewasa untuk bersabar jika Sunbeam terasa murung atau frustrasi.
- Menyukai pertanyaan terbuka di mana semua jawaban diterima sehingga dapat didengar dan menggunakan keterampilan verbal.
- Butuh kesempatan untuk mengambil keputusan.
- Perlu diskusi tentang benar, salah, dan adil.
- Menikmati aktivitas dengan banyak gerakan seperti berlari, melompat, dan berenang.



Karakteristik Spiritual

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

Tahapan ini adalah:

Iman Dasar (usia 0-2)

1-Iman Intuitif-Protetif (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 LAUKAN

- 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

Sunbeam dengan Disabilitas

Pelajari bagaimana setiap Sunbeam dapat berpartisipasi penuh 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.



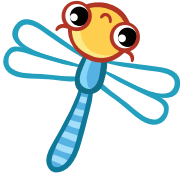


Merencanakan Kegiatan Inklusif

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.
- Minta kepada anak autis atau orang tua atau wali tentang satu sampai tiga hal yang ingin dia kerjakan untuk menggantikan salah satu persyaratan Fitness Fun yang tidak dapat atau tidak ingin dia lakukan. Kunci sukses kebugaran untuk anak autis adalah agar mereka terhubung dengan sesuatu yang mereka minati. Saran: memantulkan bola kepada orang tua lima kali, melempar bola basket tiga kali, makan satu gigitan makanan baru selakali seminggu.
- Jika seorang anak memiliki masalah keseimbangan, gantikan mengendarai skuter dengan mengendarai sepeda di rodeo sepeda.
- Gantinya membuat bagan cerita penciptaan, seorang anak tunanetra dapat membuat kolase penciptaan menggunakan hewan plastik kecil dan benda yang dapat diraba lainnya.
- Seorang anak dengan cerebral palsy dengan keterampilan motorik halus yang buruk mungkin tidak dapat mengerjakan sebidang kecil tanah untuk mendapatkan award Gardener. Sebaliknya, mintalah dia membantu orang dewasa atau Sunbeam lain untuk menyiram tanaman dan memanen.
- Ajari semua anak menggunakan bahasa isyarat untuk mengucapkan Perjanjian Petualang. Ini akan memungkinkan anak tunarungu atau anak susah berbicara untuk berpartisipasi.
- Seorang anak dengan down sindrom mungkin tidak dapat menghafal dua bagian utama dari Alkitab. Sebaliknya, mintalah dia membuat dua tanda buku, satu untuk Perjanjian Lama dan satu untuk Perjanjian Baru.





SUMBER DAYA

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

- disabilityresources.org
- canchild.ca

IDE TAMBAHAN

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

BAGIAN

4

Pertemuan Sunbeam

Sunbeam terbit dan bersinar – siap untuk dimainkan dan belajar. Pelajaran ini membuat Sunbeam Anda bersenang-senang menjelajahi dunia mereka dan tumbuh lebih dekat dengan Yesus.



Meetings:

Kelompok Adventurer Anda adalah bagian dari klub yang lebih besar, terdiri dari hingga enam kelompok. Dalam banyak situasi, keenam kelompok ini memulai dan mengakhiri pertemuan bersama, kegiatan kelompok khusus yang hanya untuk kelompok usia Anda dapat dilakukan di antara waktu ini.

Elemen yang sering kali disertakan:

- Upacara pembukaan dengan seluruh klub (lagu petualang, janji dan hukum petualang, kebaktian lagu, doa)
- Kegiatan kelompok (kelompok umur)
 - Peluang penghargaan
 - Permainan, cerita, kerajinan tangan, aktivitas
 - Berbagai kesempatan untuk mengalami Yesus
- Upacara penutup dengan seluruh klub

Tips Kegiatan

Pertemuan dirancang untuk memenuhi tujuan program dan yang terpenting, kebutuhan anak-anak. Dengan pemikiran ini, pertemuan yang disediakan dalam buku ini dirancang agar fleksibel. Jangan merasa seolah Anda harus melakukan semua dengan tepat sesuai buku. Saran aktivitas disediakan untuk membantu Anda memenuhi persyaratan yang tercantum! Persyaratannya berdasarkan perkembangan, yang berarti bahwa pada suatu saat dalam satu tahun, sebagian besar kelompok usia ini akan dapat menguasai atau meningkatkan keterampilan mereka untuk memenuhi persyaratan ini! Panduan pembina adalah sumber yang sangat besar untuk membangun kegiatan pertemuan. Jika Anda telah membuat atau melihat aktivitas yang mencapai sasaran persyaratan yang sama, jangan ragu untuk mengganti atau membayangkan kembali cara anak-anak belajar! Pastikan saja ini bukan "seperti sekolah" tetapi sebagian besar tentang pembelajaran aktif, langsung, dan interaktif!

Sementara semua kegiatan pada bagian ini dirancang untuk memaksimalkan kegembiraan, kegiatan 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 mengenali hubungan dengan Yesus dan dunia mereka melalui secara khusus menyatakan tujuan pertemuan, menghubungkan kegiatan dengan tema pertemuan, dan mengajukan pertanyaan kepada anak-anak yang mendorong mereka untuk merangkul tema





dengan kata-kata mereka sendiri.

Buku ini disediakan untuk membantu anak-anak melacak apa yang mereka pelajari, dan untuk menyediakan kegiatan siap pakai yang sudah jadi untuk mewarnai, membuat, dan melakukan. Pada saat yang sama, banyak persyaratan adalah jenis aktivitas “lakukan saja”, jadi tidak ada halaman untuk ditulis, melainkan kotak untuk dicentang setelah aktivitas langsung selesai.

Penuntun Pembina secara khusus ada untuk membantu orang tua-staf meminimalkan waktu yang dibutuhkan untuk mempersiapkan memimpin kegiatan! Bantuan diatur sedemikian rupa sehingga secara alami melengkapi semua persyaratan untuk penghargaan dan pin pelantikan. Saat mengadaptasi aktivitas pastikan untuk mengingatkan diri Anda sendiri tentang kebutuhan yang harus dipenuhi.

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 jika hal ini terjadi. Di lain waktu, anak-anak mungkin sangat menikmati suatu kegiatan dan tidak ingin berhenti. Anda boleh menjadwalkan ulang atau menyesuaikan aktivitas yang telah Anda rencanakan dan melanjutkan dengan sesuatu yang disukai semua orang. Dan jika ada sesuatu yang tidak berjalan lancar, Anda dapat menghentikan aktivitas tersebut dan mengarahkan anak-anak ke sesuatu yang baru. Namun, menjaga segala sesuatunya bergerak “lebih cepat” dari yang mereka inginkan, membuat mereka tetap terlibat, dan bersedia untuk datang lagi, karena mereka tidak pernah punya waktu untuk “bosan”. Akhirnya, fleksibilitas dan antusiasme adalah kunci untuk melakukan pertemuan kelompok Adventurer yang sukses!



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.

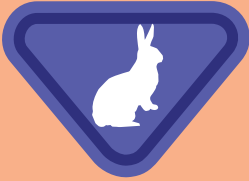
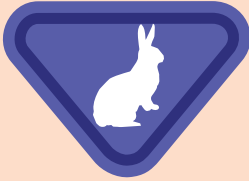






Sunbeam Cakupan dan Urutan

Area	Dasar	Dasar	Allahku Rencana Allah Menyelamatkanku	Allahku Pesan Allah Padaku
Persyaratan	Hafal kemudian ucapkan dan terima Perjanjian Adventurer	Hafal kemudian ucapkan dan terima Perjanjian Adventurer	Buat bagan cerita yang menunjukkan kehidupan Yesus: Kelahiran, baptisan, mukjizat, perumpamaan, kematian, kebangkitan, kembali ke surga.	
Award	Reading II 	Seasons 	Pilih satu Award:    	Bible II 
Selesai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Area	Allahku Kuasa Allah dalam Hidupku	Diriku Saya Istimewa	Diriku Saya dapat Membuat Pilihan Bijaksana	Diriku Saya Menjaga Tubuhku
Persyaratan	a. Lakukanlah saat teduh yang teratur dengan Yesus untuk berbicara dengan-Nya dan belajar tentang Dia. Buat catatan.d. b. Tanyakan kepada tiga orang "cerita Yesus" favorit mereka (cerita dari Injil) dan mengapa.	a. Buatlah gambar dirimu. Hiasi dengan gambar dan kata-kata yang menceritakan hal-hal baik tentang kamu. b. Bagikan gambarmu dengan kelompokmu	Berpartisipasilah dalam kegiatan yang berhubungan pilihan.	
Award	Parables of Jesus 		Fitness Fun 	Fitness Fun 
Selesai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Area	Keluargaku Saya Memiliki Keluarga	Keluargaku Keluarga Peduli Satu Sama Lain	Keluargaku Keluargaku Menolongku Menjaga Diriku	Duniaku Dunia Sahabat
Persyaratan	Mintalah setiap anggota keluarga Anda untuk menceritakan beberapa kenangan favorit mereka.	Tunjukkan bagaimana Yesus dapat membantu Anda mengatasi perselisihan. Penggunaan: Boneka, drama, Dll		
Award	Acts of Kindness 	Acts of Kindness 	Road Safety 	Courtesy 
Selesai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Area	Duniaku Dunia Orang Lain	Duniaku Dunia Orang Lain	Duniaku Dunia Alam	Duniaku Dunia Alam
Persyaratan	a. Jelajahi lingkungan Anda. Buat daftar hal-hal yang baik dan hal-hal yang dapat kamu bantu perbaiki. b. Dari daftarmu, pilih cara dan luangkan waktu untuk membuat lingkunganmu lebih baik.			
Award	Friend of Nature 	Friend of Nature 	Pilih satu Award:    	   
Selesai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

1

- Hafal kemudian ucapkan dan terima Perjanjian Adventurer.

Peraturan Adventurer

Yesus dapat menolong saya untuk:

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

2

Selesaikan award Reading II

Berikan award kepada Adventurer yang membaca, atau mendengarkan saat lain membaca:

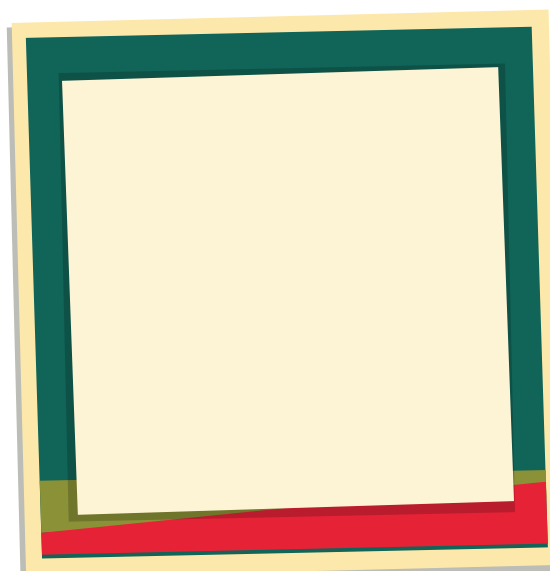
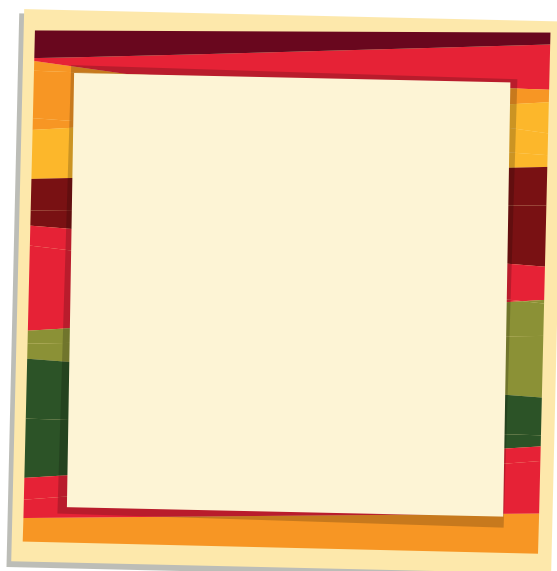
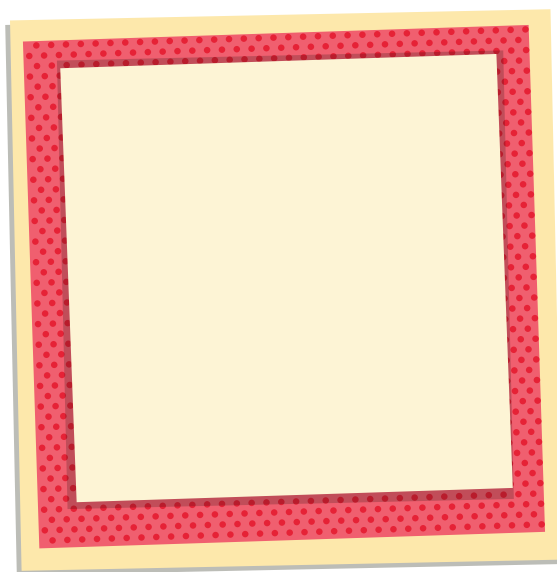
- 1. Dua pasal dari kitab Markus.
- 2. Satu cerita Alkitab atau buku tentang Yesus.
- 3. Satu buku tentang kesehatan atau keselamatan.
- 4. Satu tentang keluarga, sahabat, atau perasaan.
- 5. Satu buku tentang sejarah atau misi.
- 6. Satu buku tentang alam.



