

e-BinaAnak

Aktivitas

Publikasi e-BinaAnak

e-BinaAnak adalah buletin mingguan yang diterbitkan oleh Yayasan Lembaga SABDA. Dalam buletin ini disajikan bahan-bahan yang berupa artikel, renungan, bahan mengajar, tips mengajar, kesaksian guru dan bahan-bahan lain yang dapat dipakai oleh guru-guru Sekolah Minggu dan mereka yang terbebani dalam pelayanan anak untuk dapat mengajar dan melayani dengan lebih baik.

Bundel Tahunan Publikasi Elektronik e-BinaAnak
<http://sabda.org/publikasi/e-binaanak>

Diterbitkan oleh Yayasan Lembaga SABDA
<http://www.ylsa.org>

Daftar Isi

Daftar Isi	2
018/2001: Cerita: Kisah 57 Sen yang Tak Ternilai Harganya	5
019/2001: Aktivitas yang Cocok Untuk Anak Batita.....	7
021/2001: Aktivitas yang Cocok Untuk Anak-Anak Pratama	8
022/2001: Aktivitas Menarik Untuk Anak Madya	9
023/2001: Aktivitas yang Cocok Untuk Pra-Remaja.....	11
026/2001: Paskah	12
027/2001: Cerita Paskah: "Yesus Sungguh-Sungguh Mengasihimu"	14
035/2001: Permainan Dalam Bible Camp	17
056/2001: Cerita Natal: Selalu Penuh Rahasia	19
064/2002: Permainan: Simulasi Berbagi Roti	22
065/2002: Pot Kesetiaan & Percayalah Padaku.....	23
066/2002: Cerita: Arti Paskah	26
067/2002: Permainan: Game Untuk Paskah	30
068/2002: Permainan: Manakah Anak Tuhan yang Asli?	33
069/2002: Cerita: Kebangkitan Yesus	34
074/2002: Dua Belas Orang Murid Yesus	38
076/2002: Pemberitaan Injil Beranting.....	40
078/2002: Mengenali Gambar: "Jika Aku Bertemu Dia, Aku Akan ...?"	43
078/2002: Menggambar Dengan Jari	44
079/2002: Ibadah Kembang.....	45
079/2002: Dunia Burung	47
080/2002: Pesta Nada.....	49
080/2002: Konser Alat Musik	51
080/2002: Aneka Permainan Dengan Musik	52
081/2002: Menulis Surat Bersama-Sama.....	54
081/2002: Aneka Permainan dan Aktivitas Tertulis.....	56
083/2002: Paket "Cerita Kreatif"	58
087/2002: Si Semut yang Kecil	59
088/2002: Permainan "Sentuh Sana-Sini"	60
090/2002: Menyusun Kata-Kata Kacau	61

097/2002: Cerita: Lepas Dari Cengkraman Singa	62
102/2002: Permainan "Saya Minta Maaf"	66
104/2002: Adakan Pesta Ulang Tahun Untuk Bayi Yesus	67
116/2003: Kreasi Cerdas Tangkas Alkitab	69
117/2003: Kuis Masalah-Masalah Penderitaan.....	71
118/2003: Kuis Saat Menangis	73
124/2003: Pembacaan Alkitab Dengan Kreasi Dialog.....	75
125/2003: Macam-Macam Kreasi Berdoa	76
129/2003: Aneka Aktivitas Untuk Rekreasi.....	78
130/2003: Kegiatan Ekspresif Vokal	81
138/2003: Permainan Dalam Mengajar	83
141/2003: Menyusun Kalimat.....	85
143/2003: Permainan: Gembala dan Domba-Dombanya	86
145/2003: Permainan Untuk Kelas Kecil	87
146/2003: Permainan Untuk Pengakraban.....	88
149/2003: Permainan: Berlakulah Baik Kepada Semua Orang	90
153/2003: Permainan Cermin Ajaib.....	91
157/2003: Kuis Natal	92
157/2003: Menyambut Natal	94
163/2004: Kegiatan Dengan Memakai Alkitab.....	96
166/2004: Pertandingan Peta	97
184/2004: Permainan Untuk Pengakraban.....	98
192/2004: Permainan: Buah Roh.....	100
206/2004: Bacalah Buku-Buku Natal Bersama Keluarga.....	101
207/2004: Berikan Hadiah Waktu Anda.....	103
209/2004: Ucapan Natal Non Kartu	104
215/2005: Berjalan di Jalan yang Benar	105
219/2005: Aktivitas Paskah.....	106
221/2005: Kegiatan Paskah.....	107
231/2005: Ayat Alkitab Dalam Kaleng	108
236/2005: Permainan: Berlaku Baik Kepada Semua Orang	109
239/2005: Permainan: Aku Mengasihimu.....	110
243/2005: Pujian yang Kreatif.....	111

276/2006: Aneka Aktivitas Paskah	113
283/2006: Ide Permainan Untuk Sekolah Minggu	115
285/2006: Kegiatan Dengan Memakai Alkitab.....	117
289/2006: Menemukan Terang.....	119
299/2006: Kreasi Pujian di Sekolah Minggu.....	120
315/2007: Aneka Permainan Alkitab.....	122
320/2007: Kegiatan Kreatif dalam Sekolah Minggu	123
337/2007: Permainan: Gembala dan Domba-Dombanya dan Memberitakan Injil	125
371/2008: Anak dan Masalah-Masalah Lingkungan Hidup.....	127
375/2008: Perayaan dan Aktivitas Paskah: Tuhan Hidup Selamanya.....	129
375/2008: Wild Games Untuk Paskah: Jalan Salib	136
377/2008: Aku Mengenalmu	139
386/2008: Buang Dosa-Dosamu.....	141
400/2008: Keterampilan: Menulis Lanjutan Cerita.....	142
401/2008: Permainan Imajinasi Untuk Usia 2 – 3 Tahun.....	144
412/2008: Permainan Natal dan Icebreaker	146
442/2009: Hari Anak Nasional di Sekolah Minggu	149
444/2009: Aktivitas Untuk Pelajaran Mengenai Debora.....	152
445/2009: Dua Belas Pengintai.....	154
446/2009: Daud dan Goliat	156
447/2009: Gideon: Pejuang yang Ragu-Ragu.....	159
452/2009: Permainan Untuk Anak-Anak Kecil di Gereja.....	161
458/2009: Aktivitas-Aktivitas Perayaan Natal	163
466/2010: Aktivitas Tentang Peraturan di Dalam Kelas	165
470/2010: Permainan Memasang Cerita Alkitab	167
478/2010: Bayi-Bayi Dalam Alkitab.....	168
478/2010: Kegiatan Dengan Cermin.....	169
498/2010: Kerajinan Tangan dari Kisah Alkitab: Naaman.....	170
Indeks	172
Aktivitas e-BinaAnak 2000-2010	175

018/2001: Cerita: Kisah 57 Sen yang Tak Temilai Harganya

Seorang gadis kecil sedang berdiri terisak di dekat pintu masuk sebuah gereja yang tidak terlalu besar. Ia tidak diperkenankan masuk ke dalam gereja tersebut karena "sudah terlalu penuh". Seorang pendeta kebetulan lewat didekatnya dan menanyakan mengapa dia menangis. "Saya tidak boleh masuk ke Sekolah Minggu." jawab si gadis kecil ini. Melihat penampilan gadis kecil yang acak-acakan dan tidak terurus ini, sang pendeta segera mengerti dan bisa menduga mengapa si gadis kecil tadi tidak disambut masuk ke Sekolah Minggu. Segera dituntunnya si gadis kecil ini masuk ke ruangan Sekolah Minggu di dalam gereja dan mencarikannya tempat duduk yang masih kosong untuk si gadis kecil. Si gadis kecil ini tergugah begitu mendalam perasaannya, sehingga malamnya sebelum tidur, dia sempat memikirkan anak-anak lain yang senasib dengan dirinya, yang seolah-olah tidak mempunyai tempat untuk memuliakan Yesus. Ketika dia menceritakan hal ini kepada orangtuanya, yang termasuk orang tak mampu, sang ibu menghiburnya bahwa dia masih beruntung karena mendapatkan pertolongan dari seorang pendeta. Sejak saat itu, si gadis kecil "bersahabat" dengan sang pendeta.

Dua tahun kemudian, si gadis kecil meninggal di tempat tinggalnya di daerah kumuh. Lalu orangtuanya meminta bantuan pada pendeta yang baik hati itu untuk melakukan upacara pemakaman yang amat sangat sederhana. Saat pemakaman selesai dan kamar tidur si gadis kecil dirapikan, sebuah dompet usang, kumal dan sobek-sobek ditemukan. Nampak sekali bahwa dompet itu kemungkinan ditemukan oleh si gadis kecil dari tempat sampah. Di dalamnya ditemukan uang receh sejumlah 57 sen dan secarik kertas bertuliskan tangan, yang jelas kelihatan ditulis oleh seorang anak kecil, yang isinya: "Uang ini untuk membantu pembangunan gereja kecil agar gereja tersebut bisa diperluas sehingga lebih banyak anak bisa menghadiri Sekolah Minggu." Rupanya selama 2 tahun, sejak ia tidak boleh masuk ke gereja, si gadis kecil ini mengumpulkan dan menabungkan uangnya sampai terkumpul sejumlah 57 sen untuk maksud yang sangat mulia. Ketika sang pendeta membaca catatan kecil ini, matanya sembab dan ia sadar apa yang harus diperbuatnya. Dengan berbekal dompet tua dan secarik kertas ini, sang pendeta segera memotivasi para pengurus dan jemaat gerejanya untuk meneruskan maksud mulia si gadis kecil ini agar memperbesar bangunan gereja.

Namun ceritanya tidak berakhir sampai di sini. Suatu perusahaan koran besar mengetahui berita ini dan mempublikasikannya terus- menerus. Sampai akhirnya seorang pengembang membaca berita ini dan ia segera menawarkan suatu lokasi yang berada di dekat gereja kecil itu dengan harga 57 sen, setelah para pengurus gereja menyatakan bahwa mereka tak mungkin sanggup membayar lokasi sebesar dan sebaik itu. Para anggota jemaat pun dengan sukarela memberikan donasi dan melakukan pemberitaan. Akhirnya bola salju yang dimulai oleh sang gadis kecil ini bergulir dan dalam 5 tahun, berhasil mengumpulkan dana sebesar 250.000 dollar, suatu jumlah yang fantastik pada saat itu (pada pergantian abad, jumlah ini dapat membeli emas seberat 1 ton). Inilah hasil nyata cinta kasih dari seorang gadis kecil yang miskin, kurang terawat dan kurang makan, namun peduli pada sesama yang menderita. Tanpa pamrih, tanpa pura-pura.

Saat ini, jika anda berada di Philadelphia, lihatlah Temple Baptist Church, dengan kapasitas duduk untuk 3300 orang dan Temple University, tempat beribu-ribu murid belajar. Lihat juga Good Samaritan Hospital dan sebuah bangunan istimewa untuk Sekolah Minggu yang lengkap dengan beratus-ratus (yah... beratus ratus) pengajarnya, semuanya ini untuk memastikan jangan sampai ada satu anakpun yang tidak mendapat tempat di Sekolah Minggu. Di dalam salah satu ruangan bangunan ini, nampak terlihat foto si gadis kecil, yang dengan tabungannya sebesar 57 sen, namun dikumpulkan berdasarkan rasa cinta kasih sesama, yang telah membuat sejarah. Tampak pula berjajar rapi, foto sang pendeta baik hati yang telah mengulurkan tangan kepada si gadis kecil miskin ini, yaitu pendeta DR. Russel H. Conwell, penulis buku "Acres of Diamonds" -- suatu kisah nyata.

Kenyataan sejarah yang kolosal ini bisa memberikan petunjuk kepada kita semua, apa yang dapat DIA lakukan terhadap uang 57 sen.

019/2001: Aktivitas yang Cocok Untuk Anak Batita

Secara fisik, anak berumur antara 2-3 tahun adalah anak yang suka bergerak, berlari, melompat, memanjat dan tidak bisa diam dalam waktu yang lama. Namun mereka cepat lelah karena otot-otot belum berkembang dengan sempurna, sehingga mereka belum dapat melakukan pekerjaan tangan yang rumit. Untuk itu sediakan aktivitas dan permainan sederhana yang dapat mereka kerjakan. Beberapa aktivitas yang cocok bagi mereka antara lain:

1. PERMAINAN BALOK

Gunakanlah balok-balok kayu/plastik, dan ajaklah anak-anak untuk menyusun balok menurut imajinasinya sendiri. Biarkan mereka membuat bentuk menurut keinginan mereka sendiri, walau mungkin mereka masih membuat bentuk-bentuk yang sederhana seperti rumah, bintang dan sebagainya. Permainan ini selain dapat melatih perkembangan kekuatan ototnya, juga dapat membantu mereka meningkatkan imajinasi mereka.

2. PUZZLE

Puzzle adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Jangan menggunakan puzzle yang terlalu rumit, tapi gunakan yang sederhana yang terdiri sekitar 5-10 potong, sehingga anak-anak dapat menyusun dengan mudah.

3. MENGGAMBAR

Sediakan kertas dan crayon dan biarkan anak membuat gambar menurut imajinasi mereka, walau pada umur sekian biasanya mereka masih membuat cakar ayam. Tapi bila ditanya mereka dapat menjawab objek yang sedang digambarnya, seperti ayahnya, anjingnya, ayamnya dsb.

4. MENEMPEL

Gunakan gambar-gambar sederhana yang telah dikenal oleh anak, misal: ikan dan roti (untuk kisah "5 roti dan 2 ikan"), atau meminta anak menempel "mata ikan" pada tempat yang sesuai. Bisa juga diberikan beberapa potong gambar dan minta anak menempelkan sesuai keinginan mereka sendiri, misal: gambar seorang gembala, seekor anjing, dan 3 anak domba serta selembar kertas hijau berbentuk padang rumput yang luas. Aktivitas ini bisa juga disertai dengan pelajaran berhitung. Selesai menempel gambar ajaklah anak menghitung jumlah ikan, roti, domba, dsb.

5. MEWARNAI

Sediakan kertas dengan gambar di atasnya, pensil warna, spidol atau crayon. Mintalah anak-anak mewarnai gambar tersebut. Walau mereka belum dapat mewarnai dengan sempurna, tapi kegiatan ini dapat melatih kepekaan mereka akan warna.

Demikianlah beberapa aktivitas yang dapat dilakukan oleh anak-anak umur 2-3 tahun. Semoga hal ini dapat membantu anda dalam melayani anak-anak umur batita ini.

021/2001: Aktivitas yang Cocok Untuk Anak-Anak Pratama

Anak-anak Pratama, pada umur 6 tahun mereka sudah mulai belajar membaca, lalu pada umur 7-8 tahun biasanya kemampuan membaca mereka sudah meningkat. Aktivitas untuk anak Pratama ini lebih bervariasi dibanding dengan anak Batita dan Balita. Pada anak umur 6-8 tahun ini, Alkitab sudah dapat dipakai sebagai bahan aktivitas untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami melalui membaca, menyimak, mengingat dan menghafal. Aktivitas yang cocok bagi anak Pratama ini antara lain:

1. **MEMBACA ALKITAB**

Saat bercerita berikan kesempatan pada anak-anak untuk membuka Alkitab dan membaca ayat-ayat yang sesuai dengan cerita hari itu. Bantulah mereka mencari nama kitab, pasal, dan ayatnya.

2. **MENGHAFAL AYAT**

Pada akhir cerita, Guru Sekolah Minggu dapat membagikan secarik kertas yang berisi ayat-ayat Alkitab yang sesuai dengan cerita pada hari itu dan mintalah anak-anak untuk menghafalkannya, lalu pada pertemuan selanjutnya mintalah mereka untuk mengulang ayat hafalan tersebut.

3. **PERMAINAN**

Banyak permainan dapat digunakan untuk anak-anak Pratama ini, antara lain mencari ayat, teka-teki dan banyak permainan lainnya.

4. **DRAMA**

Anak umur 6-8 Tahun sudah dapat dilibatkan dalam permaianan drama pendek dan mereka sudah dapat memerankan sesuatu, misalnya menjadi Zakheus, Lazarus, Martha, dsb.

5. **AKTIVITAS SENI**

Aktivitas seni ini antara lain menggambar, menempel, mewarnai, prakarya dan sebagainya. Pakailah tokoh-tokoh dalam Alkitab sebagai obyek supaya mereka semakin dekat dengan Alkitab.

6. **TULIS MENULIS**

Mintalah mereka menuliskan pengalaman mereka sehari-hari atau pengenalan dan hubungan mereka dengan Tuhan, sesama atau alam.

Demikian aktivitas yang dapat dilakukan oleh anak-anak Pratama, semoga Tuhan memberkati. (Tim Redaksi)

022/2001: Aktivitas Menarik Untuk Anak Madya

Mengingat usia anak madya (9-11 tahun) adalah kelompok usia terakhir di kelas Sekolah Minggu, maka ini adalah kesempatan terakhir pula bagi Guru Sekolah Minggu untuk menanam dan menguatkan iman mereka sebelum mereka memasuki usia pra-remaja. Berikut ini beberapa aktivitas menarik yang dapat membantu mereka mengenal alat-alat yang berguna untuk mempelajari Alkitab sendiri.

Belajar menggunakan Kamus Alkitab (Bible Dictionary)

Perkenalkan kepada mereka salah satu Kamus Alkitab (usahakan yang dilengkapi dengan gambar atau foto berwarna). Jelaskan apa gunanya dan bagaimana menggunakannya dengan memberikan contoh.

Belajar dengan menggunakan Peta

Contoh: Mengikuti perjalanan pelayanan Paulus. Gunakan Peta Alkitab untuk menelusuri kota-kota dimana Paulus pernah datang lalu bandingkan dengan Peta Umum (dimana lokasinya, dulu namanya apa, sekarang dikenal sebagai kota apa, bagaimana kondisi kota tsb. pada jaman itu, dan bagaimana kondisinya saat ini, dsb.).

Belajar dari Buku Sejarah

Terlebih dulu Guru harus memilih peristiwa apa yang akan dibahas, misalnya: Kehidupan Musa. Ajak anak-anak untuk mempelajari dan mencatat dari Alkitab berbagai fakta sejarah mengenai kehidupan Musa, misalnya: nama negara, kota, tempat (Mesir, Pitom & Ramses, Gosyen), sungai (Nil), peristiwa (membangun kota perbekalan), dsb. Lalu ajak anak membaca sejarah mengenai Mesir pada masa itu (siapa yang memerintah, bagaimana kehidupan raja vs budak, dsb)

Belajar dengan menggunakan Foto/Gambar

Persiapkan beberapa foto/gambar yang anda miliki, seperti: foto Taman Getsemari, Sungai Yordan, Bukit Golgota, dsb. - semua ini bisa didapatkan di toko buku Kristen atau dengan membawa Kamus Alkitab (Bible Dictionary). Ajak anak memainkan permainan: "Di manakah aku?" dengan memberi pertanyaan yang mengarah supaya anak dapat menebak tempat yang anda maksud. Bila anak dapat menjawab dengan benar, tunjukkan foto tempat yang dimaksud.

Belajar dengan menggunakan Film

Seringkali peristiwa yang tertulis di Alkitab "kurang hidup" atau "kurang menarik" karena bahasa yang digunakan tidak seperti karangan novel atau cerita detektif. Dengan melihat film mengenai peristiwa yang tertulis di Alkitab mungkin bisa menolong

memperkaya pemahaman anak akan peristiwa tsb. Mis.: film Kehidupan Tuhan Yesus, Musa, dsb.

Ada juga film-film yang sifatnya pengajaran dengan menggunakan pendekatan ilmiah dan sejarah, misal: menjelaskan apakah hujan api dan belerang yang terjadi di Sodom dan Gomora benar-benar terjadi, bagaimana dengan peristiwa air bah, dsb.

Selamat mencoba!

(Tim redaksi)

023/2001: Aktivitas yang Cocok Untuk Pra-Remaja

Kegiatan yang cocok untuk Pra-Remaja antara:

1. **PENYELIDIKAN ALKITAB**

Penyelidikan Alkitab ini dilakukan untuk merangsang anak-anak Pra- Remaja untuk mengetahui fakta dan kebenaran yang terdapat dalam Alkitab. Kegiatan ini dapat dilakukan secara kelompok atau mandiri. Metode yang cocok digunakan adalah Studi Alkitab Induktif supaya anak menggali sendiri kebenaran Firman Tuhan.

2. **PENYELIDIKAN PETA**

Dalam menceritakan kisah Alkitab ajaklah mereka untuk membuka peta Alkitab agar mengetahui dimana kisah itu terjadi. Ajaklah juga melihat informasi-informasi tambahan lainnya, misalnya melihat latar belakang kota/daerah/kerajaan/bangsa/nama yang sedang dipelajari dengan memakai Kamus Alkitab atau Buku Ensiklopedia.

3. **DISKUSI**

Diskusi ini dilakukan untuk mendorong mereka melihat kebenaran Alkitab dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, khususnya bagaimana menghadapi masalah-masalah remaja. Berikan judul-judul yang menarik supaya mereka tertarik untuk berdiskusi, misalnya Orang Farisi Jaman Milenium, Katakan "NO" pada Narkoba, dll...

4. **SHARING**

Sharing ini dilakukan untuk saling berbagi pengalaman hidup masing-masing, supaya dapat saling menguatkan dan menolong serta mendoakan. Usahakan untuk memisahkan kelompok laki-laki dan wanita, supaya mereka lebih merasa aman.

5. **KEGIATAN DI ALAM TERBUKA (OUTDOORS)**

Jika memungkinkan sekali-kali ajaklah anak untuk pergi melakukan kegiatan di alam terbuka, misalnya berkemah, naik gunung, hiking, bersepeda ke desa dll. Bimbinglah mereka untuk bersahabat dengan alam, supaya menghargai ciptaan Tuhan. Melakukan kegiatan bersama- sama ini akan mengajar mereka untuk saling memperhatikan, mengasihi dan menolong satu dengan yang lain.

Demikian beberapa kegiatan yang cocok untuk Pra-Remaja, selamat mencoba. (Tim Redaksi)

026/2001: Paskah

Kuis Paskah

Bagilah anak dalam empat kelompok masing-masing terdiri dari tiga anak, namakan kelompok tersebut dengan nama Kitab Injil, yaitu: Matius, Markus, Lukas, dan Yohanes. Ketiga anak dalam satu kelompok tersebut boleh berdiskusi untuk memberikan jawaban yang paling benar. Sediakan empat meja dengan masing-masing tiga kursi. Pada masing-masing meja sediakan satu Alkitab. Buatlah pertanyaan seputar kisah PASKAH dan bagilah dalam tiga tahap.

Tahap pertama:

Berikan dua pertanyaan tentang PASKAH dengan jawaban singkat pada setiap kelompok. Bila kelompok pertama tidak bisa menjawab boleh dilemparkan ke kelompok lain. (Tahap ini anak tidak boleh membuka Alkitab).

Tahap kedua:

Berikan 5 pertanyaan tentang peristiwa PASKAH yang memerlukan pembuktian dalam Alkitab. Siapa yang lebih cepat mendapatkan bukti dari dalam Alkitab boleh menjawab lebih dulu, dengan memencet bel atau mengangkat tangan. Bila ternyata jawaban salah, nilai dapat dikurangi. (Tahap ini anak boleh membuka Alkitab).

Tahap ketiga:

Berikan masing-masing kelompok satu pertanyaan mengenai tokoh-tokoh dalam kisah PASKAH, dan salah satu anak dalam kelompok tersebut harus memperagakan tindakan dan ucapan tokoh tersebut. Tokoh tersebut antara lain Petrus, Yudas Iskariot, Pontius Pilatus atau penjahat yang disalib bersama Yesus.

Proses penilaian tahap pertama bila masing-masing kelompok menjawab dengan benar maka nilainya 10. Lalu dalam tahap kedua bila jawaban salah nilai dikurangi 5, tapi bila jawaban benar maka nilainya 10. Selanjutnya dalam tahap ketiga bila jawabannya benar nilai 10, tapi bila jawabannya kurang benar diberi nilai 5. (Tahap ini anak boleh membuka Alkitab).

Kuis ini, selain menambah pengetahuan anak mengenai PASKAH, juga dapat melatih kerjasama anak dalam kelompok. Selamat mencoba!

Membuat Badut Dari Telur

Bahan:

- Telur rebus (dapat telur bebek atau ayam) untuk kepala
- Kertas manila
- Kertas berwarna (kertas krep, kertas kado atau kertas emas)
- Gunting
- Spidol

- Lem

Cara membuat:

1. Telur rebus berguna sebagai kepala badut, untuk itu buatlah mata, hidung dan bibir dengan spidol pada telur rebus tersebut. Untuk rambut bisa dibuat dari kertas berwarna, lalu tempelkan dengan lem di bagian belakang telur.
2. Buatlah kerucut dari kertas manila dengan diameter alas 7,5 cm dan tinggi 20 cm.
3. Potong bagian atas kerucut sepanjang 5 cm, sehingga menjadi kerucut kecil. Hias kerucut kecil tersebut dengan kertas berwarna untuk topi badut.
4. Sementara itu bagian bawah kerucut yang sudah dipotong dapat digunakan sebagai tubuh badut. Bagian atas dari tubuh badut ini berguna sebagai penyangga kepala badut, jadi apabila diameter terlalu kecil boleh dipotong agak kebawah lagi, sehingga telur dapat tersangga dengan kuat. Hiaslah bagian tubuh badut ini dengan kertas berwarna menurut selera.
5. Setelah tiga bagian ini siap, letakkan telur diatas tubuh badut, lalu pasanglah topinya di atas kepala badut. Agar kuat boleh ditambahkan lem.

Selamat mencoba!(/Tim Redaksi)

027/2001: Cerita Paskah: "Yesus Sungguh-Sungguh Mengasihimu"

Pada setiap Minggu siang, yaitu sesudah ibadah pagi berakhir, Pak Pendeta dengan anak laki-lakinya yang berumur 11 tahun selalu pergi ke kota untuk membagikan traktat. Namun pada hari Minggu siang itu udara di luar terasa sangat dingin karena hujan telah menyirami bumi sejak pagi. Ketika saat untuk membagikan traktat tiba, anak laki-laki itu mulai bersiap-siap mengenakan baju hangatnya dan berkata,

"Aku sudah siap, Pa!"

"Siap untuk apa?" Pendeta itu menjawab.

"Pa, bukankah ini waktu bagi kita untuk membagikan traktat-traktat ini?". Pendeta itu menjawab,

"Nak... di luar udara sangat dingin dan hujan masih turun." Anak itu memandang papanya dengan penuh keheranan,

"Tapi Pa, meskipun hujan turun, bukankah masih ada banyak orang yang belum mengenal Yesus dan mereka nanti akan masuk neraka?" Pendeta itu menjawab,

"Tapi nak... aku tidak ingin pergi dalam cuaca seperti ini." Dengan sedih anak itu memohon,

"Pa... aku harus pergi, boleh, kan?" Pendeta itu ragu-ragu sejenak lalu berkata,

"Kamu tetap ingin pergi? Kalau begitu, ini traktat-traktatnya dan hati-hatilah di jalan, ya."

"Terima kasih, Pa!!!" Lalu anak itu bergegas meninggalkan rumah dan pergi menembus hujan dan udara luar yang sangat dingin.

Anak laki-laki berusia sebelas tahun ini berjalan di sepanjang jalan-jalan kota sambil membagi-bagikan traktat Injil dari rumah ke rumah. Setiap orang yang ditemuinya di jalan diberinya traktat. Sesudah 2 jam berjalan di tengah-tengah hujan, anak ini menggigil kedinginan tapi masih ada satu traktat Injil terakhir yang masih di tangannya. Lalu ia berhenti di suatu sudut jalan dan mencari seseorang yang dapat diberinya traktat, tapi jalanan itu sudah sepi sama sekali. Lalu ia menuju ke rumah pertama yang dilihatnya di ujung jalan itu. Ia berjalan mendekati pintu depan rumah itu dan membunyikan bel.

Setelah ia memencet bel, tidak ada jawaban dari dalam. Lalu ia memencet bel lagi dan lagi, tapi tetap tidak ada jawaban. Ditunggunya lagi beberapa waktu, namun masih saja tidak ada jawaban. Akhirnya, anak laki-laki ini memutuskan untuk pergi, tapi ada sesuatu yang mencegah keinginannya untuk pergi, maka sekali lagi, dia menuju pintu, memencet bel dan mengetuk pintu keras-keras dengan tangannya. Ia menunggu, ada perasaan kuat yang membuatnya tetap ingin menunggu di depan rumah itu. Dia memencet bel lagi, dan kali ini pintu itu perlahan-lahan dibuka.

Nampak seorang wanita yang berwajah sedih berdiri di depan pintu. Wanita itu dengan pelan bertanya,

"Ada apa, nak? Apa yang dapat kulakukan untukmu?"

Dengan mata bersinar-sinar dan tersenyum, anak laki-laki ini berkata,

"Ibu, maafkan aku karena mengganggu, tapi aku hanya ingin mengatakan bahwa Yesus sungguh-sungguh mengasihimu, dan aku datang ke rumah ini untuk memberikan traktat Injil terakhir yang aku miliki. Traktat Injil ini akan menolong Ibu untuk dapat mengetahui segala sesuatu tentang Yesus dan Kasih-Nya yang besar."

Anak itu memberikan traktat terakhirnya kepada wanita itu dan ia segera pergi. Saat beranjak pergi, wanita itu berkata,

"Terima kasih, Nak! Tuhan memberkatimu!"

Hari Minggu berikutnya, Pak Pendeta, papa dari anak laki-laki tadi, berdiri di balik mimbar dan memulai ibadahnya dengan pertanyaan,

"Adakah di antara jemaat yang ingin memberikan kesaksian atau ingin membagikan sesuatu?"

Di barisan kursi paling belakang, seorang wanita terlihat perlahan-lahan berdiri. Saat ia mulai bicara, nampak wajahnya berseri-seri dan ia berkata,

"Tidak satupun di antara anda yang mengenal aku. Aku belum pernah ke gereja ini sebelumnya. Anda perlu ketahui, hari Minggu yang lalu aku bukanlah seorang Kristen. Suamiku telah meninggal beberapa waktu yang lalu dan meninggalkan aku sendiri di dunia ini."

"Hari Minggu yang lalu," lanjut wanita itu, "dinginnya hatiku melebihi dinginnya cuaca dan hujan di luar rumah. Aku berpikir aku tidak kuat dan tidak sanggup lagi untuk hidup. Lalu aku mengambil tali dan sebuah kursi, kemudian naik tangga menuju ke loteng rumah. Aku mengencangkan ikatan tali kuat-kuat di palang kayu penopang atap, lalu berdiri di kursi dan mengikatkan ujung tali yang lain di leherku. Aku berdiri di kursi itu dengan hati yang hancur. Saat aku hendak menendang kursi itu, tiba-tiba bel rumahku berbunyi nyaring."

"Aku menunggu beberapa saat sambil bertanya dalam hati, 'siapakah yang membunyikan bel itu?'. Aku menunggu lagi, karena bel itu berkali-kali berbunyi dan semakin lama kedengarannya semakin nyaring, apalagi ketika terdengar ketukan pintu. 'Siapa yang melakukan hal ini?' tanyaku dalam hati, 'Tak ada orang yang pernah membunyikan bel rumah dan mengunjungiku'. Lalu aku mendedahkan ikatan di leherku dan bel yang berbunyi mengiringi langkahku menuju pintu depan di lantai bawah."

"Ketika kubuka pintu, aku hampir tidak percaya dengan apa yang aku lihat, karena di teras rumahku berdiri seorang anak laki-laki yang belum pernah aku lihat sebelumnya. Wajahnya berseri-seri seperti malaikat dan senyumnya... oh aku tidak dapat menggambarkannya pada anda! Dan perkataan yang

diucapkannya sungguh menyentuh hatiku yang telah lama beku, 'Ibu, aku hanya ingin mengatakan bahwa Yesus sungguh- sungguh mengasihimu.' Lalu dia memberiku traktat Injil yang saat ini kupegang."

"Saat malaikat kecil itu menghilang dari rumahku, menembus dingin udara dan hujan, aku menutup pintu dan membaca setiap kata dalam traktat Injil ini. Aku kembali ke loteng untuk mengambil tali dan kursi yang akan kupakai untuk bunuh diri, karena aku sudah tidak membutuhkannya lagi. Anda lihat, sekarang aku seorang Anak Raja yang bahagia dan karena ada alamat gereja ini di bagian belakang traktat, maka aku datang ke tempat ini untuk mengucapkan terima kasih pada malaikat kecil yang datang tepat pada waktu aku membutuhkannya. Tindakannya itu telah menyelamatkan jiwaku dari hukuman neraka yang kekal."

Seluruh jemaat di gereja itu meneteskan air mata. Seiring dengan pujian syukur yang dinaikkan untuk memuliakan Raja, yang bergema di setiap sudut bangunan gereja, Pak Pendeta turun dari mimbar dan pergi menuju ke bangku di barisan depan, tempat dimana "malaikat kecil" itu duduk. Pak Pendeta itu menangis tak tertahankan dalam pelukan anaknya.

035/2001: Permainan Dalam Bible Camp

Berikut ini ada beberapa macam ide permainan yang dapat anda gunakan saat mengadakan Bible Camp:

Tarik Tambang Alkitab

Buatlah dua regu yang masing-masing terdiri dari lima anak. Sediakan tali tambang dan mintalah lima anak pada regu pertama untuk berbaris sambil memegang tali pada ujung yang satu, sedangkan pada ujung yang lain pada regu lawan juga berbaris sambil memegang tali, seperti mau mengadakan tarik tambang. Pada permainan ini anak tidak menarik tambang melainkan adu cepat menjawab pertanyaan yang diajukan gurunya. Tarikan/pertanyaan diajukan hanya pada anak paling depan yang berdiri saling berhadapan dengan lawannya. Anggota lain yang berdiri dibelakang boleh membisiki jawaban, dan tidak boleh keras-keras supaya tidak terdengar oleh lawannya, namun yang memberikan jawaban tetap anak yang paling depan.

Ketika pertanyaan diajukan, anak di depan yang berhasil menjawab dan mendahului lawannya akan mendapat angka. Regu yang mendapat angka ini maju sepanjang 30 cm. Sesudah tarikan pertama selesai, kedua anak yang di depan (dari kedua belah pihak) pindah ke belakang barisannya masing-masing. Selanjutnya orang kedua pada masing-masing regu menjadi jurubicara bagi regu tersebut. Apabila salah satu anak dapat menjawab maka regu mereka boleh maju 30 cm, dan orang kedua pindah ke barisan paling belakang. Demikian seterusnya sampai anak yang ke lima. Yang menang adalah regu yang dapat menjawab pertanyaan lebih banyak dari pada lawannya, dan yang mendapat tali lebih panjang dari lawannya.

Pemimpin Misterius

Pelaksanaan:

1. Mintalah anak-anak duduk bersila di lantai dalam bentuk lingkaran. Minta salah satu anak untuk keluar ruangan selama kira-kira 2 menit. Kemudian pilihlah seorang anak dari antara anak-anak yang ada dalam ruangan untuk menjadi pemimpin misterius.
2. Minta anak-anak untuk mengikuti apa yang dilakukan oleh pemimpin misterius tadi (misalnya: menggaruk tangan, memegang kepala, menepuk lutut, dll). Gerakan itu berubah-ubah setiap 30 detik. Kemudian mintalah anak yang di luar tadi masuk dan menebak siapa seorang pemimpin misterius yang ada dalam kelompok itu (saat melakukan gerakan dapat diiringi musik). Bila pemimpin misterius telah ditemukan, ulangi permainan tadi dan anak memilih lagi pemimpin misterius yang baru.
3. Dengarkan bagaimana Tuhan Yesus juga menjadi pemimpin misterius di tengah-tengah kita. Bacalah Yohanes 1:14. Dalam permainan tadi, di antara kamu ada yang tidak tahu siapa pemimpin misterius tadi, tapi ia pasti ada di tengah-tengah kita.

- a. Bagaimana caranya Tuhan ada dalam kelompok kita setiap saat?
- b. Mudah atau sukarkah untuk mengetahui bahwa Tuhan itu ada/ hadir?
Jelaskan!
- c. Bagaimana caranya engkau menemukan siapa pemimpin misterius itu?
- d. Apakah cara itu dapat menolongmu untuk menemukan kehadiran Tuhan di tengah kita? Mengapa?
- e. Saat kita mencari kehadiran Tuhan di tengah kita, temukan sesuatu di sekeliling kita yang dapat menunjuk kepada-Nya.

056/2001: Cerita Natal: Selalu Penuh Rahasia

Phylis bukan anak yang mudah untuk dikasihi. Saya menginginkan yang terbaik baginya dan saya berdoa supaya Tuhan memberkatinya, tetapi kadang-kadang saya memang berharap ia tidak termasuk dalam kelompok Sekolah Minggu yang saya ajar. Rambutnya tidak pernah disisir, kuku tangannya kotor, dan hidungnya beringus. Ia menjauhi anak-anak yang lain dan kalau berjalan ia biasa menghentak-hentakkan kakinya. Selain itu, ia adalah seorang anak perempuan yang tidak pernah bisa duduk tenang, ia benci disentuh, dan kalau berbicara ia selalu tak mau mengalah.

Waktu itu saya berumur dua puluh tahun, dan tahun itu untuk pertamakalinya saya mempersiapkan sandiwara di gereja tua yang besar, Gereja Baptis Tabernakel di sebelah barat Chicago. Pada permulaan masa Advent, saya memegang lembaran ketikan naskah sandiwara Natal sambil berdiri di depan anak-anak yang berkumpul.

"Siapa yang mau mendapat peran yang terlibat dalam percakapan, angkat tangan," kata saya, dan hampir semua anak mengangkat tangannya. Tetapi, tentu saja tidak termasuk Phylis. Dan setelah membagikan peran untuk setiap anak yang berminat, saya masih mempunyai beberapa peran.

"Phylis," kata saya, "maukah kamu mengucapkan sedikit kata-kata dalam sandiwara Natal?"

"Siapa bilang saya mau ikut sandiwara?" katanya, sambil menyilangkan tangannya di depan dada dan duduk miring ke belakang sehingga kursinya hanya bertumpu pada kedua kaki belakangnya. "Pada malam yang sama mungkin saya pergi ke pesta," katanya dengan angkuh.

Tuhan, saya berdoa dalam hati, tolonglah saya untuk mengasihi Phylis. "Tetapi kalau mau, saya masih mempunyai beberapa peran." "Tidak akan," kata Phylis dan memang ia tidak mau.

Pada waktu gladiresik sore hari, anak-anak duduk di bagian depan bangku gereja yang digelapkan. Mereka berbisik-bisik, sementara itu orang-orang dewasa merapikan penutup kepala gembala-gembala yang dibuat dari handuk mandi dan menyempurnakan letak lingkaran cahaya yang terbuat dari perada di sekeliling malaikat-malaikat.

"Baiklah ambil tempat masing-masing," teriak saya dari balik altar. Pembawa cerita mulai: "Pada waktu itu, dikeluarkan suatu keputusan ..." Saya merasakan desiran getaran halus. Sekali lagi saya terbawa ke dalam cerita yang indah ini.

"Maria tidak kelihatan seperti mau melahirkan bayi," tiba-tiba terdengar gumaman pelan yang serak di belakang saya. Phylis memang tidak mau ikut sandiwara, tetapi tentu ia tidak mau melewatkan gladiresik! "Ssst! bisik saya, sambil menepuk tangannya. Ia merenggut tangannya dan berkata, "Iya, iya!"