3

Selesaikan award Seasons

- 1. Baca dan diskusikan Pengkhotbah 3: 1-8.
- 2. Ilustrasikan Pengkhotbah 3:11.



- 3. Kenali waktu dalam setahun untuk musim di daerahmu.
- 4. Bagaimana Anda mempersiapkan diri untuk setiap musim: pakaian, berkebun, panen, kegiatan, sekolah, dll.
- 5. Mainkan permainan yang berhubungan dengan musim.



1

- Buat buku cerita yang menunjukkan kehidupan Yesus: Kelahiran, baptisan, mukjizat, perumpamaan, kematian, kebangkitan, kembali ke surga





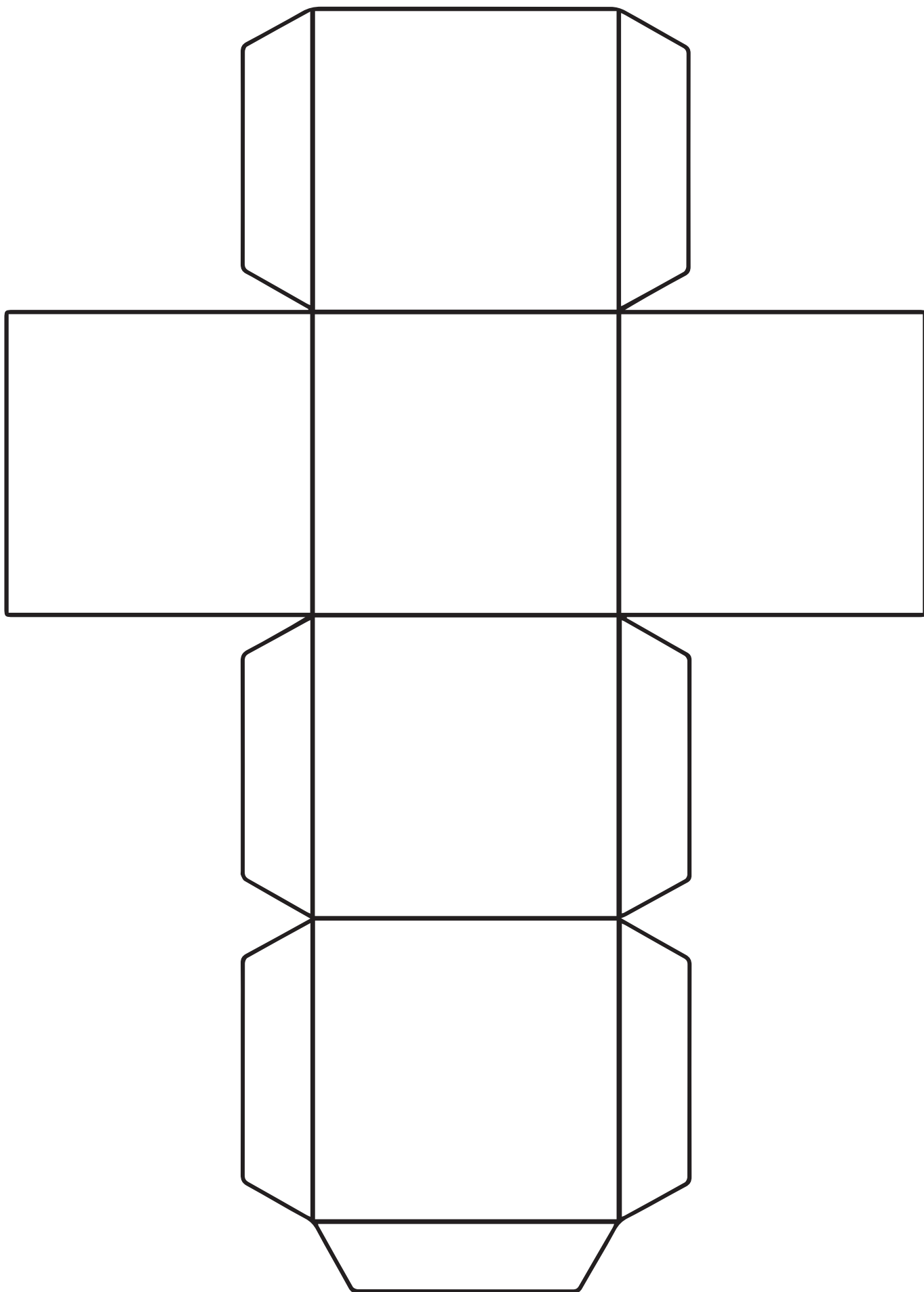








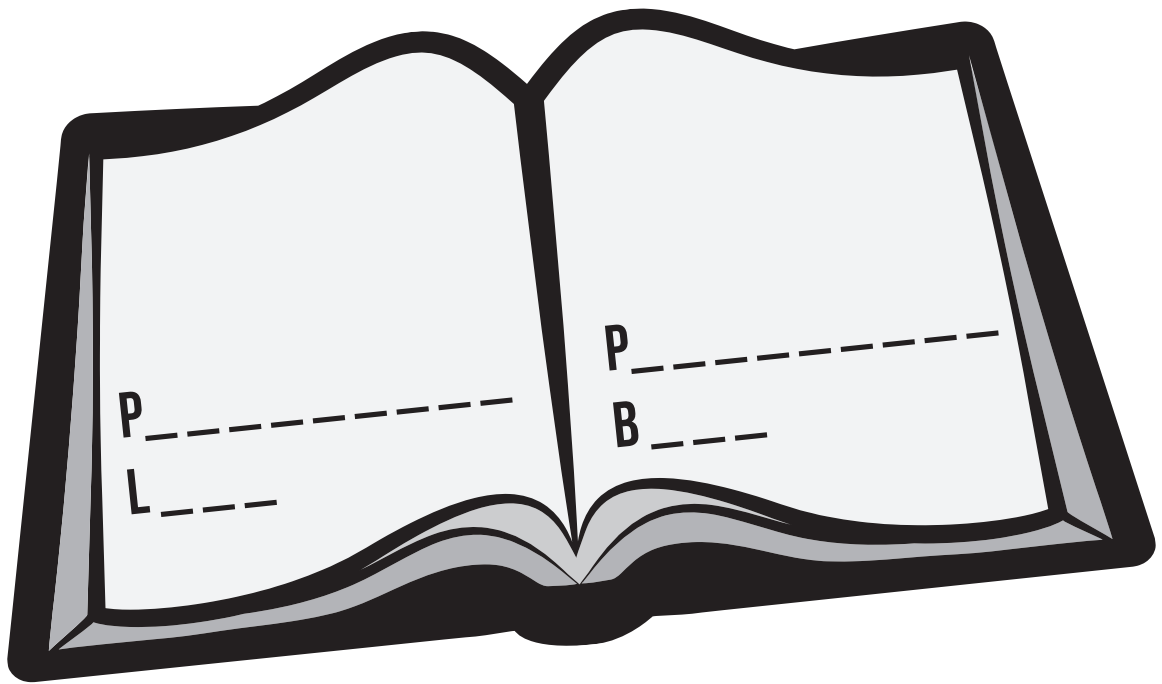




1

Selesaikan award Bible II

- 1. Memiliki atau pernah menggunakan Alkitab.
- 2. Sebutkan dua bagian utama dari Alkitab dan sebutkan keempat Injil. Tunjukkan di mana letak Injil di dalam Alkitab.

**INJIL**

M _ _ _ _ _	M _ _ _ _ _
L _ _ _ _ _	Y _ _ _ _ _

- 3. Baca atau dengarkan tiga atau lebih cerita tentang Yesus yang ditemukan dalam Injil. Sarannya meliputi:
 - a. Yesus lahir - Lukas 2:1-20 & Matius 2:1-12
 - b. Yesus dibaptis - Matius 3:13-17
 - c. Yesus menceritakan perumpamaan (seperti Domba, dirham, dan anak yang hilang dalam Lukas 15 atau
 - d. Yesus menyembuhkan orang
 - e. Yesus mati dan dibangkitkan
- 4. Jelaskan dua ayat Alkitab tentang menjadi orang yang diselamatkan oleh Yesus seperti:
 - a. Matius 22:37-39
 - b. 1 Yohanes 1:9
 - c. Yesaya 1:18
 - d. Roma 6:23
 - e. Yohanes 3:16
- 5. Ceritakan sebuah kisah tentang Yesus kepada seorang anggota keluarga atau teman. Beri tahu mereka mengapa Yesus istimewa bagimu..



1

Ikut ibadah keluarga secara teratur di rumahmu. Buat catatan.

Catatan Waktu *Ibadah* Keluarga

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

2

○ Tanyakan kepada tiga orang “cerita Yesus” favorit mereka (cerita dari Injil) dan mengapa.

- _____
- _____
- _____

Nama orang dewasa

tanda tangan orang dewasa



3

Selesaikan award Parables of Jesus

- 1. Baca dan diskusikan Matius 13:44.

Matius 13:44

“Hal Kerajaan Sorga itu seumpama harta yang terpendam di ladang, yang ditemukan orang, lalu dipendamkannya lagi. Oleh sebab sukacitanya pergilah ia menjual seluruh miliknya lalu membeli ladang itu.”

- 2. Tentang apakah perumpamaan itu? Bagaimana dan mengapakah Yesus menggunakan perumpamaan?
- 3. Sebutkan dan pelajari arti dari perumpamaan Yesus yang diceritakan dari masing-masing dari 4 Injil.

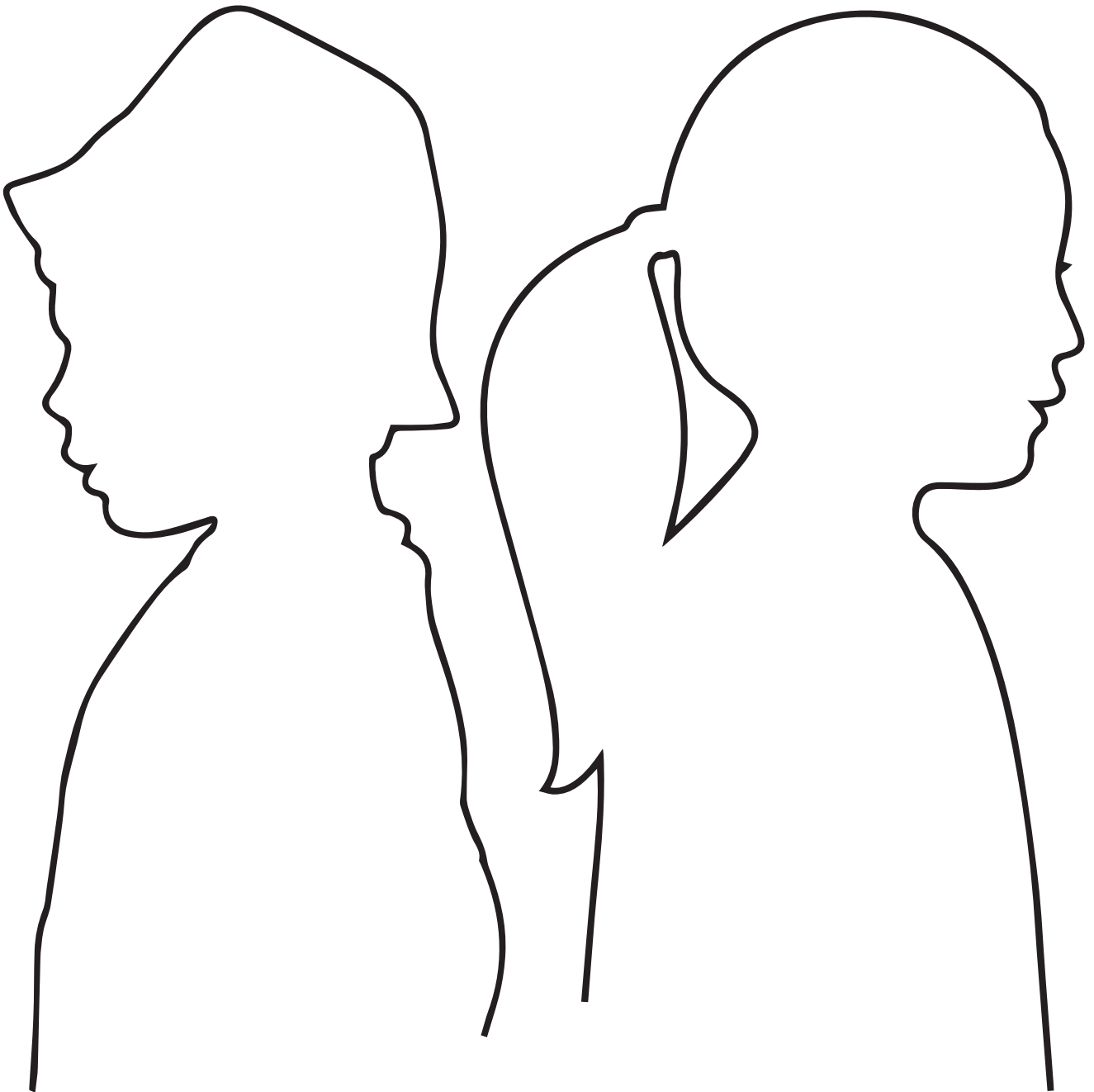


- 4. Buatlah kerajinan atau diorama yang menggambarkan perumpamaan.
- 5. Berpartisipasi dalam permainan fisik atau aktivitas luar ruangan yang menggambarkan salah satu perumpamaan Yesus.
- 6. Buatlah kartu “Semoga Cepat Sembuh” atau “Memikirkan Kamu” atau buku cerita yang mengilustrasikan cerita. Lukas 10: 25-37.



1

- Buatlah gambar garis tentang dirimu. Hiasi dengan gambar dan kata-kata yang menceritakan hal-hal baik tentang kamu. Tunjukkan gambarmu kepada kelompokmu. Puji gambar satu sama lain. Katakan satu sama lain sesuatu yang membuat mereka spesial.



1

○ Berpartisipasilah dalam aktivitas tentang pilihan.



1

Selesaikan award Fitness Fun

1. Buat daftar setidaknya empat hal yang berperan pada kebugaran fisik.

2. Berlari atau berjalan 800 meter (kira-kira setengah mil), atau berlari 50 meter meter.
3. Lakukan lompatan jauh. (Catal empat lompatan terjauh.) _____ m/ft.
4. Lompat atau lompat tali selama tiga menit.
5. Lakukan tiga peregangan berbeda. Tahan masing-masing minimal sepuluh detik.
- a. Kaki
 - b. Punggung
 - c. Tangan/pundak
6. Berpartisipasilah dalam olahraga rintangan.
7. Tunjukkan kemampuan Anda untuk melakukan setidaknya satu dari berikut ini:
- a. Sepuluh kali sit-up
 - b. Panjat tiang, tali atau pohon
 - c. Gantung di palang/balok dengan tangan dan lutut
8. Bersama kelompokmu, ikut serta dalam permainan terorganisir yang membutuhkan kebugaran fisik, misalnya permainan bola, lari estafet, lompat katak, dll.



1

- Mintalah setiap anggota keluarga Anda untuk menceritakan beberapa kenangan favorit mereka.

Surat untuk Orang Tua

Fata Keluarga



1

- Tunjukkan bagaimana Yesus dapat membantu kamu mengatasi perselisihan.
Penggunaan: Boneka, Drama, Dll.



2

Selesaikan award Acts of Kindness

- 1. Baca Roma 12:10 dan Amsal 12:25. Diskusikan apa makna setiap ayat.

Roma 12: 10

“Hendaklah kamu saling mengasihi sebagai saudara dan saling mendahului dalam memberi hormat.”

Amsal 12: 25

“Kekuatiran dalam hati membungkukkan orang, tetapi perkataan yang baik menggembirakan dia.”

- 2. Berikan contoh kebaikan dan cinta. Apa yang diajarkan Alkitab kepada kita tentang masing-masing dari dua kata ini.
- 3. Gunakan cerita Alkitab untuk menggambarkan seseorang yang menunjukkan cinta dan kebaikan (lihat ilustrasi mewarnai halaman berikutnya).
- 4. Baca atau dengarkan tiga cerita modern tentang kebaikan.”.
- 5. Perankan dalam fragmen atau sandiwara berbagai tindakan kebaikan.
- 6. Rencanakan dan lakukan tindakan kebaikan secara kelas atau klub.





1

Selesaikan award Road Safety

1. Kenali dan jelaskan delapan rambu jalan yang penting.





















- 2. Beri tahu kapan dan di mana harus menyeberang jalan dengan aman.
- 3. Berikan aturan keselamatan jalan raya untuk:
 - a. Berjalan dengan aman di sepanjang jalan
 - b. Mengendarai sepeda Anda di jalan
 - c. Menunggang kuda
 - d. Berjalan berkelompok
- 4. Jelaskan mengapa Anda harus mengenakan sabuk pengaman saat mengendarai mobil.



- 5. Dengarkan petugas patroli jalan raya atau petugas keamanan lainnya yang berbicara tentang keselamatan untuk anak-anak.
- 6. Mainkan permainan keamanan.

1

Selesaikan award Courtesy

- 1. Jelaskan apa arti sopan santun.
- 2. Jelaskan Peraturan Emas.

PERBUATLAH
SEGALA SESUATU
YANG KAMU KEHENDAKI
ORANG PERBUAT
KEPADAMU



Matius 7:12

3. Pelajari dan tunjukkan tata krama di meja makan yang baik.



4. Peragakan cara menjawab telepon dengan benar. Tunjukkan tata krama bertelepon yang baik dengan:
- a. Menelepon orang dewasa
 - b. Menelepon sahabat yang kamu pilih
- ATAU
- c. Perkenalkan seorang dewasa kepada seorang sahabatmu.
 - d. Perkenalkan gurumu kepada orang tuamu.
5. Bagikan pengalaman:
- a. Ketika orang dewasa bersikap sopan kepadamu
 - b. Saat kamu bersikap sopan kepada orang lain
6. Tunjukkan kesopanan sementara kamu
- a. Meminta minuman
 - b. Menyampaikan terima kasih
 - c. Memohon maaf
 - d. Menyapa sahabat
 - e. Berbagi dan giliran

1

A. Jelajahi lingkungan Anda. Buat daftar hal-hal yang sudah baik dan hal-hal yang kamu bisa membantu membuat lebih baik.

Hal baik	Yang dapat saya bantu supaya lebih baik
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

B. From your list, choose ways and spend time making your neighborhood better

1

Selesaikan award Friend of Nature

- 1. Jelaskan:
 - a. Bagaimana menjadi sahabat alam
 - b. Cara memetik bunga dan kapan diperbolehkan
 - c. Bagaimana melindungi pohon, sarang, dll
- 2. Sebutkan nama tiga pohon dan di kertas terpisah gosokkan kertas itu ke kulit kayu masing-masing pohon.

--	--	--

- 3. Kumpulkan empat jenis daun dan bandingkan.



- 4. Lakukan salah satu kegiatan di luar ruangan berikut:
 - a. Jelajahi (atau amati dengan kaca pembesar) semua hal yang dapat kamu lihat di area seluas sepuluh kaki persegi / 1 meter persegi.
 - b. Jelajahi halaman atau taman dan bicarakan tentang apa yang kamu lihat.



- 5. Lakukan salah satu dari berikut ini:
 - a. Jalan-jalanlah di alam dan kumpulkan benda-benda menarik.
 - i. Tunjukkan atau ceritakan tentang benda yang Anda temukan.
 - ii. Buatlah menjadi kolase atau poster.
 - b. Kunjungi salah satu dari berikut ini dan ceritakan apa yang Anda lihat:
 - i. Kebun Binatang
 - ii. Taman
 - iii. Area satwa liar

Penuntun Pembina Sunbeam

Catatan umum

Catatan umum: Jika Anda mampu mendekorasi ruangan untuk Sunbeam setiap pertemuan, itu akan membantu mereka yang belajar melalui pengalaman untuk belajar lebih sigap.

Dekorasi dengan sinar matahari, bunga kertas konstruksi atau poster dengan kesan “cerah” semuanya menjadi tema untuk tahun ini!

Anda bahkan dapat menyertakan bagan centang dinding menggunakan stiker untuk digunakan saat grup Anda memenuhi persyaratan (kami sarankan agar ini membuat file Google sheets (atau yang setara) yang dibagikan dengan semua orang tua Sunbeam sehingga mereka tahu apa yang belum diselesaikan oleh anak mereka. jika mereka melewatkan pertemuan).

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

Dasar

I. Hafalkan dan terima Peraturan Adventurer.

Yesus dapat membantu saya untuk:

- Jadi suka menurut
- Jadi suci
- Jadi benar
- Jadi manis budi
- Jadi sopan
- Jadi suka memperhatikan
- Jadi suka menolong
- Jadi gembira
- Jadi bijaksana

Siswa kelas dua dapat menghafal dan menuliskan peraturan dengan cukup mudah. Pada usia ini mereka akan dengan mudah menerima peraturan meskipun mereka mungkin tidak memahami sebagian darinya.

Penilaian mungkin dapat dibuat dengan menghabiskan waktu dalam waktu singkat sepanjang tahun dengan menerapkan setiap aspek peraturan ke situasi nyata kehidupan nyata. “Bersikaplah penuh perhatian” misalnya ketika kelompok mengalami kesulitan berkonsentrasi

II. Selesaikan award Reading II

Persyaratan:

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

1. Dua pasal dari kitab Markus.
2. Sebuah cerita Alkitab atau buku tentang Yesus.
3. Sebuah buku tentang kesehatan atau keselamatan.

4. Buku tentang keluarga, teman, atau perasaan.
5. Sebuah buku tentang sejarah atau misi.
6. Sebuah buku tentang alam

Bantuan:

1. Ada banyak buku tentang Yesus. Bagian terpenting adalah menemukan satu buku yang sesuai tingkat perkembangan anak Anda

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

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

Rencanakan ke depan untuk “Pertemuan Membaca Buku” ini dengan meminta orang-orang membawa buku & selimut / bantal favorit. Buatlah itu menjadi aktivitas yang menyenangkan dan berkesan.