Di akhir adegan itu lampu sorot hanya menyinari keluarga yang kudus itu, dan anak-anak bersenandung menyanyikan lagu "Malam Kudus". Bagus sekali - tetapi siapa yang bergerak di depan palungan? Phylis! Anda tidak tahu dimana anak itu akan muncul. Sekarang ia memasukkan tangannya ke dalam palungan, meremas tangan boneka yang ada didalamnya, dan menghilang di tengah kegelapan.

"Phylis," kata saya, "apa yang kau lakukan di sana?"

"Saya hanya melihat-lihat." katanya. "Lagipula di dalamnya bukan bayi. Hanya sebuah boneka. Saya menyentuhnya."

"Tuhan tolonglah saya untuk mengasihi Phylis."

"Baiklah," kata saya kepada para pemain. "Setiap orang harus sudah ada di sini jam setengah tujuh untuk berganti pakaian dan bersiap-siap supaya dapat dimulai tepat jam tujuh. Sampai nanti malam."

Phylis menghentakkan kakinya di sepanjang jalan di antara deretan tempat duduk, bersama anak-anak yang mau pulang. Mudah-mudahan pikir saya, ia sudah puas melihatnya sore ini dan tidak kembali malam nanti. Saya tahu pikiran seperti ini bukan sikap seorang guru Kristen, tetapi saya benar-benar mengharapkan supaya sandiwara itu berjalan dengan lancar.

Sekitar jam 18.45 suasana di balik panggung ramai dan sibuk. Para malaikat saling membantu mengenakan jubah yang terbuat dari sprai. Yusuf dan orang-orang majus mengatur kawat janggut yang dikaitkan di belakang telinga mereka. Maria memandangi ke cermin mencoba untuk menangkap ekspresi yang tepat sebagai ibu Juruselamat. Saya berjalan dari kelompok yang satu ke kelompok yang lain, membantu sebisa mungkin. Phylis tidak terlihat dan saya mulai tenang.

Satu menit sebelum jam tujuh, Ny. Wright masuk. Ia menggendong bayinya yang mungil yang baru lahir. Bayinya terbungkus kain putih, bayi ini akan mengganti boneka yang kami pakai dalam gladi resik. "Bayi ini baru disusui, jadi ia akan tidur selama sandiwara." katanya. "Anda dapat menaruhnya di palungan sesudah lampu dipadamkan," bisik saya.

Ketika suara piano mulai terdengar, saya duduk di kursi saya yang disediakan untuk juru bisik di barisan depan bangku gereja. Diiringi dengan alunan musik pembuka. Palungan disoroti cahaya lampu dan pembawa cerita memulainya.

Tetapi tidak ada rasa getaran seperti biasanya apabila saya mendengar awal cerita Natal, saya malahan merasakan sesuatu yang menghantam dan mendorong lutut saya. "Geser," terdengar suara yang sudah saya kenal betul. "Saya tidak jadi pergi ke pesta."

Tanpa melepaskan pandangan dari sandiwara yang sedang berlangsung, saya bergeser dan menepuk lutut Phylis. Tetapi ia menepiskan tangan saya kembali ke pangkuan saya. "Saya berusaha, ya Tuhan," kata saya dalam hati.

Para malaikat bernyanyi di depan para gembala. Para gembala kembali ke Betlehem dan mengambil anak domba untuk dipersembahkan kepada bayi Yesus. Orang-orang Majus menghadap raja Herodes, lalu mereka pergi ke palungan. Maria duduk di palungan "menyimpan segala perkara itu di dalam hatinya dan merenungkannya". Bagus sekali. Phylis duduk dengan tenang sampai saya lupa ia berada di sebelah saya, tetapi waktu saya menyadari ia sudah pergi, sudah terlambat.

Ia menghentakkan kakinya menuju palungan seperti yang dilakukan waktu gladi resik. Tetapi kali ini ia terkejut, terpesona, lalu membalik, matanya terbelalak takjub, dan cepat-cepat kembali menemui saya.

"Dia hidup!" bisiknya dengan suara yang cukup keras. Dari barisan tempat duduk di sebelah seseorang bertanya "Apa katanya?" "Katanya, 'Dia hidup!'" Seperti riakan air kolam, kata-kata itu diteruskan dari barisan demi barisan sampai kembali lagi ke depan altar. "Dia hidup ... hidup ... hidup..." Suasana menjadi gempar karena setiap orang merasakan hadirat Yesus.

Dan itu adalah alasan sebenarnya dari apa yang kita rayakan. Dia hidup! Imanuel - Tuhan beserta kita. Tuhan yang sudah menjelma menjadi manusia. Anak perempuan yang keras dan sukar dikendalikan sudah membawa kembali pesan Natal yang agung. Tuhan hidup!

Lampu dinyalakan, dan waktu kami berdiri menyanyi "Kesukaan bagi dunia", suara itu menggetarkan gereja kami yang besar dan tua, dan itu belum pernah terjadi sebelumnya.

Saya menaruh lengan saya di sekeliling bahu Phylis yang kecil dan sempit. "Kamu adalah bagian yang terbaik dari sandiwara ini," bisik saya, sambil menariknya ke arah saya. Phylis menjawab, "Saya tidak ikut sandiwara," katanya. Tetapi kali ini ia tidak mendorong saya.

064/2002: Permainan: Simulasi Berbagi Roti

Mengajar anak Sekolah Minggu untuk saling berbagi dan memberi tidak harus dengan cara bercerita. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah simulasi, seperti simulasi "Berbagi Roti" di bawah ini.

Tujuan:

Anak berani berbagi dan berkorban bagi orang lain, sebagai sikap mengasihi yang konkret.

Persiapan:

Anak-anak dikelompokkan dalam kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 10 anak. Setiap kelompok diberi 3 roti kecil, dimana satu roti hanya cukup untuk satu anak.

Garis Besar Simulasi:

Guru membagikan tiga roti kepada tiga anak untuk setiap kelompok. Guru kemudian meminta ketiga anak yang menerima roti untuk langsung memakan roti tersebut. Sementara ketiga anak tersebut memakan roti, guru mengajak murid yang lain bernyanyi dan menjelaskan kepada anak-anak lain yang tidak mendapat roti, untuk tidak iri dengan milik orang lain. Kemudian guru bertanya kepada ketiga anak tersebut, "Siapa di antara kalian yang membagi roti kepada anak yang lain yang tidak memperoleh roti?" Kepada anak yang telah membagi rotinya kepada teman lain, guru meminta penjelasan mengapa ia mau membagi rotinya dan apa yang mendorong dia sehingga dia mau membagi rotinya kepada teman lain. Sebaliknya, kepada anak yang tidak mau membagi rotinya, guru bertanya mengapa ia tidak mau membagi roti dengan temannya yang lain.

Di akhir aktivitas guru menjelaskan beberapa hal berikut:

1. Sikap mengasihi sesama berarti kerelaan berbagi dengan orang lain.
2. Salah satu ciri sikap yang dewasa adalah tidak iri dengan apa yang dimiliki orang lain, hal ini dijelaskan kepada mereka yang tidak mendapatkan roti.
3. Guru menekankan lagi makna "mengasihi sesama" yang memerlukan komitmen untuk berkorban dan berbagi.

Kegiatan ini tepat untuk menjelaskan sikap mengasihi secara konkret dalam kehidupan sehari-hari dan sikap menerima setiap teman sebagai sesama manusia yang harus dikasihi seperti diri sendiri.

065/2002: Pot Kesetiaan & Percayalah Padaku

Mengajarkan sifat "kesetiaan" kepada anak-anak perlu memakai banyak contoh-contoh konkret, karena anak masih sulit mengerti konsep-konsep yang abstrak. Untuk itu guru SM perlu mengajarkannya melalui cara-cara yang praktis, misalnya dengan permainan atau simulasi. Berikut ini adalah dua (2) contoh kegiatan yang dapat dilakukan dengan anak-anak untuk mengajarkan tentang kesetiaan.

Pot Kesetiaan

Adalah suatu hal yang sangat baik untuk mengajarkan ASM setia datang ke kebaktian SM. Banyak cara dapat digunakan untuk memacu kesetiaan anak untuk rajin datang ke SM. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan sistem pencatatan kehadiran anak yang menarik dan kreatif. Berikut ini adalah ide kreatif dan menarik yang diambil dari diskusi e-BinaGuru. Ide dapat dilaksanakan dengan efektif dalam kelas yang muridnya tidak terlalu banyak.

POT KESETIAAN

Bahan-bahan:

1. Pot kecil (bisa juga pot dari plastik) yang biasa digunakan untuk menanam tanaman hias yang kecil.
2. Butiran-butiran sterofom (kalau tidak ada bisa juga kerikil-kerikil kecil atau beras).
3. Kertas berwarna atau karton.
4. Tusuk gigi/lidi yang sudah dipotong-potong.

Cara membuat:

1. Tempelkan nama bulan di bagian depan pot yang kita beri nama "Pot Kesetiaan". Kemudian isikan butiran sterofom atau kerikil atau beras ke dalamnya. Letakkan Pot Kesetiaan di depan kelas.
2. Bentuklah kertas berwarna atau karton menjadi sekuntum bunga kecil, buatlah sebanyak jumlah murid dalam kelas Anda dan beberapa untuk cadangan. Jangan lupa untuk membuat kuntum-kuntum bunga yang baru setiap minggunya.
3. Tuliskan nama anak, satu bunga untuk satu nama lalu lekatkan kuntum bunga tersebut pada tusuk gigi atau lidi yang sudah dipotong pendek.

Penerapan:

1. GSM harus datang lebih awal dari ASM. Sambil memegang kuntum-kuntum bunga kertas, dengan senyum ramah GSM berdiri di depan pintu masuk, menyambut ASM yang datang dan memberikan sekuntum bunga sesuai dengan nama mereka.

2. Minta anak-anak untuk langsung menancapkan bunga mereka di Pot Kesetiaan.
3. Setiap minggu terakhir dalam satu bulan, cabut semua bunga- bunga tersebut, hitung jumlah kehadiran mereka kemudian buat catatan khusus mengenai kehadiran mereka.
4. Pot Kesetiaan sudah kosong kembali. Lepas nama bulan yang lama dan kemudian tempelkan nama bulan yang baru.

Selamat mencoba!

Sumber: Milis diskusi e-BinaGuru < subscribe-i-kan-binaguru@xc.org > Arsip :
<http://purcell.xc.org/scripts/lyris.pl?visit=i-kan-BinaGuru>

Percayalah Padaku

Sifat kesetiaan anak dapat diuji dari seberapa jauh ia dapat dipercaya. Melalui permainan berikut ini kita dapat mengajarkan pada anak bagaimana menjadi orang yang dapat dipercaya.

SIMULASI: PERCAYALAH PADAKU

(Sebuah Pengalaman dalam Kegelapan)

Tujuan:

Anak bisa dipercaya oleh orang lain, dan anak belajar membimbing/ menolong orang lain dengan tulus. Sikap semacam ini akan mempererat persahabatan mereka satu dengan yang lain.

Persiapan:

Anak-anak diminta berpasangan berdua-dua. Sediakan penutup mata (bisa dari kain hitam) setiap pasang cukup diberi satu penutup mata.

Garis besar permainan:

Setiap pasangan diminta untuk melakukan hal berikut, salah satu dari mereka ditutup matanya dituntun oleh yang tidak tertutup matanya, ia dituntun berjalan-jalan di sekitar kelas selama 1 menit. Setelah selesai, sekarang bergantian, yang semula menuntun sekarang ditutup matanya dan dituntun berjalan-jalan selama 1 menit. Guru mewawancarai anak-anak, apakah mereka tadi ada keinginan mempermainkan mereka yang dituntun? Tetapi apakah keinginan tersebut mereka lakukan? Mengapa?

Di akhir kegiatan guru menjelaskan:

Supaya dapat dipercaya, kita harus melakukan yang terbaik bagi orang lain, dalam membimbingnya, dalam mengingatkan dia bila ada bahaya di depan mereka. Sahabat setia adalah sahabat yang dapat dipercaya dan mau membimbing, menegur, mengancam, dan sebagainya demi kebaikan sahabatnya.

Kegiatan ini tepat untuk menjelaskan:

Sikap yang setia dalam persahabatan dan dalam pergaulan, juga tepat untuk menjelaskan makna kata "percaya". Beranikah kita "percaya" kepada Tuhan, walau kita tidak melihat-Nya (seperti orang yang tertutup matanya namun dituntun berjalan-jalan, itulah rasa percaya, rela dituntun dan diarahkan walau tidak melihat).

066/2002: Cerita: Arti Paskah

Berikut ini kami sajikan sebuah bahan Cerita Boneka Tangan yang dapat anda pakai sebagai salah satu alternatif untuk pementasan Cerita Boneka pada acara PASKAH di Sekolah Minggu anda.

Keterangan:

- Boneka tangan yang digunakan di beri nama "Tuti"
- Kalimat di dalam (...) merupakan keterangan saja tapi bukan bagian dari naskah untuk dibaca atau diucapkan.

Cerita boneka tangan kali ini berhubungan dengan kebenaran tentang PASKAH. Sebuah boneka tangan baru yang bernama Tuti diperkenalkan.

Pembicara : (Sementara boneka muncul di panggung): Halo kamu siapa?

Boneka : Nama saya Tuti.

Pembicara : Saya belum pernah melihat kamu di gereja.

Tuti : Ini adalah kali yang pertama. Hari ini ialah Hari PASKAH. Ibu mengizinkan saya datang supaya saya dapat memakai baju baru. Baju ini bagus sekali.

Pembicara : Ya, manis sekali bajumu. Tetapi apakah kamu tahu arti sesungguhnya dari PASKAH, Tuti?

Tuti : Itu hari untuk memakai baju baru.

Pembicara : Kalau begitu perhatikanlah, Tuti, sementara saya menerangkan kepadamu tentang PASKAH. Bayi Yesus yang telah dilahirkan dalam sebuah palungan sangat berlainan dengan bayi-bayi lain, karena Allah itu Bapa-Nya. Dia turun dari surga untuk hidup di bumi dan menunjukkan kepada kita bagaimana kita kelak dapat sampai ke surga.

Tuti : Oh, saya tak mengetahui hal itu.

Pembicara : Meskipun Yesus berasal dari Allah dan memberitakan Firman Allah kepada sekalian orang, ada orang yang tidak suka pada-Nya. Dengan kuasa Allah Dia mencelikkan mata orang buta, menyembuhkan orang sakit, bahkan membangkitkan orang mati juga. Tetapi para pemimpin rakyat tidak menyukai-Nya. Ribuan orang mengikuti Yesus dan tidak mengikuti para pemimpin itu, sehingga mereka ingin membunuh Dia.

Tuti : Apakah Yesus mengetahui hal itu?

Pembicara : Ya, tetapi Yesus juga tahu bahwa Dia telah datang ke dalam dunia ini untuk mati supaya dosa kita dapat diampuni dan waktunya telah tiba untuk melaksanakannya.

Tuti : Kasihan Yesus! Apakah Dia takut?

Pembicara : Tidak. Walaupun Dia tidak suka mengalami kesengsaraan itu, akan tetapi ada sesuatu yang menyiksa Yesus lebih hebat daripada rasa sakit jasmani - yaitu dosa. Dia harus mati untuk segala dosa dunia ini, segala kenajisan

- yang pernah diperbuat manusia tertanggung atas Dia.
- Tuti : Apakah yang diperbuat oleh orang banyak itu kepada-Nya?
- Pembicara : Orang jahat itu memberikan kesaksian dusta mengenai Dia. Mereka menuduh bahwa Dia telah melakukan berbagai hal yang sebenarnya tidak pernah dilakukan-Nya dan Dia tidak berkata apapun untuk membela diri-Nya.
- Tuti : Mengapa Dia tidak berkata bahwa Dia tidak bersalah? Kalau saya akan berbuat demikian!
- Pembicara : Dia memikul semua dosa kita atas Diri-Nya. Di pandangan Allah, Dia menanggung dosamu dan dosa saya. Tiga hari sebelum Hari PASKAH, pada Jumat Agung, para imam menangkap Yesus dan membawa Dia ke istana gubernur lalu meminta pemerintah agar Yesus dihukum mati. Imam memberitahukan kepada Pilatus, gubernur itu, bahwa Yesus adalah seorang jahat. Setelah Pilatus mengajukan beberapa pertanyaan kepada Yesus, dia berkata kepada Imam, "Saya tidak mendapat suatu salah pun pada-Nya." Dia mengharap orang banyak itu akan puas, tetapi mereka malah berteriak, "Salibkanlah Dia!"
- Tuti : Apa artinya salibkan itu?
- Pembicara : Itulah suatu cara yang kejam untuk membunuh seseorang yaitu dengan memaku dia pada sebuah kayu salib.
- Tuti : Jikalau Pilatus tidak mendapatkan kesalahan pada Yesus, dia tidak boleh mengizinkan orang-orang itu membunuh Yesus.
- Pembicara : Sebenarnya tidak boleh, tetapi Pilatus takut kepada imam. Dia bertanya, "Apakah saya harus menyalibkan Dia? Kejahatan apakah yang telah diperbuat-Nya?" Tetapi rakyat berteriak, "Bawalah Dia! Salibkanlah Dia!" Sebab itu walaupun Pilatus tahu mana yang lebih baik, Dia menyerahkan Yesus untuk disalibkan.
- Tuti : Itu membuat saya merasa sedih.
- Pembicara : Sahabat-sahabat Yesus juga sangat sedih. Tetapi mereka tidak dapat menolong-Nya. Mereka menyangka Yesus akan menjadi raja mereka dan memerintah negara mereka, tetapi Yesus tidak mau menjadi raja dari negara itu. Dia menghendaki orang mengasihi Dia dan menjadikan Dia raja dalam hati mereka. Tentara membawa Yesus keluar kota dan membaringkan Dia pada sebuah kayu salib besar lalu memaku tangan dan kaki-Nya. Kemudian mereka menegakkan kayu salib itu sehingga Yesus tergantung padanya. Sebab Dia adalah Anak Allah, Yesus bisa saja memanggil puluhan ribu malaikat untuk menolong Dia
- Tuti : (Memotong pembicaraan) Saya harap Dia berbuat demikian!
- Pembicara : Kamu lupa Tuti, bahwa tidak akan ada jalan untuk keampunan dosa atau naik ke surga jika Yesus tidak mati.
- Tuti : Tentu Dia sangat mengasihi kita!
- Pembicara : Memang Tuti, Alkitab memberitahukan bahwa sementara Yesus tergantung di kayu salib, langit menjadi gelap selama tiga jam. Kemudian

- Yesus berseru dengan suara yang keras dan meninggal dunia. Perwira tentara berkata, "Sungguhlah orang ini Anak Allah!"
- Tuti : (Menundukkan kepala, menggeleng-gelengkan kepala dan seolah-olah menangis) Kasihan Dia.
- Pembicara : Jangan menangis, Tuti. Ada lanjutannya. Seseorang yang bernama Yusuf datang memohon kepada Pilatus supaya mengizinkannya menguburkan Yesus. Yusuf dan kawannya membebat tubuh Yesus dengan kain yang halus, Ia dibaringkan dalam kubur milik Yusuf, lalu mereka menggulingkan sebuah batu besar untuk menutup pintu kubur itu.
- Tuti : Ini sebuah cerita yang sangat menyedihkan. Saya tak dapat menahan kesedihanku. (Tetap menundukkan kepala.)
- Pembicara : Saya mengerti, Tuti. Sahabat-sahabat Yesus menganggap hari itu adalah hari yang paling sedih di dunia ini.
- Tuti : Saya kira cerita PASKAH akan menggembirakan. Inikah akhir cerita itu?
- Pembicara : Bukan, Tuti. Imam-imam minta agar Pilatus menyuruh tentara menjaga kubur Yesus supaya para sahabat-Nya tidak dapat datang dan mencuri mayat-Nya serta mengatakan bahwa Dia telah bangkit pula.
- Tuti : Apakah murid-murid-Nya akan berbuat hal itu?
- Pembicara : Tidak, mereka tak berani berbuat hal itu. Mereka begitu takut sampai mereka bersembunyi dalam sebuah kamar supaya tidak diketahui oleh para imam. Pada hari Minggu pagi-pagi sekali dua orang perempuan datang ke kubur Yesus. Mereka berkata, "Siapa yang akan menggulingkan batu besar itu dari pintu kubur?" Tetapi, tiba-tiba terjadilah gempa bumi dan datanglah seorang malaikat menggulingkan batu itu. Ketika para tentara melihat malaikat itu, rebahlah mereka ke tanah seolah-olah mati. Malaikat itu berbicara kepada wanita itu agar jangan mereka takut. Dia berkata bahwa Yesus tidak ada di sana, bahwa Dia sudah bangkit. Itu berarti bahwa Dia sudah hidup!
- Tuti : Apakah cerita itu sungguh benar?
- Pembicara : Tentu benar.
- Tuti : Wanita-wanita itu juga tercengang. Waktu mereka menceritakannya kepada murid-murid Yesus mereka juga tidak mempercayainya. Petrus dan Yohanes lari ke kubur hendak melihat sendiri. Kemudian barulah mereka percaya bahwa Yesus hidup! Petang hari itu sewaktu mereka bersembunyi dalam sebuah ruangan. Yesus masuk dan menunjukkan kepada mereka bekas paku yang ada pada tangan dan kaki-Nya. Dia juga memakan beberapa potong ikan untuk menyatakan kepada mereka bahwa Dia sungguh hidup. Mereka tahu bahwa inilah Yesus yang mereka kenal.
- Tuti : Oh, saya sangat senang!
- Pembicara : Hati para murid gembira karena Yesus telah hidup pula. Empat puluh hari setelah Dia bangkit dari antara orang mati, sementara Yesus berbicara kepada para murid, kaki-Nya terangkat dari bumi; Dia naik terus sehingga awan menutupi Dia dan mereka tidak dapat melihat-Nya lagi.

Tuti : Kemudian apakah yang diperbuat oleh murid-murid-Nya?

Pembicara : Mereka tahu bahwa Yesus sungguh-sungguh adalah Anak Allah dan mereka tidak takut lagi. Mereka memberitahukan kepada setiap orang bahwa jika mereka percaya Yesus, semua dosa mereka dapat diampuni dan mereka dapat masuk surga juga pada waktu mereka mati.

Tuti : Apakah setiap orang dapat diampuni? Walaupun seseorang yang telah berbuat nakal?

Pembicara : Setiap orang sudah berbuat dosa. Kita harus memberitahukan kepada Yesus bahwa kita menyesali perbuatan nakal kita dan minta agar Dia mengampuni kita. Kemudian kita harus berkata, "Tuhan Yesus, saya cinta Engkau dan saya mau menyerahkan diri kepada-Mu, menjadi milik-Mu sekarang sampai selama-lamanya." Nah, apakah kau mengerti sekarang, Tuti, bahwa PASKAH tidak berarti memakai baju baru atau sepatu baru saja?

Tuti : Ya, saya mengerti. Terima kasih kepada Ibu Guru yang sudah memberitahukan arti sebenarnya dari PASKAH.

Pembicara : Kembali Tuti.

TAMAT

067/2002: Permainan: Game Untuk Paskah

Bagi para GSM yang saat ini sedang mencari game-game baru untuk menceritakan PASKAH pada anak-anak Sekolah Minggu (ASM), maka berikut ini ada 2 buah game PASKAH yang disharingkan dalam milis e-BinaGuru.

(Ditujukan untuk ASM Kelas Besar atau Remaja)

Nama Acara/Game: Terimalah Salam Paskah Dariku

Tujuannya:

1. Mengingatnkan untuk saling mengasihi
2. Mengenal lebih baik saudara lainnya
3. Ingin memberikan sesuatu sebagai salam PASKAH

Persiapan:

1. Masing-masing peserta membawa 2 butir telur rebus (ket: 1 butir polos dan 1 butir lagi sudah dihias).
2. Panitia menyediakan 10 buah apel dihias pita dan ada ucapan Selamat PASKAH (hadiah hiburan).

Game-1 (Terima Salam PASKAH dari Teman/Tukar Telur):

Telur rebus polos dikumpulkan (yang dihias dipegang) dan diberi nama pembawanya memakai spidol pada telur tsb., lalu dimasukkan dalam 1 box.

Peserta berkumpul dalam formasi bebas/santai (bisa sambil bernyanyi bersama dan memakai alat musik santai) sambil satu persatu peserta diberi kesempatan untuk mengambil telur polos yang ada di dalam box (lobang box dibuatkan hanya muat satu tangan). Lalu ia mencari si pemilik telur sesuai dengan nama yang tertulis dalam telur yang diambilnya dan memberikannya kepada pemilik telur tsb. Ucapkan terima kasih dan salam PASKAHnya, maka pemilik telur akan memberikan telur PASKAH yang telah dihias miliknya kepada si penemu telurnya.

Demikian seterusnya, dan bila ada yang menemukan telur miliknya ia dapat mengulang kembali.

Game-2 (Terima Salam PASKAH dari Panitia/Telur Berjalan):

Telur yang memiliki identitas tsb. dikumpulkan kembali dalam box. Peserta membentuk satu lingkaran dengan sikap tangan terbentang ke kiri dan kanan terbuka. Panitia akan membagi telur yang di dalam box secara acak dan bebas (bisa saja kebetulan telur dibagi kepada pemiliknya) diberi ke tangan kanan masing- masing peserta.

Setelah masing-masing peserta memiliki telur di tangan kanannya, panitia memberi instruksi mulai telur berjalan, dengan cara: Setiap peserta saling memberikan telur yang dimilikinya ke tangan kiri peserta di sebelah kanannya. Hal ini dilakukan selama jangka waktu tertentu, dengan diiringi sebuah pujian. Setelah waktu yang ditentukan habis, pemutaran telur berhenti. Lalu peserta yang mendapat telur dengan identitas miliknya sendiri akan mendapat salam PASKAH special dari panitia dan 1 buah apel yang sudah disiapkan. Bila dalam satu putaran terdapat lebih 5 orang yang beruntung bisa disaring kembali dengan cara membuat lingkaran kecil dari antara mereka.

Nama Acara/Game: Berburu Barang Bukti Paskah

Peserta:

Jumlah tidak terbatas, bagi anak dalam beberapa kelompok (maksimal 14 kelompok - karena "barang bukti" yang tersedia berjumlah 14)

Cara Bermain:

1. Guru sebelumnya telah menyembunyikan/menyebarkan berbagai "barang bukti" di suatu tempat (halaman gereja, ruang SM, tempat parkir, dsb.).
2. Bagi anak dalam beberapa kelompok, dimana setiap kelompok menerima "pesan rahasia" tertentu berupa ayat Alkitab (misal: Matius 26 ayat 26 kata ke-8). Kata yang dimaksud adalah ROTI. Jadi, kelompok tsb. harus mencari "barang bukti" roti. Tiap kelompok menerima "pesan rahasia" yang berbeda.

*Keterangan : Versi Alkitab yang digunakan dalam permainan ini adalah Alkitab Terjemahan Baru (TB) yang Standard (bukan versi TB2, FAYH, BIS, TL, Alkitab Anak, dll.).

3. Sesudah masing-masing kelompok kembali dengan membawa "barang bukti" masing-masing, guru dapat melanjutkannya dengan menyampaikan Firman Tuhan (Berita PASKAH).
4. Letakkan berbagai "barang bukti" tsb. (sesuai urutan kelompok) di atas meja panjang/lantai, supaya dapat terlihat dengan jelas oleh seluruh anak. Sambil mengangkat/menunjukkan satu persatu berbagai "barang bukti" tersebut guru dapat menceritakan kronologi peristiwa PASKAH, mulai dari perjamuan malam terakhir hingga kebangkitan Yesus.

Daftar "Barang Bukti" beserta - "Pesan Rahasia"nya:

- | | |
|---------------------|------------------------------|
| 01. Roti | - Matius 26:26 kata ke-8 |
| 02. Cawan | - Matius 26:27 kata ke-5 |
| 03. Anggur | - Matius 26:29 kata ke-16 |
| 04. Basi/baskom air | - Yohanes 13:5 kata ke-7,8 |
| 05. Lap/kain lenan | - Yohanes 13:4 kata ke-10,11 |

06. Lentera	- Yohanes 18:3 kata ke-24
07. Pedang	- Matius 26:47 kata ke-22
08. Pentung	- Matius 26:47 kata ke-24
09. Api arang	- Yohanes 18: 18 kata ke-10,11
10. Ayam (beri gambar/foto ayam)	- Matius 26:34 kata ke-11
11. Mahkota duri	- Matius 27:27 kata ke-4,5
12. Jubah ungu	- Matius 27:28 kata ke-6,7
13. Tombak	- Yohanes 19:34 kata ke-10
14. Kain lenan/kain kafan	- Matius 27:59 kata ke-8,9

Tambahan:

1. "Pesan Rahasia" bisa dibuat lebih sulit, misalnya: untuk menyebut:

Kitab Matius = kitab pertama dalam PB
pasal 26 = $(100/2)/2 + 1$, dst.

2. Dalam menyampaikan Berita PASKAH, guru bisa melengkapi diri dengan membawa Alat Peraga tambahan, misalnya: lukisan perjamuan malam terakhir, foto Bukit Tengkorak dan Kubur yang Kosong, dsb.
3. Setelah anak mendapatkan "barang bukti", bisa ditambahkan satu tugas khusus, yaitu seluruh anggota kelompok harus menghafalkan sebuah ayat sebelum menyerahkan "barang bukti" tsb. pada juri/guru (kertas ayat hafalan dapat dimasukkan dalam kantong plastik bersama "barang bukti").

Selamat Mencoba!

Ide dari: Meilania

068/2002: Permainan: Manakah Anak Tuhan yang Asli?

Persiapan:

1. Pilihlah satu lagu yang mengisahkan tentang "anak Tuhan" (misalnya lagu: Anak Tuhan Jadilah Terang), atau lagu yang mengisahkan tentang "salib" (misalnya lagu: Yesus Disalibkan Karena Cinta-Nya). Kemudian ajaklah semua anak menyanyikan lagu tersebut pada awal acara.
2. Siapkan juga dua buah salib kecil.

Pelaksanaan:

1. Bentuklah 2 buah kelompok (kita sebut kelompok A dan kelompok B), berikanlah satu salib pada masing-masing kelompok. Setiap kelompok harus menentukan siapakah dari anggotanya yang akan membawa salib tersebut, tetapi haruslah dirahasiakan dari kelompok lawannya. Anak yang memegang kalung salib ini berperan sebagai anak Tuhan yang asli. Untuk merahasiakan siapa yang memegang salib tersebut, tiap kelompok dapat meminta anggotanya meletakkan kedua tangan mereka ke belakang punggung mereka sehingga kelompok lawan sulit menebak siapa yang memegang salib tersebut.
2. Kesempatan pertama kita berikan kepada kelompok A untuk menebak siapakah dari anggota kelompok B yang memegang salib itu? Setelah A menebak, giliran B harus menebak siapa dari anggota kelompok A yang memegang salib. jadi kedua kelompok harus terampil menyembunyikan rahasia.
3. Ajaklah semua anak menyanyikan lagu tersebut satu kali. Lalu di akhir pujian, kedua kelompok harus mempersiapkan salah satu anggotanya untuk memegang salib, dan permainan pun mulai berjalan. Mintalah kedua kelompok menyatakan tebakannya, catat regu yang berhasil menebak, kemudian ulangi permainan dengan menyanyikan lagi lagu ini. Regu manakah yang menang, regu A atau regu B?
4. Jelaskan kepada anak, kita wajib mempunyai Yesus dalam hati kita. Kalau di dalam hidup kita tidak ada Yesus, kita bukanlah anak Tuhan yang asli. Agar kita memiliki Yesus kita harus menjadi murid-Nya, taat kepada-Nya, serta senantiasa berdoa pada-Nya.

069/2002: Cerita: Kebangkitan Yesus

Sesudah Tuhan Yesus dikuburkan, murid-murid-Nya berkumpul bersama-sama, mereka berkabung. Aduhai, hatinya seperti diiris sembilu, terlalu pedih rasanya. Mereka tak dapat berpikir lagi. Bingung, terlalu bingung memikirkan kematian Tuhan Yesus.

Mereka bertopang dagu, tak ada yang berkata-kata. Apa gunanya hidup lagi? Sekarang tak ada lagi Pemimpinnya, yaitu Tuhan Yesus. Musuh-Nya ternyata lebih kuat daripada-Nya. Hidup murid-murid terasa tak ada artinya lagi. Lebih baik mereka mati bersama-sama dengan Tuhan Yesus itu ... Aduhai ... sedihnya ...!

Tapi ada beberapa perempuan yang ada di situ yang tidak putus asa. Mereka besok pergi ke kubur Tuhannya dan meminyaki mayat-Nya. Kali ini mereka akan melakukannya lebih sungguh-sungguh dari sebelumnya. Ketika matahari terbenam dan hari Sabat sudah lampau, mereka membeli rempah-rempah lagi. Dan pada hari Minggu pagi-pagi sekali mereka sudah pergi ke kubur. Mereka sama sekali tidak tahu, bahwa kubur itu dijaga oleh prajurit-prajurit Romawi.

Matahari sudah terbit ketika mereka masuk ke dalam taman milik Yusuf dari Arimatea itu. Langit terang, cuaca cerah, indah permai suasana di sekelilingnya. Burung-burung berkicau di mana-mana. Seluruh alam cemerlang dalam sinar matahari yang baru terbit itu. Di mana-mana terang-benderang.

Di mana-mana? Tidak. Pikiran perempuan-perempuan yang berjalan di taman itu sama sekali tidak terang-benderang dan rasanya takkan terang lagi untuk selama-lamanya. Dalam mukanya tersirat kesedihan yang amat sangat, jalannya bungkuk. Maria Magdalena, isteri Kleopas, Salome serta Yohana, isteri Kusas. Makin dekat mereka ke kubur, makin sedih hatinya.

Tiba-tiba mereka berhenti dan berpandang-pandangan, karena bukankah kubur itu ditutup batu. Siapa yang akan menggulingkan batu dari muka kubur itu, kalau tidak ada murid-murid laki-laki yang bersama mereka?

Yah ... siapa? Batu itu terlalu berat, terlalu besar. Tak mungkin mereka menggulingkan itu. Meskipun mereka belum tahu, entah bagaimana menggulingkannya, namun mereka terus juga berjalan. Batu besar itu adalah urusan belakang.

Tiba-tiba mereka ... seakan-akan terpaku ketanah. Matanya terbelalak karena terperanjat. Mereka memandang liang kubur yang sudah terbuka! Dinding kubur yang putih itu bersinar-sinar ditimpa matahari pagi. Batu penutup sudah digulingkan, tetapi siapa yang menggulingkannya? Liang yang gelap gulita itu ternganga. Siapa yang menggulingkan batu itu? Siapa yang telah mencuri badan yang amat mereka kasih itu?

Apakah kepala-kepala imam serta ahli-ahli Taurat itu masih juga belum puas dengan kematian-Nya? Apakah benci mereka kepada Tuhan Yesus tak ada batas, hingga mayat-Nya pun harus turut mengalaminya? Siapa lagi yang berani mengambil tubuh

Tuhan Yesus itu? Kemarin hari Sabat. Orang-orang tak boleh bekerja. Tidak salah lagi, pasti para imam serta ahli-ahli Taurat yang telah mencuri mayat itu.

Maria Magdalena yakin, bahwa musuh-Nya yang menyembunyikan mayat Yesus. Perempuan-perempuan itu menangis tersedu-sedu. Kehabisan akal. Sambil menangis tersedu-sedu, Magdalena bergegas-gegas kembali ke kota untuk memberitahukan kabar sedih itu kepada murid-murid Yesus.

Sementara itu perempuan-perempuan yang lain mendekati kuburan yang ternganga itu. Dengan hati yang berdebar-debar mereka masuk ke dalam liang yang samar-samar itu.

Baru saja mereka maju beberapa langkah, nampaklah suatu makhluk yang berkilau-kilau. Seorang muda berjubah putih yang indah kemilau duduk di tempat Tuhan Yesus berbaring dulu.

Mereka menunduk kepadanya dengan penuh khidmat bercampur takut. Mereka yakin, bahwa makhluk itu seorang malaekat. Tetapi terdengar suara yang lemah lembut berkata: "Apakah sebabnya kamu mencari Yang Hidup di antara yang mati?"

Keheran-heranan mereka menengadah ke atas. Kelihatan seorang malaekat lagi. Dua pesuruh Tuhan Allah yang berjubah putih yang indah kemilau berdiri di samping mereka.

Katanya kepada perempuan-perempuan itu: "Janganlah terkejut. Kamu mencari Yesus, orang Nazaret yang tersalib itu. Ia telah bangkit, ia tidak ada disini, lihatlah tempat bekas Dia diletakkan."

Segera perempuan-perempuan itu datang mendekat. Benarlah, tempat itu kosong. Perempuan itu berpandang-pandangan. Hampir-hampir tak percaya apa yang dilihatnya. Mimpikah mereka itu?

Ooh, mereka bingung karena girangnya. Matanya yang tadi berat karena sedih, sekarang terbuka lebar-lebar. Mukanya berseri-seri. Dengarlah pesuruh Allah itu menyambung: "Tetapi pergilah, katakanlah kepada para murid-Nya dan kepada Petrus, bahwa Ia mendahului kamu ke Galilea. Disanalah kamu akan melihat Dia, seperti yang telah dikatakan-Nya kepada kamu."

Mereka mengangguk saja, tak dapat berkata-kata karena girangnya. Perlahan-lahan mereka maju selangkah demi selangkah keluar. Mereka tak sabar lagi untuk mengabarkan bahwa Tuhan Yesus sudah bangkit dari tengah-tengah orang mati, mereka bergegas-gegas pulang ke Jerusalem.

Karena cepatnya mereka tak menoleh ke kiri maupun ke kanan. Tiba-tiba mereka terkejut. Siapakah yang sekonyong-konyong berdiri di mukanya? Suara yang dikenalnya benar-benar terdengar berkata: "Sejahteralah kamu!"

Wah, orang yang berdiri di hadapannya itu ialah Yesus. Tuhannya yang telah bangkit dari kematian. Mereka terus berlutut hendak memeluk kaki-Nya.

Kata Tuhan Yesus kepadanya: "Janganlah kamu takut. Pergilah kamu memberitakan ini kepada segala saudara-saudara-Ku, supaya mereka pergi ke Galilea. Di sanalah kelak mereka itu akan melihat Aku."

Ketika mereka memandang ke atas, kepada-Nya, Yesus sudah tidak ada lagi. Dengan ajaib Ia tiba-tiba berdiri di hadapan mereka, dengan ajaib pula Ia meninggalkan mereka.

Mimpikah mereka? Apakah yang dilihatnya itu hanya khayalan belaka? Tidak, bukan khayalan. Yesus sudah bangkit. Perempuan-perempuan itu yakin bahwa yang dilihatnya itu bukan mimpi.

Lebih cepat mereka berjalan supaya lekas dapat membawa kabar itu kepada para murid. Mereka hampir berlari-lari, karena tak sabarnya. Tidak berapa lama kemudian mereka bertemu dengan beberapa murid Yesus. Perempuan-perempuan itu berceritera, sambil menangis dan berseru karena girangnya. Mereka menceritakan tentang kubur yang terbuka, tentang malaikat-malaikat itu, tentang Tuhan Yesus sendiri.

Tetapi murid-murid itu dengan heran memandang kepada perempuan-perempuan yang terharu, yang sebentar menangis, sebentar berseru memuji Tuhan itu.

Digelengkannya kepala mereka. Tidak beres lagi otak perempuan itu. Mereka terlalu sedih. Karena itu khayalan yang tidak-tidak terbayang di mukanya.

Makin murung muka mereka, hatinya bertambah sedih. "Tak mungkin!" Kasihan, perempuan itu kehabisan akal. Mereka terlalu sedih. Karena itu bermacam-macam hal yang tidak menentu timbul dalam pikiran mereka.