III. Selesaikan award Season

Persyaratan:

1. Baca dan bahas Pengkhotbah 3: 1–8.
2. Ilustrasikan Pengkhotbah 3: 11.
3. Identifikasi musim-musim di daerah Anda dalam setahun.
4. Bagaimana Anda mempersiapkan diri untuk setiap musim: pakaian, berkebun, panen, kegiatan, sekolah, dll.
5. Mainkan permainan yang berhubungan dengan musim..

Bantuan:

1. Tujuan ayat dan diskusi ini adalah untuk melihat bahwa ada “waktu dan tempat untuk segalanya”. Sebuah diskusi bisa berkisar pada “musim kehidupan” misalnya (tahun bayi, tahun balita, tahun sekolah, tahun pernikahan, tahun memiliki anak, tahun kakek-nenek).
2. Kolase sederhana, gambar atau tampilan safari foto sudah cukup. (Lihat buku catatan anak-anak)
3. Belahan bumi utara dan selatan mengalami musim yang berlawanan karena paparan sinar matahari selama bulan-bulan yang berbeda dalam setahun. Kapan cuaca berubah (biasanya) di tempat Anda tinggal?
4. Ini adalah kelanjutan dari pertanyaan 3. Diskusi, ilustrasi, atau bahkan permainan peran dapat digunakan di sini. Diorama juga dapat digunakan untuk menggambarkan pakaian anak-anak pada setiap musim..
5. **Ide Mengajar: *Berpakaian untuk Perlombaan Musim***

Bahan: kotak besar penuh pakaian yang mudah dikenali karena hanya relevan untuk satu musim. Contoh, jas hujan, payung, dan sepatu bot karet menggambarkan musim semi di belahan bumi utara; pakaian renang, handuk, dan payung pantai menunjukkan musim panas di belahan bumi utara. Pastikan pakaiannya lebih besar dari Sunbeam yang paling besar agar mudah bagi mereka

untuk “berlomba” mengenakan pakaian di atas pakaian mereka sendiri dalam format perlombaan lari estafet. Semua musim harus diwakili, bersama dengan beberapa bagian “pilihan” atau “harus”. SATU KOTAK DUA MUSIM PAKAIAN per tim.

Prosedur: Berbaris setiap tim di belakang garis 20 kaki / 8 meter dari kotak pakaian. Setiap tim tidak boleh lebih dari 4 Sunbeam / anggota tim. Saat dikatakan “mulai”, orang pertama di setiap tim berlomba untuk mengenakan pakaian yang sesuai untuk musim kemarau. Setelah berpakaian lengkap, kembali untuk menepuk anggota tim kedua yang berlomba berpakaian untuk musim hujan. Ini berlanjut sampai keempat anggota selesai dan berhasil kembali ke garis start.

Ide Mengajar: Kerajinan Jendela Kaca Patri

Bahan: Beberapa daun musim gugur yang paling cerah, kertas lilin, potongan kertas konstruksi untuk “bingkai”, lem, setrika pakaian

Prosedur:

1. Potong dua lembar kertas lilin dengan ukuran yang sama.
2. Dengan bantuan Sunbeam Anda, susun beberapa daun paling cerah pilihan mereka di antara potongan-potongan kertas lilin. Sisakan ruang yang cukup di sekitar tepi daun untuk membentuk segel (saat Anda memanaskan kertas lilin). Biarkan mereka menjadi “artistik”
3. Panaskan setrika dengan panas sedang. Setrika daun dengan cepat dengan satu gerakan yang konsisten. Jika Anda menggosok maju mundur Anda benar-benar dapat merusak daun tetapi tidak dapat membuat segel yang lebih baik. Ya, ini akan melelehkan kertas lilin dan mudah-mudahan menyegel daun di dalamnya.
4. Potong bagian tepi, lalu tambahkan “bingkai” 1 inci / 2,5 cm. kertas konstruksi lebar (warna hitam atau warna musim gugur paling cocok). Kamu sudah selesai! Biarkan mereka membawanya pulang dan meletakkannya di jendela tempat matahari bisa bersinar melewatinya..

Diskusi:

Allahku

I. Rencana Tuhan untuk Menyelamatkan Saya

- A. Buat bagan cerita yang menunjukkan kehidupan Yesus: Kelahiran, baptisan, mukjizat, perumpamaan, kematian, kebangkitan, kembali ke surga

Ide Mengajar: Lapbook

Dengan anak usia 7 tahun Anda dapat mengharapkan mereka mewarnai dengan rapi di garis, dan kemungkinan akan lebih memilih pensil warna daripada krayon (warna dengan kualitas lebih baik).

Jadilah kreatif dan bayangkan bagaimana menggunakan gambar dari Buku Kegiatan secara kreatif sehingga meningkatkan tingkat minat. Saran termasuk pemasangan pada stok kartu, kemudian memotong menjadi potongan puzzle untuk dirakit oleh tim lain. Jika Anda ingin menyimpan halaman di buku catatan, mewarnai kemudian secara bergiliran membagikan halaman mereka dan alur cerita yang menyertainya adalah cara yang menyenangkan untuk memasukkan keinginan Sunbeams untuk menceritakan cerita dengan lantang.

Ide Mengajar: Kubus cerita lipat

Bahan: Gambar kisah hidup Yesus pada cetakan kubus yang dapat dilipat di Buku Kegiatan (catat,

jangan gunakan baik gambar kelahiran atau perumpamaan agar ada ENAM gambar cerita untuk kubus)

Gambar GRATIS tersedia daring di:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Foldable_hexahedron_\(blank\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Foldable_hexahedron_(blank).jpg)

Prosedur: Warnai gambar cerita kemudian lipat dan rekatkan kubus seperti yang ditunjukkan. Hasilnya adalah enam sisi yang menceritakan kisah Yesus dan hidupnya bahwa Dia hidup dan mati untuk kita!

Catatan: Anak-anak juga dapat menggunakan kubus cerita yang kosong dan dapat dilipat dan menggambar ilustrasi pilihan mereka sendiri.

- B. Temukan metode untuk secara kreatif menceritakan tentang salah satu cerita di atas untuk menunjukkan kepada seseorang sukacita karena diselamatkan oleh Yesus.

Catatan: Jika menggunakan konsep diorama atau kubus dari "A", cukup gabungkan kedua persyaratan ini. Ide lain juga dapat digunakan.

Ide Mengajar: Diorama Empat Pintu

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

Prosedur: Buat diorama (baik pintu persegi empat di sini:

<https://snapguide.com/guides/make-a-four-door-diorama/> or

<http://ilove2teach.blogspot.com/2011/10/create-animal-create-plant-freebie.html>

yang lebih mudah untuk merakit triorama "3 sisi" di sini -

<http://www.stormthecastle.com/diorama/make-a-triarama.htm>

Anda perlu merakit dio atau tria-ramas dalam susunan yang dapat bergerak atau secara berurutan agar memiliki cukup bingkai untuk aktivitas buku catatan harian.

Ide Mengajar: Proyek Kapur Kelompok

Bahan: kapur jalan berwarna, trotoar

Prosedur: salah satu dari anak bekerja untuk menggambar adegan sederhana tentang Yesus untuk ditunjukkan kepada orang lain.

II. Pesan Tuhan untuk Saya

- A. Lengkapi Award Bible II, Alkitab hijau dengan putih.

Persyaratan:

1. Memiliki atau pernah menggunakan Alkitab.
2. Sebutkan dua bagian utama dari Alkitab dan beri nama keempat Injil. Tunjukkan di mana letak Injil di dalam Alkitab.
3. Baca atau dengarkan tiga atau lebih cerita tentang Yesus yang ditemukan dalam Injil. Saran termasuk:
 - a. Yesus lahir—Lukas 2: 1–20 & Matius 2: 1–12
 - b. Yesus dibaptis—Matius 3: 13–17

- c. Yesus menceritakan perumpamaan (seperti Domba, koin, dan anak yang hilang dalam Lukas 15 atau
 - d. Yesus menyembuhkan orang
 - e. Yesus mati dan dibangkitkan
4. Jelaskan dua ayat Alkitab tentang diselamatkan oleh Yesus, seperti:
 - a. Matius 22: 37–39
 - b. 1 Yohanes 1: 9
 - c. Yesaya 1: 18
 - d. Roma 6: 23
 - e. Yohanes 3: 16
 5. Ceritakan sebuah kisah tentang Yesus kepada seorang anggota keluarga atau teman. Beri tahu mereka mengapa Yesus istimewa bagi Anda.

Bantuan:

1. Di zaman gawai ini, ketahuilah bahwa ada banyak cara anak muda dapat menggunakan Alkitab. Jika ada, sarankan kepada orang tua jenis Alkitab terjemahan apa dan yang mudah dibaca yang tersedia untuk siswa kelas 2 SD mereka yang ada dalam jangkauan membaca dan pemahaman untuk Sunbeam secara umum.
2. Dua bagian utama dari Alkitab adalah Perjanjian Lama dan Perjanjian Baru. Kitab-kitab yang dikenal sebagai Injil adalah Matius, Markus, Lukas, dan Yohanes.
3. Secara sengaja, persyaratan ini sesuai dengan Allahku: Rencana Allah Menyelamatkan Saya A & B. Rencana untuk melakukan award ini bersamaan dan untuk mendukung persyaratan tersebut.
4. “Menjelaskan” adalah keterampilan menantang di mana siswa kelas 2 perlu meniru apa yang dilakukan pembinanya. Jika memungkinkan, kelompok keluarga masing-masing membaca dan mempelajari satu ayat. Kemudian bawa kembali laporan dan apa yang ditemukan ke kelompok Sunbeam yang lebih besar. Jika mempelajari ayat Alkitab secara keseluruhan, ikuti langkah-langkah seperti langkah-langkah berikut:
 1. Baca setiap ayat Alkitab, jelaskan setiap ayat (jawab pertanyaan untuk masing-masing),
 2. Kemudian bantu mereka memilih ayat favorit yang menurut mereka mengatakan “Ayat ini menunjukkan bagaimana saya diselamatkan oleh Yesus!”

Catatan: Ini BUKAN panggilan untuk baptisan TETAPI dapat mulai membimbing hati menuju penyerahan dan penerimaan kepada Yesus!

5. Ini BUKAN dimaksudkan sebagai “ide ibadah” bagi para Adventurer, melainkan melatih siswa kelas 2 untuk menceritakan kisah Yesus kepada seseorang selain teman sekelas atau guru mereka. Latihan membuat sempurna. Ingatlah bahwa cerita mereka akan singkat, dan mungkin tidak menyimpan semua fakta secara langsung. Cerita 1 menit itu bagus! Faktanya, beberapa orang yang “terlalu verbal” membutuhkan bantuan untuk menceritakan kisah yang SINGKAT!

Ide Mengajar: Rotasi Cerita Yesus Mengasihi Saya

Bahan: Cerita tentang Yesus dari # 5

Prosedur: Setelah Sunbeams menemukan cerita mereka (# 5), tujuan mereka adalah untuk menceritakan keseluruhan cerita kepada pasangan mereka, saat bercerita musik latar dapat diputar lagu “Jesus loves me” atau lagu Kristen dengan durasi yang sama.

Mintalah $\frac{1}{2}$ dari anak membentuk lingkaran menghadap ke luar, separuh lainnya menghadap ke dalam ke arah mereka. Mulailah musiknya, dan kemudian orang-orang di luar menceritakan kepada orang-orang yang ada di dalam cerita mereka. Ketika musik berakhir, semua orang berhenti

berbicara. Kemudian mintalah anak-anak di bagian luar putar dua orang ke kiri (searah jarum jam). Ulangi. Di dalam dapat memutar 3 berlawanan arah jarum jam, di luar dapat memutar 4 berlawanan arah jarum jam, dll. Ini adalah cara yang menyenangkan untuk mendapatkan kesempatan mempraktikkan cerita mereka beberapa kali!

III. Kuasa Tuhan dalam Hidupku

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

Bantuan:

“Keluarga yang berdoa bersama, tetap bersama” adalah pepatah yang telah menjadi bagian dari rumah tangga Kristen selama beberapa generasi. Namun, banyak Adventurer tidak pernah mengalami saat teduh berbasis keluarga dengan Yesus.

Pertemuan Adventurer dapat mencontohkan BAGAIMANA menyelesaikan ibadah keluarga yang sukses selama waktu kelas Sunbeam atau selama pertemuan Pelatihan Orang Tua. Meskipun persyaratan tersebut menekankan aspek doa dari devosi, jangan ragu untuk menjadi teladan dan dukung seluruh pengalaman.

Ide Mengajar: Teladan Ibadah Keluarga

Bahan: Buku cerita Alkitab yang sesuai untuk kelompok umur. Pastikan buku cerita bergambar, dengan kata-kata yang lebih sedikit, dan kalimat yang lebih sederhana daripada yang dibaca anak-anak yang lebih tua atau orang dewasa untuk renungan mereka sendiri. Alat musik (instrumen atau buku lagu anak-anak atau DVD/YouTube untuk lagu anak-anak) adalah cara yang bagus untuk memasukkan musik dalam ibadah Anda..

Prosedur:

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

Mintalah setiap anak lagu favorit Yesus. Gunakan alat musik untuk menyanyikannya bersama. Selanjutnya, bacalah satu cerita (atau bahkan beberapa halaman jika ceritanya panjang). Mintalah setiap anak dan orang dewasa mengucapkan satu atau dua kalimat doa sederhana. Doa “terima kasih” yang membantu anak meninjau kembali peristiwa pada hari itu dalam terang bimbingan dan pengasuhan Tuhan sangat sesuai untuk kelompok usia ini.

Instruktur JANGAN memaksa setiap hari, karena bukan anak yang bertanggung jawab, melainkan harus mendorong keteraturan dan, jika memungkinkan, meningkatkan kebiasaan..

- B. Tanyakan kepada tiga orang “cerita Yesus” favorit mereka (cerita dari Injil) dan mengapa.

Bantuan:

Beberapa anak (dan orang dewasa) takut bertanya pada “orang asing”. Gunakan beberapa menit dalam pertemuan Sunbeam untuk membantu mereka belajar mengajukan pertanyaan dengan mengajukan pertanyaan satu sama lain dan orang dewasa lain yang hadir dalam unit (orang tua). Jika memungkinkan, mintalah mereka berpasangan dan mewawancarai orang dewasa selama pertemuan yang sama, sehingga mereka dapat kembali dengan cerita mereka dalam beberapa menit.

- C. Lengkapi award Perumpamaan Yesus.

Persyaratan perumpamaan Yesus:

1. Baca dan bahas Matius 13:44.
2. Apakah perumpamaan itu? Mengapa dan bagaimana Yesus menggunakan perumpamaan?
3. Sebutkan dan pelajari arti dari perumpamaan yang Yesus ceritakan dari masing-masing dari 4 Injil.
4. Buatlah kerajinan atau diorama yang menggambarkan perumpamaan.
5. Berpartisipasilah dalam permainan fisik atau aktivitas luar ruangan yang menggambarkan salah satu perumpamaan Yesus.
6. Buatlah kartu "Get Well" atau "Thinking of You" untuk penjangkauan. Baca Lukas 10: 25-37.

Bantuan:

1. Matius 13:44 adalah Perumpamaan tentang Mutiara.
"Kerajaan surga seperti harta karun yang tersembunyi di ladang. Ketika seorang pria menemukannya, dia menyembunyikannya lagi. Dia sangat senang. Jadi dia pergi dan menjual semua yang dia miliki. Dan dia membeli ladang itu." (NIRV)
Tanyakan - "Jika Anda dapat menemukan harta karun, apa yang ingin Anda temukan? Mengapa harta karun itu begitu istimewa bagimu? "Apa yang ingin Anda berikan untuk membeli harta karun itu?" "Karena Yesus menceritakan perumpamaan sebagai cara khusus untuk memberi tahu kita tentang hal-hal rohani, menurut Anda apa yang Yesus maksudkan? Apakah menurut Anda harta karun itu mewakili sesuatu yang lain? Apa?"
2. A. Cerita sederhana yang digunakan untuk menggambarkan pelajaran moral atau spiritual.
B. Yesus berbicara dalam perumpamaan - cerita duniawi dengan makna surgawi. Dia melakukannya agar murid-muridnya memahami ajarannya dan bahwa orang-orang yang tidak percaya akan tanpa pemahaman. Mereka yang tertarik untuk memahami kebenaran pesannya akan mengerti sementara mereka yang tidak tertarik akan tetap tanpa pemahaman "Oleh karena itu aku berbicara kepada mereka dalam perumpamaan, karena melihat mereka tidak melihat, dan mendengar mereka tidak mendengar, dan mereka tidak mengerti" (Matius 13: 13) Jelaskan kepada anak-anak bahwa Yesus mencoba berkomunikasi dengan orang-orang yang berminat pada hal-hal rohani tanpa membuat orang lain yang membenci pesannya menjadi begitu kesal sehingga mereka menghentikannya dari berkhotbah.
3. CATATAN: Kebanyakan komentator, termasuk SDA Bible Commentary, tidak melihat perumpamaan hadir dalam Injil Yohanes. Gembala yang Baik, meskipun secara teknis sebuah perumpamaan tidak akan berhasil untuk tujuan award ini. (Yohanes 10: 1-5) Pelajaran: Jika kita mengikuti Yesus, kita akan tahu suara-Nya dan dengan demikian hati nurani kita kecil kemungkinannya untuk tertipu.
Perumpamaan tentang pelita - Matius 5: 14-16 Pelajaran Anak-anak yang mengasihi Yesus tidak akan takut untuk menunjukkan kasih-Nya kepada orang lain. LAGU - "Terang Kecilku..."
Orang Samaria yang Baik - Lukas 10: 25-37 - Pelajaran: Anak-anak yang menjaga orang-orang yang diabaikan oleh orang lain adalah berkat bagi semua orang.
Penabur dan Benih - Markus 4 - Pelajaran: Memilih untuk menerima kasih Yesus itu seperti menjadi tanah yang baik sehingga benih kasih Yesus dapat bertunas dalam hidup kita.
Para Tamu Pesta yang Tidak Mau - Lukas 14 - Pelajaran: Anak-anak yang mengasihi Yesus pasti ingin mengundang orang lain untuk mengenal Yesus juga, bahkan jika beberapa orang mengatakan "tidak, terima kasih" atas undangan mereka. Kadang-kadang orang yang kita undang untuk mencintai Yesus tidak akan terlihat atau bertindak seperti orang yang kita pikir Yesus ingin miliki di kerajaan-Nya, tetapi Yesus mencintai siapa pun yang menerima undangan-Nya.

4. *Ide Mengajar: Diorama Luar Ruang*

Bahan: Tidak ada (anak-anak menemukan semua alat peraga)

Prosedur: Setelah membaca perumpamaan untuk persyaratan sebelumnya dan mencari perumpamaan lain yang Yesus ceritakan, bagilah anak-anak dan orang dewasa mereka menjadi beberapa tim. Beri mereka waktu 15-20 menit untuk pergi ke hutan (di luar dekat gereja, di jalan setapak, bahkan mungkin dalam karyawisata taman). Mereka dapat mengumpulkan bahan-bahan dari alam (tidak ada yang palsu atau buatan) untuk membuat "diorama bingkai foto" dari salah satu perumpamaan Yesus. Setelah kembali, mereka diberi tambahan waktu 10-15 menit untuk membuat diorama. PASTIKAN bahwa orang tua dan orang dewasa membantu anak-anak, bukan sebaliknya!

5. *Ide Mengajar: Penaburan Benih (Matius 13, Markus 4, dan Lukas 8)*

Bahan: Biji besar yang cepat tumbuh (Sweet alyssum, celosia, cornflower or bachelor button, marigold and cosmos sprout in 5-7 days. Zinnias, sunflower and morning glory? yang bisa Anda tambahkan ke salad atau sebagai hiasan piring makan.)

Prosedur: Dalam kegiatan ini, Anda mengumpulkan beberapa benih dan mengeluarkan sinar matahari di luar. Minta mereka menyebarkan benih di tempat parkir, halaman, dan lokasi luar lainnya. Kemudian bantu mereka menanam benih dalam pot kecil. Saat mereka berpencar dan menanam, beri tahu mereka tentang perumpamaan tentang penabur. Minggu berikutnya, tanyakan kepada anak-anak apakah mereka melihat benih mereka di luar. Tanyakan tentang benih di pot mereka. Gunakan jawaban untuk berbicara tentang perumpamaan tentang penabur. Catatan: Pot harus tetap lembap agar benih berkecambah. Orang dewasa dapat membantu memastikan kesuksesan!

Ide Mengajar: Para Tamu Pesta yang Tidak Mau (Lukas 14)

Bahan: kertas. Selotip, dan krayon besar berwarna gelap (satu untuk setiap sinar matahari)

Prosedur: Bacalah bagian itu. Soroti bagaimana orang-orang yang akhirnya datang ke pesta merasa bahagia, meskipun pada awalnya mereka tidak yakin harus diundang.

Rekatkan selembar kertas di punggung masing-masing sinar matahari. Berikan masing-masing krayon. Beri tahu mereka bahwa Yesus mengundang mereka ke pesta, tetapi agar semua orang siap untuk pesta, mereka perlu balapan. Mereka perlu berusaha menggambar senyum di punggung SEMUA ORANG sebelum orang lain melakukannya. Ini tidak akan lama!

Di akhir, tanyakan "hitung senyum Anda di halaman Anda. Berapa banyak yang kamu punya?" "Apakah Anda menemukan bahwa Anda mendapatkan senyum sebanyak yang Anda berikan? Bagaimana cara pergi ke surga dengan sebanyak mungkin teman yang tersenyum seperti gim ini?"

6. *Ide Mengajar: Pembuatan Kartu*

Bahan: Stok kartu / kertas konstruksi, perlengkapan kerajinan untuk kartu ilustrasi. * Daftar orang dalam komunitas yang dapat menerima kartu.

Prosedur: Sebelum bertemu, RENCANAKAN cara memberikan kartu dan dengan siapa akan dibagikan. Tetangga, fasilitas perawatan lansia, rumah sakit anak-anak, dll., Semuanya dimungkinkan dengan satu perencanaan. Pembuatan kartu 1/2 halaman terlipat membutuhkan waktu 10-20 menit. Mesin Telusur: "Kartu DIY sederhana untuk anak-anak"

I. Saya Istimewa

- A. Buatlah penelusuran tentang diri Anda sendiri. Hiasi dengan gambar dan kata-kata yang menceritakan hal-hal baik tentang Anda.
- B. Bagikan gambar Anda dengan kelompok. Puji gambar satu sama lain. Katakan satu sama lain sesuatu yang membuat mereka spesial.

Ide Mengajar:

Gambar Ukuran Hidup

Bahan: Gulungan kertas daging atau kertas koran (atau di luar di trotoar); Krayon atau kapur berwarna, Spidol, Kancing, potongan kain, benang, tali, dll.