Mereka tak percaya. Ini tak dapat masuk dalam akal mereka, bahwa kesedihannya tiba-tiba sudah tak beralasan lagi. Bahwa mujizat sudah terjadi. Mujizat bahwa Tuhannya sudah bangkit dari kematian. Tapi mereka tak dapat menerimanya, karena mujizat itu terlalu besar, terlalu indah.

Kepala-kepala imam yang menghukum mati Tuhan Yesus, musuh-Nya itu, percaya akan kabar itu. Mereka takut amat takut.

Waktu hari masih pagi-pagi benar, ketika mereka menginjak halaman Bait Suci, beberapa prajurit datang mendapatkannya. Mukanya pucat pasi. Mereka gemetar karena takutnya, padahal seharusnya prajurit yang tak pernah takut melihat musuhnya. Tidak semua penjaga itu yang pergi melapor kepada imam itu yang lain kucar-kacir, entah kemana larinya. Giginya gemeletak gemeletuk waktu menceritakan pengalamannya di taman itu. Mereka tak malu. Coba saja, siapa yang tak takut melihat makhluk yang luar biasa itu? Siapa berani tinggal di situ? Makhluk yang amat mendasjatkan ... berkilau-kilau ... turun dari langit.

Imam-imam itu tak dapat mengeluarkan sepatah kata pun, demikian terperanjatnya mereka mendengar laporan prajurit-prajurit itu. Segera dipanggilnya imam-imam lainnya untuk mengadakan rapat. Mereka harus cepat bertindak.

Sedikit pun mereka tak sangsi tentang kebenaran pengalaman prajurit-prajurit itu. Meskipun begitu keras hatinya, tak mau berubah. Mereka tak mau tunduk juga. Malah makin benci kepada Tuhan Yesus itu. Sekarang mereka tak berpikir panjang lagi. Karena takut mereka mulai mencari akal busuk untuk mencegah tersebarnya berita ini. Jangan sampai kabar itu tersiar kemana-mana. Rakyat tidak boleh tahu itu. Kabar itu harus dirahasiakan sebisa-bisanya.

Dari perbendaharaan Bait Suci mereka mengambil uang yang besar jumlahnya. Uang emas yang berkilat-kilat yang mendering waktu diletakkan di muka prajurit itu.

Kata imam-imam itu: "Nah, sekalian uang ini adalah untukmu! Tetapi jangan ceritakan kepada siapapun juga, apa yang terjadi tadi. Katakan saja bahwa murid-murid-Nya mencuri mayat Yesus waktu kamu tidur. Kamu tak usah kuatir takkan dihukum kamu karena tertidur waktu jaga. Kalau kabar itu sampai kepada wali negara, kami akan membereskannya. Jangan takut, kamu takkan beroleh gangguan suatu apa pun!"

Prajurit itu setuju saja. Mereka tak pusing menyiarkan kabar bohong itu, apalagi kalau sudah disuap. Masa bodoh! Pembesar-pembesar itu harus tahu sendiri. Mereka tinggal menurut saja.

Sambil menyeringai diterimanya uang itu meskipun tangannya masih gemetar waktu memegang uang itu.

Di tengah jalan mereka menyampaikan kabar bohong itu kepada siapa saja yang bertemu dengan mereka.

Dusta yang bodoh sekali! Mana boleh mereka tahu, bahwa murid-murid-Nya yang mencuri mayat-Nya, padahal mereka tidur nyenyak! Lagi pula masakan mereka berani memberitahukannya padahal mereka akan dihukum mati, kalau ketahuan bahwa mereka tertidur sewaktu jaga.

Tetapi orang-orang yang mendengar kabar itu tak berpikir panjang. Asal mendengar saja. Sampai sekarang masih ada orang-orang Yahudi yang berpendapat, bahwa mayat Tuhan Yesus itu dicuri murid-murid-Nya dan dipindahkan ke tempat yang lain, bahwa tidak benar la sudah bangkit dari kematian.

Dan bagaimana murid-murid-Nya? Ah, mereka sekali-kali tak terpikir kepada kebangkitan. Mereka tak percaya apa yang dikatakan oleh perempuan-perempuan itu.

Akan tetapi mereka harus percaya, karena hari itu juga mereka akan melihat Tuhan Yesus dengan mata kepala mereka sendiri

074/2002: Dua Belas Orang Murid Yesus

Selama masa pelayanan di dunia, Tuhan Yesus selalu disertai oleh keduabelas murid-Nya. ASM pun sudah sering mendengar cerita mengenai murid-murid Tuhan Yesus. Berikut ini akan kami sajikan cara penyajian cerita dalam bentuk aktivitas mengenai 12 orang murid Yesus.

Pergunakanlah lembar-lembar kertas karton untuk membuat kartu nama dalam bentuk angka bagi setiap murid Yesus (lihat di bawah). Tempatkanlah kartu nama ini secara berurutan di dinding ruang kelas sebagai alat pertolongan visual.

Berikut ini adalah beberapa saran mengenai metode untuk mempelajari nama murid-murid Yesus. Pergunakanlah metode itu dalam urutan yang disarankan atau aturlah dalam urutan yang Anda kehendaki agar sesuai dengan kebutuhan/situasi kelas Anda.

1. Anjurkanlah anak-anak membuka Matius 10:2-4 di Alkitab mereka masing-masing. Bacalah nyaring-nyaring daftar nama itu bersama-sama. Berikanlah kepada anak-anak masing-masing satu kopi gambar perahu untuk keempat murid yang pertama. Lalu suruhlah mereka mewarnai gambar perahu itu.
2. Sekali lagi, bacalah Matius 10:2-4 bersama-sama dari Alkitab Anda. Suruhlah anak-anak menutup Alkitab mereka serta menyebutkan nama keempat murid yang pertama di luar kepala. Suruh anak-anak mengangkat tinggi-tinggi gambar perahu mereka sambil menyanyikan kata-kata berikut dengan nada lagu "Bapak Yakub".

"Simon Petrus, Simon Petrus;
Dan Andreas, dan Andreas - Anak Yonas, anak Yonas.
Dua orang murid, dua orang murid."

3. Bacalah semua ke-12 nama itu. Ulangilah nama kedua murid yang pertama dengan mempergunakan lagu di atas. Lalu tambahkanlah bait kedua berikut ini:

"Yakobus dan Yohanes, Yakobus dan Yohanes:
Anak Zebedeus, anak Zebedeus.
Mereka nelayan, mereka nelayan.
Dan murid Tuhan, dan murid Tuhan."

4. Ulangilah menyebutkan keempat nama murid yang pertama. Lalu berikanlah kepada setiap anak angka 5 hingga 7. Suruhlah mereka mewarnai serta menggunting angka-angka itu. Bacalah nama ke 12 murid itu, sambil membimbing anak-anak mengangkat tinggi-tinggi angka-angka mereka bagi ketujuh murid yang pertama.
5. Buatlah dua set atau lebih kartu nama dan pergunakanlah itu dalam permainan konsentrasi. Ulangilah menyebutkan nama-nama dari ketujuh murid yang pertama.

6. Suruhlah anak-anak menyebutkan nama-nama murid itu secara berurutan. Anak yang pertama mengatakan: "Simon Petrus," yang kedua mengatakan: "Andreas," yang ketiga: "Yakobus," dan seterusnya hingga setiap anak mendapatkan giliran menyebutkan sebuah nama. Ulangilah dari awal lagi sekiranya kelas Anda besar.
7. Berikanlah kepada setiap anak satu kopi dari angka 8 dan 9. Suruhlah mereka mewarnai serta memotong angka-angka ini. Ulangilah menyebutkan keterangan tambahan atas orang-orang ini. Bimbinglah anak-anak menyebutkan kembali nama dari ke-12 murid itu.
8. Tuliskanlah nama-nama murid itu pada papan tulis. Ucapkan semua ke-12 nama itu secara bersama-sama. Lalu hapuslah sebuah nama dan mengucapkannya kembali. Lanjutkan hingga semua ke-12 nama itu terhapus.
9. Bimbinglah anak-anak mengangkat tinggi-tinggi alat peraga angka mereka masing-masing sambil menyebutkan nama kesembilan murid yang pertama. Lalu berikanlah kepada mereka kopi dari angka 10 hingga 12. Suruhlah mereka mewarnai serta memotongnya.
10. Suruhlah para sukarelawan mengucapkan nama dari ke-12 murid itu di luar kepala. Anjurkanlah setiap anak agar berusaha. Sediakanlah kertas karton berukuran 30 x 45 cm serta perekat bagi setiap anak. Suruhlah anak-anak merekatkan angka-angka mereka pada kertas karton itu menjadi sebuah poster.

076/2002: Pemberitaan Injil Beranting

GSM juga dapat menggunakan aktivitas sebagai salah satu cara untuk mengenalkan pelayanan misi kepada ASM.

Persiapan:

1. Pilihlah 4 anak untuk mengadakan pemberitaan Injil beranting.
2. Anak I memegang uang kertas Rp. 1.000,- dan sebuah gambar obor yang menyala yang terbuat dari karton.
3. Anak II membawa kantong persembahan (mewakili Sekolah Minggu).
4. Anak III memakai dasi membawa sebuah Alkitab (mewakili pendeta perintis).
5. Anak IV berpakaian daerah, misalnya dari Irian, Kalimantan atau pulau lain.

Nyanyian Bersama:

1. Berilah T'rang
2. Yesus Cinta S'gala Bangsa
3. Di Kaki Tuhan Kutaruh Hidupku.

Cerita:

Anak-anak, kalian sangat penting. Dunia ini tidak akan menarik, tanpa kalian. Hari ini kita akan membicarakan tentang tempat kalian dalam penginjilan sedunia. Mungkin kalian anggap tempat kalian tidak begitu penting, tetapi itu penting!

Pernahkah kalian melihat perlombaan estafet (lari beranting)? Mungkin kalian pernah ikut serta dalam perlombaan seperti itu. Beginilah caranya.

(GSM Berdiri di belakang anak I.)

Setiap anak dalam ruangan ini merupakan anggota regu penginjilan beranting. Kalian membawa terang yang bernyala-nyala dari Firman Allah. Pertama-tama, kalian memberikan uang sebanyak mungkin ke Sekolah Minggu. Mungkin kalian memiliki Rp. 1.000,- (lambaikan uang kertas itu) seperti anak ini atau mungkin uang kalian lebih dari itu. Namun yang penting adalah membawanya ke Sekolah Minggu dan mengisinya di dalam persembahan.

(Suruh anak itu lari melintasi podium dan memasukkan uangnya ke dalam kantong persembahan yang dipegang anak II, dan memberinya obor itu.)

Dan kemudian apakah yang terjadi?

(GSM Berdiri di belakang anak II yang mewakili Sekolah Minggu.)

Anak II yang melambangkan Sekolah Minggu lari secepat-cepatnya. Ia menaruh persembahan dalam sebuah amplop, membawanya ke kantor pos, dan mengirimkannya kepada para perintis.

(GSM Menyuruh anak II lari melintasi podium menuju anak III yang mewakili perintis itu dan memberinya obor dan amplop tadi.)

(GSM Berdiri di belakang anak III yang mewakili perintis.)

Perintis mengambil uang itu dan membeli bahan-bahan Sekolah Minggu, Alkitab dan mengadakan perjalanan ke tempat-tempat yang jauh untuk memberitakan Injil. Dia berkhotbah kepada orang-orang yang belum pernah mendengar cerita tentang Yesus. Dia bekerja keras dan cepat.

(GSM menyuruh perintis itu lari kepada anak III yang adalah orang pribumi di ujung podium dan memberinya obor dan Alkitab itu.)

Dia mengetahui bahwa Yesus akan datang segera, dan tidak ada banyak waktu lagi. Dia seperti akhir perlombaan penginjilan dan dia tidak boleh mengecewakan anggota-anggota lain dari regu itu. Kalian berada di permulaan penginjilan beranting itu, dan juga tidak boleh mengecewakan regu kalian. Regu lawan dipimpin oleh Iblis dan ia bekerja keras supaya orang-orang yang memerlukan pertolongan tetap tinggal di dalam kegelapan. Apakah kita membiarkan dia menang?

TIDAK!

Kalian sebagai seorang Kristen mempunyai tugas yang harus dilaksanakan dan tempat yang harus dipenuhi dalam usaha penginjilan dewasa ini. Tugas kalian adalah membawa persembahan yang cukup setiap Minggu, berdoa setiap hari untuk seorang pendeta perintis yang kalian kenal, dan kemudian -- siapa tahu -- mungkin pada suatu hari menurut rencana Allah untuk menyeberangi lautan dan membawa terang yang beryala-nyala itu serta memberitakan berita kehidupan.

(GSM Berdiri di belakang anak IV yang mewakili orang pribumi.)

Yesus tidak menghendaki seorang pun binasa. Apakah kalian hidup menjadi pengikut-Nya? Dapatkah kalian hidup bersenang-senang sementara satu jiwa masuk neraka, tersesat karena tidak ada terang yang dapat kalian berikan?

Anak-anak, jangan mengecewakan orang-orang ini. Berusahalah sekuat-kuatnya dalam pemberitaan Injil yang mulia ini.

Doa:

Berdoalah untuk masing-masing dalam penginjilan beranting agar mereka akan setia dalam melaksanakan tugas-tugas mereka untuk memberitakan Injil kepada semua orang yang belum pernah mendengar-Nya. Berdoalah bahwa Allah akan

menumpangkan tangan-Nya ke atas beberapa anak dan akan memanggil mereka untuk bekerja bagi-Nya.

078/2002: Mengenali Gambar: "Jika Aku Bertemu Dia, Aku Akan ...?"

Aktivitas berikut ini dapat dimasukkan dalam rangkaian acara kegiatan menggambar di Sekolah Minggu. Aktivitas ini berbentuk permainan.

Tujuan:

Anak dapat menentukan sikap yang baik, yang seharusnya ia lakukan pada seseorang yang ia temui.

Persiapan:

Guru menyiapkan gambar-gambar orang, misalnya: gambar seorang pengemis, seorang kakek tua, seorang tukang becak yang sedang mendorong becak pada jalan menanjak, seorang yang terbaring sakit dan sebagainya. Kemudian gambar tersebut disamarkan dengan menghapus beberapa garis sehingga menjadi gambar yang terputus-putus.

Garis besar permainan:

Anak-anak diminta menebak gambar siapakah ini, tentu saja cukup sulit, kemudian guru bertanya: "Jika kita bertemu orang semacam ini sebagai seorang anak Kristen apa yang akan kamu lakukan?" Anak yang jawabannya tepat dan baik, diminta untuk maju dan menghubungkan beberapa garis yang terputus pada gambar tersebut sehingga menjadi sebuah gambar jelas. Kemudian ia diminta memperagakan apa yang akan ia lakukan pada orang semacam itu, peragaan (gaya) si anak ditirukan oleh anak yang lain. Guru menjelaskan bagaimana seharusnya sikap anak Tuhan jika bertemu dengan orang seperti itu.

Di akhir kegiatan guru menjelaskan:

Sikap seharusnya dari anak Tuhan jika ia bertemu dengan seorang pengemis (memberi sedekah), seorang kakek tua (dihormati), orang tua yang hendak menyeberang jalan ramai (dibantu menyeberang), seorang tukang becak yang sedang mendorong becak pada jalan menanjak (anak turun dari becak dan membantu), seorang anak yang terbaring sakit (anak mendoakan), dan sebagainya, disesuaikan dengan usia dan kondisi anak.

Kegiatan ini tepat untuk menjelaskan:

Sikap anak Kristen yang baik, sikap hidup baru yang konkret, dan sikap kasih yang nyata dalam kehidupan sehari-hari.

078/2002: Menggambar Dengan Jari

Selain kegiatan menggambar dengan menggunakan peralatan gambar yang biasa digunakan, kegiatan menggambar dengan cara berikut ini dapat pula dipraktikkan oleh GSM.

Menggambar dengan jari merupakan kegiatan yang menyenangkan di Sekolah Minggu atau Sekolah Alkitab Liburan. Di sini diberikan satu resep cat yang dibuat dari bahan murah.

Bahan-bahan:

1. Setengah cangkir tepung kanji
2. Air dingin secukupnya (untuk melarutkan tepung kanji)
3. Dua cangkir air mendidih
4. Setengah cangkir sabun bubuk (detergent)
5. Kesumba (pewarna)

Cara membuat:

1. Larutkan tepung kanji itu dalam air dingin secukupnya sehingga larutan tersebut menjadi campuran yang kental sekali.
2. Tambahkan air mendidih ke dalam larutan tepung kanji dan masaklah sambil mengaduk terus-menerus hingga campuran itu berwarna jernih.
3. Setelah warna jernih, angkat panci dari atas api, tambahkan sabun bubuk, dan aduk sampai larut.
4. Tuangkan campuran tersebut kedalam botol-botol selai yang kosong (satu botol untuk setiap warna yang Anda inginkan).
5. Tambahkan kesumba (pewarna) yang Anda inginkan kedalam botol- botol yang sudah terisi. Tutuplah botol untuk mengawetkan cat tersebut. Dan cat warna buatan sendiri siap digunakan.

Penerapan:

Biarkanlah anak-anak mencoba memakai cat tersebut untuk membuat gambar-gambar dengan jarinya. Waktu mereka selesai menggambar, letakkan gambar-gambar itu di suatu tempat agar menjadi kering. Kemudian cucilah tangan anak-anak itu.

Catatan:

Sebelum cat dibuat dengan menggunakan takaran di atas, sebaiknya guru terlebih dahulu membuat cat tersebut dengan takaran yang lebih kecil/sedikit untuk mengetahui hasil dari semua kombinasi bahan di atas (kekentalan, warna, kualitas, campuran, caranya), sehingga Anda dapat memutuskan apakah/bagaimana aktivitas ini dapat Anda terapkan dalam kegiatan menggambar di SM Anda.

079/2002: Ibadah Kembang

Jika Sekolah Minggu tidak dapat mengadakan acara mengenal alam di luar kelas SM, aktivitas di bawah ini dapat digunakan sebagai alternatif.

Garis Besar Acara:

Bermacam-macam kembang akan diperkenalkan pada anak-anak, dan mendominasi dekorasi dan alat peraga hari itu.

Tujuan Acara:

Anak semakin menghayati kreatifitas Allah dalam penciptaan bunga, yang begitu indah, menunjukkan kuasa dan kebesaran-Nya, dan menanamkan rasa sayang terhadap ciptaan-Nya.

Persiapan Acara:

Guru mencari berbagai gambar bunga (lebih baik lagi jika bisa membawa bunga hidup). Dekorasi dan alat peraga (didominasi gambar bunga).

Acara Pembukaan:

Anak-anak masuk dalam kelas diberi setangkai bunga (atau cukup gambar bunga) yang boleh dipasang di kursinya, atau di bajunya, atau di rambutnya. Setelah menyanyikan lagu pembukaan, guru mengajak anak-anak saling bertukar bunga sebagai lambang persaudaraan.

Acara Puji-pujian:

Guru menggunakan ilustrasi tentang bunga sebagai pengantar lagu yang akan dinyanyikan. Misalnya, lagu-lagu berikut:

- Lagu 1: "Dari Terbit Matahari"
Guru mengantarkan lagu ini dengan menunjukkan bunga matahari, yang setia mengarahkan bunganya mengikuti matahari ke mana pun matahari itu bergerak. Kesetiaan bunga matahari terhadap matahari dari pagi sampai malam ini perlu dicontoh, seperti kesetiaan kita pada Yesus dari pagi sampai malam hari.
- Lagu 2: "Hati-hati Gunakan Tanganmu"
Lagu ini disajikan dengan menunjukkan bunga mawar merah yang indah, yang harum baunya dan sangat menarik hati. Kita pun akan menjadi anak yang disukai semua orang, kalau kita berkelakuan baik, ramah, dan terpuji. Karena itu harus hati-hati dalam menggunakan tangan, kaki dan mulut.

Guru dapat melanjutkan lagu-lagu yang lain dan mencari berbagai kreasi informasi tentang bunga-bunga lain sebagai pengantar lagu tersebut.

Acar-acara Lain:

Guru dapat bercerita dengan mengemas cerita dalam judul "Ibadah di Taman Bunga". Guru bercerita seolah-olah anak-anak berada di sebuah taman bunga, dan guru

bercerita, misalnya berperan sebagai "putri pemilik taman bunga itu". Guru mengenakan pakaian putri dan bercerita kepada anak-anak (seolah-olah anak-anak adalah tamu sang putri). Jika guru putra, maka dapat bercerita sebagai "pangeran pemilik taman bunga itu."

079/2002: Dunia Burung

Aktivitas berikut ini akan sangat menyenangkan jika GSM membawa beberapa burung hidup yang jinak seperti burung Merpati, bukan sekedar gambar.

Garis Besar Acara:

Anak diperkenalkan pada dunia pengetahuan yang sangat luas, dan menarik hubungan praktis antara dunia itu dengan dunianya.

Tujuan Acara:

Anak bertambah pengetahuannya dengan berbagai macam ilmu pengetahuan, dan mengambil hal-hal positif dari pengetahuan itu dari, dan sebaliknya tidak mencontoh hal-hal negatifnya.

Persiapan Acara:

Guru menentukan dunia pengetahuan macam apa yang akan disajikan hari itu? Apakah dunia burung, dunia binatang laut, dunia binatang yang sudah punah (Dinosaurus?), dan sebagainya.

Acara Pembukaan:

Anak-anak diberi nama-nama burung tertentu. Kemudian selesai lagu pembukaan, anak-anak diminta duduk berkelompok sesuai nama burung yang sama.

Acara Puji-pujian:

Selama pujian guru menyelipkan cerita tentang dunia burung, guru mengajak anak meniru yang positif dari burung tersebut, dan tidak mencontoh kejelekannya. Misalnya:

- Lagu 1 : Jangan kamu malas berdoa
Guru mengajak anak mencontoh kesetiaan burung Merpati pada pasangannya (bawalah burung merpati atau gambarnya). Kesetiaan kita pada Tuhan dapat ditunjukkan dengan doa.
- Lagu 2: Jangan kamu khawatir (burung di udara Dia pelihara ...)
Guru menunjukkan gambar burung Rajawali, yang tidak takut menghadapi tantangan, jika ada badai, burung ini bahkan akan terbang semakin tinggi. Anak diajak berani menghadapi tantangan hidup dengan bersandarkan pada kekuatan Tuhan.

Guru selanjutnya dapat bercerita secara singkat tentang dunia burung dan kemudian dikaitkan dengan isi lagu-lagu yang hendak dinyanyikan.

Acara Lain-lain:

Aktivitas anak. Anak dapat menulis teladan baik dari burung-burung yang sudah dia pelajari hari itu. Ayat hafalan dapat ditulis di atas gambar burung-burung. Anak juga dapat diajak melipat kertas membuat burung-burung dari kertas, dan diisi dengan pokok doa tertentu.

Acara Penutup:

Acara penutup dapat diisi dengan upacara pelepasan burung, yaitu anak melemparkan ke atas burung-burung kertas yang sudah dibuat mereka sebelumnya.

Catatan:

Demikian juga dengan dunia pengetahuan lain, dapat disajikan kepada anak-anak seperti paket dunia burung ini.

080/2002: Pesta Nada

"Hari Musik" bisa menjadi satu alternatif kegiatan dalam mengisi hari libur sekolah ASM Anda. Dalam Acara tersebut seluruh kegiatan dapat difokuskan pada musik. Berikut ini satu kegiatan yang dapat menjadi ide bagi Anda yang tertarik mengadakan aktivitas "Hari Musik".

Garis Besar Acara:

Suasana kelas didominasi gambar-gambar nada (not angka dan atau not balok), dan gambar-gambar tersebut dipakai juga sebagai alat peraga: untuk memimpin pujian, untuk ayat hafalan, untuk bercerita.

Tujuan Acara:

Anak semakin menyukai memuji nama Tuhan, dan semakin kaya pengetahuannya tentang dunia musik.

Persiapan Acara:

Guru mendekorasi ruangan dengan nada-nada, kemudian guru menyiapkan beberapa lagu dan ilustrasi berkaitan dengan dunia musik, misalnya nama-nama musisi gereja yang terkenal dan lagu karangannya, termasuk penulis lagu anak-anak dan karangannya.

Acara Pembukaan:

Anak-anak masuk kelas dengan diberi kokard (tanda pengenal) yang bertuliskan not angka dari do, re, mi sampai dengan si. Anak-anak dudukurut sesuai not angka tersebut. Lalu guru mengajak menyanyikan lagu pembukaan, misalnya lagu Pujilah Nama Tuhan dengan musik. Lagu ini dinyanyikan bergantian, kelompok nada "do" menyanyi dulu, kemudian kelompok nada "re", disusul kelompok nada "mi", "fa", sehingga anak bergantian menyanyi lagu ini. Guru dapat memberikan komando kelompok mana yang menyanyi cukup dengan mengatakan nada apa yang menyanyi.

Acara Puji-pujian:

Guru merangkai acara pujian dalam acara seperti "Berpacu dalam Melodi" (acara TV). Sehingga anak-anak diminta menebak judul lagunya. Setelah tertebak barulah lagu tersebut dinyanyikan bersama. Jangan lupa variasikan lagu dan tebakannya.

Kreasi Lain I – Mengenal Jenis-jenis Alat Musik

Di setiap awal lagu yang akan dinyanyikan, guru menceritakan dengan singkat jenis alat musik tertentu (lebih baik jika ada gambarnya), misalnya: organ, kecapi, dan sebagainya. Informasi ini ada pada beberapa buku musik di toko buku Kristen. Sehingga anak semakin bertambah pengetahuannya tentang alat musik.

Kreasi Lain II – Mengenal para Pemusik Gereja dan Kehidupannya:

Di setiap awal lagu yang akan dinyanyikan, guru menceritakan dengan singkat tokoh pemusik tertentu yang terkenal (lebih baik jika ada fotonya), misalnya: Handel, Mozart, dan lainnya. Informasi ini ada pada beberapa buku musik di toko buku Kristen.

Acara Lain-lain:

Aktivitas anak. Anak menuliskan ayat hafalan di atas sebuah gambar alat musik, dan menghafalkannya. Permainan dalam kelompok dapat juga dibentuk dengan memanfaatkan tanda pengenalan pada anak (kelompok: do, re, mi, fa, sol, la, si). Cerita akan lebih baik jika berkaitan dengan dunia musik, misalnya, cerita Daud yang bermain kecapi di Istana Saul.

080/2002: Konser Alat Musik

Aktivitas berikutnya yang dapat Anda gunakan dalam rangka "Hari Musik" di Sekolah Minggu Anda adalah seperti yang berikut ini.

Persiapan:

Buatlah beberapa kelompok anak, mintalah setiap kelompok untuk memilih satu alat musik dan mintalah mereka untuk mencoba menirukan suara alat musiknya tersebut. Tidak boleh ada kelompok yang memilih suara alat musik yang sama.

Pelaksanaan:

1. Saat menyanyikan lagu tersebut, guru berperan sebagai seorang dirigen, kelompok yang ditunjuk harus segera berdiri dan membunyikan suara alat musik tertentu (tentu saja tetap harus mengikuti not lagu tersebut). Dirigen dapat sekaligus menunjuk 2 regu untuk membunyikan suaranya. Semua itu diatur oleh aba-aba sang dirigen, kapan satu regu kapan harus membunyikan suara alat musiknya dengan sambil berdiri, dan kapan satu regu harus diam (dan duduk) kembali. Jadi suasana menjadi semacam orkestra musik yang dipandu sang dirigen. Semakin guru dapat mengkreasikan keterlibatan semua alat musik, maka akan semakin menarik pula konser musik ini.
2. Pada waktu tertentu, sang dirigen memberi aba-aba agar semua alat musik membunyikan suaranya. Dapat pula diatur keras lembutnya suara, semuanya tergantung aba-aba sang dirigen!
3. Kepada anak-anak dijelaskan, mari kita menggunakan seluruh hidup kita untuk memuliakan Tuhan. Selamat berkonsert!

080/2002: Aneka Permainan Dengan Musik

Berikut ini bermacam-macam pilihan permainan dengan musik yang dapat Anda gunakan untuk semakin memeriahkan "Hari Musik" di Sekolah Minggu Anda.

1. Permainan Terka Judul:
Mintalah seorang GSM memainkan lagu rohani dengan piano, organ, suling atau gitar. Kelompok yang paling dahulu menerka judul dengan tepat akan memperoleh angka. Bila Anda mau, bagikanlah pensil dan kertas sehingga masing-masing kelompok dapat segera menuliskan judul-judul itu, ketika pemain musik terus memainkan 10 buah lagu. Yang memperoleh angka terbanyak, dialah yang menang.
2. Permainan Himpun Lagu:
Tulislah beberapa baris lagu pada potongan-potongan kertas, lalu bagikan kepada setiap ASM yang hadir. Pada waktu aba-aba diberi, ASM yang memegang kertas yang bertuliskan kata-kata lagu yang sama harus berkumpul menjadi satu. Ketika masing-masing kelompok berhimpun, suruhlah mereka menyanyikan lagunya.
3. Permainan Pertanyaan Musikal:
Hamparkanlah dua helai surat kabar di lantai berhadapan dengan para ASM yang berbaris dalam bentuk lingkaran. Mainkan musik dan pada saat aba-aba diberi, setiap ASM berjalan berkeliling sambil menyebrangi koran tadi. Ketika musik tiba-tiba berhenti, ASM yang tepat berada di atas koran tersebut harus berhenti. Ajukanlah pertanyaan mengenai isi Alkitab kepadanya. Bila jawabannya benar, angka 10 ditambahkan baginya. Bila jawaban salah, ia dikeluarkan dari barisan. Permainan dapat diteruskan sampai terkumpul beberapa ASM yang menjawab salah dan siap untuk diberi hukuman.
4. Permainan Putar Pertanyaan:
Tulislah sebuah soal Alkitab di atas sehelai kerta. Kemudian taruhlah kertas itu dalam keranjang kecil. Boleh juga kaleng kosong atau tempat lain. Mainkan musik dan gilirkan wadah tersebut mengelilingi para ASM. Ketika musik tiba-tiba berhenti, orang yang sedang memegang wadah tadi harus mengambil kertas itu dan menjawab pertanyaannya. Ia mendapat angka 10 kalau jawabannya benar. Kalau secara kebetulan ia mendapat giliran beruntun dan jawabannya tepat, maka angkanya dua kali lipat. Tetapi bila ia dua kali salah, angkanya dikurangi dua kali lipat.

Permainan ini dapat juga diadakan dengan beregu, di mana anggota regu yang satu duduk berselang-seling dengan anggota regu lain dalam lingkaran itu. Bila tidak ada musik, pemimpin boleh memakai siulan maupun aba-aba lain.

5. Permainan Ritme Lagu:
Bagilah para ASM menjadi beberapa kelompok. Masing-masing kelompok harus memilih lagu yang mereka sajikan kepada kelompok lain dengan cara bertepuk tangan sesuai dengan ritme lagu itu. Sebaliknya, kelompok lain harus menerka

judul lagu itu. Angka lima diberikan kepada kelompok yang menyanyikan lagu yang tak dapat dikenali oleh siapapun.

Selamat bermain!

081/2002: Menulis Surat Bersama-Sama

Berikut ini satu ide menarik yang dapat digunakan GSM dalam rangka kegiatan menulis. Silakan kembangkan sendiri sesuai dengan situasi dan kondisi di Sekolah Minggu Anda.

Tujuan:

Anak berlatih bekerjasama dalam menghadapi suatu peristiwa, dan mengembangkan sikap solidaritas satu sama lain.

Persiapan:

1. Anak-anak dibuat berkelompok, masing-masing 6-8 anak (jangan lebih banyak).
2. Setiap kelompok diberi selembar kertas surat dan 1 amplop.
3. Berikan contoh surat yang bertopik "Sahabat karibku sedang sedih di luar pulau". Guru menulis surat (dalam amplop) yang isinya (dalam garis besar):

Dari sobatmu si Amin,
Setelah aku ikut ayah bertransmigrasi ke pulau ini, aku merasa sedih sekali, aku kesepian tidak ada teman bermain seperti kalian, aku tiap hari murung terus, karena kondisi rumah yang sering bocor. Di sekolah tampaknya teman-temanku sombong-sombong, tidak seperti kalian yang ramah. Aku jadi malas ke sekolah, apalagi kelas seringkali berdebu dan kotor. Lebih jengkel lagi karena banyak teman wanitanya, daripada cowok. Jangan lupa balas ya suratku ini.
Terima kasih.

Garis Besar Aktivitas:

Setiap kelompok berperan sebagai sahabat si Amin yang dikirim surat tersebut (guru berkata "ada surat dari si Amin untuk tiap kelompok"). Guru meminta setiap kelompok membalas surat tersebut, isi balasannya bebas, tetapi cara menulis jawabannya adalah dengan cara sebagai berikut:

1. setiap anak hanya boleh menulis satu kalimat, lalu diteruskan teman lainnya.
2. Setelah semua menulis satu kalimat, baru kembali lagi pada anak pertama, demikian seterusnya jawaban surat itu ditulis secara bergantian setiap anak satu kalimat.
3. Setelah 10 menit, surat harus diposkan (dalam amplop dengan nama anggota kelompok) kepada guru SM. Kemudian isi surat dibahas bersama di kelas, dengan dibacakan oleh masing-masing kelompok. Guru memberikan komentarnya atas jawaban tersebut.

Di akhir kegiatan guru menjelaskan: Seorang sahabat yang baik itu, adalah sahabat dalam suka dan duka, bersikap solider, bisa memberi nasihat yang baik.

Kegiatan Ini Tepat untuk Menjelaskan:

Sikap yang baik dalam persahabatan, juga tepat menjelaskan kepada setiap anak adalah "gembala kecil" (atau penasihat) buat sesama temannya (guru menjelaskan sedikit teknik bagaimana mendampingi teman yang sedang bersedih hati, mengenai hal ini baca buku-buku pendukung).

081/2002: Aneka Permainan dan Aktivitas Tertulis

Permainan tidak selalu harus dilakukan dengan banyak gerakan badan seperti berlari, menari, beryanyi, tetapi ternyata banyak juga permainan yang dapat digunakan dengan cara menulis, seperti beberapa contoh permainan tertulis di bawah ini.

1. Museum Alkitab

Kumpulkan sebanyak mungkin benda-benda atau gambar-gambar yang mengingatkan kembali kepada peristiwa-peristiwa tertentu dalam Alkitab. Letakkan semuanya itu di atas meja dan minta para ASM menuliskan jawaban mereka di atas secarik kertas. Misalnya setumpuk kecil lumpur mengingatkan kepada penyembuhan seorang buta oleh Yesus. Bulir-bulir gandum mengingatkan kepada murid yang memetik gandum pada hari sabat. Kendi mengingatkan kita kepada wanita Samaria di sumur. Demikian seterusnya. Dalam beberapa hal sesuatu benda dapat mengingatkan kepada beberapa kejadian. Kalau itu terjadi, jawabannya masih tepat.

2. Sajak Alkitab

Minta setiap ASM menulis sajak dua baris yang berhubungan dengan tokoh Alkitab. Bagi setiap jawaban yang tepat diberi angka.

Contohnya adalah sebagai berikut:

Dialah dokter ulung itu

Yang menulis dalam Alkitab dua buku.

Jawaban: Lukas

3. Mencari Kata Alkitab

Pilihlah kata apa saja dari Alkitab, misalnya benda-benda yang banyak ditemukan, atau kota seperti Betlehem. Mintalah setiap ASM memegang kertas dan pensil masing-masing. Suruhlah mereka menuliskan kata-kata yang Anda pilih itu secara vertikal (huruf- huruf disusun dari atas ke bawah). Kemudian mintalah mereka menuliskan nama-nama kota, orang, hewan, dan benda-benda dari Alkitab. Mereka harus memakai huruf-huruf dari kata yang Anda pilih tadi menjadi huruf pertama dari setiap kata yang mereka cantumkan. ASM harus memilih nama-nama yang tidak dipilih oleh orang lain. Masing-masing menyembunyikan kertasnya supaya tidak dicontek ASM lain.

Sesudah waktu yang ditentukan habis, kumpulkan kertas mereka dan bacalah hasilnya. Kalau ASM menuliskan nama-nama dengan benar, dan tidak terdapat nama yang sama dalam kertasnya, maka tiap kata mendapat angka 10. Kalau ada dua nama yang sama, kata-kata yang sama itu masing-masing bernilai lima. Kalau ada lebih dari tiga kata yang sama, maka kata yang sama itu tidak diberi angka sama sekali. ASM yang mendapat angka tertinggi dinyatakan sebagai pemenang.

4. Ayat Kelahiran

Mintalah setiap ASM menyusun huruf-huruf dalam namanya di kertas. Kemudian

minta mereka menuliskan sebuah ayat Alkitab secara lengkap, yang huruf permulaannya sama dengan huruf-huruf tadi. Kemudian, dari beberapa ayat yang telah mereka temukan, mintalah setiap orang memutuskan ayat mana yang ia ingin ambil menjadi ayat kencana ulang tahunnya, sebagaimana anak-anak Yahudi memilih ayat kencana di ulang tahun mereka.

5. Surat Buat Yesus

Anak diminta membuat surat untuk Yesus, dapat berisi apa saja "ungkapan" hati anak, surat tidak perlu dikumpulkan. Surat dapat disimpan anak untuk kenang-kenangan, untuk "mengingat" anak tersebut akan "janji-keputusan" atau ungkapan batin yang telah mereka tulis.

6. Surat untuk Orang Lain

Minta anak untuk membuat surat ucapan ikut "prihatin" atas suatu musibah "bencana alam" (misalnya) atau surat untuk anak-anak yatim piatu. Surat-surat tersebut dapat diposkan dengan dikoordinasikan oleh guru.

083/2002: Paket "Cerita Kreatif"

Garis besar acara:

Seluruh acara minggu itu dikemas dalam sebuah judul cerita kreatif, misalnya:

- "Pangeran Murah Hati dan Penduduk Negeri Bahagia"
- "Putri Pemalu Mencari Obat Sukacita"
- "Pangeran Murung dan Buah Apel Merah"

Cerita-cerita sejenis dapat guru ambil (adopsi) dari buku-buku cerita anak, atau guru mengarang sendiri cerita kreatifnya.

Tujuan acara:

Anak mendapatkan suasana baru dalam SM, sehingga mereka belajar memahami sisi lain dari sebuah kehidupan. Misalnya, pada cerita "Pangeran Murah Hati dan penduduk negeri Bahagia", anak-anak dapat diminta berperan sebagai penduduk negeri Bahagia. Anak dalam cerita diminta memberikan pendapat bagaimana cara agar sebuah negeri (negara) itu bahagia? Apa yang harus dilakukan penduduknya? Apa yang harus dilakukan pemimpinnya (sang pangeran)?

Persiapan acara:

Guru menentukan cerita yang diinginkan, lalu menyiapkan dekor, kostum dan perlengkapan penduduknya. Misalnya, cerita yang dipilih adalah "Pangeran Murah Hati dan Penduduk Negeri Bahagia".

Contoh Kegiatan dalam Paket Acara ini:

1. Misalnya, Pangeran Murah Hati (diperankan guru yang mengenakan kostum pangeran) mengajak anak menyanyi, bercerita dan memimpin seluruh acara SM.
2. Pangeran berdialog dengan anak-anak (yang memerankan penduduk negeri Bahagia), tentang: "Apa resep supaya sebuah negeri itu bahagia?", misalnya, salah satu jawabnya adalah kalau setiap orang bersikap "murah hati" satu sama lain.

Kembangkan dialog menjadi lebih luas sesuai tujuan cerita. Cerita Alkitab dapat diceritakan oleh Pangeran tersebut (menjadi cerita dalam cerita).