Prosedur: Pembahasan Alkitab pembuka - Mazmur 139: 14: "Aku bersyukur kepada-Mu oleh karena kejadianku dahsyat dan ajaib." Mintalah anak-anak memberi tahu Anda satu hal yang membuat mereka istimewa atau unik. Kemudian, minta mereka berbaring di atas kertas atau trotoar dengan pose yang mudah digambar (siluet). Mintalah orang tua / orang dewasa menggambar di sekitar Sunbeam. Setelah anak berdiri, mintalah mereka menambahkan kapur / krayon / spidol pada gambar. PASTIKAN mereka menemukan cara untuk mengilustrasikan hal-hal yang membuat mereka istimewa atau unik (kemampuan unik, keterampilan yang dipelajari, tema favorit, dll.) Jika Anda pernah menggunakan kapur di dalam kertas, gunakan hairspray aerosol untuk "menempelkan" kapur di atas kertas. Jika menggunakan kertas, gulung masing-masing untuk dibawa pulang bersama anak.

II. Saya Bisa Membuat Pilihan yang Bijaksana

- A. Berpartisipasilah dalam aktivitas tentang pilihan.

Ide Mengajar:

Polling Stations (Gim "in the river on the bank" yang disederhanakan)

Bahan: Satu set gambar jempol ke atas dan kebawah untuk masing-masing Sunbeam.

<https://pixabay.com/en/right-wrong-button-thumbs-up-1712994/>

Prosedur: Setiap baris harus terdiri dari jempol ke atas dan jempol ke bawah untuk setiap sinar matahari. Mintalah anak-anak membentuk garis di antara dua baris cetakan. Jelaskan bahwa Anda akan membacakan pernyataan kepada mereka. Jika itu adalah pilihan yang baik, mereka harus diacungi jempol ke atas. Jika itu adalah pilihan yang buruk, mereka akan diacungi jempol ke bawah. Jika perlu, tinjau aturan permainan "Di Sungai / Di Tepi Sungai". (Carilah secara daring: game In the River / On the Bank).

Contoh pilihan yang baik dan buruk:

- Mengambil pensil teman sekelas tanpa bertanya.
- Memberitahu guru Anda bahwa dia meninggalkan ponselnya di taman bermain.
- Memanjat pohon yang dilarang ayahmu untuk kamu panjat.
- Mendengarkan musik yang mengandung kata-kata buruk.

- Menggosok gigi tanpa disuruh.
- Bermain pertandingan dengan teman-teman Anda.
- Memberi tahu keluarga Anda bahwa Anda mencintai mereka.
- Menyebut temanmu bodoh.
- Memberi makan anjing kamu tanpa disuruh.
- Menyelinap dan makan kue yang dipanggang kakakmu untuk mengingap.
- Menertawakan teman sekelasnya jika dia tidak tahu jawaban dari pertanyaan gurunya..

III. Saya Bisa Merawat Tubuh Saya

A. Selesaikan award Fitness Fun.

CATATAN: Anda mungkin ingin mempertimbangkan untuk menerapkan versi NAD dari persyaratan ini, karena persyaratan yang lebih baru jauh lebih mudah DAN membutuhkan pembina yang kurang memenuhi syarat untuk menerapkannya. Persyaratan klasik sangat “mirip Pathfinder” dan membutuhkan tingkat akurasi dan pengaturan yang tinggi.

Persyaratan:

1. Buat daftar setidaknya empat hal yang berkontribusi pada kebugaran jasmani.
2. Lari atau jogging 800 meter (kira-kira setengah mil), ATAU Lari lima puluh meter dengan cepat.
3. Lakukan lompatan jauh. (Catat lompatan terjauh dari empat lompatan.)
4. Lompat atau lompat tali (*skipping*) selama tiga menit.
5. Lakukan tiga peregangan berbeda. Tahan masing-masing minimal sepuluh detik.
 - a. Kaki
 - b. Punggung
 - c. Lengan / bahu
6. Berpartisipasilah dalam lari rintangan.
7. Tunjukkan kemampuan Anda untuk melakukan setidaknya salah satu dari berikut ini:
 - a. Sepuluh sit-up
 - b. Panjatlh tiang, tali, atau pohon
 - c. Bergantung dengan tangan dan lutut
8. Bersama regu Anda, ikut serta dalam permainan terorganisir yang membutuhkan kebugaran fisik, misalnya, permainan bola, lari estafet, lompat katak, dll..

Bantuan:

Catatan Penting: Banyak anak melakukan sedikit kebugaran fisik. Memenuhi persyaratan ini dengan cara yang mendorong olahraga berkelanjutan harus menjadi tujuan # 1 Anda. Taktik kompetitif atau “mempermalukan” yang paling lambat seharusnya TIDAK PERNAH terjadi.

Catatan 1: Sekolah tempat anak Anda bersekolah mungkin dapat menandatangani persyaratan ini

Catatan 2: Silakan lihat situs web untuk provinsi, negara bagian, kawasan, atau negara situs web keberangkatan kesehatan untuk menemukan standar terbaru kebugaran anak-anak untuk setiap persyaratan!!

1. “Kebugaran” berarti:
 - Nutrisi yang tepat

- Beristirahat
- Air
- Olahraga
- Kekuatan
- Kebugaran kardiovaskular
- Fleksibilitas
- Stamina

Akronim untuk Fitnes: NEW START

- N utrition (Nutrisi)
- E xercise (Olahraga)
- W ater (Air)
- S unlight (Sinar Matahari)
- T emperance (Pertarakan)
- A ir (oksigen / udara yang bagus)
- R est (Istirahat)
- T rust in God (Bersandar kepada Tuhan)

2. Joging atau lari dalam kelompok, selalu dengan pengawasan orang dewasa. Lihatlah situs web negara Anda untuk mendapatkan petunjuk. Pada saat dipublikasi, metode ini diterima sebagai standar internasional:

Untuk sprint 50 meter - "Prosedur: Tes ini melibatkan lari sprint maksimum tunggal lebih dari 50 meter, dengan waktu yang tercatat. Pemanasan menyeluruh harus diberikan, termasuk beberapa latihan dan akselerasi. Mulailah dari posisi berdiri diam (tangan tidak bisa menyentuh tanah), dengan satu kaki di depan kaki lainnya. Kaki depan harus berada di belakang garis start. Setelah peserta siap dan tidak bergerak, pemimpin memberikan instruksi "set" lalu "go". Penguji harus memberikan petunjuk untuk memaksimalkan kecepatan (seperti tetap rendah, berusaha keras dengan lengan dan kaki) dan peserta harus didorong untuk tidak memperlambat menjelang melewati garis finish." - Topendsports.com

3. Lompat ke atas matras atau bahan lembut lainnya seperti pasir atau serbuk gergaji. Pastikan "palang" yang dilompati anak-anak dipasang dengan lunak di atas pasak dan bukan merupakan benda padat yang dapat menyebabkan cedera.
4. Mainkanlah beberapa permainan lompat tali, adakanlah latihan, karena banyak yang mungkin belum pernah menggunakan lompat tali.
5. Saat melakukan peregangan, gunakan peregangan statis (tahan regangan selama 15 detik). Untuk menghindari cedera, lakukan peregangan sebelum dan sesudah berolahraga.
6. Siapkan rintangan yang bisa dilalui oleh para Adventurer, di bawah, di atas, dan di dalam. Gunakan benda-benda seperti ban, kotak karton, tali, dan tiang.
7. Orang dewasa harus mengawasi aktivitas ini.
8. Mainkan permainan ini secara kelompok atau keluarga jika memungkinkan. Pastikan orang dewasa mengawasi.

Saya Memiliki Keluarga

I. Saya memiliki keluarga

- A. Mintalah setiap anggota keluarga Anda untuk menceritakan beberapa kenangan favorit mereka..

Bantuan:

1. Mengirimkan “kartu ucapan” ke rumah untuk orang tua biasanya membantu, karena banyak anak tidak tahu bagaimana memulai percakapan “orang besar” dengan orang tua mereka.

Cards: “Kartu: “Ketika saya masih kecil saya menikmati ...”, “Saya dulu punya teman yang ...”, “Ketika saya masih muda saya biasanya melakukannya ... sepulang sekolah”, “Saya ingat ketika saya dulu sangat takut / gembira / senang / sedih / bangga. ”

- B. Beri tahu pembina atau kelompok Anda sesuatu yang istimewa tentang keluarga Anda. Jika memungkinkan tunjukkan foto keluarga Anda ke kelompok Anda. Karena orang tua sering terlibat, buatlah “foto” selama pertemuan Sunbeam, menggunakan teknologi untuk merekam foto keluarga itu menyenangkan! !”

Bantuan:

1. Minta Sunbeams melaporkan salah satu kenangan khusus yang mereka bicarakan dengan keluarga mereka.
2. Jika Sunbeams Anda, memiliki foto keluarga mereka, mintalah setiap Sunbeam untuk menunjukkan foto mereka dan bagikan satu hal yang membuat setiap anggota keluarga mereka penting bagi seluruh keluarga. Jika Anda memiliki kelompok yang lebih besar dari 5-6 Sinar Matahari, bagi kelompok menjadi dua. Mintalah orang tua memimpin diskusi di setiap kelompok sementara Anda bergilir di antara kelompok dengan menegaskan bahwa jawaban (cerita) tetap positif.

II. Keluarga Peduli Satu Sama Lain

- A. Tunjukkan bagaimana Yesus dapat membantu Anda mengatasi perselisihan. Gunakan: Boneka, Bermain Peran, Dll.

Bantuan:**Ide Mengajar:**

Buat boneka kantong kertas coklat Anda sendiri

Carilah secara daring: “pola boneka tas kertas tokoh Alkitab ”

- B. Selesaikan award Acts of Kindness.

Persyaratan award Acts of Kindness

1. Baca Roma 12:10 dan Amsal 12:25. Diskusikan apa arti setiap ayat.
2. Berikan contoh kebaikan dan cinta. Apa yang diajarkan Alkitab tentang dua kata ini.
3. Gunakan cerita Alkitab untuk menggambarkan seseorang yang menunjukkan kasih dan kebaikan.
4. Baca atau dengarkan tiga (3) cerita tentang kebaikan.
5. Perankan dalam drama atau fragmen berbagai tindakan kebaikan.
6. Rencanakan dan lakukan tindakan kebaikan secara kelas atau klub.

Bantuan:

1. Baca/telah membaca bagian-bagian Alkitab. Cetaklah dalam ukuran besar di atas kertas fotokopi, biarkanlah anak-anak yang dapat membaca dengan baik menjadi sukarelawan untuk membaca dengan lantang kepada kelompok.

2. Ini adalah waktu yang tepat untuk bertukar pikiran secara kelompok, mungkin sambil membuat kerajinan tangan atau sebagai bagian dari persiapan drama/fragmen – ide awal: Orang tua baik dan menyayangi anak-anak mereka; Teman bersikap baik satu sama lain saat bermain bersama, saat makan siang, dan saat bekerja bersama; Tuhan sangat mengasihi kita sehingga Dia mengutus anak-Nya dari surga ke bumi untuk tinggal bersama orang-orang dan kemudian mati untuk kita agar kita dapat hidup selamanya dengan Dia..
3. Contoh terbaik dalam Perjanjian Lama adalah kisah Ruth Contoh terbaik dalam Perjanjian Baru adalah perumpamaan tentang Orang Samaria yang Baik.

Bagian lain (meskipun bukan cerita)

* 1 Korintus 13: 4 Bagian ini menjelaskan kualitas kasih sejati.

Antara lain, baik dan lembut, karakteristik yang harus terlihat dalam hubungan dan perkataan kita.

* Efesus 4: 32 Pengikut Kristus didorong untuk meniru kehidupan dan nilai-nilai Kristus dalam kehidupan mereka sendiri. Salah satu cara yang jelas dapat kita lakukan adalah dengan meniru kebaikan dan belas kasih yang Kristus tunjukkan kepada semua orang yang dia temui.

* Amsal 16: 24 Ada kekuatan yang luar biasa dalam kata-kata yang lembut dan lembut.

Kata dorongan atau dukungan paling sederhana dapat mencerahkan hari seseorang. Ini adalah jenis perkataan yang harus diucapkan setiap orang Kristen.

Singkatnya, seseorang yang mengasihi Yesus akan selalu ingin melakukan hal yang baik kepada teman, keluarga, dan hewannya. Karena kita mengasihi Yesus, kita bahkan akan berbaik hati ketika orang lain (musuh kita) tidak baik kepada kita. Yesus baik hati, bahkan ketika orang-orang bersikap kejam kepada-Nya. Karena pertolongan-Nya, kita juga bisa berbaik hati kapan saja..

4. Jika Anda membaca cerita Alkitab dalam persyaratan # 3 Anda hanya perlu satu cerita tambahan. Tujuannya adalah untuk menemukan kisah-kisah modern tentang kebaikan. Buku cerita anak-anak dan buku video daring anak-anak adalah sumber yang baik. Orang tua-dewasa harus melihat dulu sumber daya daring.

Ide Mengajar: Tebak-tebakan

Bahan: Kartu yang sudah ditulis sebelumnya (“membantu wanita membersihkan dapurnya”, “membantu ibu mencuci piring”, “mengeluarkan hewan peliharaan setiap hari”, “membantu adik laki-laki/perempuan membersihkan kamar mereka” dan frasa lainnya).

Prosedur: Semua kelompok (baik kelompok Sunbeams atau orang tua/Sunbeam yang berjumlah 3-4) masing-masing mendapatkan kartu. Mereka “mempraktikkan” aksi sandiwara mereka. Setiap kelompok tampil untuk kelompok lainnya. Penonton mencoba menebak tindakan kebaikan itu..

III. Keluarga Saya Membantu Saya Merawat Diri Sendiri

A. Selesaikan award Road Safety

Persyaratan award Road Safety:

1. Iidentifikasi dan jelaskan sepuluh rambu jalan yang penting.
2. Beri tahu kapan dan di mana harus menyeberang jalan dengan aman.
3. Berikan aturan keselamatan jalan raya untuk:
 - a. Berjalan dengan aman di sepanjang jalan
 - b. Mengendarai sepeda Anda di jalan

- c. Menunggang kuda
 - d. Berjalan dengan kelompok
4. Jelaskan mengapa Anda harus mengenakan sabuk pengaman saat mengendarai mobil.
 5. Mendengarkan petugas patroli jalan raya atau petugas keamanan lainnya yang berbicara tentang keselamatan untuk anak-anak.
 6. Bermain permainan keamanan..

Bantuan:

1. Beberapa contoh rambu jalan:
 - a. Berhenti
 - b. Beri Jalan
 - c. Salah Lajur
 - d. Berjalan
 - e. Jangan Belok Kiri
 - f. Jangan Berjalan Kaki
 - g. Dilarang Putar Balik
 - h. Satu arah
 - i. Penyeberangan Sekolah
 - j. Tikungan Tajam
 - k. Batas Kecepatan
 - l. Persimpangan Rel Kereta Api
 - m. Penyeberangan Pejalan Kaki
2. Menyeberang jalan hanya di persimpangan atau penyeberangan. Jika ada lampu lalu lintas, menyeberanglah hanya jika lampunya hijau.
3. ***Ide Mengajar: Rambu Berjalan Kaki***

Bahan: rambu jalan dicetak satu halaman penuh yang dipasang di atas karton keras pada tiang pendek, kerucut lalu lintas, tempat parkir atau area terbuka.

Prosedur: sebelumnya letakkan tanda di tiang dan masukkan kerucut di tempat yang berbeda di tempat parkir. ATAU minta orang tua bertindak sebagai tanda hidup (memegang rambu yang tercetak). Gambarkan desain “jalan dan trotoar” di atas trotoar dengan kapur (hujan akan menyapunya bersih). Sunbeam berpura-pura mengendarai mobil dan mematuhi rambu lalu lintas yang berbeda.
4. Tonton film atau dengarkan penjelasan petugas polisi tentang keamanan sabuk pengaman. Kita memakai sabuk pengaman agar cedera dalam kecelakaan berkurang. Itu adalah hukum di banyak bagian dunia.
5. Mintalah seorang ahli keselamatan berbicara dengan anak-anak pada tingkat usia mereka, menekankan apa yang dapat dilakukan anak-anak agar aman. Pakar keamanan termasuk penjaga penyeberangan, polisi dan petugas pemadam kebakaran.
6. Buat tanda papan poster dan mainkan “Simon Says,” sambil memegang tanda. Mintalah anak-anak melakukan apa yang dikatakan papan itu, baik dengan berjalan kaki atau bersepeda. Rencanakan permainan lain. Gim adalah cara yang baik untuk mengajarkan keselamatan di jalan raya.

I. Dunia Teman

A. Selesaikan award Courtesy.

Persyaratan award Courtesy:

1. Jelaskan apa arti kesopanan.
2. Jelaskan Peraturan Emas.
3. Pelajari dan tunjukkan tata krama di meja makan yang baik.
4. Peragakan bagaimana menjawab telepon dengan benar. Tunjukkan tata krama bertelepon yang baik dengan::
 - a. Menelepon orang dewasa
 - b. Menelepon teman pilihan Anda

ATAU

- c. Perkenalkan seorang dewasa kepada seorang teman.
 - d. Perkenalkan guru Anda kepada orang tua
5. Bagikan pengalaman:
 - a. Saat orang dewasa bersikap sopan kepada Anda
 - b. Saat Anda bersikap sopan kepada orang lain
 6. Tunjukkan kesopanan sementara Anda
 - a. Meminta minum
 - b. Mengatakan terima kasih
 - c. Meminta maaf
 - d. Menyapa teman
 - e. Berbagi dan bergiliran

Bantuan:

1. Bersikap sopan adalah menunjukkan perhatian kepada orang lain dengan menggunakan sopan santun dan perilaku yang tepat. Tunjukkan contoh perilaku sopan.
2. Peraturan Emas adalah pedoman, atau aturan hidup, yang ditetapkan oleh Yesus Kristus dalam Khotbah di Atas Bukit dan dicatat dalam Matius 7:12. Dalam versi yang berbeda, ini dinyatakan sebagai "Lakukan kepada orang lain apa yang Anda ingin dilakukan kepada Anda. "Cara termudah untuk menerapkan Peraturan Emas dalam kehidupan nyata adalah dengan menanyakan pertanyaan "Bagaimana Anda ingin diperlakukan?" Kemudian perlakukan orang lain seperti itu.
3. Budaya yang berbeda memiliki aturan tata krama di meja makan yang berbeda. Berikut adalah daftar yang umum di banyak wilayah secara global tetapi mungkin berbeda dari apa yang sesuai untuk wilayah Anda. HARAP diadaptasikan dengan yang ada di wilayah Anda!
 - a. Makanlah dengan garpu kecuali jika makanan itu dimaksudkan untuk dimakan menggunakan tangan. Hanya bayi yang makan dengan tangan.
 - b. Duduklah dan jangan membungkuk di atas piring Anda; pergelangan tangan atau lengan bawah bisa diletakkan di atas meja, atau tangan di pangkuan.
 - c. Jangan menjejali mulut Anda dengan makanan, itu terlihat kotor, dan Anda bisa tersedak.
 - d. Kunyah dengan mulut tertutup. Tidak ada yang mau merasa jijik melihat makanan dikunyah atau mendengarnya dikunyah. Ini termasuk dilarang berbicara dengan mulut penuh.

- e. Jangan membuat komentar kasar tentang makanan apa pun yang disajikan. Itu akan melukai perasaan seseorang.
- f. Selalu ucapkan terima kasih saat disajikan sesuatu. Menunjukkan apresiasi.
- g. Jika makanannya bukan gaya prasmanan, tunggu sampai semua orang sudah menerima makanan dan doa sebelum Anda memakannya. Itu menunjukkan perhatian.
- h. Makan perlahan dan jangan menghabiskan makanannya. Seseorang butuh waktu lama untuk menyiapkan makanan, nikmatilah secara perlahan. Secara perlahan berarti menunggu sekitar 5 detik setelah menelan sebelum mengambil sesuap lagi.
- i. Saat makan roti gulung, sobek sepotong roti sebelum mengoleskannya. Memakan sepotong roti sekaligus terlihat tidak sopan.
- j. Jangan meraih piring seseorang untuk sesuatu. Mintalah dengan sopan agar apa yang Anda inginkan tersebut diberikan kepada Anda.
- k. Jangan mencabut apa pun dari gigi Anda. Jika itu sangat mengganggu Anda, permisi dan pergi ke kamar kecil untuk membuangnya.
- l. Selalu gunakan serbet untuk mengelap mulut Anda, yang harus berada di pangkuan Anda saat tidak digunakan. Ingat, lap mulut Anda saja. Jangan menyeka wajah Anda atau membuang ingus dengan serbet. Permisilah dari meja dan pergi ke kamar kecil untuk melakukan hal-hal itu.
- m. Saat makan di rumah seseorang atau tamu dari seseorang di restoran, selalu ucapkan terima kasih kepada tuan rumah dan beri tahu mereka betapa Anda menikmatinya. Setidaknya katakan bahwa Anda menyukai makan malam atau menyebutkan item tertentu yang sangat enak, yaitu makanan penutupnya enak. Sekali lagi, seseorang meluangkan waktu, tenaga, dan biaya untuk menyiapkan makanan, jadi tunjukkan apresiasi Anda.

Meminta dan memberikan makanan dengan benar

- n. Berikan makanan dari kiri ke kanan. Jangan memberikan ke seberang meja, melewati tamu lain, untuk meraih makanan atau bumbu.
- o. Jika pengunjung lain meminta garam atau merica, berikan keduanya, meskipun teman meja hanya meminta salah satunya. Ini agar tamu makan malam tidak perlu mencari lagi.
- p. Letakkan barang yang diberikan kepada Anda, baik itu tempat garam dan merica, keranjang roti, atau piring mentega, langsung di atas meja gantinya mengambilnya langsung.
- q. Jangan pernah memotong. Mengambil roti gulung dari keranjang roti atau garam saat sedang dalam ditunggu orang lain adalah tidak baik.
- r. Gunakan selalu peralatan saji yang tersedia, bukan peralatan makan pribadi Anda..

Ide Mengajar: Makan dengan Sopan

Bahan: Pola yang untuk penataan meja yang dapat dicetak di kertas atau plastik

Prosedur: Dorong perilaku yang baik melalui kegiatan makan pura-pura, dengan pengaturan meja, menunjukkan etiket meja yang benar kepada anak-anak seperti tidak berbicara dengan makanan di mulut Anda, menggunakan garpu dan sendok dengan benar, mengucapkan tolong dan terima kasih, dll.

Anda mungkin ingin mengadakan “perjamuan” untuk para Adventurer sehingga mereka dapat mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari..

- Ajari para Adventurer untuk berbicara dengan jelas ketika mereka menjawab telepon, untuk bertanya kepada penelepon dengan siapa mereka ingin berbicara, dan untuk menyampaikan pesan dengan cepat. Pastikan anak tahu cara meminta bantuan jika terjadi keadaan darurat. Jika telepon tidak tersedia, ajarkan Adventurer bagaimana membuat perkenalan dengan benar.

**Di zaman ponsel, sopan santun bertelepon telah berkurang. Kebanyakan anak tidak tahu bagaimana

menjawab telepon orang tua mereka secara akurat saat telepon berdering dan orang tua tidak ada di sana untuk menjawabnya. **

Yakinkan anak bahwa tidak masalah untuk SELALU membiarkan ponsel berdering dan membuka pesan suara. Suara penelepon memungkinkan kita melihat apakah seseorang yang menelepon yang kita kenal.