Demikianlah beberapa kreasi paket acara yang dapat menjadi contoh bagi guru-guru dalam merangkai sebuah acara. Dalam acara ini, "publikasi" dan undangan kepada anak dapat dibuat menarik dengan menyertakan judul-judul paket yang menarik tersebut, sehingga anak-anak dapat merasakan acara Sekolah Minggu yang kreatif dan menarik.

087/2002: Si Semut yang Kecil

Menanamkan rasa percaya diri dalam anak SM Anda bisa juga dilakukan dengan jalan beraktivitas. Aktivitas berikut ini cocok Anda gunakan untuk kelas kecil.

Lagu:

Si Semut yang Kecil

Penerapan:

1. Guru membuat alat peraga berupa gambar seekor semut. Buat juga gambar pemandangan (misalnya bukit yang naik turun), sebagai tempat si semut tersebut akan berjalan-jalan. Jadi gambar pemandangan harus jauh lebih besar dari gambar semut.
2. Ajaklah semua menyanyikan lagu "Si Semut yang Kecil", sementara itu gerakkan gambar semut itu berjalan-jalan di gambar pemandangan tersebut. Seolah-olah si semut sedang berjalan-jalan di sana. Mintalah anak-anak untuk menyanyikan lagu ini dengan suara keras apabila si semut berjalan naik (mendaki gunung). Sebaliknya mintalah anak-anak menyanyikan lagu ini dengan suara pelan, bila si semut berjalan menuruni bukit. Jika si semut berhenti berjalan anak-anak pun berhenti menyanyi (maka guru harus menyesuaikan saat si semut berhenti dengan lagu tersebut, yaitu pada akhir lagu). Jika si semut berjalan kembali maka anak-anak juga harus mulai menyanyi lagi.
3. Saat si semut berhenti (berarti anak-anak tidak bernyanyi), guru menceritakan bagaimana Tuhan sangat mengasihi si semut, makhluk yang tampak kecil ini. Ceritakan juga ketekunan si semut dalam mencari makan, ketekunan ini perlu ditiru oleh anak-anak. Sungguh kreasi ini sangat menarik hati anak-anak.

Selamat mencoba!

088/2002: Permainan "Sentuh Sana-Sini"

Apakah Anda ingin mengadakan permainan yang hanya memakan waktu 5 menit dengan anak-anak kecil untuk melatih berpikir dan bertindak dengan cepat? Silakan coba permainan berikut ini.

Peralatan:

Tidak ada, kecuali alat tulis dan kertas untuk menulis.

Jumlah pemain:

Berapa anak saja, tetapi lebih baik dimainkan beregu.

Waktu:

5-8 menit.

Tujuan:

1. Melatih kecepatan berpikir dan bertindak.
2. Menghangatkan suasana pertemuan.

Cara bermain:

1. Para pemain duduk di tempat masing-masing.
2. Kemudian pemimpin permainan memberi aba-aba: "pegang benda dan plastik" dan setiap orang harus memegang benda apa saja yang terbuat dari plastik. Pemain yang paling akhir menyentuh benda dari plastik kehilangan angka untuk regunya.
3. Pemain kemudian kembali ke tempat semula dan permainan diteruskan dengan perintah lain: "pegang benda dari kulit," (bisa logam, kain, tali, batu/bata dan lain-lain).
4. Permainan ini dapat juga divariasikan dengan menggunakan bagian-bagian ruangan seperti: dinding, atap, pintu, lemari dan lain-lain atau menggunakan warna-warna atau benda-benda yang berawalan huruf tertentu misalnya: "f".
5. Dapat juga dengan menyebutkan bagian dari anggota-anggota badan teman di sampingnya/depannya/belakangnya, misalnya "pegang tangan kanan, pegang siku, pegang kaki, dan lain-lain.

090/2002: Menyusun Kata-Kata Kacau

Aktivitas berikut ini dapat digunakan dalam kegiatan SM, terutama untuk kelas kecil yang sudah bersekolah dan kelas tengah. Melalui aktivitas ini anak SM Anda dapat dilatih untuk lebih lancar dalam menyusun kata-kata. Bentuk aktivitas ini adalah 'aktivitas beregu'.

Peralatan:

1. Daftar kata-kata yang hurufnya terbolak-balik.
2. Alat-alat tulis dan kertas untuk tiap regu.

Waktu:

Biasanya 10 menit (tergantung panjangnya daftar kata-kata yang kacau).

Tujuan:

1. Menambah perbendaharaan kosa kata.
2. Melatih kecepatan berpikir.

Cara Bermain:

1. Guru SM mendiktekan sejumlah kata-kata yang kacau (hurufnya terbolak-balik) dan setiap regu harus menuliskannya. Daftar kata-kata tersebut harus dipersiapkan sebelumnya untuk masing-masing regu.
2. Perintahnya: setiap regu harus menuliskan kata-kata yang berarti dengan susunan tata bahasa yang benar. Regu yang menyelesaikannya dengan cepat dan benar adalah yang menang.
3. Jenis kata-kata bisa berupa nama kota, nama binatang, nama burung, nama pohon, buah-buahan, dan sebagainya.

097/2002: Cerita: Lepas dari Cengkraman Singa

Untuk alternatif acara lain dalam rangka program penginjilan anak, Anda dapat menggunakan cara yang lain daripada biasanya, yaitu bercerita dengan menggunakan boneka. Banyak anak yang menyukai cerita boneka, dan bukan tidak mungkin dari acara cerita boneka tersebut, pelayanan Anda akan memperoleh hasil lebih maksimal.

Cerita boneka hari ini bertalian dengan jawaban yang ajaib kepada doa, tatkala Ralph M. Riggs menjadi penginjil di Afrika.

Pembicara : "Pagi ini kami akan siap pula mendengarkan sebuah cerita yang paling menggentarkan dari semua cerita yang pernah saya dengar. Di manakah kawanku?"

Boneka : "Di sini! Saya telah siap untuk mendengar."

Pembicara : "Di sini ada beberapa anak yang belum bertemu dengan kamu. Apakah kamu mau memberitahukan namamu?"

Boneka : "Ya, saya mau. Terima kasih. Hari ini nama saya ialah Sudirman, Sulawesi, Sangkuriang, Sunandorong, Sukaria, Sirat -- jika teman-teman suka mengetahuinya. Ha! Ha! Ha!"

Pembicara : "Baik, kau si kecil yang lucu. Rupanya kau memperoleh banyak kesenangan dengan memakai kata-kata yang aksi itu. Hari ini kita akan mendengarkan cerita tentang seorang penginjil di Afrika. Cerita ini sangat menarik, sekaligus menyeramkan."

Boneka : "Kalau begitu, cepat ceritakan!"

Pembicara : "Pada suatu hari Penginjil itu menghadiri sebuah kebaktian untuk membaptiskan beberapa orang yang baru bertobat"

Boneka : (Memutuskan pembicaraan) "Apakah orang yang bertobat itu?"

Pembicara : "Sudirman! Tiadakah kamu tahu bahwa dia telah memohon agar Yesus mengampuni segala dosanya dan mengundang Dia masuk ke dalam hatinya."

Boneka : "Saya pikir bahwa pada waktu orang meminta Yesus masuk ke dalam hati mereka, mereka diselamatkan."

Pembicara : "Memang mereka diselamatkan. Bertobat mempunyai arti yang sama. Orang-orang menggunakan kata-kata yang berlainan untuk mengutarakannya, tetapi seorang yang baru bertobat ialah seorang yang baru diselamatkan, mengerti?"

Boneka : "Terima kasih, sekarang saya mengerti?"

Pembicara : "Ingatlah bahwa cerita ini terjadi beberapa tahun lalu, Sebelum ada mobil atau truk untuk bepergian, sebab itu suami istri ini pergi dengan sebuah kereta tertutup yang ditarik oleh empat ekor keledai. Waktu itu adalah musim yang terpanas, sebab itu dalam perjalanan pulang mereka berjalan pada malam hari karena udaranya lebih sejuk. Waktu itu juga adalah musim hujan -- suatu musim di mana orang harus awas terhadap singa-

singa."

Boneka : "Oh! Rupanya cerita ini betul-betul merupakan cerita yang menyeramkan."

Pembicara : "Ya, tunggu saja. Singa-singa tidak mencari mangsa waktu hujan, tetapi segera sesudah hujan berhenti, mereka keluar untuk mencari seekor binatang untuk makanan mereka sendiri dan anak-anak mereka. Singa berjalan secara diam- diam dan cepat untuk membunuh mangsanya. Apabila perutnya sudah kenyang, dia akan meraung-raung dan membuat banyak ribut, seolah-olah dia berkata: "Lihatlah aku hai kamu sekalian. Aku inilah Raja Binatang."" (Boneka berlaku seolah-olah ketakutan dan mengintip dari belakang layar).

Boneka : (Dengan gemetar) "Saya sudah ketakutan."

Pembicara : "Penginjil itu mengendalikan keledai-keledainya. Seorang penduduk asli yang menjadi pembantu dan penunjuk jalan berjalan kaki di samping kereta itu. Istri Penginjil itu duduk di bagian belakang kereta itu. Kereta mereka maju dengan perlahan-lahan kira-kira pada pukul sepuluh malam, sambil menikmati terang bulan yang sangat indah, dan tiba-tiba mereka melihat seekor singa besar di jalan tepat di muka mereka."

Boneka : "Makin lama makin menakutkan, saya merasa gemetar."

Pembicara : "Biasanya apabila seekor keledai mencium bau seekor singa dia merontar-ronta hingga lepas serta lari sehingga tak ada seorang pun dapat menahannya."

Boneka : "Apakah keledai itu lari?"

Pembicara : "Tidak!"

Boneka : "Mengapa tidak lari?"

Pembicara : "Penginjil itu berdoa dan keledai-keledai itu tinggal tenang seakan-akan mereka sama sekali tidak mencium bau singa."

Boneka : "Aneh! Apa yang diperbuat keledai itu?"

Pembicara : "Keledai itu berjalan terus menuju singa itu. Mereka telah demikian berdekatan sehingga singa itu harus menyingkir ke tepi jalan agar keledai-keledai itu dapat lewat."

Boneka : "Ooooh!"

Pembicara : "Singa itu tidak menerkam keledai itu dan keledai-keledai itu tetap berjalan."

Boneka : "Lalu bagaimana?"

Pembicara : "Kemudian singa itu mengikuti kereta itu. Kemudian ada seekor singa lain keluar dari hutan dan juga mengikuti."

Boneka : "Mengapa singa-singa itu tidak menerkam?"

Pembicara : "Singa takut akan api dan di bagian belakang kereta itu tergantung sebuah lampu yang menyala. Penginjil itu mengharap agar lampu itu dapat mencegah singa-singa itu supaya tidak maju terlalu dekat. Tetapi, celaka, lampu itu padam!"

Boneka : "Aduh! Apa yang mereka perbuat?"

- Pembicara : "Penginjil itu harus turun dari kereta dan berjalan ke belakang untuk menyalakannya pula."
- Boneka : "Di dalam gelap?"
- Pembicara : "Ya, tetapi dengan cepat! Dia menyalakannya secepat kilat, lebih cepat daripada yang pernah dilakukannya."
- Boneka : "Singa itu tidak menerkam dia?"
- Pembicara : "Tidak, dia mendorong kereta itu ke tepi jalan dengan ketakutan sambil terus berdoa, dengan diikuti singa- singa di belakang mereka. Penginjil itu mempunyai sebuah senapan dan ingin memakainya, tetapi penunjuk jalannya menasehati dia bahwa tindakan sedemikian itu mungkin masih ada lima atau lima puluh ekor lagi"
- Boneka : "Jangan berhenti! Apa yang terjadi kemudian?"
- Pembicara : "Penginjil itu tentu berpikir juga bahwa keadaan mereka cukup menguatkirkan ketika tiba-tiba mereka melihat dua ekor singa lagi ke luar dari hutan itu dan mengikuti dua ekor yang lain tadi."
- Boneka : "Cerita ini makin lama makin menakutkan!!"
- Pembicara : "Kebanyakan waktu singa-singa itu mengikuti kereta itu tetapi adakalanya mereka masuk ke dalam hutan dan berlari mendahului dan apabila kereta lewat mereka mengawasinya dari samping. Mereka terus menerus berbuat demikian selama dua jam -- sehingga perasaan gelisah itu tak dapat ditahan lagi. Penginjil itu terus berdoa supaya singa- singa itu meninggalkan tempat itu dan pergi mencari mangsanya di tempat lain."
- Boneka : "Apakah singa-singa itu pergi?"
- Pembicara : "Tidak. Mereka tetap mengikuti. Akhirnya, istri Penginjil itu menaikkan suatu doa yang istimewa. Doanya:
:"Tuhan, aku belum pernah mendapat penglihatan. Aku belum pernah mendengar Engkau berbicara dengan suara yang dapat didengar dengan telingaku. Tetapi kami datang ke sini sebagai Penginjil untuk mengajar bahwa Allah yang Ajaib, yang mengatupkan mulut singa sehingga tidak memakan Daniel, tetap hidup sekarang ini. Sebab itu saya mohon kepada-Mu, ya Tuhan, sementara kami melewati pohon yang di muka ini kirimlah seorang malaikat di sisi pohon itu dan berilah sebuah tanda di jalan. Jangan biarkan singa itu melewati tanda itu.""
- Boneka : "Aduh! Bulu romaku berdiri semua! Kemudian apa yang terjadi?"
- Pembicara : "Wanita itu duduk sambil memperhatikan. Kemudian singa- singa itu menghampiri pohon itu. Singa induk dan singa jantan dengan kedua singa lainnya yang lebih kecil satu persatu meniarap. Betapa indahnya melihat keempat singa itu duduk berjajar dalam satu barisan!"
- Boneka : "Apakah ada tanda di jalan?"
- Pembicara : "Dia sendiri tidak dapat melihat sesuatu tanda, tetapi dia telah memohon Tuhan untuk menaruh suatu tanda di sana, dan singa-singa itu berhenti tepat di tempat itu. Bukankah itu suatu jawaban yang ajaib kepada doanya?"

Boneka : "Ya, sungguh menggembirakan mendengar hal itu, tetapi saya senang saya tidak ada di sana."

Pembicara : "Saya juga mengakui bahwa saya tidak menghendaki ada empat ekor singa mengikuti saya. Tetapi kita perlu ingat bahwa apabila kita dalam ketakutan, Alkitab berkata bahwa Allah akan memberikan malaikatnya menaungi kita untuk memelihara kita. Allah mendengar kita apabila kita berseru memohon pertolongan."

Boneka : "Adakalanya ketika saya takut, saya lupa berdoa."

Pembicara : "Hal itu dapat terjadi pada kita semua. Akan tetapi Sudirman, Yesus adalah Gembala kita dan Dia menjaga kita sama seperti gembala menjaga domba-dombanya."

Boneka : "Apakah Yesus menaruh perhatian kepada anak-anak domba juga?"

Pembicara : "Tentu, Sudirman. Dia terutama memperhatikan anak-anak domba-Nya."

102/2002: Permainan "Saya Minta Maaf"

Tujuan:

Anak belajar berani mengakui kesalahannya dan berani meminta maaf, sebagai sikap seorang anak yang dewasa. Dan anak belajar memaafkan orang lain tanpa mendendam, sebagai wujud sikap mengasihi orang lain.

Persiapan:

Anak-anak dikelompokkan (misalnya 10 anak perkelompok).

Peralatan Bermain:

Beberapa bungkus/pak korek api.

Garis Besar Permainan:

Berikanlah kepada setiap kelompok anak beberapa bungkus/pak korek api. Setiap kelompok berlomba membuat menara dari korek api yang disusun semakin lama semakin tinggi selama waktu tertentu (misalnya 15 menit).

Cara Bermain:

Setiap anak (anggota kelompok tersebut) secara bergiliran satu per satu meletakkan sebatang korek api di sebuah tempat tertentu. Setiap anak meletakkan sebatang korek api di atas tumpukan korek hasil susunan korek teman-temannya. Tentu saja semakin lama tumpukan korek api itu akan semakin tinggi dan kemungkinan besar ada anak yang melakukan kesalahan/gagal, sehingga korek apinya jatuh atau bahkan ia menghancurkan seluruh bangunan korek api kelompoknya.

Karena korek tersebut jatuh atau karena bangunan tersebut runtuh maka kelompok tersebut dinyatakan kalah oleh guru. Ia berdiri di tengah kelompok dan dengan keras ia harus berteriak, "Saya minta maaf". Dan seluruh teman dalam kelompoknya menjawab, "Kami memaafkan!" Jika proses "maaf dan memaafkan" ini lancar, maka kelompok tersebut diijinkan untuk meneruskan bangunan itu kembali.

Lucu sekali, dalam 15 menit dalam setiap kelompok rata-rata akan terjadi 5 - 10 kali kesalahan. Itu berarti setiap kelompok berlatih "meminta maaf" dan "memaafkan". Setelah waktu habis, ditentukan siapakan kelompok yang bangunannya paling tinggi.

Di akhir permainan, guru mewawancarai beberapa anak, tanyakan bagaimana perasaan mereka pada saat mereka melakukan kesalahan? Dan bagaimana perasaannya saat meminta maaf? Apakah meminta maaf itu berat? Mengapa? Dan tanyakan juga perasaan anak-anak ketika mereka harus memaafkan teman yang telah menghancurkan karya bersama mereka? Guru menjelaskan makna kasih, antara lain berani meminta maaf dan memaafkan. Persaudaraan lebih tinggi nilainya daripada sebuah kemenangan. Permainan ini tepat untuk menjelaskan sikap Kristen yang dewasa, menjelaskan sikap mengampuni, menjelaskan boleh berprestasi tapi ingat juga kasih persaudaraan.

104/2002: Adakan Pesta Ulang Tahun Untuk Bayi Yesus

Anda masih bingung mencari acara apa yang dapat dilakukan untuk menyambut kelahiran Yesus? Mungkin aktivitas berikut ini bisa menjadi satu ide menarik bagi Anda ... :) Selamat mencoba!!

Putra Allah, manusia biasa,
Betapa indah kisahnya;
Di seluruh muka bumi pujilah
Nama-Nya,
Sambutlah dia Raja yang mulia!

-Cook-

Adakan pesta untuk-Nya! Bisa pesta untuk orang dewasa atau anak-anak ... atau keduanya. Jadikan mirip pesta ulang tahun. Bagaimanapun, sebenarnya Natal adalah pesta ulang tahun juga.

Bawa Hadiah Ulang Tahun

Mintalah para tamu membawa hadiah dalam jenis tertentu untuk menghormati Bayi Yesus. Hadiahnya bisa berupa:

- makanan kaleng bagi mereka yang kurang mampu;
- selimut, pakaian, atau baju hangat bagi para tunawisma; atau
- mainan bagi anak-anak di panti asuhan.

Sekelompok teman memasang pohon Natal lengkap untuk sebuah keluarga kurang mampu di gereja mereka. Ada yang membawa pohon, ada yang membawa lampu, yang lain membawa hiasan, dan lain-lain.

Sebuah kelompok pemahaman Alkitab pasangan-pasangan muda dan anak-anak mereka, menghias pohon dengan uang lima ratus, seribu, atau lima ribu yang diikat ke hiasan Natal untuk menjadikan pohon uang besar untuk dua keluarga misionaris dari gereja mereka yang melayani di tempat yang jauh. Mereka menghiasi pohon mereka di balai pertemuan gereja dan mengadakan perjamuan kasih sebagai pesta ulang tahun bagi bayi Yesus.

Sebuah kartu besar disiapkan untuk tiap keluarga misionaris dan ditandatangani oleh semua yang datang ke pesta itu. Salah seorang membawa kamera Polaroid untuk memotret acara itu supaya keluarga misionaris tersebut bukan hanya menerima uang dan kartu, tapi juga foto teman-teman mereka dan pohon yang dihiasi.

Kelompok lain mengadakan "Pesta membuat kue Natal untuk merayakan kelahiran Juruselamat kita." Ada yang membawa sekantong tepung, yang lain sekantong gula,

lainnya beberapa kilo mentega, dan seterusnya- semua bahan untuk membuat sejumlah besar kue kering, yang dihiasi kemudian dibagikan dalam karung berpita pada penampungan tunawisma di daerah mereka.

Kirimkan/Membawakan Hadiah

Kalau memungkinkan, acara utama dalam pesta ulang tahun Anda bisa berbentuk pemberian hadiah pada mereka yang membutuhkan. Ajak anak- anak ke panti asuhan untuk membawa hadiah, atau kunjungi bangsal anak-anak di rumah sakit untuk membagikan boneka, atau pergilah ke pusat pembagian makanan untuk mengantarkan makanan kaleng.

Adakah doa singkat sebelum makan atau sebelum pergi untuk mengantarkan hadiah. Ajak semua bernyanyi "Selamat Ulang Tahun" bagi Bayi yang berbaring di palungan itu.

116/2003: Kreasi Cerdas Tangkas Alkitab

Aktivitas yang dapat dilakukan dalam rangka kegiatan PASKAH adalah mengadakan "Cerdas Tangkas". Kreasi dalam mengadakan kegiatan Cerdas Tangkas dapat Anda lihat dari artikel di bawah ini :)

1. **Cerdas Tangkas Umum:**
Hal ini diatur seperti dalam kuis televisi. Pilihlah beberapa regu yang terdiri dari empat orang untuk melawan regu-regu yang lain. Pertanyaan diajukan kepada regu demi regu dan masing-masing regu memperoleh angka. Regu yang menang akan melawan regu lain sampai pemenang akhir keluar. Permainan ini dapat digunakan untuk acara yang teratur pada hari Minggu sore sebelum kebaktian malam atau dapat juga digunakan bila ada perayaan khusus seperti PASKAH.
2. **Cerdas Tangkas Gelembung Sabun:**
Pertanyaan diajukan kepada seorang peserta lomba, kemudian gelembung sabun ditiup ke udara. Orang itu harus memberi jawaban sebelum gelembung itu pecah. Jawaban yang betul diberi angka lima. Peserta boleh beregu, boleh juga perorangan.
3. **Cerdas Tangkas Jam:**
Untuk mengadakan permainan ini harus ada seorang yang bertugas sebagai penjaga waktu. Setiap pertanyaan harus dijawab selambat-lambatnya dalam 10 detik. Satu regu mulai diberi waktu menjawab lebih dahulu. Sepuluh detik selanjutnya tetap menjadi milik regu pertama itu kalau jawabannya benar. Bila regu pertama gagal, maka regu kedua mengambil alih waktu. Regu yang mampu menjawab lebih banyak pertanyaan, ataupun yang menggunakan waktu lebih sedikit untuk menjawab pertanyaan, itulah yang menang. Dalam permainan ini dua regu atau lebih dapat ikut serta.
4. **Cerdas Tangkas Warna:**
Masukkanlah sejumlah kelereng ke dalam sebuah mangkuk. Tiap-tiap peserta mengambil sebuah. Para peserta yang mendapat warna putih tidak usah menjawab pertanyaan. Peserta yang memperoleh warna cerah menjawab pertanyaan lebih mudah sedangkan warna tua berarti pertanyaan yang rumit. Regu yang berhasil menjawab pertanyaan-pertanyaan rumit diberi nilai 10, pertanyaan ringan masing-masing nilainya 5.
5. **Cerdas Tangkas Bulu:**
Pilihlah beberapa regu untuk memainkan cerdas tangkas ini. Masing-masing regu mempunyai seorang jurubicara yang menjawab pertanyaan. Ketika pemimpin bertanya kepada jurubicara tadi, maka teman seregunya meniup sehelai bulu ke udara. Wakil regu itu hanya boleh menjawab pertanyaan selama bulu tersebut melayang di udara tanpa menyentuh benda. Jika bulu itu menyentuh tembok, langit-langit, orang, atau apa saja, maka waktu untuk menjawab habis. Sepanjang bulu masih bebas terbang, si jurubicara berhak menjawab pertanyaan demi pertanyaan. Jika ia gagal atau kehabisan waktu, tibalah giliran regu lain. Angka yang diberikan besarnya berbeda-beda. Misalnya:

jawaban yang benar untuk pertanyaan pertama mendapat 5, yang kedua 10, yang ketiga 15, dan seterusnya.

6. Cerdas Tangkas Kurir:

Bentuklah dua buah kelompok. Masing-masing kelompok memegang Alkitab. Ketika aba-aba diberi, masing-masing kelompok saling memberi pertanyaan kepada kelompok lain melalui seorang kurir (jadi kelompok A membuat pertanyaan yang disampaikan oleh kurirnya kepada kelompok B, demikian juga sebaliknya). Dalam jangka waktu 20 detik kelompok yang ditanyai harus memberi jawaban kepada kelompok yang bertanya. Bila jawabannya salah, maka kelompok yang gagal itu harus menyerahkan satu orang anggotanya kepada kelompok penanya. Demikianlah juga seterusnya. Pada akhir permainan (misalnya setelah empat atau lima menit), maka kelompok yang memperoleh anggota paling banyak, itulah yang menang.

[Red.: Dalam rangka merayakan PASKAH, buatlah pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan kematian ataupun kebangkitan Tuhan Yesus.]

117/2003: Kuis Masalah-Masalah Penderitaan

Kuis berikut ini sangat bagus untuk menolong guru-guru mengajarkan tentang bagaimana orang-orang dalam Alkitab juga mengalami penderitaan dan bagaimana mereka meresponinya. Silakan disimak!

Hidup di dunia ini memang penuh dengan penderitaan dan rasa sakit. Anda dapat menggunakan aktivitas yang berupa kuis di bawah ini untuk mengajarkan pada anak bahwa sebagai orang Kristen kita "tidak kebal" terhadap penderitaan, penyakit, dan kematian.

Namun, jelaskan pula pada anak bahwa semua penderitaan dan rasa sakit yang kita alami di dunia ini sifatnya sementara saja. Suatu hari kelak, saat kita sudah berjumpa dengan Tuhan Yesus di surga, segala penderitaan dan rasa sakit tidak akan mungkin mengganggu kita lagi, selamanya.

KUIS

1. Siapakah orang saleh yang ditimpa barah yang busuk dari telapak kakinya sampai ke batu kepalanya?
(Jawaban: Ayub -- Ayub 2:7)
2. Siapakah raja Yehuda yang menderita sakit pada kedua kakinya pada masa tuanya?
(Jawaban: Asa -- 1Raja-raja 15:23)
3. Dalam kisah yang disampaikan Yesus tentang orang kaya dan Lazarus yang miskin, penyakit apakah yang diderita Lazarus itu?
(Jawaban: Borok -- Lukas 16:20)
4. Siapakah anak laki-laki Yonatan yang timpang dalam usia lima tahun karena jatuh ketika diangkat oleh inang pengasuhnya?
(Jawaban: Mefiboset -- 2Samuel 4:4)
5. Siapakah raja Yehuda yang menderita penyakit barah?
(Jawaban: Hizkia -- 2Raja-raja 20:7-8)
6. Siapakah bapa leluhur bangsa Israel yang penglihatannya menjadi kabur sehingga tidak dapat membedakan kedua anaknya?
(Jawaban: Ishak -- Kejadian 27:1)
7. Siapakah imam yang berumur sembilan puluh delapan tahun dan matanya buta?
(Jawaban: Eli -- 1Samuel 4:15)
8. Siapakah ayah dari 12 anak laki-laki, yang buta pada usia tuanya?
(Jawaban: Yakub -- Kejadian 48:10)

9. Siapakah nabi buta yang didatangi istri Yerobeam?
(Jawaban: Ahia – 1Raja-raja 14:4)

10. Siapakah sahabat Yesus yang mati dan menyebabkan-Nya menangis?
(Jawaban: Lazarus – Yohanes 11:17,35)

118/2003: Kuis Saat Menangis

Kuis berikut ini dapat menjadi satu aktivitas ketika Anda mengajarkan anak/murid Anda bahwa dalam kehidupan ini ada saat bagi kita untuk menangis.

KUIS

1. Siapakah yang MENANGIS karena ia mengira bahwa anaknya akan mati kehausan di padang gurun?
(Jawaban: Hagar, Ibu Ismael -- Kejadian 21:16)
2. Siapakah yang MENANGISI kematian Absalom, anaknya yang memberontak itu?
(Jawaban: Daud -- 2Samuel 18:33)
3. Siapakah perempuan dalam Perjanjian Lama yang dikatakan "MENANGISI anak-anaknya, ia tidak mau dihibur"?
(Jawaban: Rahel -- Yeremia 31:15)
4. Kematian siapakah yang diratapi dan DITANGISI Abraham?
(Jawaban: Sara -- Kejadian 23:2)
5. Siapakah yang MENANGIS dengan keras ketika mereka melihat peletakan dasar Bait Suci yang baru dibangun setelah orang-orang buangan itu pulang dari Babel?
(Jawaban: Orang-orang tua yang pernah melihat Bait Suci yang lama -- Ezra 3:12)
6. Suami kedua siapakah Paltiel yang MENANGIS ketika ia melihat istrinya kembali kepada Daud, suami pertamanya?
(Jawaban: Mikhal -- 2Samuel 3:14-16)
7. Apakah yang menyebabkan Nehemia MENANGIS?
(Jawaban: Karena ia mendengar bahwa tembok Yerusalem telah terbongkar dan pintu-pintu gerbangnya telah terbakar -- Nehemia 1:3-4)
8. Siapakah yang MENANGIS dengan suara keras ketika ia memohon kepada Isak agar memberkatinya?
(Jawaban: Esau -- Kejadian 27:38)
9. Siapakah yang MENANGIS karena madunya selalu menghinanya sebab ia tidak mempunyai anak?
(Jawaban: Hana -- 1Samuel 1:7)
10. Siapakah yang MENANGIS karena menyadari bahwa Daud sebenarnya mempunyai kesempatan membunuhnya, tetapi ia tidak mau melakukannya?
(Jawaban: Saul -- 1Samuel 24:1-17)

11. Siapakah yang berkata, "Sekiranya kepalaku penuh air, dan mataku jadi pancuran AIR MATA"?
(Jawaban: Yeremia -- Yeremia 9: 1)
12. Siapakah yang MENANGIS ketika ia mengira bahwa Yusuf, anaknya itu, sudah mati?
(Jawaban: Yakub -- Kejadian 37:35)
13. Siapakah perempuan cantik yang dicium Yakub sambil MENANGIS dengan suara keras ketika mereka pertama kali bertemu?
(Jawaban: Rahel -- Kejadian 29: 11)
14. Siapakah penguasa Mesir yang MENANGIS ketika saudara-saudaranya tidak mengenalnya?
(Jawaban: Yusuf -- Kejadian 42:24)
15. Siapakah hakim Israel yang istrinya MENANGIS sambil memeluknya supaya ia memberitahukan jawaban atas teka-tekinya?
(Jawaban: Simson -- Hakim-hakim 14:16)
16. Siapakah nama tiga orang yang MENANGIS ketika mereka melihat penderitaan Ayub?
(Jawaban: Elifas, Bildad, dan Zofar -- Ayub 2:11-12)
17. Siapakah nabi yang mengatakan bahwa ada perempuan-perempuan yang MENANGISI Dewa Tamus?
(Jawaban: Yeheskiel -- Yeheskiel 8: 14)
18. Siapakah yang dalam hidupnya telah berdoa dengan AIR MATA dan kesedihan jiwanya, dan menyampaikan permohonan kepada Allah yang dapat meluputkannya dari kematian?
(Jawaban: Yesus -- Ibrani 5:7)
19. Siapakah yang diberitahu Yesus agar tidak MENANGISI Dia?
(Jawaban: Putri-putri Yerusalem -- Lukas 23:28)
20. Siapakah raja yang mengeluarkan perintah untuk membinasakan orang-orang Yahudi, yang menyebabkan orang-orang Yahudi MENANGIS?
(Jawaban: Ahasyweros -- Ester 3:13; 4:3)
21. Siapakah yang berkata, "Ke arah Allah mataku menengadah sambil MENANGIS"?
(Jawaban: Ayub -- Ayub 16:20)

124/2003: Pembacaan Alkitab Dengan Kreasi Dialog

Penjelasan/Persiapan:

1. Karena kreasi ini bersifat dialog, maka hanya tepat untuk perikop dalam Alkitab yang berupa dialog.
2. Anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah tokoh yang terlibat dalam dialog tersebut ditambah satu kelompok narator.
3. Pada kreasi ini, guru SM dapat berperan sebagai narator.
4. Sebelum kreasi ini dipraktikkan, guru terlebih dulu memberi penjelasan bahwa anak-anak harus membaca dengan penghayatan dan memberi contoh singkat.

Aktivitas:

Contoh Bacaan : Matius 21:23-27

Narator : Guru

Yesus : Kelompok I

Imam-imam kepala : Kelompok II

Narator : Lalu Yesus masuk ke Bait Allah, dan ketika Ia mengajar di situ, datanglah imam-imam kepala serta tua-tua bangsa Yahudi kepada-Nya, dan bertanya:

Imam kepala : "Dengan kuasa manakah Engkau melakukan hal-hal itu? Dan siapakah yang memberikan kuasa itu kepada-Mu?"

Narator : Jawab Yesus kepada mereka:

Yesus : "Aku juga akan mengajukan satu pertanyaan kepadamu dan jikalau kamu memberi jawabnya kepada-Ku, Aku akan mengatakan juga kepadamu dengan kuasa manakah Aku melakukan hal-hal itu. Dari manakah baptisan Yohanes? Dari sorga atau dari manusia?"

Narator : Mereka memperbincangkannya di antara mereka, dan berkata:

Imam kepala : "Jikalau kita katakan: Dari sorga, Ia akan berkata kepada kita: Kalau begitu, mengapakah kamu tidak percaya kepadanya? Tetapi jikalau kita katakan: Dari manusia, kita takut kepada orang banyak, sebab semua orang menganggap Yohanes ini nabi."

Narator : Lalu mereka menjawab Yesus:

Imam kepala : "Kami tidak tahu."

Narator : Dan Yesus pun berkata kepada mereka:

Yesus : "Jika demikian, Aku juga tidak mengatakan kepadamu dengan kuasa manakah Aku melakukan hal-hal itu."

Silakan Anda mencoba dengan perikop yang lain dalam Alkitab.

125/2003: Macam-Macam Kreasi Berdoa

Jika guru-guru SM ingin acara doa tidak membosankan, macam-macam kreasi doa berikut ini dapat menjadi satu aktivitas rohani yang menyegarkan dan membawa berkat.

Kreasi 1: Doakan Teman di Sampingmu

Setiap anak diminta mendoakan satu anak yang duduk di samping kanannya (atau di sebelah kirinya), dengan demikian setiap anak akan mendoakan satu anak di sampingnya, dan ia sendiri akan didoakan oleh teman lainnya. Mintalah kepada setiap anak untuk menjelaskan kepada teman yang akan mendoakan dia, pokok doa apa yang ia ingin didoakan oleh temannya. Setelah itu secara bersamaan guru mengajak anak berdoa dalam hati, mendoakan teman tersebut.

Kreasi lain, guru bisa mengajak anak berdoa bersama-sama dengan bersuara. Lebih indah jika anak diajak berdoa bersama sambil bergandengan tangan satu sama lain, sehingga melalui doa rasa persaudaraan di antara anak-anak dapat semakin dipererat.

Kreasi 2: Jaringan Doa

Guru mengajak anak-anak mendoakan pokok doa tertentu pada sepanjang hari dalam minggu itu. Mintalah anak-anak berdoa pada jam tertentu, doa ini cukup dilakukan di rumah masing-masing. Tujuannya adalah membentuk rasa kebersamaan dan solidaritas di antara anak-anak melalui dukungan doa. Guru dapat mengajak anak-anak menentukan bersama pokok doa yang akan didoakan pada jam tertentu tersebut. Akan lebih menarik jika pokok-pokok doa tersebut dan jam doa yang disepakati bersama ditulis secara menarik pada sebuah kartu doa yang dirancang menarik, sebagai alat untuk mengingatkan anak-anak.

Kreasi 3: Suasana Doa Dibentuk dengan Dekorasi Tertentu

Suasana doa dapat dibentuk semakin indah, misalnya dengan membuat dekorasi tertentu dalam ruangan kelas. Tujuannya adalah agar tercipta suatu suasana yang khushuk dalam berdoa dan dapat membuat suasana menarik sehingga membuat anak terkesan dan tertarik untuk berdoa lebih sungguh-sungguh. Contoh-contoh dekorasi yang dapat dibuat, misalnya:

- Dekorasi sebuah formasi salib terbuat dari lilin-lilin. Anak dapat diajak berdoa bersama-sama mengelilingi salib tersebut.
- Dekorasi sebuah hati terbuat dari formasi susunan lilin-lilin, dan anak berdoa duduk melingkar dalam formasi hati tersebut.
- Dekorasi sebuah kolam, dan anak diingatkan peristiwa Yesus di danau Galilea, lalu anak-anak diajak berdoa bersama di sekeliling kolam.
- Dekorasi sebuah taman, anak-anak dapat diingatkan peristiwa Yesus berdoa di taman Getsemani dan anak-anak diajak berdoa bersama.

- Ruang didekorasi dengan banyak lampion.

Dan masih banyak lagi kreasi dekorasi yang dapat di buat, tentu saja harus disesuaikan dengan pokok pelajaran dari cerita minggu tersebut. Dengan dekorasi, membuat suasana doa menjadi lebih indah.

Kreasi 4: Doa dan Selingan Lagu

Guru dapat mengajak anak-anak mendoakan beberapa pokok doa. Diantara perpindahan pokok doa dari satu anak ke anak lainnya, guru dapat mengajak anak menyelingi doa dengan sebuah lagu. Lagu dapat dinyanyikan bersama, atau cukup dinyanyikan oleh singer saja, atau hanya suara tape saja. Dan di akhir doa sebuah lagu dapat dinyanyikan bersama sebagai penutup. Lagu ini akan membuat suasana doa lebih menarik.

Kreasi 5: Kreasi Alat Peraga Doa

(Lilin, hati, surat, bunga, kartu ayat, dan sebagainya)

Anak-anak dapat diminta berdoa sambil memegang salah satu alat peraga. Misalnya, sebelum berdoa anak-anak diminta menuliskan pokok doanya pada sebuah surat, atau pada sebuah kartu yang diikatkan pada sebatang lilin, sebuah gambar hati, sekuntum bunga. Atau anak-anak dapat berdoa dengan memegang sebuah kartu ayat, yang berisi ayat hafalan yang dapat menguatkan hati anak-anak untuk berdoa.

Kreasi 6: Macam-macam Jenis Isi Doa

Ada bermacam-macam jenis doa, misalnya:

- Doa yang berisi suatu pujian akan kebesaran dan kemurahan Tuhan.
- Doa yang berisi suatu permintaan kepada Tuhan.
- Doa pengucapan syukur.
- Doa yang berisi sebuah tekad atau janji (hal yang akan dilakukan).
- Doa penyesalan dan memohon pengampunan atas dosa yang dilakukannya.

129/2003: Aneka Aktivitas Untuk Rekreasi

Berikut ini aktivitas-aktivitas yang dapat Anda gunakan sebagai pengisi acara rekreasi di SM Anda.

1. Buket Alkitab

Sediakanlah bunga yang masih bertangkai secukupnya. Pilihlah kelompok pemain dan berikan kepada masing-masing sebuah vas yang besar. Maksud permainan ini ialah untuk menghasilkan rangkaian bunga yang paling bagus dengan bahan yang ada. Nilai bagi tiap-tiap bunga tidak harus sama. Jumlah pertanyaan yang diperlukan agar boleh memakai bunga tertentu berbeda dengan bunga yang lain. Misalnya, setangkai bunga melati bernilai satu pertanyaan. Setangkai bunga aster boleh dirangkai kalau pemain berhasil menjawab dua pertanyaan. Sedangkan untuk setangkai bunga anggrek, empat pertanyaan harus terjawab dengan tepat. Demikian seterusnya. Sesudah kegiatan ini selesai, rangkaian bunga tersebut dapat digunakan di ruang pertemuan ataupun keperluan lain. Regu yang dapat merangkai buket yang paling indah dinyatakan sebagai pemenang.