***Ide Mengajar: S*Beberapa kemungkinan pertanyaan dan tanggapan untuk bertelepon standar|klasik::**

- Saat Anda menelepon seseorang, dan mereka menyapa, apa hal pertama yang Anda ucapkan?
"Hai, ini [nama], bolehkah saya berbicara dengan [siapa pun anak yang ingin saya mainkan]?"
- Ketika lawan bicara Anda ingin berbicara dengan ibu, atau orang lain, apa hal yang baik untuk dikatakan sebelum Anda melewati telepon?
"Tolong tunggu sebentar."
- Apa yang harus Anda katakan jika Anda perlu meletakkan telepon dan bertanya kepada saya?
"Tolong tunggu sebentar. (Jika Anda sedang berbicara dengan seseorang bangsawan seperti ratu Inggris) "
Jika Anda berbicara dengan seorang teman, Anda berkata, "Sebentar, saya akan bertanya kepada ibu saya tentang itu."
- Apa yang terjadi jika Anda sendirian di rumah dan seseorang menelepon?
"Saya harus memeriksa ID penelepon untuk memastikan itu ibu atau seseorang yang sangat saya kenal seperti Ayah atau guru saya. Lalu aku bisa menjawabnya. "
- Bagaimana jika Anda sendirian di rumah, dan Anda tidak mengetahui ID penelepon dan Anda menjawab telepon?
Jika seseorang yang tidak begitu kita kenal, kita berkata, "Dia tidak bisa bicara sekarang, bolehkah saya menerima pesan?"
Jika itu seseorang yang tidak saya kenal, saya hanya berkata, "Bye!" dan menutup telepon.
- Apakah Anda boleh memberi tahu seseorang di telepon bahwa Anda sendirian di rumah?
Tidak. Kecuali itu nenek.
- Bagaimana jika pengasuh anak ada bersama Anda? Apakah Anda boleh mengatakan babysitter itu bersama Anda?
Tidak.
- Apakah Anda boleh mengatakan ibu tidak ada di rumah?
TIDAK!
- Saat seseorang menelepon dan berkata, "Boleh aku bicara dengan ibumu", apa yang harus kamu katakan pertama kali?
"Siapa ini?"
- Apa cara yang lebih baik untuk mengatakannya?
"Bolehkah saya bertanya siapa yang menelepon?"
- Ketika seseorang menelepon dan mengatakan bahwa mereka ingin berbicara dengan si ini dan itu, dan Anda adalah orang itu, apa yang Anda katakan, "Itu saya (dia)?" atau "Saya di sini (dia)?"
Apakah sopan berteriak ke seberang rumah saat ada telepon untuk ibu?
Tidak.
- Apa yang harus Anda lakukan?
Saya harus pergi dan menemukannya, tetapi saya akan berbicara dengan orang tersebut saat saya mencari ibu sehingga orang itu tidak akan bosan.

- Beri waktu kepada Adventurer beberapa menit untuk menceritakan kisah mereka. Anda mungkin perlu berbagi pengalaman untuk memulainya. Doronglah anak-anak untuk bersikap baik terhadap satu sama lain maupun kepada orang dewasa.
- Ini adalah latihan review. Jika orang tua hadir, mintalah Sunbeams menjadi ahlinya dan “latih” orang tua mereka dalam situasi tertentu atau dalam situasi relevan serupa.

II. Dunia Orang Lain

- A. Jelajahi lingkungan Anda. Buat daftar hal-hal yang baik dan hal-hal yang dapat Anda bantu perbaiki.

Bantuan:

Eksplorasi ini bisa dilakukan saat pertemuan klub. Pastikan ada pengawasan yang memadai dan Anda memiliki izin dari majelis gereja Anda untuk berada di luar wilayah gereja selama pertemuan (persyaratan asuransi di banyak area).

Bantulah anak-anak melihat tantangan di lingkungan gereja. Ini mungkin termasuk: rumput pekarangan yang belum dipotong, peralatan lama yang ditinggalkan, jendela pecah, tembok yang dicat dengan cat semprot di taman, sampah-sampah di area umum seperti di taman.

Ide Mengajar: Tangan

Bahan: Kertas putih, 9 × 12 in (23 × 30.5 cm); Pulpen atau pensil warna dalam berbagai warna (jangan gunakan spidol untuk kegiatan ini).

Prosedur: Tanyakan kepada anak-anak bagaimana mereka dapat menjadi tetangga yang baik. Tuliskan jawaban mereka di papan penghapus kering atau kertas besar. Berilah setiap anak selembar kertas dan mintalah seorang dewasa menjiplak kedua tangan anak tersebut di atas kertas. Sekarang mintalah anak-anak mengisi kertas di sekitar tangan mereka dengan daftar cara-cara mereka dapat menjadi tetangga yang baik. Mintalah mereka menulis dalam berbagai warna. Juga, mintalah mereka menulis Lukas 10:27: “kasihilah sesamamu manusia seperti dirimu sendiri.” (Jika Anda belum berbicara tentang apa arti ayat ini, pastikan untuk melakukannya.)

Setelah anak-anak mengisi kertas mereka dengan gagasan tentang cara menjadi tetangga yang baik, mintalah mereka mewarnai gambar tangan mereka.

Dari daftar Anda, pilih cara dan gunakanlah waktu untuk membuat lingkungan Anda lebih baik.

Bantuan:

PASTIKAN bahwa Anda memiliki bantuan orang tua yang memadai. Pastikan Anda telah memilih proyek yang cukup kecil yang dapat diselesaikan Sunbeams dalam satu atau dua periode pertemuan atau sore “Jaringan Keluarga”. (lihat persyaratan # 6 award “Acts of Kindness”)

CATATAN: Persyaratan ini sebagian memenuhi persyaratan award Acts of Kindness yang diperoleh Keluarga Saya II, Keluarga Peduli Satu Sama Lain B.

III. Dunia Alam

- A. Selesaikan award Friend of Nature.

Persyaratan:

1. Jelaskan:
 - a. Bagaimana menjadi sahabat alam

- b. Cara memetik bunga dan kapan diperbolehkan
 - c. Bagaimana melindungi pohon, sarang, dll.
2. Buat daftar nama dari tiga pohon yang berbeda dan rabalah kulit masing-masing pohon.
 3. Kumpulkan empat jenis daun dan bandingkan.
 4. Lakukan salah satu dari berikut ini:
 - a. Jelajahi (atau amati dengan kaca pembesar) semua hal yang dapat Anda lihat di area seluas sepuluh kaki persegi / 1 meter persegi di luar ruangan ..
 - b. Jelajahi halaman atau taman dan bicarakan tentang apa yang Anda lihat.
 5. Lakukan salah satu dari berikut ini:
 - a. Berjalan-jalan di alam dan kumpulkan benda-benda yang menarik
 - Tunjukkan atau ceritakan tentang benda yang Anda temukan.
 - Buatlah menjadi kolase atau poster.
 - b. Kunjungi salah satu dari berikut ini dan ceritakan apa yang Anda lihat:
 - Kebun binatang
 - Taman
 - Area satwa liar
 6. Tanamlah satu tanaman atau satu umbi dan buat gambar pada tiga tahap pertumbuhan yang berbeda.

Bantuan:

1. A. Temukan, hubungkan, bertindak, melindungi, & memberi.
 Bagian BESAR dari persahabatan di abad ke-21 ini adalah mengurangi "jejak polusi" kita. Ada banyak aktivitas anak daring yang tersedia dalam penelusuran daring: " aktivitas demonstrasi polutan untuk anak kelas 2"
 B. Petik di batang, bukan bunga dan selalu minta izin. Pilih dengan hati-hati jika di alam liar, pastikan banyak yang tersisa. Jangan mencabut akarnya.
 C. Ceritakan bagaimana sebagian besar polutan disebabkan oleh manusia dan ketidakpeduliannya terhadap makhluk ciptaan Tuhan. Seorang anak tidak terlalu muda untuk membantu dengan membersihkan sampah dengan benar. Ajari kelompok Anda untuk menghargai alam yang telah Tuhan ciptakan dan untuk melindungi tanaman, pohon, burung, dan hewan.
2. **Ide Mengajar: Meraba Kulit**
Bahan: potongan kertas fotokopi, krayon "tebal" besar, pohon
 Bawalah beberapa lembar kertas dan krayon (krayon besar dan tebal paling cocok) ke hutan atau taman lokal Anda, dan jadilah kreatif. Dorong setiap anak untuk memilih pohon yang menarik - besar, tua, dan menonjol sempurna. Mereka mungkin membutuhkan orang dewasa atau teman untuk membantu mereka menjaga kertas tetap diam saat mereka membuat gosokan, Cari pohon lain dan melapisi warna dan pola yang berbeda.
Catatan: Seorang naturalis dapat membantu Anda dengan identifikasi. BANYAK taman lokal (di AS dan Kanada) memiliki jalan beraspal atau berkerikil yang dilengkapi dengan plank pengenalan pohon dan panduan jalan setapak yang akan sangat membantu untuk kegiatan ini..
3. Kumpulkan daun dari setidaknya empat pohon berbeda. Anda mungkin ingin mengajari anak-anak cara mengepres, mengeringkan, dan mengawetkannya. Bandingkan dan pelajari daunnya melalui kaca pembesar.
4. Pencarian Anda mungkin untuk setiap jenis benda alam yang ditemukan di jalan Anda atau hanya

mahluk hidup seperti cacing, ulat, semut, atau kumbang. Berikan waktu bagi para Adventurer untuk menjelaskan apa yang telah mereka lihat.

(#3-#5) Ide Mengajar: Kotak Koleksi

Bahan: Kotak sepatu atau kotak lainnya dengan penutup untuk masing-masing anak

Prosedur: GJalan-jalan di alam (opsi acara Jaringan Keluarga yang hebat!) Dan kumpulkan barang-barang untuk dimasukkan ke dalam kotak. Lakukan pengamatan dan tempatkan dengan hati-hati di dalam kotak. Bersama dengan seseorang yang tahu tentang alam sangat membantu! CATATAN: Seperti yang dinyatakan oleh persyaratan satu, pastikan Anda berjalan di area di mana pengambilan diperbolehkan.

5. Saat Anda mengunjungi kebun binatang, taman, atau area margasatwa, dll., Cari makhluk yang lebih kecil dan sering kali tidak terlihat, termasuk burung kecil, hewan, tumbuhan, dan bunga.
6. Untuk hasil terbaik, ikuti petunjuk yang ada dengan saksama.

Ide Mengajar: Terarium 24-jam

Bahan: Wadah kaca bening (cukup besar untuk anak-anak memasukkan tangan); Batu berwarna terang; Cat kuku glow-in-the-dark; Kerikil, batu, atau kelereng; Stoking nilon atau kain katun tipis, cukup besar untuk menutupi bagian bawah wadah kaca; Tanah pot; Stiker glow-in-the-dark; Tanaman kecil (pakis akan sangat baik); Air; Bungkus plastik bening; Karet gelang besar

Prosedur:

Langkah-langkah pembuatan terarium:

1. Tempatkan segenggam kerikil, batu, atau kelereng ke dalam toples kacanya.
2. Letakkan nilon/kain katun tipis di atas kerikil, kerikil, atau kelereng.
3. Tambahkan tanah pot untuk mengisi wadah kaca sekitar seperempat penuh (umumnya 1-2 cangkir atau 128-256 gram).
4. Tanam tanaman dengan jarak sekitar 2 inci (5 cm).
5. Tempatkan batu yang dicat di wadah kaca.
6. Tempelkan stiker glow-in-the-dark di sepanjang tepi atas bagian dalam wadah kaca.
7. Tambahkan air secukupnya ke dalam wadah untuk membuat tanah menjadi lembap.
8. Gunakan karet gelang untuk memasang bungkus plastik pada bukaan wadah.
9. Bawa pulang terarium dan tempatkan di tempat yang terpapar matahari.

Award Tambahan tidak termasuk dalam Tugas Kelas Sunbeam namun dirancang untuk diperoleh Sunbeams:

- Baking
- Camper
- Collector
- Cooking Fun
- Feathered Friends
- Friend of Jesus
- Gardener
- Glue Right
- Handicraft
- Ladybugs
- Seed
- Skier
- Trees
- Whale

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.