Kegiatan lain yang menggunakan bunga ialah memilih ayat-ayat Alkitab untuk dicantumkan pada setiap tangkai, sebelum buket tersebut dipakai menghias meja atau untuk pasien di rumah sakit.

2. Menyeberang Laut Merah

Kelompok yang satu adalah orang-orang "Israel," sedangkan kelompok lainnya adalah tentara "Firaun." Sebelum mulai permainan, buatlah lima buah batas-bidang atau jarak antara kedua kelompok itu.

Ketika seorang Israel menjawab pertanyaan Alkitab dengan tepat, maka orang-orang Israel maju selangkah menempati bidang yang telah disediakan tadi. Kalau ia gagal, seorang anggota tentara Firaun diberi kesempatan menjawab. Kalau jawabannya tepat, seluruh tentara Firaun maju satu bidang. Orang-orang Israel mencoba menyeberangi Laut Merah sebelum mereka disergap sepuluh bidang, tergantung kepada keadaan tempat. Boleh juga permainan ini diadakan secara perseorangan, bukannya beregu, sehingga setiap pemain akan maju sesuai dengan kemampuannya menjawab pertanyaan.

3. Menobatkan Raja

Sediakanlah dua buah tangga. Bagilah pemain menjadi dua regu dan masing-masing regu memilih rajanya. Bila anggota regu menjawab pertanyaan dengan tepat, rajanya naik satu langkah di tangga. Kalau jawabannya salah, rajanya harus turun satu langkah. Regu yang terlebih dahulu memahkotai rajanya, itulah

yang menang; yakni rajanya lebih dahulu sampai ke ujung tangga. Pertanyaan-pertanyaan harus diajukan kepada regu secara bergiliran.

4. Aduk Cangkir

Telungkupkanlah enam cangkir di atas meja. Sebelumnya, sembunyikan potongan kertas yang berisi sebuah pertanyaan dalam masing-masing cangkir itu, kecuali satu. Sesudah cangkir-cangkir itu anda pindah-pindahkan sedemikian rupa sehingga orang tidak tahu, cangkir mana yang kosong, mintalah seorang pemain memilih sebuah. Bila pertanyaan yang terdapat dalam cangkir itu dapat dijawabnya, maka regunya mendapat angka lima. Kalau ia gagal, angkanya sendiri atau angka regunya dikurangi lima. Bilamana seseorang kebetulan memilih cangkir kosong ia tidak mendapat angka.

5. Tukang Pos

Masukkanlah potongan-potongan kertas yang berisi pertanyaan-pertanyaan ke dalam sejumlah amplop. Lalu mintalah seorang anak menjadi tukang pos, untuk membagikan soal-soal tersebut kepada kelompok peserta. Sesudah masing-masing menerima sebuah, maka dengan bergiliran mereka mencoba menjawab. Peserta yang jawabannya tepat boleh tetap memegang amplopnnya. Tetapi kalau ada peserta yang gagal, maka peserta sebelumnya (yang jawabannya benar), memperoleh amplop itu. Pada akhir pertandingan mintalah peserta menghitung berapa buah amplop yang diperolehnya. Peserta yang memperoleh paling banyak, boleh anda beri hadiah sekedarnya. Untuk permainan ini anda boleh memakai amplop bekas yang berukuran besar ataupun kecil.

6. Sulaiman yang Bijaksana

Siapkan sebuah kursi "takhta kerajaan." Boleh anda gunakan sebuah kursi makan yang ditutupi dengan sebuah selimut yang bagus. Sediakanlah juga sebuah alat pengukur waktu; kalau mungkin sebuah stop-watch. Salah seorang dari peserta dijadikan Sulaiman. Ia didudukkan di atas kursi tadi dan diharuskan menjawab pertanyaan-pertanyaan dari Alkitab, sebanyak yang dia mampu. Jika ia gagal menjawab, ia diturunkan dari takhta dan orang lain yang berhasil menjawab pertanyaan yang tak terjawab tadi, dinobatkan. Tiap orang yang dinobatkan menjadi raja harus dihitung waktunya. Berapa menit lamanya dia duduk di atas takhta itu? Anda boleh menugaskan seorang penanya atau membagi kelompok menjadi beberapa regu dan menugaskan seorang penanya untuk tiap regu. Setiap kali ada Sulaiman baru yang dinobatkan, orang itu berasal dari lawan regu Sulaiman sebelumnya.

7. Memburu Bangku Terdepan

Gunakanlah bangku panjang atau kursi-kursi berderet ke belakang untuk perlombaan ini. Mulailah dari barisan belakang. Ajukanlah pertanyaan kepada

setiap peserta. Barangsiapa menjawab dengan tepat, ia boleh maju satu baris. Siapa yang dapat mencapai bangku paling depan lebih dulu, dialah juaranya.

130/2003: Kegiatan Ekspresif Vokal

Kegiatan Mimbar Bebas

Tujuan:

Anak belajar mengungkapkan pendapatnya, berani beradu argumentasi dengan sehat, dan bersikap demokratis dalam hal berbeda pendapat.

Persiapan:

1. Guru menentukan satu topik menarik, misalnya:
 - o Jika terpaksa, bolehkah kita berbohong?
 - o Jika hari Senin banyak ulangan atau ada ujian, apakah sebaiknya kita membolos Sekolah Minggu?
2. Anak dikelompokkan dalam beberapa kelompok.

Garis besar kegiatan:

Setiap kelompok berdiskusi selama 10 menit tentang topik tersebut, kemudian guru meminta satu kelompok menyatakan pendapatnya. Kelompok yang lain boleh menyanggah atau menambahi. Guru menjadi moderator mimbar bebas ini. Kemudian kesimpulan dibuat guru dari hasil diskusi setiap kelompok anak tersebut.

Di akhir kegiatan guru menjelaskan:

Bagaimana sebaiknya sikap yang diambil sebagai orang Kristen berkaitan dengan topik tersebut? (Guru perlu mendiskusikan lebih dahulu dengan pendeta atau seorang yang lebih dewasa iman untuk memberi masukan-masukan yang membangun.)

Kegiatan ini tepat untuk menjelaskan:

Berani bersikap demokratis, bersikap mandiri, mau berdialog, dan sebagainya.

Kegiatan "Jika Aku Adalah Dia" Persoalan Nyata Dibahas Di Kelas

Tujuan:

Anak belajar memberikan komentar terhadap suatu kasus nyata yang terjadi di sekitarnya.

Persiapan:

Guru mencari topik bahasan dengan membuka surat kabar yang paling populer di kota Anda. Tentukan suatu kasus nyata yang terjadi, yang berkaitan dengan dunia anak. Misalnya, topik-topik kasus kenakalan anak, kasus kejahatan terhadap anak, kasus anak hilang, kasus keluarga berantakan (kasus perceraian), dan sebagainya. Fotocopy berita tersebut dan usahakan setiap anak memperolehnya.

Garis besar simulasi:

Anak-anak membahas (bisa di kelompok atau sendiri-sendiri) "jika aku adalah dia" apa yang akan aku lakukan? Tentu saja jika anak menjadi tokoh yang mengalami kasus tersebut. Tetapi tidak semua kasus dapat dibuat "jika aku adalah dia". Untuk kasus semacam ini anak dapat membuat komentar bebas untuk kasus tersebut. Guru merangkum pendapat anak dan membuat kesimpulan.

Di akhir kegiatan guru menjelaskan:

Kehidupan nyata memang kompleks penuh dengan hal-hal baik dan jahat, tetapi kita memiliki Tuhan yang senantiasa menuntun kita kepada apa yang baik, serta membentengi kita dari hal yang jahat.

Kegiatan ini tepat untuk menjelaskan:

Perlunya sikap kepekaan sosial dan kritis dalam melihat situasi konkret, bahwa satu kasus ini tidak boleh digeneralisasi, artinya: jika ada kasus ibu tiri jahat kepada anak tirinya, tidak berarti semua ibu tiri jahat. Karena tindakan seseorang pasti ada latar belakangnya, setiap manusia masing-masing dibentuk oleh situasi masa lalunya.

138/2003: Permainan Dalam Mengajar

Salah satu hukum mengajar yang harus dipenuhi adalah menyampaikan bahan pelajaran dengan menarik. Hal ini akan meningkatkan minat anak terhadap pelajaran tersebut. Bagaimana jika pelajaran yang kita berikan dikemas dalam bentuk permainan? Wah ... anak-anak pasti tertarik. Ingin coba? Simaklah dua permainan di bawah ini:

Buah-Buah Roh

Persiapan:

1. Beberapa macam buah-buahan.
2. Beberapa piring dan sendok sayur sesuai dengan jumlah kelompok.
3. Sebatang kapur tulis.

Cara bermain:

Guru/pemimpin permainan dan seluruh peserta/murid-murid menghafalkan lebih dahulu nama-nama buah Roh yang tercantum dalam Galatia 5:22. Kemudian para peserta dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 9 orang.

Dalam kelompok setiap orang saling memperkenalkan diri, kemudian mengulang kembali nama-nama buah Roh yang tertulis dalam Gal. 5:22. Setiap peserta mengingat nama satu buah Roh. Susunan buah Roh itu adalah sebagai berikut: kasih, sukacita, damai sejahtera, kesabaran, kemurahan, kebaikan, kesetiaan, kelemahlembutan, dan penguasaan diri.

Pemimpin memberi sebuah garis start di lantai, kemudian setiap peserta kelompok berbaris. Pada garis tersebut diletakkan sebuah piring dan dalam piring itu ditaruh beberapa buah-buahan. Kira-kira 20 meter dari piring pertama, diletakkan sebuah piring kosong.

Ketika permainan dimulai peserta pertama mengatakan, "Saya berbuah kasih" dengan suara keras, lalu ia mengambil satu buah yang terdapat di dalam piring dengan menggunakan sendok sayur. Setelah itu ia berlari menuju piring kosong dan meletakkannya di piring itu. Ketika ia kembali ke tempat semula, ia memberikan sendok sayur itu kepada orang kedua, dan ia mengatakan, "Saya berbuah sukacita". Orang kedua berlari menuju ke piring yang berisi satu buah tadi dan membawanya kembali ke tempat semula, lalu meletakkan buah itu di piring yang pertama. Demikianlah seterusnya sampai semua nama buah Roh itu disebutkan sebanyak dua kali. Kelompok yang paling cepat menyelesaikan permainan ini menjadi pemenangnya.

Buah-buah yang terjatuh ke lantai tidak boleh diambil dengan bantuan tangan atau kaki, tetapi harus diambil dengan sendok sayur tadi. Sewaktu berlari, salah satu tangan harus diletakkan di belakang punggung dengan menyebutkan sebelumnya, "Saya berbuah ... "

Bila ia salah atau lupa menyebutkan nama "buah" itu, ia harus mengulanginya sekali lagi.

Tujuan:

Sebagai orang Kristen, kita harus selalu menghasilkan buah Roh, dan buah Roh itu harus nyata dalam kehidupan kita setiap hari. (Galatia 5:22)

Musik Dan Alkitab

Persiapan:

1. Sebuah tape recorder, kaset, dan bola (berukuran kecil).
2. Permainan ini diadakan di dalam ruangan dan ditujukan untuk anak- anak, remaja, dan pemuda.

Cara bermain:

Para peserta duduk berkeliling membentuk lingkaran. Kemudian kaset diputar sambil bola dijalankan (dari tangan ke tangan). Tiba-tiba musik dihentikan dan peserta yang mendapat giliran memegang bola harus menjelaskan tokoh Alkitab yang disebutkan oleh pemimpin. Misalnya pemimpin menyebut "Adam", maka ia berkata "Adam adalah orang pertama di dunia. Karena ia telah jatuh ke dalam dosa, saya menjadi berdosa." Peserta yang tidak dapat menjelaskan pelajaran rohani yang diperolehnya dari tokoh itu, akan dikenakan hukuman.

Tujuan:

Mengingatnkan kita akan peranan tokoh-tokoh Alkitab yang diceritakan dalam Alkitab dan mengambil pelajaran rohani dari mereka bagi pertumbuhan rohani kita. (2Timotius 3:16)

141/2003: Menyusun Kalimat

Persiapan:

1. Kertas putih yang berukuran 5 x 6 cm.
2. Ballpoint. [Jumlah kertas dan ballpoint sesuai dengan jumlah peserta.]
3. Selotip.
4. Beberapa hadiah.
5. Permainan ini sebaiknya dilakukan di luar ruangan.

Cara bermain:

Semua peserta duduk membentuk lingkaran. Pemimpin memberikan penjelasan tentang permainan itu, kemudian meminta para peserta untuk berdiri. Jumlah peserta harus sebanyak jumlah kata yang terdapat dalam ayat Alkitab yang dipilih. Kemudian para peserta membentuk barisan, masing-masing diberi sehelai kertas kosong dan sebuah ballpoint.

Kertas-kertas berukuran 5 x 6 cm yang telah ditulisi (setiap kertas hanya ditulisi satu kata) ayat Alkitab itu, ditempelkan pada punggung para peserta dengan memberitahu mereka terlebih dahulu bahwa kalimat itu adalah ayat Alkitab.

Para peserta harus berusaha mencatat kata-kata yang terdapat pada punggung peserta lain, tetapi ia juga harus berusaha supaya pihak yang lain tidak dapat melihat kata yang tertempel di punggungnya dengan cara menghindari atau berlari ke sana kemari.

Peserta permainan harus menyusun kembali kata-kata yang telah dicatat itu dan menebak kata-kata yang terdapat di punggungnya sendiri. Bila ia salah mengucapkannya, angkanya akan dikurangi.

Penonton tidak boleh memberitahunya kepada para peserta, dan peserta permainan juga tidak boleh menyontek tulisan yang ada pada kertas orang lain.

Waktu yang diperlukan untuk permainan tersebut ialah 3 sampai dengan 5 menit, tergantung pada panjang atau pendeknya ayat Alkitab itu. Bila peluit dibunyikan, permainan dimulai dan bila waktu yang tersedia telah habis, peluit dibunyikan kembali untuk yang kedua kalinya. Semua peserta harus berhenti menulis dan menyerahkan kertasnya kepada pemimpin permainan.

Peserta yang berhasil menyusun kalimat dengan benar menjadi pemenang dan mendapat hadiah.

Tujuan:

Memberi kesempatan kepada setiap peserta untuk mengingat kembali ayat-ayat Alkitab yang mudah untuk diketahui dan diingat. (Filipi 4:8)

143/2003: Permainan: Gembala dan Domba-Dombanya

Persiapan:

1. Sebuah sapu tangan.
2. Jumlah peserta tidak terbatas.
3. Permainan dapat diadakan di dalam atau di luar ruangan.
4. Seorang dari peserta ditunjuk sebagai pemimpin permainan.

Cara bermain:

Seorang dari antara para peserta dipilih (atau siapa saja yang rela) untuk menjadi "gembala" dan kemudian diminta maju ke depan. Lalu matanya ditutup dengan sapu tangan. Semua peserta yang lain diumpamakan dengan "domba" dan mereka berjongkok di tempat yang berbeda-beda, tetapi jangan terlalu berjauhan.

Pada waktu pemimpin permainan memberi aba-aba kepada gembala untuk mencari "domba-dombanya", ia harus meraba-raba setiap domba. Domba yang tersentuh harus mengembik, tetapi suaranya boleh dibuat-buat sehingga gembala tidak dapat menebak suara siapa itu.

Tugas seorang gembala ialah berusaha mengenali suara itu. Bila ia tidak dapat menyebutkan nama "domba" tersebut, ia harus mencari lagi "domba-domba" yang lain sampai ia dapat menyebutkan dengan benar nama "domba" yang disentuhnya. Orang yang disebutkan namanya harus menjadi gembala untuk menggantikannya.

Tujuan:

Mengingatnkan kita bahwa gembala yang baik mengenal domba-dombanya, seperti halnya Tuhan Yesus, gembala kita yang baik, mengenal kita, domba-domba-Nya (Yohanes 10:14).

145/2003: Permainan Untuk Kelas Kecil

Kadang kita bingung mencari permainan yang cocok untuk Kelas Kecil. Semoga permainan berikut ini dapat menjadi solusi bagi masalah tersebut.

1. Kacang Dalam Lingkaran

Peralatan : Sejumlah kacang, kancing, atau benda kecil lainnya.

Jumlah Pemain : Bebas

Waktu : 10 menit

Tujuan : - Melatih keuletan
- Melatih kecekatan inisiatif
- Untuk diperlombakan

2. Semua membentuk lingkaran dengan punggungnya menghadap lingkaran. Sejumlah kacang diletakkan di tengah lingkaran dan pemimpin (guru) berteriak, "Hadap kanan!", "Balik kiri!", dan sebagainya, sampai ia berteriak, "Ambil!" dan segera tiap anak berebut mengambil kacang di tengah lingkaran. Yang memperoleh kurang dari dua biji kacang dikeluarkan. Jumlah kacang harus dihitung, dan yang bertahan paling lama adalah pemenangnya.

3. Burung, Ikan, Atau Binatang

Peralatan : Tidak ada

Jumlah Pemain : Bebas

Waktu : 15 - 20 menit

Tujuan : - Melatih kecerdasan
- Melatih kecepatan/daya refleks

4. Semua duduk melingkar di lantai dan seorang anak di tengah. Anak yang ditengah menunjuk salah seorang di lingkaran dan berkata, "Burung, ikan, atau binatang." Misalnya dia berkata, "Burung!" anak yang ditunjuk tadi harus cepat mencari nama burung dan mengatakannya. Bila ia tidak dapat mengatakannya setelah anak yang di tengah menghitung sampai empat, maka ia harus ganti maju ke tengah, berusaha menangkap orang lain. Nama yang pernah disebut tidak boleh diulangi.

146/2003: Permainan Untuk Pengakraban

Persiapan:

1. Kertas, bolpoin, benang, gunting, dan pita. Beberapa lembar kertas digunting dan kemudian di dalamnya ditulis beberapa macam sifat, seperti: "pemarah", "pemalu", "murah hati", dll. Kertas tersebut diberi benang agar dapat dikalungkan pada leher pemain.
2. Jumlah pemain antara 5 - 50 orang.
3. Waktu yang diperlukan 10 - 30 menit.
4. Permainan ini dapat dilakukan di dalam atau di luar ruangan.

Cara Bermain:

Setiap peserta dikalungi kertas yang telah ditulis dengan kata-kata yang telah dipersiapkan sehingga dapat dibaca oleh peserta yang lain, tetapi ia sendiri tidak boleh membacanya.

Kemudian para peserta mendatangi dan memperlakukan peserta yang lain sesuai dengan sifat yang tertulis pada kertas yang tergantung di leher mereka. Pada waktu yang telah ditentukan, mereka membalikkan kalung kertas itu, dan kemudian membahasnya dan bersama-sama sesuai dengan pengalaman mereka, sehingga mereka akan mengetahui kelemahan dan kelebihan orang lain serta diri mereka sendiri dan apakah mereka mau belajar memperlakukan orang lain dengan baik atau tidak.

Sebagai pengganti, kata-kata sifat itu dapat juga digunakan:

- Hubungan dengan anggota keluarga: nenek, kakek, kakak, adik, ayah, ibu, dan lain-lain.
- Jabatan: pimpinan, pegawai, dokter, dan lain-lain.

Tujuan:

Melalui permainan ini para peserta belajar bagaimana menghadapi orang-orang yang memiliki kepribadian yang berbeda-beda (1 Korintus 9:2-23).

Permainan Saling Mengenal

Persiapan:

1. Dua lembar kertas kecil bertuliskan angka yang sama. Bila ada 10 peserta, maka yang diperlukan 5 pasang kertas kecil dalam satu kantong.
2. Jumlah peserta bisa kira-kira 10 orang atau lebih.
3. Permainan ini dapat diadakan di dalam atau di luar ruangan.

Cara Bermain:

Pemimpin memanggil setiap peserta untuk mengambil satu lembar kertas kecil dari

kantong kertas itu. Peserta yang mendapatkan angka yang sama membentuk satu kelompok.

Dalam kelompok itu, kedua peserta saling bertanya jawab. Kedua peserta paling sedikit harus mengetahui tiga hal yang jarang diketahui oleh peserta lain dari kelompok lain, misalnya tentang hobi (permainan, warna atau buku yang mereka senangi). Mereka diberi waktu 3 sampai 5 menit untuk bertanya jawab.

Bila waktunya telah habis, maka setiap peserta kembali ke tempat duduknya masing-masing. Kemudian setiap peserta diberi kesempatan untuk menceritakan kembali hobi atau kegiatan sehari-hari dari teman sekelompoknya.

Tujuan:

Agar setiap peserta saling mengenal dan saling memperhatikan (Ibrani 10:24-25).

Sahabat yang Baik

Persiapan:

1. Dibutuhkan kursi-kursi yang mudah dipindahkan.
2. Permainan ini dapat dilakukan di luar atau di dalam ruangan.
3. Jumlah peserta kira-kira 3 sampai 40 orang.
4. Usia mereka 10 - 12 tahun.

Cara Bermain:

Semua peserta duduk dengan membentuk lingkaran, kemudian mereka diberi nama baru, yaitu nama binatang. "Setiap jenis binatang" harus sepasang, jantan betina.

Pemimpin permainan diumpamakan dengan nama Nabi Nuh. Ia akan memanggil nama peserta sesuai dengan nama baru mereka. Yang dipanggil harus mengikut dia. Misalnya, Nuh memanggil "gajah", maka peserta yang bernama "gajah" (jantan dan betina) harus mengikut dia dari belakang. Demikian seterusnya sampai jumlah peserta yang dipanggil cukup banyak.

Sementara nama-nama peserta dipanggil, tiba-tiba pemimpin berteriak, "Banjir!" Begitu mendengar teriakan itu, mereka harus segera duduk kembali bersama dengan pasangannya. Mereka yang tidak mendapatkan tempat duduk atau yang tidak duduk berpasangan, akan dihukum.

Tujuan:

Mengajar peserta agar tidak hanya mementingkan diri sendiri, tetapi juga orang lain (Filipi 2:4) dan agar mereka menjadi sahabat yang baik dalam suka maupun duka.

149/2003: Permainan: Berlakulah Baik Kepada Semua Orang

Persiapan:

1. Sediakan alat-alat yang praktis, misalnya: sapu, kemuning, kain lap, ember, sendok, garpu, piring, buku tulis, pena, bunga, dan sebagainya.
2. Permainan ini dapat diadakan di dalam atau di luar ruangan sesuai dengan jumlah peserta.
3. Umur peserta di atas 12 tahun.
4. Seorang dari antara para peserta ditunjuk sebagai pemimpin permainan.

Cara bermain:

Pemimpin permainan membentuk sebuah kelompok yang terdiri dari sepuluh pasangan yang sejenis. Sepuluh orang dari antara mereka diminta berbaris dan sepuluh orang lagi diminta keluar ruangan terlebih dahulu.

Lalu pemimpin memberitahukan kepada kesepuluh orang yang berbaris itu bahwa mereka akan dibentuk menjadi sebuah "patung orang yang indah", karena itu mereka tidak boleh membantah apa yang dikehendaki oleh si pembuat patung.

Kemudian kesepuluh orang yang sedang bersembunyi atau yang berada di luar ruangan dipanggil masuk, mereka diminta untuk membuat sebuah "patung orang yang indah-indahnya" dengan menggunakan alat-alat yang sudah disediakan. Mereka boleh membentuk "patung" itu sesuka hati mereka sampai "patung" itu kelihatan sungguh-sungguh indah.

Setelah kesepuluh orang itu merasa puas dengan "patung" mereka, maka sekarang giliran mereka menjadi patung dengan gaya atau posisi seperti kesepuluh patung yang telah mereka bentuk dan hiasi tadi. Kesepuluh orang yang sudah jadi patung tadi boleh membantu mereka.

Ingat, jangan beritahu kepada para peserta bahwa mereka akan bergantian saling membuat patung. Para peserta yang pertama membuat patung akan membentuk teman mereka selucu mungkin tanpa mengetahui kalau mereka juga harus meniru posisi seperti itu.

Tujuan:

Mengajarkan kepada para peserta yang lain bahwa jika kita ingin diperlakukan dengan baik oleh orang lain, kita juga tidak boleh memperlakukan mereka dengan tidak baik.

"Dan sebagaimana kamu kehendaki supaya orang perbuat kepadamu, perbuatlah juga demikian kepada mereka." (Lukas 6:31)

153/2003: Permainan Cermin Ajaib

Persiapan:

1. Sebuah cermin.
2. Sebuah saputangan.
3. Kapas yang telah ditaburi bedak atau arang.

Cara Bermain:

Seorang dari antara para peserta diminta maju ke depan. Setelah itu matanya ditutup dengan saputangan. Pemimpin permainan atau seorang peserta lain ditunjuk untuk menjadi iblis yang licik.

Kemudian iblis itu berkata kepada orang yang matanya ditutup, "Hei, mukamu kotor dan perlu dibersihkan dengan kapas ini," sambil memberikan kapas yang telah ditaburi bedak/arang (sebelumnya kapas itu disembunyikan). Peserta yang tertutup matanya, lalu "membersihkan" wajahnya dengan kapas itu.

Setelah orang itu mengotori mukanya dengan bedak, saputangan itu dilepaskan. Ia diberi sebuah cermin untuk melihat mukanya yang kotor itu karena telah dibohongi oleh si iblis. Kemudian ia diminta membacakan sebuah ayat firman Tuhan untuk menunjukkan kesalahannya sebab ia mau mendengarkan perkataan si iblis.

Tujuan:

Mengajarkan kita bahwa firman Tuhan adalah cermin bagi kehidupan rohani kita. Oleh karena itu, tidak cukup hanya mendengarkan firman Tuhan, kita juga harus melakukannya agar terhindar dari godaan si iblis. (Yakobus 1:23)

157/2003: Kuis Natal

Aktivitas lain yang dapat dilakukan dalam merayakan Natal adalah dengan mengadakan Kuis Natal. Berikut ini kami berikan beberapa contoh pertanyaan kuis Natal yang dapat Anda kembangkan sendiri.

A. JODOHKAN DENGAN JAWABAN YANG TEPAT (BOBOT 30)

- | | |
|--|--------------------------------|
| 1. Orang-orang Majus. | a. Gembala |
| 2. Allah menyertai kita. | b. Herodes |
| 3. Maria dan Yusuf. | c. Malaikat Gabriel |
| 4. Yesus dibesarkan di kota | d. Emas, Kemenyan, Mur |
| 5. Tertidur lelap menjaga domba-domba. | e. Dari Timur |
| 6. Kota kelahiran Yesus. | f. Betlehem |
| 7. Hadiah dari orang Majus untuk Yesus. | g. Daud |
| 8. Zakharia dan Elizabeth. | h. Kain Lampin |
| 9. Tempat membaringkan Yesus. | i. Nazaret |
| 10. Ahli bintang-bintang pada zaman Yesus. | j. Elizabet |
| 11. Yusuf berasal dari keturunan | k. Imanuel |
| 12. Yang memberitahu agar Yesus dibawa ke Mesir. | l. Orang Majus |
| 13. Bayi Yesus dibungkus dalam | m. Orangtua Yesus |
| 14. Bibi Maria bernama | n. Palungan |
| | o. Orangtua Yohanes |
| | 15. Raja yang jahat. Pembaptis |

B. TULISLAH NAMA ORANG YANG MENGUCAPKAN KATA INI (BOBOT 10)

1. "Hari ini telah lahir bagimu Juruselamat" _____
2. "Ada suara berseru-seru di padang gurun:" _____
3. "Nama-Nya disebut orang Penasehat Ajaib Allah Yang Perkasa, Bapa Yang Kekal, Raja Damai" _____
4. "Jiwaku memuliakan Tuhan dan hatiku bergembira karena Allah." _____
5. "Di manakah Dia, Raja orang Yahudi yang baru dilahirkan itu?" _____

C. ESSAY (BOBOT 20)

1. Apakah yang terjadi kepada Zakharia karena ia tidak percaya kepada perkataan Gabriel tentang berita kelahiran Yohanes Pembaptis?

2. Hubungan apakah yang terjalin antara Yusuf dan Maria pada saat Malaikat Gabriel berbicara kepada Maria?
3. Berasal dari manakah bayi yang dikandung oleh Maria?
4. Bagaimanakah hal ini bisa terjadi sebab aku ini belum
5. Apa jawab malaikat atas pertanyaan no. 4?
6. Setelah mendengar Maria mengandung, Yusuf secara diam-diam ingin Maria.
7. Tanda apakah yang membuat orang Majus ingin datang menyembah Yesus?
8. Sebutkan jenis dan jumlah persembahan yang diberikan oleh orang-orang Majus kepada Yesus!
9. Apa yang dilakukan oleh Herodes terhadap bayi-bayi di Betlehem?
10. Kemanakah Yusuf dan Maria menyingkir?

157/2003: Menyambut Natal

Ini adalah beberapa kegiatan yang dapat guru SM sarankan untuk dilakukan oleh anak-anak SM dalam menyambut Natal, hari kelahiran Tuhan Yesus Kristus.

1. Minggu 1: Kunjungan Kejutan

Dua ribu tahun yang lalu, malaikat datang mengunjungi seorang wanita muda. Namanya Maria. Ia telah bertunangan (hendak menikah) dengan Yusuf, seorang tukang kayu dari Betlehem. Malaikat memberitahu bahwa Maria akan melahirkan seorang bayi -- Anak Allah! Malaikat juga mengunjungi Yusuf dan menyuruh Yusuf menamai bayi itu "Immanuel", yang artinya "Allah beserta kita". Maria dan Yusuf terkejut, namun gembira karena mereka dipilih Allah (Matius 18:25 dan Lukas 1:26-38). Kamu pun bisa membawa sukacita bagi seseorang, seperti yang malaikat lakukan.

Aktivitas:

Buatlah "kunjungan kejutan" ke teman-teman atau saudaramu. Gambar sebuah lukisan Natal untuk mereka, bawakan kue Natal atau nyanyikan sebuah lagu dan berikan kartu Natal yang khusus kau buat untuk mereka.

2. Minggu 2: Hatiku menjadi palungan-Nya

Beberapa waktu sebelum Bayi Yesus lahir, Maria dan Yusuf terpaksa melakukan perjalanan jauh ke Bethlehem. Ketika mereka tiba di sana, tak ada kamar di penginapan, sehingga mereka tinggal di sebuah kandang binatang. Ketika bayi Yesus lahir, Ia dibungkus dengan kain yang bersih dan dibaringkan di palungan - sebuah kotak tempat binatang makan (Lukas 2:1-7). Meskipun Dia adalah Raja atas segala raja, Yesus lahir di kandang binatang. Mungkin Ia tak nampak seperti raja bagi orang-orang yang melihat-Nya. Namun mereka yang mengenal dan percaya pada-Nya merayakan kelahiran-Nya.

Aktivitas:

Gambar simbol hati pada sebuah karton. Di tengah simbol tersebut tempelkan/lukis gambar Yesus. Guntinglah simbol tersebut dan selanjutnya gantungkan pada dinding sehingga kamu ingat bahwa Yesus senantiasa menyertaimu.

3. Minggu 3: Malam Terang

Pada malam Natal pertama, beberapa gembala menjaga domba-domba mereka di padang rumput. Mereka menatap langit dan menyaksikan suatu terang kemilau. Tiba-tiba nampaklah malaikat yang berkata, "Jangan takut, aku

membawa kabar baik untukmu. Hari ini Juruselamat telah lahir di kota Daud." Dan muncullah sejumlah besar malaikat menyanyi memuji Allah! (Lukas 2: 8-14)

Aktivitas:

Pergilah keluar dan hitunglah bintang-bintang. Ketahuilah, kemuliaan Allah lebih terang dan lebih indah dibanding semua bintang yang ada di alam semesta. Sebagaimana para malaikat membawa kabar tentang Yesus, kamu bisa melakukannya juga. Katakan tentang Yesus sebagai Terang Dunia dan Juruselamat kepada temanmu.

4. Minggu 4: Persembahan Untuk-Nya

Setelah Yesus lahir, beberapa orang Majus datang mengunjungi-Nya. Mereka mengikuti sebuah bintang besar hingga tiba di rumah Yesus. Orang-orang Majus itu membawa harta-harta berharga untuk-Nya. (Matius 2: 9-12).

Aktivitas:

Apa yang akan kau berikan untuk Yesus pada Natal ini? Buatlah daftar apa saja yang telah kau dapat dari Tuhan – terutama kasih-Nya. Kemudian perlihatkan kasihmu juga kepada-Nya dan kasihmu kepada orang-orang di sekitarmu.

163/2004: Kegiatan Dengan Memakai Alkitab

Anda ingin mengadakan aktivitas menarik dengan menggunakan Alkitab? Ada banyak caranya. Ikuti petunjuk di bawah ini. Selain akan membuat anak-anak semakin mengenal Alkitabnya, mereka juga dapat merasakan kegairahan yang tinggi melalui perlombaan yang sehat.

1. Mencari Benda dalam Alkitab
Buatlah daftar yang memuat benda-benda seperti sumur, pedang, gandum, air, anggur, kendi, roti, benih dan lain-lain yang terdapat dalam Alkitab. Ketika aba-aba tertentu diberikan, maka para peserta disuruh mencari sebuah ayat Alkitab yang berisi nama benda yang Anda sebutkan. Peserta pertama yang menemukannya harus berdiri membaca ayat tersebut, lalu menyebutkan nama kitab, pasal, dan nomor ayatnya. Nilai atau angka diberikan kepada peserta yang berhasil paling dahulu menemukannya.
2. Hewan-hewan dalam Alkitab
Ketika aba-aba diberikan, setiap peserta mencari sebanyak mungkin nama hewan di dalam Alkitab. Ia harus mendaftarkan nama hewan dan ayat yang menyebutkannya. Ketika waktu yang ditentukan habis, peserta yang paling banyak menuliskannya, dinyatakan menang.
3. Lomba Pelajaran Alkitab
Peserta memegang Alkitabnya masing-masing. Ketika aba-aba diberi, pemimpin meminta semua peserta lomba membaca pasal tertentu, misalnya: Roma 12. Sesudah waktunya dianggap cukup untuk membaca dan mempelajarinya, maka pemimpin mengajukan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan isi pasal itu. Nilai yang diberikan tergantung pada jumlah jawaban yang benar.
4. Mengenali Isi Buku
Mintalah seorang berdiri di depan para peserta sambil memegang Alkitabnya. Orang itu membaca dari sebuah buku dengan suara yang jelas, tetapi tak disebutkannya dari buku mana. Ia membaca beberapa ayat Perjanjian Lama atau Perjanjian Baru. Kemudian para peserta diminta untuk menebak buku mana yang dibaca. Orang tadi terus membaca sampai muncul tebakan yang benar. Para penebak boleh sendiri-sendiri atau berkelompok. Angka diberikan pada penebak yang tepat.
5. Perjanjian Lama -- Perjanjian Baru
Pilihlah beberapa buah benda yang dapat ditemukan dalam Perjanjian Lama dan Perjanjian Baru. Ketika pemimpin menyebut benda itu, peserta menjawab bilamana benda tersebut digunakan dalam Perjanjian Lama, dan kapan dalam Perjanjian Baru. Misalnya, pedang. Petrus memakai pedang untuk memotong telinga prajurit, dan Goliat menghadapi Daud dengan pedang.
Benda-benda lain yang dapat dipakai misalnya mata uang, emas, sumur, penjara, mimpi, bintang, banjir, Mesir, malaikat, raja, budak, sungai Yordan, Betlehem, pohon anggur, domba, gandum, bayi, kereta, keledai, perahu, ikan, nyanyian, Bait Allah, batu dan benda-benda lainnya.

166/2004: Pertandingan Peta

Bermain dengan menggunakan gambar merupakan salah satu kreasi mengajar yang sangat menyenangkan, khususnya untuk mempelajari gambar peta dalam Alkitab. Nah, melalui kreasi di bawah ini kita dapat membuat pelajaran peta menjadi satu aktivitas yang menyenangkan dan tidak mudah dilupakan oleh anak-anak.

1. Perjalanan dalam Alkitab.
Persilahkanlah setiap peserta memilih sebuah tempat sebagai permulaan perjalanan. Kemudian sambil menggunakan peta, minta masing-masing menyebutkan peristiwa-peristiwa yang terjadi dari satu tempat ke tempat lain dalam perjalanan itu. Pemain tidak boleh menyebutkan kejadian yang sebelumnya telah disebutkan dalam perjalanan itu. Kalau ia dapat memikirkan sesuatu yang berbeda pada suatu tempat, ia boleh terus berjalan ke kota lain. Siapa yang mampu menyebutkan paling banyak tempat dan kejadian yang menarik, ialah yang keluar sebagai pemenang.
2. Perlombaan menggambar peta.
Setelah setiap peserta diberi kesempatan sebentar untuk mempelajari peta Palestina, suruhlah mereka menggambar peta itu dengan luar kepala. Mereka perlu mencantumkan kota-kota penting, sungai-sungai besar, pembagian daerah atau pembatasan dan sebagainya. Tiap orang boleh mencantumkan apa saja yang diingatnya. Yang mampu menggambar paling lengkap, itulah pemenangnya. Boleh juga Anda menyuruh semua orang yang hadir untuk ikut acara ini. Gambarkanlah garis besar peta Palestina dengan mencantumkan kota-kota besar yang penting, sungai yang paling besar dan daerah-daerah yang terkenal dalam Alkitab.
3. Mencari peta.
Gantunglah peta-peta yang sama pada dinding dalam sebuah ruangan, atau kalau perlu boleh juga hanya satu peta yang besar. Pilihlah dua orang untuk bertanding menunjukkan di mana letak kota-kota, hutan, negara atau tempat-tempat yang menarik. Orang yang lebih dahulu menunjukkan dengan tepat, mendapat angka untuk kelompoknya. Kalau mungkin, gunakanlah peta yang memuat perjalanan Paulus ketika ia mengabarkan Injil.
4. Peta rahasia.
Siapkanlah garis besar peta Palstina, tapi sebagai ganti untuk nama, gunakanlah nomor atau huruf. Peta itu harus cukup besar agar semua orang dapat melihat dengan jelas. Mintalah masing-masing untuk memperhatikan berapa banyak tempat-tempat yang dapat dikenali itu sebelum ia membuat kesalahan. Cara ini dapat juga dipakai untuk perjalanan Pengutusan Injil Rasul Paulus.

184/2004: Permainan Untuk Pengakraban

Saling Mengenal

Persiapan:

1. Beberapa lembar koran.
2. Permainan ini dapat dilakukan di dalam atau di luar ruangan.

Cara bermain:

Setiap kali permainan diadakan, hanya dua peserta yang terlibat, sedangkan yang lain menjadi penonton. Permainan ini dapat dilakukan berulang-ulang.

Setelah itu, dua orang diminta maju ke depan, sebaiknya sejenis, pria dengan pria dan wanita dengan wanita. Selembar koran dihamparkan di lantai dan kedua orang itu berdiri di atasnya. Mereka tetap berdiri di atas koran sambil merobeknya menjadi setengah dan mereka berdua berdiri di atas koran yang tinggal setengah itu. Kemudian koran itu dirobek lagi menjadi seperempat, makin lama kertas itu makin kecil. Kedua peserta itu berdiri semakin dekat sampai mereka berpegangan tangan. Kalau lembaran koran itu tidak dapat dirobek lagi menjadi lebih kecil, maka kedua peserta tersebut harus berusaha mencari akal agar dapat berdiri, mungkin dengan menggunakan sebelah kaki atau berdiri dengan ujung kaki di atas kertas kecil itu. Peserta yang tetap bertahan dan tidak jatuh selama waktu yang ditentukan dinyatakan sebagai pemenang.

Tujuan:

Mendidik para peserta agar saling mengasihi dan saling menolong (Galatia 5:13).

Saul Mengejar Daud

Persiapan:

1. Permainan ini dapat diadakan di dalam atau di luar ruangan.
2. Jumlah pemain 15 - 20 orang.

Cara bermain:

Pemimpin memilih tiga orang dari para peserta untuk menjadi Saul, Daud, dan Yonatan. Ketika pemimpin memilih Daud dan Yonatan, orang yang menjadi Saul tidak boleh mengetahui.

Yang menjadi Yonatan berusaha melindungi Daud dan berjalan keliling bersama dengan para peserta lainnya dalam lingkaran yang besar. Yang menjadi Saul berada di luar lingkaran, mencari Daud dan Yonatan.

Jika Saul dua kali salah menerka siapa yang menjadi Daud, maka ia dihukum. Lama waktu pencarian 30 menit.

Tujuan:

Agar setiap pemain mengerti lebih mendalam bagaimana hubungan Saul, Yonatan, dan Daud serta belajar dari persahabatan Yonatan dan Daud (Amsal 17:17).

192/2004: Permainan: Buah Roh

Persiapan:

1. Beberapa macam buah-buahan.
2. Beberapa piring dan sendok sayur sesuai dengan jumlah kelompok.
3. Sebatang kapur tulis.

Cara bermain:

Pemimpin permainan dan seluruh peserta menghafalkan lebih dahulu nama-nama buah Roh yang tercantum dalam Galatia 5:22. Kemudian para peserta dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari sembilan orang.

Dalam kelompok, setiap peserta saling memperkenalkan diri, kemudian mengulang kembali nama-nama buah Roh yang tertulis dalam Galatia 5:22. Setiap peserta mengingat nama satu buah Roh. Susunan buah Roh itu adalah sebagai berikut: kasih, suka cita, damai sejahtera, kesabaran, kemurahan, kebaikan, kesetiaan, kelemahlembutan, dan penguasaan diri.

Pemimpin membuat suatu garis start di lantai, kemudian setiap peserta kelompok berbaris. Pada garis tersebut diletakkan sebuah piring dan dalam piring itu ditaruh beberapa buah-buahan. Kira-kira, 20 meter dari piring pertama, diletakkan sebuah piring kosong.

Ketika permainan dimulai, peserta pertama mengatakan, "Saya berbuah kasih" dengan suara keras, lalu ia mengambil satu buah yang terdapat di dalam piring dengan menggunakan sendok sayur. Setelah itu, ia berlari menuju piring kosong dan meletakkannya di piring itu. Ketika ia kembali ke tempat semula, ia memberikan sendok sayur itu kepada orang kedua, dan ia mengatakan, "Saya berbuah suka cita". Orang kedua berlari menuju piring yang berisi satu buah tadi dan membawanya kembali ke tempat semula, lalu meletakkan buah itu di piring yang pertama. Demikian seterusnya, sampai semua nama buah Roh tadi disebutkan sebanyak dua kali. Kelompok yang paling cepat menyelesaikan permainan ini menjadi pemenangnya.

Buah-buahan yang jatuh ke lantai tidak boleh diambil dengan bantuan tangan atau kaki, tetapi harus diambil dengan sendok sayur tadi. Sewaktu berlari, salah satu tangan harus diletakkan di belakang punggung, dengan menyebutkan sebelumnya, "Saya berbuah" Bila ia salah atau lupa menyebutkan nama "buah" itu, ia harus mengulangnya sekali lagi.

Tujuan:

Sebagai orang Kristen, kita harus selalu menghasilkan buah Roh, dan buah Roh itu harus nyata dalam kehidupan kita setiap hari (Galatia 5:22).

206/2004: Bacalah Buku-Buku Natal Bersama Keluarga

Sukacita Natal bersama keluarga bisa dirasakan dengan kebersamaan yang indah. Salah satu cara untuk mengisi kebersamaan itu ialah dengan melakukan berbagai aktivitas. Salah satunya dengan cara berikut ini.

Carilah buku cerita Natal yang bisa dinikmati bersama oleh Anda, keluarga, atau murid-murid Anda selama masa perayaan Natal. Pilihlah buku yang menyampaikan pesan Natal yang sudah bergema hampir dua ribu tahun sejak kelahiran Kristus. Temukan bagaimana para penulis menerapkan arti kedatangan-Nya ke bumi dalam kehidupan kita.

Tanyakan pada petugas perpustakaan. Sejumlah buku ditulis dengan suasana Natal atau bagian Natal. Beberapa kumpulan cerita pendek Natal (baik untuk orang dewasa maupun anak-anak) bisa dibeli di toko-toko.

Hampir semua buku Natal ini berisi cerita yang menyentuh hati dan membuat orang menyadari kasih Allah. Dalam memilih cerita Natal untuk dibaca bersama keluarga, jadikan itu sebagai kriteria utama Anda. Beritahu petugas perpustakaan Anda mencari buku yang sebagian mengharukan, sebagian menimbulkan senyum, dan terutama memuliakan Allah.

Grace Livingston, Hill seorang novelis Kristen yang karyanya diterbitkan pada pertengahan pertama abad ke-20, menulis sejumlah novel pendek yang berhubungan dengan Natal. Koleksi karya Pearl S. Buck dan Charles Dickens termasuk sejumlah seleksi kisah Natal.

Begitu Anda menemukan buku untuk masa Natal ini, susun prosedur bagi sesi pembacaan Anda.

Kalau anak-anak Anda belum bisa membaca, maka Anda yang harus membacakannya. Kalau mereka sudah bisa membaca, biarlah mereka yang membacanya untuk Anda. Atau lakukan secara bergantian.

1. Mungkin Anda bisa membaca beberapa menit di meja sarapan setelah makan dan sebelum berangkat kerja atau ke sekolah.
2. Mungkin Anda bisa membaca bersama beberapa menit sebelum atau sesudah makan malam.
3. Mungkin Anda ingin membaca cerita setelah pekerjaan rumah dan sebelum tidur.

Jadikan Cerita Itu Menarik

Bahkan, remaja senang mendengar cerita yang dibacakan, setelah mereka merasa terbiasa. Ajak mereka untuk memejamkan mata mereka dan membayangkan adegannya, lengkap dengan musik latar belakang dan efek suara. Ciptakan versi keluarga gaya sandiwara radio.

Jaga ketegangannya. Baca beberapa halaman saja sehari, atau bab yang pendek. Bayangkan drama seri. Jangan mendiskusikan cerita itu di tengah pembacaan. Baca saja. Diskusi bisa dilakukan pada saat lain atau setelah seluruh buku selesai dibaca.

Cerita yang dibaca bersama pada masa Natal benar-benar sebuah hadiah dari keluarga untuk keluarga. Itu adalah hadiah yang memperkaya pikiran, menghangatkan jiwa, dan mengokohkan dasar untuk komunikasi keluarga. Berapa banyak hadiah lain yang bisa memberi sebanyak itu?

207/2004: Berikan Hadiah Waktu Anda

Selama masa Natal, ketika waktu rasanya menjadi barang langka bagi banyak orang, hadiah waktu Anda menjadi hadiah yang indah dan jarang didapatkan.

Bantuan yang Tidak Terduga

Ini bukan waktu untuk "sertifikat". Pokoknya datang! Tidak perlu mengumumkan niat Anda; tawarkan bantuan Anda dalam saat itu juga selama masa Natal. Tentu saja Anda boleh menelepon dulu atau menjadwalkan waktu Anda untuk membantu. Tapi jangan membatasi waktu dan pelayanan Anda dengan istilah hadiah. Jadikan ini sesuatu yang tanpa pamrih, dan Anda tidak mengharapkan balasan atau penghargaan dari orang lain.

1. Apakah Anda mempunyai teman yang kewalahan dengan rancana pesta yang dibuatnya? Mungkin perhitungannya salah, ada hal-hal tidak terduga, atau anaknya mendadak sakit. Datanglah untuk membantu dengan tangan yang rela.
 2. Apakah ada tetangga yang kakinya kebetulan patah dan membuatnya tidak bisa menyapu daun-daun berguguran di depan rumahnya? Angkat sapu Anda untuknya, tawarkan untuk mengantarnya ke tempat kerja, atau mintalah seorang remaja di lingkungan Anda untuk melakukan pekerjaan itu dengan bayaran dari Anda.
 3. Hubungi penampungan tunawisma lokal. Tanyakan apakah mereka membutuhkan tambahan sukarelawan pada musim dingin. Ini adalah kegiatan yang baik bagi seluruh keluarga. Jadikan ini sebagai hadiah pelayanan bagi masyarakat Anda.
 4. Apakah ada rekan kerja yang akan kedatangan kerabat sekampung? Apakah keluarga penerima tamu membutuhkan beberapa panci besar atau seprai dan selimut tambahan? Apakah teman Anda perlu bantuan untuk membersihkan dan menghias rumah sebelum tamu-tamunya datang?
 5. Apakah Anda tahu salah seorang pendeta Anda sangat sibuk? Tawarkan untuk mengantarnya. Bebaskan dia dari menit-menit tambahan yang sering dibutuhkan untuk mencari tempat parkir, belum lagi keletihan mental dan emosional di tengah lalu lintas hari raya.
5. Pertimbangkan untuk mengantar seorang teman lanjut usia pergi berbelanja. Sediakan kursi roda, kalau diperlukan, dan doronglah.

Hadiah yang berupa waktu memberi dua hal dalam kehidupan kita. Mengalihkan prioritas kita dari diri kita sendiri ke luar, dan membantu seseorang yang kita kenal atau sayangi dengan cara yang tidak biasa dan tidak terduga, seringkali memungkinkan orang itu untuk mendapat perenungan rohani yang lebih dalam selama masa Natal

209/2004: Ucapan Natal Non Kartu

Pengungkapan kasih di hari Natal bisa kita lakukan dengan mengirimkan ucapan selamat Hari Natal kepada orang-orang yang kita kasih. Media yang paling umum dan paling sering kita gunakan untuk maksud itu adalah kartu Natal. Namun, sebenarnya ada cara-cara lain yang tidak kalah menarik dan istimewa untuk dilakukan. Berikut ini beberapa ide untuk Anda yang ingin mencoba mengungkapkannya dengan dengan cara selain mengirimkan kartu Natal:

1. Lewat Short Messages Service (SMS)
Alangkah baiknya, kita mengucapkan selamat Natal lewat SMS. Bahkan lebih cepat sampai dan lebih murah dari kartu. Habiskan jatah karakter untuk menambahkan ucapan yang membangun dan mendorong semangat.
2. Lewat telepon langsung
Ucapkan selamat disertai pesan Natal Anda, atau nyanyikan sebuah lagu Natal yang singkat bila Anda suka menyanyi. Telepon langsung ini akan berkesan bila Anda lakukan tepat pada saat Natal itu tiba.
3. Lewat e-card
Bagi para pengguna internet, ucapan Natal melalui e-card bisa menjadi pilihan Anda. Selain cepat, e-card kebanyakan juga cenderung lebih menarik. Pilihan e-card pun begitu banyak macamnya sehingga Anda bebas memilih yang kira-kira sesuai dengan karakter si penerima.
4. Lewat kado
Anda bisa memberi kado kepada seseorang sebagai ucapan Natal. Tambahkan saja di kado, tulisan "Selamat Natal", maka Anda tidak perlu lagi memberinya kado. Kado ini harus berupa barang mahal. Buku dapat menjadi alternatif kado Natal yang bagus.
5. Lewat bunga
Serangkaian bunga dalam vas, atau sekedar seikat bunga rangkaian sendiri, dapat juga menjadi alternatif pengganti kartu Natal. Cukup tambahkan secarik kertas kecil berisi ucapan "Selamat Natal" pada bunga tersebut.
6. Lewat kue atau permen
Satu toples mungil kue atau permen juga dapat menjadi "kartu" ucapan Natal Anda. Anda dapat membeli toples sendiri dan menghiasnya dengan pita atau hiasan lain menurut selera, lalu mengisinya dengan kue kering atau permen yang cenderung lebih awet dan manis dipandang. Sertakan kertas kecil yang berisi ucapan selamat.
7. Lewat kunjungan
Bila memungkinkan, Anda dapat mengunjungi kerabat dan juga sahabat Anda di hari Natal. Susun jadwal Anda dengan memprioritaskan orang-orang yang biasanya jarang atau sulit Anda jumpai. Kebersamaan Anda dengan mereka di saat Natal lebih berharga dari sekadar ucapan melalui kartu.
8. Lewat foto
Anda dapat mengirim kartu Natal yang berupa foto Anda bersama orang yang akan Anda kirim ucapan selamat, sebisa mungkin yang belum dimiliki si penerima. Modifikasi atau hiaslah sedikit foto tersebut, sehingga pantas menjadi kartu ucapan Natal yang berkesan.

215/2005: Berjalan di Jalan yang Benar

Persiapan:

1. Sebatang kapur tulis.
2. Sebuah kursi atau buku nyanyian.
3. Tiga atau empat lembar kertas berisi ayat Alkitab (Yesaya 30:21).
4. Permainan ini diadakan di ruangan terbuka dan cukup luas.

Cara Bermain:

Pemimpin permainan membuat sebuah garis start, dan juga dua garis sejajar yang panjangnya kurang dari 10 meter, serta lebarnya 20 cm di lantai. Pada ujung kedua garis sejajar itu diletakkan sebuah buku nyanyian atau sebuah kursi yang merupakan "jalan yang benar" yang harus ditempuh.

Pemimpin membuat "jalan" yang sama kira-kira tiga sampai empat buah, kemudian meletakkan kursi atau buku nyanyian di ujung "jalan itu". Para peserta dibagi menjadi tiga sampai empat kelompok. Setiap kelompok memilih satu orang dari anggotanya untuk mengawasi kelompok yang lain.

Kemudian, setiap kelompok berbaris ke belakang dan menghadap ke "jalan" itu. Ketika permainan dimulai, orang pertama dari masing-masing kelompok membawa kertas yang sudah berisi ayat Alkitab dengan melewati "jalan" itu. Ujung kaki yang satu harus menempel pada tumit kaki yang lain secara bergiliran.

Apabila ia tiba di kursi atau buku nyanyian itu, kakinya harus menyentuh kursi atau buku nyanyian tersebut. Kemudian ia berjalan mundur dengan cara yang sama sampai pada garis start dan memberikan kertas itu kepada peserta berikutnya. Yang dianggap sebagai pelanggaran ialah apabila:

- Kakinya menginjak garis batas "jalan".
- Ia berjalan di luar "jalan".

Apabila salah satu syarat di atas dilanggar, orang yang sudah sempat maju ke depan harus mulai lagi dari garis start dan yang mundur harus mulai dari kursi atau buku nyanyian. Yang menjadi pemenangnya ialah kelompok yang paling cepat menyelesaikan "perjalanan" itu.

Tujuan:

Sebagai orang Kristen, kita wajib berjalan di jalan yang benar, sebab itulah salah satu perlengkapan rohani kita untuk dapat mengalahkan serangan dari si Iblis (Efesus 6:14).

219/2005: Aktivitas Paskah

Selain cerita-cerita PASKAH, beberapa aktivitas dengan tujuan merenungkan makna penderitaan-Nya dapat juga dilakukan. Aktivitas berikut ini selain dapat dilakukan di dalam keluarga Anda, dapat juga dilakukan dalam kelas SM Anda dengan sedikit penyesuaian.

1. Dalam keluarga Anda, adakan acara makan malam yang berbeda dari biasanya. Untuk kelas SM, Anda bisa mengajak murid mengadakan perjamuan makan bersama di kelas walaupun hanya sekedar makanan ringan. Sebelum menyantap makanan, biarlah sang ayah atau guru membasuh tangan setiap orang/murid dengan menggunakan kain basah. Apa yang Anda rasakan ketika orang lain melakukan suatu pekerjaan yang seharusnya Anda lakukan sendiri sebelum datang ke meja makan?
2. Perenungan dalam kesendirian. Kepada masing-masing keluarga/murid diberikan selembar kertas dan pensil/pena. Bacalah percakapan Yesus dengan murid-murid-Nya di taman Getsemani (Matius 26:36-46). Berilah waktu kepada setiap anggota keluarga/murid SM Anda untuk bersaat teduh. Minta mereka memusatkan perhatian kepada perasaan Yesus di Getsemani. Murid-murid-Nya tertidur. Mereka tak dapat berjaga-jaga sewaktu Ia berdoa, dan mereka membiarkan Ia sendiri dalam penderitaan spiritual yang mendalam. Yesus tahu bahwa Ia harus menanggung dan menghadapinya sendirian. Tidak ada pengalaman kita yang dapat mendekati apa yang Yesus alami di Taman itu, tetapi kita semua merasa sendiri sekarang. Pikirkanlah saat-saat dimana Anda merasa sendiri dan orang lain salah paham dengan Anda. Bagaimana Anda dapat membayangkan apa yang Yesus alami dapat menolong Anda kalau Anda merasa sendiri? Mintalah setiap anggota untuk menuliskan pikiran mereka, bagaimana kesendirian Yesus dalam menolong mereka di kala mereka merasa sendirian. Pada waktu Anda sekeluarga/kelas SM Anda berkumpul kembali, mintalah mereka untuk membagikan pikiran yang sudah dituliskan itu kepada yang lain.
3. Mintalah setiap anak menggambar sederhana tentang roti dan cawan dalam perjamuan terakhir.

221/2005: Kegiatan Paskah

Dramatisasikan kenyataan bahwa dosa kitalah yang membuat Yesus disalibkan. Anda membutuhkan:

1. Sebuah paku yang besar untuk setiap orang
2. Selebar papan
3. Palu

Cara Melaksanakan:

Seluruh anggota keluarga/kelas duduk saling berhadapan di lantai. Letakkan lembaran papan di tengah-tengah. Berikan sebatang paku kepada setiap orang. Selama beberapa menit, setiap orang dengan tenang merefleksikan dosa-dosa mereka. Renungkanlah apa saja yang baru Anda pikirkan, katakan, atau lakukan, yang mendukakan hati Tuhan.

Jika anggota-anggota keluarga yang hadir belum menerima Yesus sebagai Juruselamatnya, mintalah kepada-Nya pengampunan dan hidup baru; kegiatan ini merupakan kesempatan yang baik untuk mengambil keputusan serupa itu (orang tersebut dapat menaikkan doa sebagai berikut: Tuhan Yesus, Engkau hidup sebagai Tuhan dan Juruselamat saya. Masuklah ke dalam hati dan kehidupan saya. Saya ingin menjalani hidup saya sesuai dengan kehendak-Mu. Amin!).

Setelah beberapa menit berdiam diri, setiap orang dapat menancapkan pakunya pada papan dengan bantuan palu. Anak-anak kecil mungkin membutuhkan bantuan. Setelah itu bacalah 1Petrus 2:24 dengan keras.

Berpegangan tanganlah satu sama lain untuk menaikkan sebuah doa yang pendek yang mengekspresikan pikiran berikut: Yesus yang termulia, kami disadarkan untuk merendahkan diri ketika kami menyadari bahwa dosa-dosa kamilah yang telah memaku Engkau pada kayu salib. Engkau menebus kami dengan darah-Mu sendiri. Tolonglah kami untuk lebih bersungguh-sungguh dalam menjalani kehidupan baru yang penuh dengan kebenaran yang telah Engkau tebuskan bagi kami dengan membayar harga yang begitu mahal. Dalam nama-Mu kami berdoa. Amin.

231/2005: Ayat Alkitab Dalam Kaleng

Persiapan:

1. Kaleng keripik kentang sejumlah anak dalam kelas Anda
2. Plastik
3. Lem
4. Benang berwarna
5. Karton
6. Pensil
7. Gunting
8. Gambar tempel/stiker

Aktivitas:

Buatlah pelajaran ayat Alkitab menyenangkan dan menambah jumlah anak yang dapat diraih Firman Allah dengan ayat Alkitab "yang dikalengkan". Anda membutuhkan kaleng keripik kentang dengan tutup yang dibuat dengan peralatan plastik, lem, benang berwarna, karton, pensil, gunting, dan gambar tempel/stiker.

Biarkan setiap anak dalam kelas Anda menghias sebuah kaleng. Ia dapat menghias kaleng itu dengan mengolesi lem pada kaleng itu, kemudian lilitkan benang beraneka warna sekeliling kaleng menurut sebuah pola. Tutup kaleng itu dapat dihias dengan gambar tempel/stiker.

Simpanlah kaleng-kaleng itu di gereja selama 1 bulan. Setiap hari Minggu biarkan anak-anak menulis ayat Alkitab hari itu pada karton berwarna yang berukuran 7x15 cm. Tempatkan ayat-ayat tersebut di dalam kaleng. Pada akhir bulan, mintalah anak-anak memberikan kaleng mereka pada seorang teman atau tetangga yang ingin mereka bagikan Firman Allah.

236/2005: Permainan: Berlaku Baik Kepada Semua Orang

Persiapan:

1. Sediakan alat-alat yang praktis, misalnya: sapu, kemoceng, kain lap, ember, sendok, garpu, piring, buku tulis, pena, bunga, dan sebagainya.
2. Permainan ini dapat diadakan di dalam atau di luar ruangan sesuai dengan jumlah peserta.
3. Umur peserta di atas 12 tahun.
4. Seorang dari antara para peserta ditunjuk sebagai pemimpin permainan.

Cara Bermain:

Pemimpin permainan membentuk sebuah kelompok yang terdiri dari sepuluh pasangan yang sejenis. Sepuluh orang di antara mereka diminta berbaris dan sepuluh orang lagi diminta ke luar ruangan terlebih dahulu.

Lalu pemimpin memberitahukan kepada kesepuluh orang yang berbaris itu bahwa mereka akan dibentuk menjadi sebuah "patung orang yang indah", karena itu mereka tidak boleh membantah apa yang dikehendaki oleh si pembuat patung.

Kemudian kesepuluh orang yang sedang bersembunyi atau berada di luar ruangan dipanggil masuk, dan mereka diminta untuk membuat sebuah "patung orang seindah-indahnya" dengan menggunakan alat-alat yang sudah disediakan. Mereka boleh membentuk "patung" itu sesuka hati mereka sampai "patung" itu kelihatan sungguh-sungguh indah.

Setelah kesepuluh orang itu merasa puas dengan "patung" mereka, maka sekarang giliran mereka menjadi patung dengan gaya atau posisi seperti kesepuluh "patung" yang telah mereka bentuk dan hiasi tadi. Kesepuluh orang yang menjadi "patung" tadi boleh membantu mereka.

Tujuan:

Mengajarkan kepada para peserta yang lain bahwa jika kita ingin diperlakukan dengan baik oleh orang lain, kita juga tidak boleh memperlakukan mereka dengan tidak baik.

"Dan sebagaimana kamu kehendaki supaya orang perbuat kepadamu, perbuatlah juga demikian kepada mereka." (Lukas 6:31)

239/2005: Permainan: Aku Mengasihimu

Tidak ada alat yang digunakan. Permainan ini bukan permainan kelompok, melainkan perorangan. Waktu yang diperlukan adalah 15 menit.

Cara bermain:

Semua peserta duduk melingkar. Dekatilah salah seorang peserta dan katakan, "Saudara, aku mengasihimu. Tapi sayangnya, sampai sekarang aku belum pernah membuatmu tersenyum, apalagi tertawa."

Setelah itu, Anda membuat tingkah laku yang lucu. Peserta itu harus melihat Anda. Apabila ia tidak bisa menahan senyum, apalagi sampai tertawa, ia harus menggantikan posisi Anda. Ia harus menggoda peserta lain supaya tertawa.

Tetapi, apabila Anda sudah mencoba 3 kali dengan tingkah yang beda-beda, tetapi ia tidak bereaksi sedikit pun, ia lulus dari percobaan. Selama permainan berlangsung, ia bebas tertawa saat melihat gerakan-gerakan lucu itu.

Ayat:

"Berbahagialah orang yang bertahan dalam percobaan, sebab apabila ia sudah tahan uji, ia akan menerima mahkota kehidupan yang dijanjikan Allah kepada barangsiapa yang mengasihi Dia." (Yakobus 1:12)

243/2005: Pujian yang Kreatif

Aktivitas kali ini menyajikan contoh-contoh kreasi dalam memimpin pujian di Sekolah Minggu. Dengan contoh-contoh tersebut diharapkan guru SM dapat membuat suasana SM menjadi lebih menarik.

1. Saputangan Berjalan

Sediakan sebuah saputangan. Berikan saputangan ini kepada seorang anak. Mintalah semua anak menyanyikan sebuah lagu pujian (sebaiknya lagu yang bertema keakraban.) Sementara itu, mintalah anak yang memegang saputangan untuk berdiri dan menyerahkan saputangan itu kepada salah seorang anak di kelas itu (tetapi tidak boleh diserahkan kepada anak yang persis di sebelahnya.) Anak yang hendak diberi saputangan oleh anak tersebut harus menyambutnya dengan berdiri. Kemudian anak yang semula membawa saputangan, setelah menyerahkan saputangan tersebut ia duduk di tempat anak yang diberikannya saputangan. Demikian seterusnya, yang menerima saputangan menyerahkan pada anak lainnya dan duduk di kursi anak tersebut. Dengan demikian, terjadi perpindahan tempat duduk, yang akan membuat suasana persekutuan antaranak menjadi lebih akrab. Jika suatu saat saputangan dipegang oleh guru, maka semua anak harus berdiri dan bernyanyi bersama-sama.

Dapat divariasikan dengan aturan: saputangan harus diserahkan kepada anak lainnya, dengan syarat harus berbeda jenis kelaminnya (anak putra memberikan kepada yang putri, dan anak putri memberikannya kepada anak putra.)

Variasi lain adalah dengan menambah jumlah saputangan yang dipakai acara ini, misalnya dengan menyediakan 2 saputangan atau lebih, dengan aturan permainan yang sama, sehingga lebih banyak anak akan terlibat aktif. Kreasi ini membuat suasana di kelas terasa sangat akrab dan anak belajar saling menerima dan mengasihi.

2. Yesus Amat Cinta pada Kamu

Lagu:

Oh, giranglah (2x) Yesus amat cinta pada saya
Oh, giranglah

Pada awal pujian anak-anak diajak menyanyikan lagu yang sangat populer ini, dengan mengganti kata "saya" dengan kata "kamu", sambil anak-anak saling menunjuk, bahwa Yesus amat cinta kepada kamu juga.

Kemudian anak-anak dikelompokkan ke dalam beberapa kelompok (jumlah anggotanya bebas.) Salah satu kelompok diminta mulai menyanyikan lagu ini sambil berdiri, namun pada saat kalimat: "Yesus amat cinta pada kamu", kelompok tersebut secara serempak harus menunjuk kepada satu kelompok lainnya. Dan kelompok yang ditunjuk harus segera berdiri dan meneruskan lagu

tersebut, sementara kelompok sebelumnya duduk kembali. Demikian seterusnya, setiap kelompok yang menyanyi menunjuk kelompok lainnya sebagai tanda kelompok lain tersebut harus menunjukkan pujian ini. Setiap kelompok dipimpin oleh seseorang pemimpin yang akan memberikan komando kelompok mana yang akan ditunjuk mereka.

Simulasi ini akan semakin menarik, bila kecepatan lagunya dibuat semakin lama semakin cepat, dengan demikian kekompakan dan kesigapan anak diuji. Regu yang terlambat menyanyi atau yang tidak kompak akan dicatat sebagai regu yang "gagal", regu yang paling banyak gagal akan mendapatkan tugas khusus (misalnya, diminta menyanyi atau tugas lainnya.) Memang Yesus amat cinta pada setiap anak, karena itu bersukacitalah. Tekankan makna ini kepada anak-anak.

276/2006: Aneka Aktivitas Paskah

Membuat Salib

Bahan:

1. Karton manila
2. Lem
3. Kertas warna coklat (kertas krep atau kertas marmer atau kertas lainnya)
4. Gunting
5. Lakban bening (isolasi besar yang bening)

Cara Membuat:

1. Gambar sebuah salib di atas karton
2. Olesi dengan lem seluruh permukaan gambar salib
3. Robek kecil-kecil kertas warna coklat (lebih bagus bila bervariasi warna dan tekstur kertas) dan tempelkan di atas permukaan gambar salib tsb.
4. Tunggu hingga lem mengering, lapiasi dengan lakban bening
5. Gunting gambar salib dan minta Anak untuk menempelnya di rumah

Kertas krep yang dirobek akan menghasilkan efek sobekan yang lebih "artistik" dibanding bila digunting, tetapi mungkin kertas dengan permukaan yang licin/mengilat akan lebih bagus bila digunting menyerupai mozaik/seperti pecahan kaca.

Namun bagusnya, dengan merobek kertas, anak yang paling kecil sekali pun dapat melakukannya tanpa khawatir "melukai" si anak (lain halnya dengan penggunaan gunting).

Menghias Taman Getsemani

Bahan:

1. Karton manila putih ukuran besar, sediakan 2 - 3 lembar, lalu tempel di dinding.
2. Kertas kado dengan gambar bunga, majalah bekas, dll., gambar bunga, pohon, dan segala sesuatu yang ada di sebuah taman.
3. Gunting dan lem.
4. Kertas HVS polos dan alat gambar/alat warna.

Mintalah anak untuk membuat sebuah TAMAN yang indah, yang banyak bunga serta pepohonannya. Gunakan kertas kado bergambar bunga, potongan gambar pohon, bunga, dll. dari majalah/brosur/koran.

Bila memungkinkan, sediakan juga berbagai jenis rumput dan bunga liar untuk "menghias" taman tersebut. Gunakan selotip untuk merekatkan rumput dan bunga liar pada karton manila.

Pameran Foto Paskah

Bagi yang hobi jeprat-jepret atau browsing internet, kumpulkan gambar/foto-foto berbagai tempat maupun benda seputar Peristiwa Paskah, seperti foto kota Yerusalem, Bukit Golgota, Via Dolorosa, Taman Getsemani, Kubur yang kosong, dsb.. Print atau afdruk foto- foto tsb. dan pasanglah di kelas SM.

Ajak anak-anak melakukan tur seperti sedang mengunjungi museum benda-benda kuno. Setiap berhenti di sebuah foto, minta Anak menceritakan apa saja yang dia ketahui tentang gambar tsb. (atau, mengingatkan dia akan apakah gambar tsb.) Misalnya, Yerusalem mengingatkan saya saat Yesus memasuki kota itu dan disambut oleh anak-anak, atau ketika sebelumnya Tuhan Yesus pernah menangi kota Yerusalem, dsb..

283/2006: Ide Permainan Untuk Sekolah Minggu

I. Mendengarkan Suara Gembala (Untuk Kelas Kecil)

Persiapan:

1. Sebuah tongkat
2. Jumlah peserta tidak terbatas
3. Permainan diadakan di luar ruangan

Cara bermain:

Para peserta yang lain berdiri dengan membuat lingkaran. Mereka diumpamakan sebagai domba-domba. Kemudian salah seorang dari mereka yang cukup lincah ditunjuk untuk menjadi gembala dan berdiri di tengah-tengah lingkaran.

Gembala tersebut memukul tongkatnya ke lantai dan berkata, "Jalan!" maka "domba-domba" itu harus mengatakan "mbek" sambil berjalan di tempat. Suara domba itu harus sesuai dengan irama pukulan yang dibuat oleh gembala. Kalau pukulannya cepat, domba-domba itu harus berjalan cepat. Kalau pukulannya lambat, domba-domba itu harus berjalan lambat.

Kalau gembala mengangkat tongkatnya, domba-domba itu harus bertepuk tangan dan berhenti berjalan. Tepukan mereka juga harus sesuai dengan irama yang diberikan oleh gembala. Kalau tongkat diangkat satu kali, domba-domba itu bertepuk tangan satu kali. Kalau tongkat itu digerakkan dengan cepat, tepukan mereka juga harus cepat. Demikianlah seterusnya sesuai dengan yang diinginkan oleh si gembala.

Tujuan:

Dalam Injil [Yohanes 10:27](#), Tuhan Yesus mengumpamakan diri-Nya sebagai gembala. Kalau kita adalah domba-domba-Nya kita pasti mengenal suara-Nya dan mengikut Dia karena Tuhan Yesus juga mengenal domba-domba-Nya.

II. Tebak-Tebakan (Kelas Besar)

Persiapan:

Beberapa potongan kertas yang bertuliskan satu ayat Alkitab.

Cara bermain:

Para peserta dibagi menjadi dua kelompok. Kemudian pemimpin permainan memanggil salah seorang dari setiap kelompok maju ke depan untuk melihat ayat Alkitab yang ditulis pada sehelai kertas. Masing-masing mereka harus membuat gerakan-gerakan untuk menerangkan ayat tersebut, tetapi tidak boleh mengeluarkan suara.

Pembimbing memberi batas waktu (misalnya satu setengah menit) kepada kedua wakil kelompok untuk menawar. Apabila ayat tersebut belum juga dapat ditebak, setiap

kelompok diberi kesempatan untuk menawar sebanyak tiga kali agar waktunya diperpanjang.

Tujuan:

Supaya kita menyimpan janji Tuhan di dalam hati sehingga kita tidak berdosa kepadanya (Mazmur 119:11).

285/2006: Kegiatan Dengan Memakai Alkitab

Kegiatan yang baik dilakukan dalam kebaktian padang adalah kegiatan yang menggunakan Alkitab. Beberapa aktivitas berikut ini dapat menjadi alternatif untuk mengisi kegiatan kebaktian padang.

1. Buku-buku dalam Alkitab
Sebutkanlah satu peristiwa dalam Alkitab atau baca sebuah ayat. Kemudian minta peserta menyebutkan di dalam kitab apa, kejadian atau ayat tersebut terdapat. Setiap jawaban yang benar nilainya 10.
2. Lomba baca Alkitab
Tugaskanlah para peserta lomba untuk membaca sebuah pasal dari Alkitab, selama waktu tertentu. Misalnya, dalam satu atau dua minggu. Kemudian berilah ujian yang meliputi bahan yang mereka pelajari itu. Bagi peserta yang memperoleh nilai yang paling baik, sediakanlah hadiah.
3. Lomba cerita Alkitab
Mintalah para peserta mempersiapkan cerita masing-masing terlebih dahulu. Kemudian pilih beberapa orang juri untuk menilai. Lalu berikanlah hadiah bagi pemenang utama, kedua, dan ketiga.
4. Lomba membaca
Mintalah para peserta menghafalkan bagian-bagian Alkitab yang Anda pilih. Kemudian minta beberapa orang juri untuk menentukan siapa-siapa yang menjadi pemenang. Barangkali pada suatu saat Anda ingin memprakarsai suatu perlombaan di mana para peserta langsung membaca dari Alkitab. Mintalah juri menilainya.
5. Lomba menemukan ayat
Permainan ini telah lama digemari. Mintalah peserta untuk menemukan ayat Alkitab yang sangat berarti. Ketika seorang peserta menemukannya, ia boleh berdiri dan membacakannya. Bila bagian itu tepat, ia memperoleh angka. Kalau diadakan secara beregu, regunyalah yang memperoleh nilai. Di bawah ini ada bagian-bagian Alkitab yang dapat dipakai. [Kel 20:12](#); [Rut 1:16](#); [Kej 2:2](#); [Mzm 33:12](#); [Ams 12:2](#); [1 Sam. 2:26](#); [Ayb 19:25](#); [Mzm. 120:1](#); [Ams. 7:2](#); [Neh 8:8](#); [Rat 5:21](#); [Dan 12:3](#); [Yoh 1:51](#); [1 Kor 10:21](#); [2 Tim 2:15](#); [Kis 2:38](#); [Mrk 16:16](#); [Why 22:12](#); [Ibr 5:8](#); [Kol 3:1](#); [Fil 4](#); [Mat 7:13](#); [1 Tes 4:6](#); [Yak 2:24](#); [1 Ptr 4:9](#); dan [Yudas 21](#)
6. Menguraikan Alkitab
Pemimpin membacakan sebuah ayat Alkitab. Kemudian peserta bergiliran memberikan komentar atau uraian tentang ayat tersebut. Untuk maksud ini beberapa ayat dapat digunakan. Ayat-ayatnya boleh berurutan atau dipilih dari beberapa buku yang berbeda.
7. Nama buku Alkitab
Peserta-peserta duduk dalam wujud lingkaran. Orang yang memulai permainan ini menyebutkan sebuah nama kitab dalam Alkitab. Peserta di sebelahnya menyebutkan ulang nama kitab tadi, sambil menambah sebuah nama kitab lain dalam Alkitab. Orang berikutnya menyebut kembali kedua nama itu dan menambahkan sebuah nama lain. Ini terus berlangsung secara berkeliling,

sampai ada peserta yang tak dapat menyebutkan nama-nama tadi dengan tepat. Orang yang gagal itu dinyatakan gugur. Permainan ini bagus untuk latihan menghafalkan nama-nama kitab dalam Alkitab. Nama-nama orang atau benda dari Alkitab boleh juga Anda gunakan.

8. Kata-kata yang hilang

Tuliskan beberapa ayat Alkitab bagi masing-masing kelompok. Setiap ayat tidak lengkap karena ada kata yang kurang. Pada saat aba-aba diberi, mintalah para peserta untuk mencari kata hilang itu. Kelompok yang paling dahulu menemukannya dinyatakan menang.

289/2006: Menemukan Terang

Dalam aktivitas ini Anda akan menemukan suatu kebenaran yang menakjubkan, yaitu bahwa terang mengalahkan kegelapan. Anda membutuhkan sebuah kotak (seukuran kotak sepatu atau lebih besar) yang bisa ditutup dan sebatang korek api. Tunjukkan kepada keluarga/murid Anda kotak dan korek api itu. Katakan, "Saya mempunyai sekotak besar kegelapan di sini. Saya juga mempunyai sebatang korek api kecil. Kita akan melakukan eksperimen untuk melihat mana yang lebih kuat, kegelapan atau terang." Perlahan-lahan bukalah penutup kotak kegelapan tadi. Sementara Anda membuka penutupnya, katakanlah, "Awat! Saya membiarkan kegelapan keluar dari kotak saya. Apakah ada yang melihatnya?" Angkatlah kotak itu dan tunjukkan ke setiap orang. Sekarang matikan semua lampu di rumah Anda. Katakan, "Saya menyalakan sebatang korek api yang kecil. Apakah semua dapat melihat terangnya?"

Diskusikanlah bahwa Yesus adalah terang dunia. Oleh karena Yesus dan karunia keselamatan-Nya, kita tak lagi tersesat dalam kegelapan. Kita telah ditemukan oleh-Nya.

299/2006: Kreasi Pujian di Sekolah Minggu

Anak-anak akan sangat mudah mengingat pengajaran yang ada dalam sebuah lagu jika lagu tersebut dibawakan dengan kreasi khusus, dibandingkan dengan pujian yang hanya dinyanyikan dengan tepuk tangan saja. Berikut ini beberapa kreasi lagu yang dapat menjadi ide untuk pelayanan musik di sekolah minggu kita.

1. SUKA ATAU DUKA

Lagu:

Jalan serta Yesus, Jalan sertanya-Nya setiap hari
Jalan serta Yesus, serta Yesus selamanya.

Reff:

Jalan dalam suka, jalan dalam duka
Jalan serta-Nya setiap hari,
Jalan dalam suka, jalan dalam duka
serta Yesus selamanya.

Pada saat kata "suka" diucapkan, anak diminta bergaya mengangkat tangannya bersorak-sorai sambil tersenyum. Sedangkan pada saat menyanyikan kata "duka", anak diminta bergaya menangis. Lalu di akhir lagu guru menunjukkan kepada satu anak secara acak, sambil berkata "suka". Misalnya, si A yang ditunjuk, maka ia harus segera mengangkat tangannya sambil tersenyum. Sebaliknya, jika guru menunjuk dia sambil berkata, "duka", ia harus bergaya menangis. Guru dapat menunjuk sembarang anak, supaya anak tidak dapat menduga kapan gilirannya akan ditunjuk. Intinya: guru tinggal menunjuk sambil berkata suka atau duka, dan anak menjawab dengan gaya mengangkat tangan atau menangis. Kreasi sederhana ini sangat menarik buat anak-anak. Tekankan juga makna lagu ini, bahwa dalam keadaan apa pun jangan lupa bahwa Tuhan Yesus sahabat anak-anak yang setia menghibur dan menemani mereka.

2. TERIMA KASIH TUHAN

Lagu:

Terima kasih Tuhan untuk kasih setia-Mu
Yang kualami dalam hidupku
Terima kasih Yesus untuk kebaikan-Mu, sepanjang hidupku

Reff:

Terima kasih Yesusku, sbab anugrah yang Kau bri
Sbab hari ini Tuhan adakan, syukur bagi-Mu

Lagu penyembahan yang bertemakan pengucapan syukur ini menjadi sangat indah bila divariasikan sebagai berikut. Setelah lagu dinyanyikan 1-2 kali, mintalah musik pengiring memainkan pujian ini secara instrumental saja (dengan volume amat lembut).

Ajak anak dalam sikap doa

Kemudian mintalah kepada semua anak, untuk satu demi satu mengucapkan kalimat pengucapan syukur dengan suara keras, sementara anak yang lain mengamini dalam hatinya. Setelah anak tersebut selesai (mengucapkan satu kalimat), anak yang lainnya dapat menyusul dengan mengucapkan satu kalimat pengucapan syukur yang lainnya.

Contoh kalimat pengucapan syukur:

"Terima kasih Tuhan, Engkau sangat baik bagiku" "Terima kasih Tuhan atas pakaian dan makanan yang Engkau berikan" "Oh, Tuhan kami bersyukur atas orang tua yang Kau berikan pada kami" "Terima kasih Yesus, Engkau telah memimpin studi kami", dan sebagainya.

Akan lebih baik, kalau meminta semua anak mengucapkan kalimat pengucapan syukur secara berurutan, dari anak paling ujung kiri, dilanjutkan ke anak di sebelah kanannya sampai selesai. Selingi juga dengan menyanyikan lagu ini sesekali bila anak cukup banyak, namun batasilah agar tidak terlalu lama karena akan menimbulkan kelelahan. Agar kreasi ini berjalan lancar, guru perlu mempersiapkan kalimat apa yang akan diucapkan oleh setiap anak dalam pengucapan syukur ini. Untuk anak kecil-sedang, guru dapat membuat kalimat hal apa yang perlu disyukuri oleh anak-anak. Tetapi untuk anak kelas besar, guru dapat meminta setiap anak menulis (membuat sendiri) satu kalimat pengucapan syukurnya.

315/2007: Aneka Permainan Alkitab

1. Menebak tokoh Alkitab

Seorang pemain diminta ke luar ruangan, sementara anggota kelompok menetapkan dan memilih untuk membicarakan tentang seorang tokoh Alkitab. Setelah diberi cukup waktu, pemain itu dipanggil masuk. Ia mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk mencoba menemukan siapa tokoh itu. Orang-orang lainnya mencoba menyembunyikan jawaban sedemikian rupa tanpa berbohong. Ketika nama tokoh itu akhirnya dapat diterka dengan tepat, maka anggota kelompok yang menyebabkan terkaan berhasil harus keluar ruangan. Kini ia menjadi penebak. Permainan dilanjutkan seperti tadi dan orang tersebut dipanggil masuk.

2. Sandi Alkitab

Siapkanlah lima buah pernyataan mengenai suatu kota ataupun tokoh Alkitab. Bacalah pernyataan itu satu demi satu dan minta seorang peserta menebak tempat atau tokoh tersebut. Kalau ia berhasil menebak sesudah pernyataan pertama Anda bacakan, ia mendapat angka 100. Bila ia menebaknya dengan tepat sesudah pernyataan kedua Anda bacakan, ia mendapat angka 50. Yang ketiga angkanya 25, yang keempat 10, dan yang kelima 5 angka. Susunlah pernyataan tersebut sedemikian rupa sehingga kelihatannya semakin sukar.

3. Benda-benda Alkitab

Sebutkan nama benda penting dalam sebuah cerita Alkitab dan mintalah pemain menebak setiap cerita itu. Sering sekali ada beberapa kemungkinan yang berhubungan dengan suatu benda tertentu. Misalnya, "batu" berhubungan dengan cerita Musa, Daud, Stefanus, maupun peristiwa-persitiwa lain. Anda dapat dengan mudah memperoleh nama-nama benda dalam konkordansi.

320/2007: Kegiatan Kreatif dalam Sekolah Minggu

Oleh: Davida Welni Dana

Melatih anak untuk menemukan atau mengembangkan potensinya dengan berbagai kegiatan kreatif tidak hanya dapat dilakukan di rumah atau sekolah formal saja. Sekolah minggu pun dapat berperan aktif dalam hal ini. Kegiatan kreatif dalam sekolah minggu tentu saja bukan sekadar menggali potensi diri anak, tetapi yang terpenting bagaimana anak-anak belajar tentang Tuhan dan kebenaran firman-Nya melalui kegiatan tersebut.

Berikut ini kegiatan-kegiatan kreatif yang bisa dilakukan di kelas sekolah minggu.

1. Mengolah kertas warna-warni menjadi bunga

Persiapan: kertas warna, lem kertas, gunting, lidi, atau kawat.

Kegiatan ini bisa dilakukan saat pelajaran yang bertemakan alam, ciptaan Tuhan, atau keindahan. Berikan saja kertas warna kepada anak-anak, juga peralatan yang dibutuhkan untuk membuat bunga-bunga yang mereka inginkan. Guru dapat membuat berbagai macam contoh bunga terlebih dahulu, tetapi jangan arahkan anak untuk benar-benar meniru contoh yang dibuat oleh guru. Katakan kepada anak bahwa di dalam dunia ada berbagai macam bentuk bunga yang Tuhan ciptakan dan mereka pun boleh membuat bermacam-macam bunga dengan peralatan seadanya. Hal yang terpenting dari kegiatan ini bukanlah hasil, melainkan proses kreatif yang dilakukan anak dalam membuatnya. Kegiatan kreatif ini cocok untuk anak kelas kecil.

2. Melukis

Persiapan: kertas atau kain dan cat air.

Saat guru selesai menyampaikan kisah-kisah dalam Alkitab, guru dapat meminta anak menceritakan kembali cerita itu melalui sebuah lukisan. Misalnya, jika bercerita tentang Yunus di perut ikan, mereka boleh menggambar ikan, atau laut, atau sebuah perahu. Biarkan anak melukis sesuka hatinya di kertas atau kain yang sudah disediakan dan mencampurkan warna untuk menghasilkan warna yang sesuai dengan imajinasinya. Kegiatan kreatif ini cocok untuk anak kelas kecil.

3. Menggambar berdasarkan pola tertentu

Persiapan: bentuk gambar tertentu (misalnya, bulatan, segitiga, garis lurus, dll.)

Kegiatan ini bisa dilakukan untuk anak kelas besar. Buat bentuk gambar tertentu dalam sebuah kertas yang dibagikan kepada anak-anak. Misalnya, di kertas itu sudah tergambar tiga bulatan besar. Tugas anak adalah membuat sebuah gambar atau lukisan melalui gambar yang sudah ada sebagai dasarnya. Harus ada waktu yang

diberikan, misalnya sepuluh menit. Kegiatan ini bisa dilakukan setelah guru menyampaikan firman Tuhan mengenai menggunakan waktu sebaik mungkin, kerajinan, atau mengenai suatu benda/tokoh Alkitab yang dapat digambarkan melalui dasar yang telah disiapkan.

4. Tanya jawab

Permainan ini menggali kemampuan anak untuk berpikir ke depan, mengembangkan gagasannya, dan memunculkan berbagai macam ide. Permainan ini dimulai dengan guru menanyakan pertanyaan-pertanyaan yang agak di luar biasanya. Misalnya, seperti pertanyaan-pertanyaan di bawah ini yang bisa dikembangkan lagi oleh guru.

1. Apa akibatnya jika Tuhan tidak menciptakan tumbuh-tumbuhan di dunia ini?
2. Apa akibatnya jika kamu hanya hidup sendirian di dunia ini?
3. Apa akibatnya jika tidak pernah ada hujan?

Kegiatan kreatif ini cocok untuk anak kelas besar karena menuntut kemampuan baca-tulis dari anak.

Koreografi

Kegiatan ini bisa dilakukan dalam acara pujian di sekolah minggu. Pilihlah sebuah lagu yang disukai murid-murid. Jika murid dalam kelas sedikit, masing-masing bisa diminta berdiri di tempat atau di depan kelas untuk menciptakan tariannya sendiri. Jika dalam kelas ada banyak murid, bisa diwakili oleh beberapa anak yang benar-benar mau, bukan dipaksa. Permainan ini akan mendorong kreativitas anak dalam aspek psikomotoriknya.

Jangan lupa untuk memberikan pujian, bisa dengan tepuk tangan, agar anak bertambah semangat dalam menciptakan kreasinya.

Selama mengadakan kegiatan kreatif di sekolah minggu satu hal yang harus selalu diingat ialah tidak memaksa anak melakukan kegiatan-kegiatan tersebut. Biarkan mereka melakukannya dengan gembira. Yang terpenting dari kegiatan ini adalah proses kreatif yang dilalui anak, jadi jangan berorientasi kepada bagus atau tidaknya hasil.

Selamat berkreasi!

337/2007: Permainan: Gembala dan Domba-Dombanya dan Memberitakan Injil

Gembala Dan Domba-Dombanya

Tujuan

Mengingatnkan kita bahwa gembala yang baik mengenal domba-domba-Nya. Seperti halnya Tuhan Yesus, Gembala kita yang baik, mengenal kita, domba-domba-Nya (Yoh. 10:14).

Persiapan

1. Sebuah sapu tangan.
2. Para pesertanya adalah anak-anak, remaja, atau pemuda.
3. Jumlah peserta tidak terbatas.
4. Permainan dapat diadakan di dalam atau di luar ruangan.
5. Seorang dari antara peserta ditunjuk sebagai pemimpin permainan.

Cara bermain

1. Seseorang dari antara peserta dipilih (atau siapa saja yang rela) untuk menjadi "gembala" dan kemudian diminta maju ke depan.
2. Lalu matanya ditutup dengan sapu tangan.
3. Semua peserta yang lain diumpamakan dengan "domba" dan mereka berjongkok di tempat yang berbeda-beda tetapi jangan terlalu berjauhan.
4. Pada waktu pemimpin permainan memberi aba-aba kepada gembala untuk mencari domba-dombanya, ia harus meraba-raba setiap domba.
5. Domba yang tersentuh harus mengembik, tetapi suaranya boleh dibuat-buat sehingga gembala tidak dapat menebak suaranya.
6. Tugas seorang gembala ialah berusaha mengenali suara itu.
7. Bila ia tidak dapat menyebutkan nama domba tersebut, ia harus mencari lagi domba-domba yang lain sampai ia dapat menyebutkan dengan benar nama domba yang disentuhnya.
8. Orang yang berhasil disebutkan namanya, harus menjadi gembala untuk menggantikannya.

Memberitakan Injil

Tujuan

Mengingatnkan kita untuk memberitakan Injil, baik pada waktu yang menguntungkan maupun pada waktu yang tidak menguntungkan. Kita juga harus berani menghadapi kesulitan pada waktu memberitakan Injil ([1Tim4:2](#)).

Persiapan

1. Dua kotak korek api.
2. Permainan ini dapat dilaksanakan di dalam atau di luar ruangan.
3. Jumlah peserta tidak terbatas tetapi kegiatan ini sebaiknya dilakukan oleh anak-anak kelas besar ke atas.

Cara bermain

1. Pemimpin membagi para peserta menjadi dua kelompok yang jumlah orangnya sama, kemudian setiap kelompok diberi satu korek api.
2. Setelah itu pemimpin memberi aba-aba. Pada waktu permainan dimulai, orang pertama dari kedua kelompok itu menyalakan sebatang korek api dan kotaknya. Kemudian secara estafet, ia memberikannya kepada orang kedua demikian seterusnya.
3. Jika korek api itu padam di tangan seseorang, orang itu harus menyalakan sebatang korek api yang lain, kemudian ia harus meneruskannya kembali kepada orang yang berikutnya.
4. Kelompok yang paling cepat memindahkan korek api hingga sampai kepada orang yang terakhir dinyatakan sebagai pemenang.

Kalau pesertanya banyak, pemimpin dapat membagi mereka ke dalam beberapa kelompok. Jumlah setiap kelompok sebaiknya tidak kurang dari 15 orang.

371/2008: Anak dan Masalah-Masalah Lingkungan Hidup

Pendahuluan:

Baca, dengar, dan lihatlah apa yang terjadi dengan lingkungan kita. Kita tidak bisa mengatakan "semua baik-baik saja, jika ada masalah-masalah, itu hal yang biasa. Kehidupan akan tetap berjalan, apa pun yang terjadi di dalamnya". Tuhan memberikan pada kita mandat penuh untuk mengelola, memelihara, dan melestarikan lingkungan. Alam yang indah dan begitu lengkap serta teratur telah dianugerahkan pada kita untuk dipertanggungjawabkan kepada sesama, makhluk hidup lain, dan terutama pada Tuhan.

Tak terhitung seberapa banyak masalah lingkungan yang terjadi. Semua itu tiada lain karena kesalahan manusia. Penyalahgunaan mandat menghasilkan sikap "diktator" terhadap alam. Eksploitasi secara kejam semakin membawa bumi dan semua isinya ke ambang kehancuran, penipisan ozon, pemanasan global, dan sebagainya. Tak perlu lagi menunggu untuk segera peduli dan bertindak.

Waktu:

2 jam

Tujuan:

Peserta memahami bahwa anak-anak dapat berpikir dan mengamati lingkungan sekitar secara kritis jika difasilitasi dengan tepat.

Kegiatan 1:

Tuhan menciptakan segala sesuatu baik adanya

Masih dalam kelompok yang sama, peserta membaca

<http://alkitab.mobi/?Kitab+Kejadian%0A1%3A1-31> Kitab Kejadian 1:1-31] dan menjawab pertanyaan berikut:

- a. Bagaimana alam diciptakan?
- b. Mengapa terjadi penciptaan?
- c. Apa yang dikatakan Allah atas semua ciptaan-Nya (ayat 10, 21, 25, 31)?
- d. Pada ayat 28, Allah memberi "mandat" pada manusia terhadap ciptaan lainnya, apa mandat tersebut?
- e. Bagaimana Anda memahami mandat ini?
- f. Dari kegiatan pengamatan Anda, apakah yang Anda temukan terjadi dengan beberapa makhluk hidup di lingkungan yang Anda amati?
- g. Menurut kalian, mengapa itu bisa terjadi pada tumbuhan/hewan yang diamati? Apa kemungkinan penyebabnya?
- h. Melihat terjadinya berbagai kerusakan lingkungan, bagaimana dengan yang dikatakan Tuhan atas ciptaan-Nya?
- i. Menurut kalian, apa yang manusia lakukan terhadap mandat tadi sehingga terjadi bencana-bencana lingkungan?

- j. Bagaimana cara kita memulai menjaga lingkungan di rumah, sekolah, dan gereja kita?

Kegiatan 2:

Aku cinta lingkungan hidup dan pohon ("Selamatkan Bumi Kita!")

Peserta mencari atau membawa ranting pohon kering ukuran kecil yang ditaruh di dalam botol dan pot. Minta peserta untuk membuat daftar semua tindakan atau kegiatan dalam mewujudkan cinta lingkungan dalam hidup sehari-hari, serta peraturan-peraturan yang bisa diterapkan untuk menjaga keindahan, kelestarian, dan keindahan lingkungan (diawali di lingkungan gereja).

Contoh:

Membuang sampah pada tempatnya, memungut sampah yang ditemukan (di mana saja) untuk dibuang di tempatnya, dll.. Setelah daftar selesai dibuat, potonglah kertas warna-warni dalam bentuk daun. Tuliskan semua catatan dalam daftar itu pada daun, kemudian tempelkan di ranting kering tadi. Setiap kali terjadi pelanggaran dan pengabaian terhadap peraturan yang ada, maka daun yang bertuliskan aturan yang dilanggar itu akan digugurkan dan ditaruh di sekitar pot.

Kegiatan ini untuk memonitor pelaksanaan kegiatan/peraturan lingkungan yang disusun bersama. Lakukan hal ini dengan anak, mulai dari sekolah minggu terlebih dahulu, kemudian bisa didiskusikan dengan orang tua anak untuk dilakukan bersama keluarga di rumah.

Bahan:

- lem kertas,
- gunting,
- lakban/double tape,
- kertas warna-warni yang agak tebal dan tidak mudah robek,
- spidol warna-warni,
- ranting pohon kering setinggi kira-kira 50 cm – 1 m,
- lembar observasi, dan
- kertas flipchart.

375/2008: Perayaan dan Aktivitas Paskah: Tuhan Hidup Selamanya

Tujuan:

Anak-anak akan:

1. merayakan kabar sukacita Paskah,
2. mengalami saat-saat di mana Tuhan selalu bersamanya, dan
3. bersyukur karena Tuhan selalu ada bersama mereka.

Anda akan memerlukan:

1. Alkitab,
2. tiga buah kertas bertuliskan: "Maaf, Dia tidak di sini",
3. kue mangkuk,
4. lilin ulang tahun biasa dan spesial yang menyala lagi saat ditiup (Anda dapat menemukan lilin seperti itu di toko yang menyediakan bahan-bahan pesta.),
5. korek api,
6. semangkok air,
7. satu butir kerikil atau batu untuk setiap anak (batu harus cukup besar untuk bisa ditulisi kata "Tuhan"),
8. spidol permanen dengan ujung tinta yang kecil,
9. sebuah plastik telur kosong untuk setiap anak,
10. gunting,
11. kertas koran,
12. plester, dan
13. pujian yang dapat dinyanyikan secara kelompok.

Bacaan Alkitab:

[Mazmur 121](#) dan [Yohanes 20:1-9](#)

Persiapan guru:

Renungan

Paskah menerjang kita dengan kekuatan dahsyat gelombang samudera yang memecah lautan menuju pantai. Kita tersapu oleh kasih Tuhan yang hampir tidak dapat kita pahami, yang telah ditunjukkan-Nya melalui kebangkitan Yesus Kristus. Sebagai orang Kristen, kita telah disatukan karena Paskah. Kubur yang kosong adalah pernyataan akhir Tuhan bahwa kita adalah anak-anak-Nya, dan bahkan kuasa maut pun tidak lebih berkuasa dari iman kepada Raja kita yang telah bangkit.

Yohanes 20:1-9 memaparkan kisah tentang kubur yang kosong. Orang pertama yang melihat bahwa kubur-Nya kosong dilingkupi oleh ketidakpercayaan. Siapa yang mencuri

jasad Yesus? Mengapa mereka mencurinya? Tidak, ini tidak mungkin terjadi. Ia tidak mungkin hidup lagi. Atau mungkin Ia memang sudah bangkit?

Kemudian Ia mendatangi mereka. Mereka melihat tangan-Nya, dan mereka mengalami cahaya kemuliaan-Nya. Mereka mendengar janji bahwa mereka, dan kita semua juga, akan berada bersama-Nya dalam kekekalan. Itu semua begitu mulia sehingga kita hampir tidak bisa memahaminya. Kebenaran itu begitu spektakuler hingga kita terus mengingat-Nya seumur hidup kita.

Kabar sukacita Paskah bahkan menjadi lebih mulia saat disejajarkan bersama janji yang ada di Mazmur 121. Tuhan yang menjaga Israel kini merangkul kita aman di tangan-Nya. Tuhan yang selalu lebih berkuasa dari segala iblis, kini memperengkapi kita dengan senjata keilahian Kristus yang paling ampuh. Ya, Tuhan ada di sana, di hati para pemazmur, dan Tuhan ada di sini, dalam kehidupan kita melalui pesan Paskah.

Memahami Anak Anda

Paskah selalu menjadi saat-saat yang menyenangkan bagi anak-anak. Banyak keluarga memiliki tradisi yang selalu ditunggu oleh anak-anak dalam memperingati Paskah. Bahkan gereja lokal memiliki tradisi khusus memperingati Paskah yang membuat kita menganggap hari itu sebagai hari yang spesial.

Anak-anak berpikir secara konkrit. Mereka memahami Paskah dalam bentuk nyata yang bisa dilihat. Mereka memahami bahwa Tuhan membangkitkan Yesus secara harfiah, tapi dari titik itu ceritanya menjadi abstrak. Apa artinya Yesus kini hidup selamanya dengan Tuhan? Apa artinya Yesus kini selalu bersama kita? Hal-hal seperti itu adalah sesuatu yang abstrak, yang harus kita waspadai ketika kita menceritakan kisah Paskah.

Mencari telur Paskah yang disembunyikan, baju baru, keranjang Paskah, dan banyak bentuk selingan lain dapat mengaburkan makna kabar sukacita yang ada saat Paskah. Anak-anak membutuhkan bantuan untuk mengalami makna Paskah yang sebenarnya. Saat kita mengajar mereka, kita tidak boleh mengabaikan pertanyaan mereka mengenai Paskah. Bahkan saat mereka menanyakan pertanyaan-pertanyaan yang tidak bisa dijawab sekalipun, kita masih dapat membantu mereka dalam memahami kenyataan Paskah.

Tuhan telah melakukan sesuatu yang tidak dapat dipahami. Melalui kuasa Tuhan, Yesus mengalahkan maut. Iman kita kepada Yesus dan kebangkitan-Nya membuka pintu ke surga. Hal seperti itu adalah hal yang sangat abstrak yang mesti kita jelaskan dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh anak-anak.

Gunakan pelajaran ini untuk merayakan Paskah. Perhatikan saat-saat yang dapat digunakan untuk mengajar saat anak-anak bertanya dan menemukan sesuatu yang baru bagi mereka. Hari ini Paskah! Yesus hidup! Hidupku tidak akan sama lagi. Haleluya! Beritakan pada dunia.

Pembukaan:

Sambut anak-anak dan beri mereka ucapan selamat Paskah.

Tanyakan:

1. Mengapa kita merayakan Paskah?
2. Bagaimana kalian merayakan Paskah dalam keluarga?
3. Apa yang paling kalian suka di gereja saat ibadah Paskah?

Katakan:

Paskah adalah hari yang sangat spesial. Tuhan sangat mencintai kita hingga Ia ingin agar Anak-Nya, Yesus, selalu bersama kita. Yesus mencintai Bapa-Nya di surga, dan Yesus mencintai kita. Itulah mengapa Ia bersedia mati bagi kita. Segelintir orang-orang yang kejam berpikir bahwa mereka berhasil menyingkirkan Yesus dengan membunuh-Nya, namun Yesus lebih berkuasa. Kini semuanya berbeda. Hari ini Hari Paskah, dan Yesus telah bangkit.

Pujian:

Pimpin anak-anak menyanyikan "Ho-Ho-Ho-Hosanna" (pujian yang dapat dinyanyikan secara berkelompok). Bernyanyilah sambil diiringi gerakan tangan.

Pujian berikutnya "He's Alive" (pujian yang dapat dinyanyikan secara berkelompok). Minta anak-anak yang lebih tua untuk bertepuk tangan dan anak-anak yang lebih kecil bernyanyi. Setelah mereka hafal lagunya, biarkan anak yang lebih tua bernyanyi dan yang lebih kecil bertepuk tangan.

Berdiri dan berkumpul, kemudian baca dengan keras Yohanes 20:1-9. Minta anak-anak untuk melakukan gerakan saat Anda membacanya. Pastikan setiap anak memiliki ruang yang cukup luas untuk bergerak. Mungkin Anda harus memiliki seseorang yang memberi contoh bagaimana anak harus bergerak.

Menyampaikan Firman Tuhan:

Minta anak-anak untuk berdoa bersama Anda: Tuhan Yesus, kami bertanya-tanya apa yang dipikirkan Maria Magdalena, Petrus, dan Yohanes saat mereka menemui kubur Yesus kosong. Terima kasih telah membangkitkan Yesus. Kami bersyukur Ia hidup selamanya. Ia begitu mencintai kami, dan sekarang Ia ingin menjadi Juru Selamat kita. Bantu kami mengikut Dia setiap hari. Dalam nama Yesus kami berdoa. Amin.

Saat Kubur Yesus Kosong

Pada hari pertama minggu itu, pagi-pagi benar ketika hari masih gelap, pergilah Maria Magdalena ke kubur itu dan ia melihat bahwa batu telah diambil dari kubur. Ia berlari-lari mendapatkan Simon Petrus dan murid yang lain yang dikasihi Yesus, dan berkata kepada mereka, "Tuhan telah diambil orang dari kuburnya dan kami tidak tahu di mana Ia diletakkan."

[Buatlah gerakan menguap dengan mengangkat tangan ke atas. Letakkan tangan di dahi seolah-olah berusaha membuka mata.]

[Lari-lari di tempat.]

Lalu Petrus dan murid yang lain pergi menuju ke kubur. Keduanya berlari, namun murid yang lain lebih cepat dan tiba di kubur terlebih dahulu. Ia membungkuk dan menemui selembar kain linen di sekitar kubur, namun tidak masuk ke dalam kubur. Kemudian Simon Petrus, yang di belakangnya, tiba dan masuk ke kubur. Ia menemui lembaran kain linen di sana, juga kain pembungkus jasad yang sebelumnya membungkus kepala Yesus. Kain itu terlipat rapi, terpisah dari kain linen. Akhirnya murid yang lain, yang tiba di kubur terlebih dahulu, juga masuk ke dalam kubur. Ia melihat dan percaya.

[Buatlah lingkaran, dan pelan-pelan lari di tempat.] [Berhenti berlari, dan membungkuk seolah-olah melihat ke dalam kubur.] [Melompatlah maju.] [Garuk kepala seolah-olah sedang bingung.] [Melompatlah berulang kali, lambaikan tangan.] [Cari teman, taruh tangan di bahu teman, dan goyang bahunya.]

Ia Tidak Di Sini!

[Sebelum memulainya, cari tiga ruangan di gereja Anda yang dapat digunakan untuk melakukan hal itu. Dalam setiap ruangan, pasang kertas besar bertuliskan: "Maaf, Ia tidak di sini!"]

Katakan:

Wow! Menakjubkan sekali yang Maria Magdalena, Petrus, dan Yohanes alami! Pikirkan tentang hal itu. Mereka bertiga pergi ke kubur dan menemui batu besar telah terguling dari pintu kubur. Mereka masuk ke dalam kubur dan menemui kubur kosong. Hanya ada kain pembungkus Yesus dalam kubur itu. Untuk sementara waktu, mereka berpikir bahwa tubuh Yesus telah dicuri. Kemudian mereka bertanya-tanya, "Bagaimana jika Ia memang telah bangkit?"

[Katakan pada anak-anak bahwa mereka akan mencari Yesus seperti apa yang dilakukan Petrus dan Yohanes. Bawa anak-anak ke ruangan yang telah Anda pilih sebelumnya. Jika Anda ada di daerah gereja Anda, di mana Anda tidak akan mengganggu orang lain, Anda dapat membiarkan anak-anak berlari dulu jika mereka sudah tahu ruangan mana yang akan Anda tuju. Saat Anda sampai pada setiap ruangan, minta satu anak untuk membawa tanda bertuliskan: "Maaf, Ia tidak di sini!"]

Setelah memasuki semua ruangan kosong, kembali ke tempat semula.

Tanyakan:

1. Apa yang kalian rasakan saat setiap kita sampai di sebuah ruangan, dan menemukan tanda bahwa Yesus tidak ada di sana?

2. Dalam hal apa pengalaman kalian sama dengan apa yang dialami oleh Maria Magdalena, Petrus, dan Yohanes?

Katakan:

Saat kita mencari sesuatu dan tidak menemukannya, kita bertanya-tanya. Saya yakin Petrus dan Yohanes bertanya-tanya apa yang terjadi pada tubuh Yesus. Alkitab mengatakan Yohanes "melihat dan percaya". Itu berarti ia tahu bahwa Yesus bangkit. Sungguh menakjubkan pengalaman yang ia alami. Itulah yang Tuhan ingin kita rasakan pada saat Paskah.

Aktivitas:

1. Lilin-Lilin Ajaib

Kelompokkan anak ke dalam kelompok-kelompok beranggotakan empat atau enam orang. Seorang dewasa harus menjadi anggota setiap kelompok yang ada. Pada satu buah kue mangkuk, taruh sebuah lilin biasa; pada kue mangkuk lain, taruh lilin "ajaib". Katakan pada anak-anak bahwa Anda akan mengadakan pesta untuk memperingati Paskah. Baca dengan keras Matius 28:20b.

Katakan:

Yesus bersabda bahwa Ia akan selalu bersama kita. Ayo rayakan. Seorang dewasa menyalakan kedua jenis lilin dan ajak anggota kelompok untuk meniupnya. Beberapa lilin akan menyala kembali saat ditiup. Biarkan anak-anak untuk terus mencoba meniup lilin tersebut. Siapkan semangkuk air di sekitar lilin itu untuk memadamkan nyalanya. Jika bisa, sediakan kue mangkuk untuk semua anak yang ada agar dapat dimakan saat selesai melakukan aktivitas ini.

Kumpulkan anak-anak dalam kelompok besar, dan tanyakan:

1. Apa yang terjadi dengan lilinnya?
2. Apa yang kalian pikirkan saat beberapa lilin tetap menyala meski sudah ditiup?
3. Apa persamaan lilin yang menyala terus itu dengan apa yang Tuhan lakukan pada pagi Paskah?

Katakan: Orang-orang berpikir bahwa mereka telah menyingkirkan Yesus, sama saat seperti kalian meniup lilin. Namun, Tuhan punya rencana lain. Kalian tidak tahu bahwa kalian dihadapkan dengan lilin yang khusus, sama halnya orang-orang pada waktu itu tidak tahu bahwa Tuhan memunyai rencana spesial untuk Paskah. Tuhan membangkitkan Yesus, dan Yesus akan bersama Tuhan sekarang. Itu berarti Ia selalu bersama kita. Ia tidak akan pernah pergi lagi karena Ia mengatakan demikian di ayat Alkitab yang saya baca.

2. Batu Pengingat

Sebelum melakukan aktivitas ini, siapkan batu dan spidol.

Kumpulkan anak-anak mengelilingi batu-batu halus dan spidol-spidol yang telah Anda siapkan. Minta setiap anak untuk mengambil satu buah batu. Bentuk anak-anak dalam kelompok-kelompok kecil sehingga mereka berbaur -- yang lebih tua dan yang lebih muda. Suruh mereka untuk menulis "Tuhan" di atas batu. Minta anak yang lebih tua untuk membantu anak yang lebih muda.

Setelah selesai, kumpulkan mereka kembali dalam kelompok besar. Baca Mazmur 121.

Katakan: Mazmur itu mengatakan kepada kita bahwa Tuhan selalu menjaga kita tetap aman.

Tanyakan:

1. Menurut kalian, berapa umur batu itu?
2. Berapa lama menurut kalian batu itu akan bertahan?

Katakan: Batu itu lebih tua dari kalian, saya, gereja kita, bahkan negara kita. Batu itu sudah ada di sini sejak dahulu. Batu itu akan tetap berada di sini setelah kita mati. Tuhan seperti batu itu. Tuhan selalu ada di sini sejak dulu. Dan kini Tuhan selalu bersama kita dalam Yesus. Itulah yang terjadi saat Paskah. Bawa pulang batu kalian dan lihatlah setiap hari. Ingatlah bahwa Tuhan selalu ada di sini sejak dulu dan akan selalu ada di sini seperti batu itu.

3. Doa Telur Paskah

Berikan setiap anak kertas-kertas kecil berisi doa-doa di hari Paskah.

Berikan setiap anak sebuah plastik telur Paskah kosong.

Katakan: Saya ingin kalian berpikir dan melengkapi pernyataan ini:

"Tuhan, Engkau akan selalu hidup. Terima kasih untuk ..."

Tulis kata-kata itu di atas kertas koran, dan plester koran itu di dinding di mana anak-anak dapat melihatnya.

Katakan:

Pada lembaran kertas kecil yang kalian pegang, terdapat kata-kata yang menjadi pelengkap pernyataan itu. Lipat lembaran kertas kecil itu dan masukkan dalam plastik telur. Buka plastik telur itu minggu depan setiap harinya, ambil salah satu kertas kecil, dan bacalah sebagai doa. Anak-anak yang masih kecil dan belum dapat membaca bisa dibantu orang tua dalam membacanya.

Minta anak-anak membentuk lingkaran doa yang terdiri dari empat sampai enam orang. Minta pula mereka untuk menutup dalam doa setiap kali seorang anak menyelesaikan kalimat ini: "Tuhan, Engkau selalu hidup. Terima kasih untuk"

4. Saatnya Makan di Hari Paskah

Beri anak-anak selembar kertas gambar berukuran 11 x 7 cm. Sediakan krayon, gunting, kertas berwarna, lem, dan spidol. Suruh anak untuk membuat tatakan meja khusus Paskah yang bisa digunakan saat mereka makan. Anak-anak harus membuat satu tatakan meja khusus untuk seseorang di keluarganya. Beri anak contoh tentang apa yang bisa mereka tempel di tatakan yang mereka buat – misalnya, sebuah gambar kubur kosong, kata-kata "Yesus bangkit", atau bunga dan kupu-kupu sebagai simbol Paskah. Minta anak yang lebih tua untuk bekerja sama dengan anak yang lebih muda dalam mengerjakannya. (t/Dian)

Doa:

Tutup seluruh rangkaian perayaan Paskah ini dengan doa.

375/2008: Wild Games Untuk Paskah: Jalan Salib

Supaya tidak melulu mendengar khotbah saat perayaan Paskah, sekolah minggu kami sudah tiga tahun berturut-turut membuat acara "outdoor" (luar ruangan) yang sampai saat ini belum dirasa membosankan anak sekolah minggu. Anak-anak akan tertarik dan aktif mengikuti kegiatan ini.

Meskipun bertema "Jalan Salib", kegiatan "Wild Game" dalam perayaan Paskah ini lebih disesuaikan dengan kondisi anak-anak yang penuh aktivitas dan kreatif.

Kegiatan "Wild Game Jalan Salib" dilakukan dengan membagi anak sekolah minggu (ASM) ke dalam beberapa kelompok (satu kelompok maksimal sepuluh orang anak, bervariasi antara kelas besar dan praremaja). Tiap kelompok yang dibentuk, didampingi oleh 1 – 2 orang guru sekolah minggu (GSM) sebagai penunjuk jalan dan memberi bantuan jika mereka menemui halangan dalam perjalanan. Supaya lebih menarik, tiap grup diminta membuat "yel-yel" singkat untuk diperagakan di tiap pos.

Di samping itu, ada lima pos yang perlu dikunjungi dalam "Jalan Salib" ini. Di tiap pos ini ada 1 – 2 GSM yang memberikan penjelasan kegiatan di tiap posnya. Di tiap pos diadakan kegiatan dan tiap kelompok dinilai kekompakannya, keaktifannya, ketepatan melakukan tugasnya, dan sebagainya. Kegiatan masing-masing di lima pos ini adalah:

Pos 1: Perjamuan Terakhir (± 15 Menit)

Persiapan:

Poster "Perjamuan Terakhir", roti tawar, dan teh (diletakkan dalam gelas-gelas kecil), dan tikar untuk duduk.

Kegiatan:

1. GSM penjaga pos menceritakan "Kisah Perjamuan Terakhir" (Lukas 22:14-22) kepada ASM dan mengajak mereka ikut merasakan suasana perjamuan dengan memakan roti dan minum teh. Jelaskan juga makna dari perjamuan yang dilakukan Yesus saat itu.
2. Kegiatan selanjutnya adalah "Bisik Ayat". ASM (kecuali balita/ prasekolah) diminta berbaris ke belakang, tiap anak berjarak setengah meter. ASM pertama diminta membaca dalam hati ayat yang diambil dari "Kisah Perjamuan Terakhir" dan membisikkannya ke teman di belakangnya, dst ASM pada urutan terakhir diminta menuliskan pada selembar kertas, yang kemudian dikumpulkan.
3. Kelompok ASM tersebut diminta pindah ke Pos 2, sambil menyanyikan lagu "Jalan Serta Yesus".

Pos 2: Taman Getsemani (± 15 Menit)

Persiapan:

Poster "Yesus Berdoa di Taman Getsemani", puzzle ayat (tulisan ayat Alkitab yang dipotong-potong per kata).

Kegiatan:

1. GSM menceritakan kejadian di Taman Getsemani dan minta pendapat ASM tentang hal berdoa (misalnya mengapa Yesus berdoa, apakah yang dilakukan saat berdoa, dsb.).
2. Minta ASM menyusun potongan-potongan ayat. Sebaiknya ayat yang berhubungan dengan tema Paskah dan sudah dikenal oleh ASM. Siapkan beberapa puzzle ayat supaya bervariasi.
3. Setelah selesai, minta kelompok tersebut pindah ke Pos 3, sambil menyanyikan lagu "Dalam Nama Yesus".

Pos 3: Penangkapan Yesus (± 15 Menit)**Persiapan:**

Kisah Penangkapan Yesus (Lukas 22:47-53)

Kegiatan:

1. Minta kelompok mempelajari "Kisah Penangkapan Yesus" dalam perikop Alkitab di atas dan kemudian minta mereka membuat "skit" (drama singkat) tentang penangkapan Yesus tersebut, waktu drama ± 10 menit saja.
2. Setelah selesai, minta mereka pindah ke Pos 4, sambil menyanyi "Hatiku Penuh Nyanyian".

Pos 4: Penyaliban Yesus (± 15 Menit)**Persiapan:**

Kertas polos untuk menggambar (ditempel pada papan yang cukup besar) atau bisa juga kalender bekas yang dibalik, spidol besar untuk menggambar.

Kegiatan:

1. GSM menceritakan secara singkat kejadian setelah Yesus ditangkap, yaitu saat Petrus menyangkal, dibawa ke Mahkamah Agama, di hadapan Pilatus, di hadapan Herodes, dan saat penyaliban.
2. Minta satu wakil kelompok untuk menjadi juru gambar bagi kelompoknya.
3. Juru gambar tersebut harus menggambar minimal tiga tokoh dalam kejadian "Penyaliban Yesus". Misalnya, tokoh Petrus yang menyangkal, Simon orang Kirene, Herodes, Pontius Pilatus, orang yang disalib di sebelah Yesus, prajurit

Romawi, dsb.. ASM dalam kelompok diminta menebak siapa tokoh yang digambarkan tersebut.

4. Setelah kegiatan selesai, minta ASM pindah ke Pos 5, sambil menyanyi "Kumenang-Kumenang Bersama Yesus Tuhan".

Pos 5: Kebangkitan Yesus (± 10 Menit)

Persiapan:

Telur (ayam atau burung puyuh) yang sudah disembunyikan.

Kegiatan:

1. GSM mengajak ASM menyanyikan lagu "Rayakan", boleh dengan gerakan atau tarian.
2. Masing-masing ASM diminta mencari satu telur saja di tempat yang sudah ditentukan (misal kelompok A di sebelah Timur, B di sebelah Tenggara, dsb.). Jika ada ASM yang bisa menemukan lebih dari satu telur di wilayahnya, dia harus memberikan kepada teman dalam kelompoknya, sehingga semua anak mendapat satu butir telur.
3. Karena ini adalah pos terakhir, setelah kegiatan selesai, ASM berkumpul lagi di tempat kebaktian awal.

CATATAN

1. Kegiatan ini memang diperuntukkan bagi anak kelas dua SD ke atas (praremaja). Jika anak di bawah kelas dua SD ingin diikutsertakan, mungkin hanya sebagai pengikut. Jika anak kelas kecil tidak diikutsertakan, kegiatan yang bisa dilakukan bersama mereka antara lain mendengar kisah Paskah, menghias telur, mewarnai gambar Paskah, dsb..
2. GSM tiap pos dapat terlebih dahulu sepakat dalam penilaiannya. Pada akhir kegiatan, ditentukan kelompok yang meraih nilai tertinggi. Jika ingin memberi hadiah, tidak perlu mewah, tetapi berguna, bisa dibuat sendiri oleh GSM.
3. Kegiatan Wild Game bisa diawali dengan puji-pujian terlebih dahulu dan diakhiri juga dengan puji-pujian bersama.

377/2008: Aku Mengenalmu

Oleh: Craig

Aktivitas ini akan membuat anak-anak merasa bangga terhadap dirinya sendiri dan akan membantu anak mengerti bagaimana kuasa Tuhan dapat membantu mereka menerima sesamanya apa adanya.

Bahan-bahan:

1. Selebar kertas berukuran 8½x 11 cm untuk setiap anak.
2. Pensil atau spidol untuk setiap anak.

Durasi Aktivitas:

10 – 15 menit

Topik:

Penerimaan, Persahabatan, Individualitas, Kebaikan, Kasih

Peserta:

Anak kelas 1 – 6

Apa yang akan Anda lakukan:

Pertama, bagilah anak-anak dalam kelompok-kelompok terdiri dari 4 – 6 anak. (Kelompok yang terdiri dari tiga anak, terlalu kecil; tujuh anak akan memakan banyak waktu.) Jika memungkinkan, suruh anak-anak dalam setiap kelompok duduk bersama-sama di kursi yang terpisah atau saling berhadapan, dll.. Kemudian suruh anak-anak untuk melihat teman-teman sekelompoknya dan menuliskan nama-nama teman mereka di sisi kiri bawah kertas mereka. Tidak harus urut. Lalu, suruh mereka menulis sesuatu yang baik tentang teman-teman mereka di sebelah nama-nama yang telah mereka tulis. Apa yang mereka tulis harus positif, bukannya tulisan yang mengejek atau merendahkan.

Ccontoh:

Mark : Selalu berpakaian rapi
Alyssa : Dia baik pada semua orang
Jennifer : Dia sangat pintar
Andrew : Hafal ayat-ayat Alkitab
Erica : Pintar bermain sepak bola

Saat semua anak telah selesai menulis sesuatu yang baik tentang teman-teman mereka dalam kelompoknya, suruh mereka memberikan kertas mereka kepada teman di sebelah kanan. Kemudian, setiap anak akan dapat membaca komentar yang temannya telah tulis tentang diri mereka. Setelah beberapa saat, suruh mereka untuk memberikan

kertas yang mereka pegang ke teman di sebelah kanan mereka lagi, dan biarkan setiap anak membaca komentar teman mereka tentang mereka. Lakukan hal tersebut sampai setiap kertas sampai pada penulis aslinya. Anak-anak akan tahu hal-hal baik apa yang dipikirkan teman mereka tentang mereka dan hal itu jelas akan membuat hari mereka ceria.

Jelaskan kepada anak-anak bahwa Allah itu adalah kasih dan Yesus adalah teladan kasih. Yesus melihat orang dari hati. Saat Yesus ada di hati kita, kita juga dapat melihat orang lain sama seperti Yesus melihat orang lain, dengan cinta, belas kasih, kebaikan, dan kepedulian. (t/Dian)

386/2008: Buang Dosa-Dosamu

Bahan yang diperlukan:

1. Beberapa lembar kertas, tiap anak mendapat satu kertas.
2. Selotip besar.
3. Keranjang sampah.

Durasi:

10 menit

Topik:

Kesucian, pengampunan, dan godaan untuk berbuat dosa.

Target usia:

Semua kelas

Persiapan:

Remas kertas sampai menyerupai bola. Buatlah bola-bola kertas sejumlah anak-anak yang ada di kelas Anda. Kemudian bagilah anak-anak ke dalam dua tim dan berdiri saling berlawanan di dalam ruang kelas. Tandailah lantai dengan selotip besar untuk memisahkan kedua tim. Kemudian, mintalah anak-anak untuk mengambil satu bola kertas.

Yang harus Anda lakukan:

Dalam permainan ini, bola kertas melambangkan dosa dan anak-anak akan berpura-pura membuang dosa-dosa ini. Namun, saat mereka membuang dosa-dosa itu, anak-anak yang ada di hadapan mereka melemparkan bola kertas lebih banyak lagi. Setiap tim akan membuang bola kertas itu (dosa) ke lawannya dan terus membuang bola yang dilemparkan kepada mereka. Setelah kira-kira tiga puluh detik, tim yang jumlah bola kertasnya paling sedikit menjadi pemenangnya. Kemudian tukarlah anggota tim itu dan mulai lagi.

Yang harus Anda katakan:

Saat kita menerima Yesus dalam hidup kita, Ia memberi kita kekuatan dan menolong kita melawan dosa-dosa kita. Namun, menjadi orang Kristen tidak berarti kita benar-benar bebas dari dosa. Kadang-kadang ada godaan, seperti iri, marah, ketidaktaatan, dan keburukan-keburukan lain yang perlu kita waspadai. Keburukan-keburukan itu bisa dalam berbagai bentuk dan cara, yang mengakibatkan kita berpaling dari Yesus. Kita tahu dosa-dosa apa saja itu dan kapan dosa-dosa itu menghampiri kita, kita perlu membuang dosa-dosa itu. (t/Ratri)

400/2008: Keterampilan: Menulis Lanjutan Cerita

Kreasi ini mengajak anak untuk mengembangkan keterampilannya dalam menyimak, menulis, bernalar, dan berimajinasi tanpa keluar dari konteks Alkitab.

Urutan kegiatan:

1. Guru mempersiapkan kertas dan alat tulis bagi anak-anak.
2. Anak-anak mempersiapkan diri dengan alat tulis.
3. Guru menyampaikan cerita secara lisan.
4. Anak-anak menyimak cerita dan tidak diperbolehkan mencatat.
5. Guru mengakhiri cerita. Sebelum seluruh cerita dituntaskan, guru meminta anak-anak melanjutkan cerita menurut versi mereka. Anak-anak diminta menuliskan lanjutan cerita di kertas yang sudah disediakan guru. Guru memberi waktu sekitar sepuluh menit.
6. Guru mengumpulkan hasil tulisan anak-anak. Beberapa di antaranya dapat dibacakan.
7. Anak-anak diberi kesempatan menanggapi karya tulis temannya.
8. Guru melanjutkan cerita yang seharusnya. Anak yang hasil tulisannya tepat, mendapatkan pujian.
9. Untuk anak kelas besar, kegiatan dapat diteruskan dengan meminta mereka menuliskan pendapat tentang pelajaran yang mereka peroleh dari cerita tersebut. Guru mengumpulkan dan membahasnya di kelas.

Contoh aplikasi kreasi dalam bercerita:

Ishak terbaring di tempat tidur. Suaranya yang putus-putus dan gemetar tak dapat memanggil jauh. Esau ada di sampingnya. Ia berdiri di depan ayahnya.

"Esau, anakku!"

"Ada apa, Ayah?"

"Esau, pergilah ke ladang. Berburulah binatang. Sediakanlah makanan yang lezat dan bawalah ke sini supaya aku memakannya. Lalu engkau akan kuberkati sebelum aku meninggal. Aku akan memberkatimu dengan berkat agung dari Tuhan Allah."

Saat kedua orang itu berbicara, sepasang mata mengawasi dari balik kamar. Orang itu adalah Ribka, istri Ishak. Mendengar pembicaraan itu, ia terkejut dan cepat-cepat pergi mencari Yakub.

Jika kita tidak lekas bertindak, celakalah kita. Engkau harus berusaha mendapatkan berkat itu"

(Cerita diakhiri dan guru bertanya kepada anak-anak.)

"Menurut kalian, bagaimana kelanjutan cerita ini? Silakan kalian menuliskannya di kertas yang tersedia."

401/2008: Permainan Imajinasi Untuk Usia 2 – 3 Tahun

Riset membuktikan bahwa permainan imajinasi sebenarnya sangat bermanfaat bagi anak karena jenis permainan ini mengasah kemampuan atau keterampilan anak dalam pemecahan masalah. Sedikitnya ada tiga cara untuk mengajak anak terlibat dalam permainan imajinasi, yaitu:

1. Berpura-pura melakukan sesuatu.

Misalnya cerita perjamuan di Kana. Sebelum Anda masuk dalam inti cerita tentang Tuhan Yesus mengubah air menjadi anggur, ajak anak terlibat untuk memeragakan keasyikan dan pekerjaan di dapur, sehingga mereka bisa merasakannya.

"Anak-anak, tahu tidak? Di sebuah pesta pernikahan, kita harus memasak banyak sekali makanan. Tentu bapak dan ibu koki (juru masak) akan sangat sibuk mempersiapkan makanan dan minuman yang akan dihidangkan kepada para tamu. Kita bantu mereka, yuk!"

Gunakan tangan Anda untuk memeragakan cara menggunakan pisau dalam mengiris sayur dan buah (beri contoh dan ajak anak memeragakannya bersama Anda). Lakukan beberapa variasi gerakan, seperti mengiris kecil-kecil (gerakan lebih lambat dan arahkan tangan lebih dekat ke wajah Anda), mengiris kotak-kotak (setelah gerakan vertikal, dilanjutkan dengan gerakan horisontal), mengupas buah (dengan gerakan setengah lingkaran seperti mengupas kulit buah apel), atau mungkin mencincang daging (dengan gerakan tangan yang lebih cepat). Semakin ekspresif Anda memeragakannya, imajinasi anak-anak akan semakin hidup.

Ada banyak sekali kisah di Alkitab yang bisa diperagakan tanpa batuan alat apa pun selain anggota tubuh kita sendiri dan sedikit imajinasi. Misalnya, Petrus mencoba berjalan di atas air, perahu murid-murid ditiup angin kencang, Yesus memberi makan lima ribu orang, Marta sibuk menjamu Tuhan Yesus dan murid-murid yang berkunjung ke rumahnya, dan sebagainya.

2. Menggunakan alat yang ada (dengan segala keterbatasannya) untuk menciptakan sebuah "dunia" atau "cerita" yang sedang dibayangkan.

Misalnya, cerita tentang Tembok Yerikho. Ajak anak membangun Tembok Yerikho menggunakan balok kayu atau "hawblocks". Atau cerita tentang murid-murid Tuhan Yesus yang sedang menjala ikan di atas perahu. Ajak anak membuat perahu dengan menggunakan kardus atau karpet "eva mats" yang dirangkai seperti bentuk kapal. Anak-anak dapat masuk ke dalamnya menggunakan jaring plastik (biasanya digunakan untuk membungkus bawang atau bola plastik) sebagai jala ikan. Bisa juga ditambahkan kain biru yang

dipegang kedua sisinya oleh guru atau anak, dan digerak-gerakkan sedemikian rupa sehingga menyerupai gelombang air.

412/2008: Permainan Natal dan Icebreaker

Bagi banyak orang, Natal adalah saat untuk berpesta dan bersenang-senang bersama. Bila Anda punya perkumpulan, misalnya di sekolah minggu atau gereja, sangat baik bila Anda punya beberapa cara untuk mengenalkan orang satu dengan yang lain, membawa mereka pada perasaan yang tepat, menutup perbedaan dalam program yang dilakukan atau mengalihkan perhatian mereka dari perut yang lapar bila kegiatan ini membutuhkan waktu yang lama. Permainan-permainan Natal dan "icebreaker" ini bisa digunakan di sekolah minggu atau kelompok di gereja atau keluarga yang ingin mengadakan acara atau pesta Natal.

Permainan Harus Cocok Untuk Segala Umur

Banyak pesta atau acara natal yang diadakan untuk seluruh keluarga, tapi perlu disesuaikan supaya tepat untuk semua orang, dari anak-anak hingga orang dewasa. Penting agar permainan yang Anda rencanakan mencerminkan hal ini. Bila Anda tidak mempertimbangkan tujuan keluarga mengadakan pesta dan acara natal, maka ini akan menyebabkan banyak orang frustrasi. Para remaja mungkin merasa permainan untuk anak-anak itu menjemukan atau membosankan dan anak-anak prasekolah akan merasa tidak nyaman dan sedih karena permainan yang ramai yang ditujukan untuk anak-anak yang lebih dewasa. Bila peserta Anda lelah, haus, atau lapar, mereka bisa saja terlalu bersemangat atau mudah sedih. Ini berarti bahwa ada baiknya mencoba kegiatan-kegiatan yang tenang, yang lebih banyak menggunakan kegiatan fisik dan menyediakan ruang untuk beristirahat bagi mereka yang ingin menenangkan diri.

Rencanakan Dahulu

Saat merencanakan suatu program untuk acara Natal, penting untuk mempertimbangkan perbedaan usia dan jenis orang yang diharapkan, kegiatan apa yang senang mereka lakukan dan bagaimana semuanya bisa sesuai dengan tempat yang Anda pakai. Rencanakanlah tempat dan jadwal kegiatan, tetapi tetaplah fleksibel dan buatlah beberapa pilihan lain. Ini berarti Anda akan siap menghadapi peristiwa-peristiwa yang tidak diharapkan. Saat memutuskan di mana akan mengadakan kegiatan ini, hindari merencanakan permainan yang ramai di dekat makanan panas, tangga, atau di balkon, dan jangan memicu munculnya api. Akhirnya, jangan memaksakan suatu kegiatan pada orang yang tidak mau ikut serta. Ingatlah bahwa permainan Natal dan icebreaker harus menyenangkan dan membantu untuk membangun dan menjaga suasana hati yang baik!

Kembangkan Permainan Natal

Permainan ini cocok untuk anak-anak yang sudah cukup umur untuk tahu cerita Natal dengan baik, atau setidaknya mengingatnya bila pernah membacanya. Permainan ini juga bisa digunakan untuk berbagai kelompok usia.

Anda membutuhkan beberapa kertas dan bolpoin.

Beberapa alat sederhana bisa membuat permainan ini lebih menyenangkan. Ide-ide untuk peralatan yang digunakan:

1. handuk kecil (dipakai di kepala Yusuf, para gembala, dan pemilik penginapan),
2. sapu (keledai yang membawa Maria), dan
3. sebuah boneka (untuk bayi Yesus).

Tulislah nama setiap orang yang hadir di kertas kecil. Gulunglah kertas itu dan kumpulkan jadi satu atau letakkan di suatu wadah. Tulislah nama tokoh-tokoh dari cerita Natal pada kertas yang serupa sejumlah orang yang hadir, dan kumpulkan di tempat atau wadah lain.

Bila Anda punya banyak orang, berkreasilah. Anda bisa punya banyak gembala, kawan domba, atau malaikat tambahan.

Ambillah satu kertas dari masing-masing kumpulan itu. Orang yang namanya ada di kertas itu memainkan tokoh di kertas yang satunya.

Mintalah para tokoh ini berkreasi dengan sedikit percakapan singkat dari cerita Natal. Ide-idenya adalah:

- Maria dan Yusuf ke Yerusalem,
- Maria dan Yusuf mencari penginapan,
- para gembala mendengar kabar baik, dan
- pemilik penginapan bertanya-tanya mengapa ada banyak orang di sekitar kandang miliknya.

Doronglah para pemain Anda untuk memikirkan alur ceritanya dan mengembangkannya.

- Apa yang Maria pikirkan tentang menempuh perjalanan jauh saat dia hamil tua?
- Apakah domba-domba dengan mudah mengikuti para gembala ke Bethlehem atau apakah mereka tergoda pada rumput yang lezat?
- Apakah pemilik penginapan senang melihat kawan domba dan gembala asing di kandangnya?

Bila pemain Anda keluar dari jalur cerita atau tak terkendali, segera beralihlah ke episode berikutnya.

Menggambar Seorang Gembala

Kegiatan ini cocok untuk anak usia di bawah 5 tahun. Kegiatan ini juga cocok untuk berbagai kelompok usia. Anda akan memerlukan kertas, pensil, atau krayon sebanyak jumlah peserta.

Tujuan permainan ini adalah menggambar seorang gembala, setahap demi setahap. Berikan selembar kertas pada setiap orang dan minta mereka menggambar topi gembala. Ketika mereka telah selesai menggambar, mintalah mereka menggulung kertasnya ke bawah sehingga Anda hanya bisa melihat pinggir bagian bawah topinya.

Mintalah setiap peserta untuk memberikan kertasnya ke orang di sebelah kirinya. Orang berikutnya menggambar wajah gembala hingga leher dan menggulungnya dan memberikan kertas mereka itu lagi.

Orang berikutnya menggambar hingga pinggang gembala.

Orang berikutnya menggambar hingga pergelangan kaki.

Orang berikutnya menggambar kaki, dan orang terakhir memilih nama untuk gembala itu.

Akhirnya, setiap orang membuka kertas yang mereka dapatkan.

Hasilnya bisa sangat menyenangkan! (t/Ratri)

442/2009: Hari Anak Nasional di Sekolah Minggu

Tema: Siap untuk Hidup

Penjelasan:

Hari Anak Nasional Sekolah Minggu memberikan suatu kesempatan untuk menonjolkan anak-anak dalam pelayanan. Mempersiapkan anak-anak supaya mereka "siap untuk hidup" merupakan tantangan yang menggairahkan.

Persiapan:

1. Rancanglah sekurang-kurangnya 1 bulan sebelumnya.
2. Ikut sertakan anak-anak dan guru-guru sekolah minggu dalam acara ini. Latihlah supaya penyajiannya terlaksana dengan baik.
3. Program ini hendak diatur agar dapat dilaksanakan dalam kebaktian sekolah minggu dan juga kebaktian umum pada hari Minggu yang sama.

Doakan acara ini sebelum mengadakannya agar terlaksana dengan baik sehingga para orang tua dan anggota gereja akan mendukung pekerjaan sekolah minggu dengan doa dan pemberian mereka.

Promosi:

1. Tarik perhatian jemaat dengan pengumuman-pengumuman singkat dalam kebaktian umum setiap minggu, mulai 3 minggu sebelum acara Hari Anak Nasional di sekolah minggu. Pengumuman ini disampaikan oleh anak-anak dengan usia berbeda setiap minggu.
 - Pengumuman 1: Saya siap bersaksi mengenai Yesus. Datanglah dan dapatkan keterangan pada Hari Anak Nasional Sekolah Minggu pada tanggal ... (isi sesuai tanggal pelaksanaan di sekolah minggu Anda).
 - Pengumuman 2: Saya siap untuk belajar. Saya akan ceritakan kepada Anda apa yang kami pelajari di sekolah minggu pada Hari Anak Nasional Sekolah Minggu, pada tanggal
 - Pengumuman 3: Saya siap untuk hidup. Bagaimana saya mencapai hal itu? Akan saya ceritakan kepada Anda, hari Minggu depan pada tanggal
2. Kirimkan undangan pada hari Minggu sebelum Hari Anak Nasional kepada semua keluarga dari anak-anak yang menghadiri sekolah minggu Saudara. Teristimewa para orang tua yang belum menjadi anggota gereja, agar mereka mengetahui bahwa Saudara memerhatikan anak-anak mereka.
3. Pasang poster Hari Anak Nasional Sekolah Minggu di tempat yang menarik perhatian pengunjung kebaktian sekolah minggu dan kebaktian umum. Kalau di gereja sudah ada ruangan kelas sekolah minggu, maka perlu membuat poster untuk ditempelkan di setiap kelas untuk mendorong anak-anak, juga anggota gereja agar menyambut dan menyaksikan acara ini.

Pelaksanaan:

Hari Anak Nasional Sekolah Minggu diadakan pada minggu ketiga bulan Juli. Kalau tidak sempat mengadakan pada waktu itu, dapat pula diadakan pada minggu-minggu berikutnya. Acara ini bertepatan dengan Hari Anak Nasional Indonesia yang jatuh setiap tanggal 23 Juli. Jadi, sangat baik untuk menyelenggarakannya pada bulan Juli.

Ide-Ide Acara:

1. Seluruh jam sekolah minggu diperuntukkan bagi program Hari Anak Nasional.
2. Anak-anak boleh menjadi penerima tamu, pemimpin nyanyian, juga memimpin doa, memainkan alat musik, dsb..
3. Gembala setempat diberikan bagian dalam acara di sekolah minggu dan kebaktian umum sebagai pembawa cerita/pengkhotbah. Beliau juga akan menantang orang tua dan guru-guru dalam tugasnya menyiapkan anak-anak "untuk hidup".
4. Acara khusus "Siap untuk Hidup" dapat dipakai dalam kebaktian sekolah minggu dan juga dalam kebaktian umum pada hari Minggu pagi.
 - a. Setiap kelas anak mendapat satu bagian dalam acara ini. Siapkan poster-poster berisi topik untuk masing-masing bagian. Poster-poster kecil berisi tulisan: "Siap untuk belajar"; "Siap untuk Menyanyi"; "Siap untuk Bersaksi"; dan "Siap untuk Melayani". Buatlah sebuah panji-panji yang bertuliskan "Siap untuk Hidup" yang akan diangkat oleh anak-anak yang lebih besar di atas anak-anak yang lebih kecil dengan poster-poster mereka pada akhir acara.
 - b. Masing-masing kelas anak hendaknya berkumpul pada tempat yang berbeda di gereja. Ketika tiba giliran mereka, mereka berjalan ke depan. Jika ada cukup tempat, suruh anak-anak tinggal di depan setelah mereka menyelesaikan bagian mereka. Jika tidak ada tempat, anak yang memegang panji-panji berisi tema hendaknya tinggal di depan sementara anak-anak yang lain kembali ke bangku mereka.
 - c. Penyajian acara khusus "Siap untuk Hidup".

Kelompok 1 (Anak-anak alita membawa poster "Siap untuk Belajar".)

Anak 1: Kami siap untuk belajar dari Alkitab.

Anak 2: Kami siap untuk belajar tentang kasih Allah.

Anak 3: Kami siap untuk belajar berdoa.

Anak 4: Kami siap untuk belajar mengenai Yesus, Juru Selamat kita.

Kelompok 2 (Anak-anak Pratama membawa poster "Siap untuk Menyanyi".)

Anak 5: Kami siap untuk beribadah kepada Allah.

Anak 6: Kami siap untuk menyanyikan pujian kepada Allah.

Anak-anak menyanyikan sebuah lagu yang mereka sukai, yang isinya menekankan soal hidup bagi Allah. Anak-anak lain dapat menyanyikan suatu nyanyian instrumental atau nyanyian oleh sekelompok kecil anak.

Kelompok 3 (Anak-anak Madya membawa poster "Siap untuk bersaksi".)

Anak 7: Kami siap untuk menceritakan kepada orang lain tentang kasih Yesus. (Bacakan [1 Petrus 3:15](#) dari Alkitab Kabar Baik.)

Anak 8: Kami siap untuk mengatakan kepada guru-guru kami, betapa kami sangat menghargai mereka. Semua anak: Terima kasih, para guru.

Anak 9: Kami siap meminta lebih banyak orang dewasa untuk ikut bekerja dalam pelayanan sekolah minggu. Semua anak: Kami memerlukan bantuan, Kakak-Kakak, Ibu, dan Bapak.

Kelompok 4 (Anak-anak Tunas Remaja membawa poster "Siap untuk Melayani".)

Anak 10 (laki-laki): Kami siap untuk bekerja, bermain, melayani, taat, beribadah, dan hidup.

Anak 11 (perempuan): Kami siap untuk melayani karena kami peduli.

Anak 12: Kami siap untuk melayani dengan menolong orang lain -- keluarga kami, teman-teman kami, gereja kami, dan masyarakat kami.

Anak terakhir: Terima kasih Tuhan dan kalian semua, kami siap

Semua Anak: Siap untuk hidup.

Keti

- d. Acara Hari Anak Nasional dalam kebaktian umum diserahkan kepada guru-guru sekolah minggu untuk memimpin kebaktian puji-pujian, doa pembukaan, dan lain-lain sesuai dengan petunjuk gembala sidang/pendeta setempat.
- e. Persembahan khusus diambil oleh komisi sekolah minggu dalam kebaktian sekolah minggu maupun kebaktian umum.
- f. Gembala sidang dapat mengundang para guru dan staf komisi sekolah minggu dan mendoakan mereka agar Tuhan memakai dan memberkati pelayanan mereka.
- g. Adakanlah acara ini di gereja sesuai dengan keadaan dan lingkungan setempat.

444/2009: Aktivitas Untuk Pelajaran Mengenai Debora

Kuis Alkitab

1. Benar atau salah: Bangsa Israel melakukan kejahatan di mata Tuhan sehingga kejahatannya itulah yang menyebabkan mereka ditawan dan ditindas.
2. Siapakah nabi wanita yang menjadi hakim atas bangsa Israel pada waktu itu?
3. Debora memanggil _____, dan berkata kepadanya bukankah Tuhan, Allah Israel, memerintahkan demikian: Majulah, bergeraklah menuju Gunung Tabor ...
4. Barak mengatakan kepada Debora bahwa dia akan pergi, tetapi apa yang harus dilakukan Debora sebelum pergi?
5. Apakah jawaban dari Debora?
6. Debora berbicara kepada Barak, "Bersiaplah, sebab inilah harinya Tuhan menyerahkan Sisera ke dalam tanganmu. Bukankah Tuhan telah maju di depan engkau?"
7. Apakah Tuhan ada bersama umat-Nya dalam peperangan?
8. Apa yang terjadi kepada Sisera?
9. Apakah yang Tuhan lakukan untuk umat Israel waktu itu?
10. Di dalam kesulitan-kesulitan dan percobaan-percobaan yang kadang-kadang kita hadapi, sebagai orang percaya, apakah kita tahu bahwa Allah telah maju di depan kita? Apa yang Allah ingin kerjakan dalam hidupmu hari ini?

Melukis Dengan Lumpur

Ayat hafalan: [Hakim-hakim 4: 14](#) Lalu berkatalah Debora kepada Barak: "Bersiaplah, sebab inilah harinya Tuhan menyerahkan Sisera ke dalam tanganmu. Bukankah Tuhan telah maju di depan engkau?"

Deborah Menaati Tuhan [Hakim-hakim 4:1-16; 5:4, 20-21](#)

Sampaikan cerita Alkitab kepada anak layan Anda mengenai kisah Debora sebelum melakukan aktivitas.

Tujuan:

Aku bisa menaati firman Tuhan.

Pelajaran:

Dalam cerita Alkitab, ada seorang wanita bernama Debora yang mendengar Tuhan dan mematuhi-Nya. Tuhan menolong Debora. Tuhan mengirim badai yang sangat besar. Hujan memberikan banyak lumpur dan semua kereta perang terjebak di dalam lumpur. Para tentara berlarian! Ayo kita menggambar dengan lumpur untuk membantu kita mengingat cerita ini.

Aktivitas:

Melukis dengan lumpur.

Peralatan yang dibutuhkan:

- air
- lem putih
- mangkuk kertas
- lumpur
- sendok plastik
- koran
- kuas cat
- kertas putih atau kertas lipat

Membuat lukisan lumpur. Campur air dan lem putih di dalam sebuah mangkuk dengan takaran yang sama. Tambahkan lumpur ke dalam campuran air dan lem lalu aduk dengan menggunakan sendok plastik. Kemudian tambahkan lumpur dan aduk hingga campuran tersebut mengental seperti cat. Mintalah anak layan Anda untuk menggambar di kertas dengan menggunakan cat dari lumpur. (t/Kristin)

445/2009: Dua Belas Pengintai

Tujuan: Kekuatan kita datangnya dari Tuhan, bukan dari diri kita sendiri.

Pelajaran: [Bilangan 13-14](#); [Ulangan 1:19-46](#)

Salah satu masalah terbesar bangsa Israel adalah rasa takut. Mereka takut ditinggalkan sendiri di tengah keliaran alam bebas, menghadapi bangsa Kanaan, serta dalam hal memenuhi kebutuhan makan dan minum mereka. Tuhan telah menyediakan segala yang mereka perlukan. Ia sudah membawa mereka melalui banyak kesulitan untuk menunjukkan bahwa Ia akan selalu peduli kepada mereka. Tapi, saat tiba waktunya bagi Tuhan untuk memberikan apa yang mereka inginkan -- tempat tinggal mereka sendiri, tanah yang penuh dengan makanan, dan kebebasan sebagai suatu bangsa -- mereka terlalu takut kepada bangsa Kanaan sehingga tidak dapat memercayai bahwa Tuhan sudah menyediakan segala sesuatu bagi mereka.

Hal apa yang kita minta, namun kemudian enggan kita kejar karena berpikir bahwa kita akan melakukannya sendirian?

Aktivitas 1:

Minta anak-anak memerankan/mendramakan pelajaran ini.

Aktivitas 2:

Minta anak-anak membandingkan para raksasa dengan Tuhan, tulis kekuatan masing-masing. Ingat bahwa bangsa Israel membandingkan para raksasa dengan diri mereka sendiri (belalang), bukan dengan Tuhan.

Aktivitas 3:

Untuk Melatih Ingatan

"Jika TUHAN berkenan kepada kita, maka Ia akan membawa kita masuk ke negeri itu dan akan memberikannya kepada kita, suatu negeri yang berlimpah-limpah susu dan madunya." ([Bilangan 14:8](#))

Benar atau Salah

1. Para pengintai pergi selama 12 hari. (Salah)
2. Para pengintai berbohong soal kekuatan bangsa Kanaan. (Salah)
3. Yosua adalah satu-satunya pengintai yang percaya bahwa Tuhan akan membantu bangsa Israel. (Benar)
4. Bangsa Israel takut dengan bangsa Kanaan. (Benar)
5. Tuhan menghukum bangsa Israel karena ketidaktaatan mereka. (Benar)

Aktivitas 4:

Pertanyaan Tinjauan untuk Permainan

Pertanyaan Linguistik

1. Sebutkan lima kitab pertama di Alkitab.
2. Cari dua kata yang berima sama dengan kata pengintai.

Pertanyaan Aktivitas

1. Urutkan Sepuluh Hukum Tuhan yang sudah diacak.
2. Ucapkan pernyataan Kaleb bahwa Tuhan mampu menolong bangsa Israel.
3. Mainkan permainan singkat tentang mengikuti pemimpin.

Pertanyaan Emosi

1. Bagaimana perasaan bangsa Israel saat mendengar laporan para pengintai?
2. Bagaimana perasaan Yosua dan Kaleb saat bangsa Israel tidak percaya kepada Tuhan?
3. Bagaimana menurutmu perasaan Tuhan ketika bangsa Israel tidak memercayai-Nya?

Pertanyaan Aplikasi

1. Apakah ada yang begitu kuat sehingga mencegah Tuhan memenuhi janji-Nya?
2. Apakah kita bertanggung jawab atas pengaruh kita terhadap orang lain?
3. Apakah Tuhan mengharap kita melakukan segala sesuatu dengan kemampuan kita sendiri?

Pertanyaan Fakta

1. Kitab apa dalam Alkitab yang dinamai untuk salah satu pengintai?
2. Apa yang Tuhan sudah janjikan kepada bangsa Israel tentang tanah Kanaan?
3. Siapa yang harus masuk ke Kanaan setelah 40 tahun? (t/Dian)

446/2009: Daud dan Goliat

Untuk diingat: Ketika Allah di pihak kita, kita tidak memerlukan yang lainnya.

Pelajaran: [1 Samuel 16-18](#)

Ringkasan pelajaran:

Keberadaan Goliat menebarkan rasa takut di hati para prajurit Israel. Setiap pagi dan sore, selama 40 hari, dia mengeluarkan suara raungan yang keras di lembah, "Mengapa kalian tidak keluar untuk berperang? Pilihlah seorang pria ... jika dia dapat melawan dan membunuhku, maka kami akan menjadi hamba kalian. Tetapi jika aku dapat mengalahkannya, kalian yang harus menjadi hamba kami." [Lanjutkan terus cerita mengenai Daud.]

- Saat itu Saul menjadi raja, tetapi Allah telah menolak dia dan memilih Daud ([1 Samuel 16:1](#)).
- Tuhan mengutus Samuel untuk mengurapi raja yang baru.
- Isai memiliki 8 orang anak, dan dia memilih anak yang paling kecil dan yang termuda. (17:14)
- Allah melihat hati, bukan penampilan luar.
- Daud adalah seorang gembala yang membela domba-dombanya dengan pertolongan Tuhan (16:7).
- Daud adalah seorang pemusik yang menulis lagu-lagu pujian kepada Tuhan (16:16).
- Daud menantang Goliat dan mengalahkannya (17:45)
- Awalnya Saul senang dengan keberadaan Daud, tetapi akhirnya Saul menjadi cemburu pula (18:7). Berulang kali Saul berusaha membunuh Daud. - Namun demikian, menghadapi semua itu, Daud bersikap bijaksana (18:14).

Pujian: Ajak anak-anak menyanyikan lagu yang berisi kemenangan Daud.

Aktivitas:

1. Tulis daftar kebaikan dan keburukan Saul.

Kebaikan: memberi semangat kepada Daud untuk melawan Goliat, memuji Daud karena musik yang dimainkan Daud menolong dirinya.

Keburukan: cemburu dengan popularitas Daud, kasar, dan takut kepada Goliat.

2. Tulis daftar sifat-sifat Daud.

Kebaikan: berani, setia, rendah hati, bijaksana, patuh, gigih, dan senang memuji Tuhan.

3. Minta setiap murid menuliskan daftar ketakutan mereka di atas kertas. Minta mereka menempelkan kertas tersebut pada sebuah boneka atau badan Anda.

Lalu siapkan perisai iman untuk melindungi boneka atau badan Anda itu dari rasa takut. Diskusikan.

4. Jika ruangan kelas cukup besar, tandai temboknya pada ketinggian 274 cm dan 152 cm. Suruh murid-murid melihat kedua tanda itu untuk melihat seberapa tinggi Daud di hadapan Goliat.

Ayat hafalan: [1 Samuel 17:45](#)

Benar atau salah:

1. Daud tidak pernah menghadapi kesulitan sebelumnya. (S)
2. Samuel berpendapat anak tertua Isai yang akan dipilih. (B)
3. Daud sesumbar kepada Saul bahwa ia akan menjadi raja berikutnya. (S)
4. Goliat lebih kuat daripada Tuhan. (S)
5. Kecemburuan Saul sudah di luar kontrol. (B)

Pertanyaan-pertanyaan:

1. Pertanyaan bahasa
 - a. Apakah arti Mazmur? (Lagu pujian kepada Allah.)
 - b. Apakah arti kata cemburu? (Tidak menyukai seseorang karena mereka memiliki sesuatu yang kamu inginkan.)
 - c. Praktikkan ayat hafalan di atas.
2. Pertanyaan aktivitas
 - a. Nyanyikan lagu "Tuhan adalah Gembalaku".
 - b. Dramakan peristiwa pembunuhan Goliat
 - c. Tulis sepuluh kitab pertama dalam Perjanjian Lama secara urut.
3. Pertanyaan mengenai rasa (emosi)
 - a. Bagaimana perasaan Goliat ketika Daud mendekatinya?
 - b. Bagaimana perasaan orang Filistin ketika Goliat terjatuh?
 - c. Bagaimana perasaan Saul ketika tahu bahwa Daud menang?
4. Pertanyaan aplikasi
 - a. Apakah Allah melindungi kita? (Ya.)
 - b. Bagaimana kita menghindari perasaan cemburu? (Mengucap syukur atas apa yang kita miliki.)
 - c. Apa yang Tuhan lihat dari manusia? (Hati.)
 - d. Bagaimana cara Tuhan menggembalakan kita? (Dia memimpin dan kita mengikuti. Dia membawa kita ke tempat yang aman.)
 - e. Bagaimana kita dapat menceritakan kepribadian orang? (Melihat tingkah lakunya dan apa yang dibicarakan, dalam setiap kesempatan dan situasi yang berbeda.)
5. Pertanyaan fakta
 - a. Siapa yang takut menghadapi Goliat? (Semua tentara Israel, termasuk Saul.)
 - b. Apa yang Tuhan lakukan terhadap Daud sehingga Daud sangat percaya kepada-Nya? (Menyelamatkannya dari serangan singa dan beruang.)

- c. Apa yang Daud gunakan untuk mengalahkan Goliat? (Melemparkan batu.)
6. Pertanyaan ulangan
- a. Mengapa jabatan sebagai raja diambil dari Saul? (Saul tidak taat kepada Tuhan, tetapi justru berkompromi untuk menyenangkan rakyatnya.)
 - b. Siapa yang Samuel sangka akan dipilih oleh Tuhan? (Anak tertua Isai.)
 - c. Apa yang lebih penting bagi Saul daripada pendapat Tuhan? (Hati manusia.) (t/Davida)

447/2009: Gideon: Pejuang yang Ragu-Ragu

Gideon tidak yakin bahwa Allah sungguh menginginkan dia menjadi seorang pejuang. Allah berkata, "Aku mengutusmu." Gunakanlah topik ini untuk menolong murid-murid Anda mengerti kuasa Tuhan.

Ide-ide berikut ini dapat menolong Anda ketika mengajarkan pelajaran mengenai tokoh Gideon dan bagaimana Allah mengontrol dan menolong ketika kita memerlukan-Nya. Jangan segan untuk menggunakan aktivitas-aktivitas di bawah ini untuk melengkapi kurikulum Anda atau untuk menyusun pelajaran Anda sendiri.

Petunjuk Cerita

[Hakim-Hakim 6-8](#) berisi semua cerita tentang Gideon.

Ide Permainan:

1. Jaringan Ayat Hafalan

Petunjuk:

Mulailah dari bagian belakang ruangan, letakkan benang di lantai membentuk jalan yang ruwet yang harus dilewati oleh anak-anak. Buatlah jalan setapak yang berliku-liku dengan menggunakan benang itu menuju ke ujung lain ruangan itu. Buatlah jalan yang lebar sehingga anak-anak dapat berjalan di benang itu untuk bisa sampai ke ujung yang lain. Buat tiga lengkungan dengan benang lain dengan jarak yang berbeda satu sama lain. Setiap kali anak-anak sampai di suatu lengkungan, mereka harus mengulang ayat hafalan. Sebelumnya, anak-anak akan belajar ayat tersebut dari Anda. Ketika Anda berpikir bahwa sebagian besar anak telah mengerti apa yang Anda ajarkan, suruh mereka bersiap di garis "start" jalan setapak itu. Anak-anak boleh bermain selama waktu yang ditentukan. Buatlah jalan berliku yang berbeda untuk setiap cerita Alkitab yang berbeda.

2. Kursi Musik

Petunjuk:

Mainkan permainan yang sudah cukup dikenal oleh anak-anak ini untuk memperkuat pengertian bagaimana Allah tetap menjaga seluruh pasukan Gideon. Untuk memainkannya, susunlah kursi-kursi dalam kelas Anda saling memunggungi sebanyak jumlah anak di kelas Anda, dan kurangi satu kursi. Kemudian, minta anak-anak berputar mengelilingi barisan kursi selama musik dimainkan. Jika musik berhenti, anak-anak harus berebutan untuk mendapatkan tempat duduk. Anak yang tidak mendapatkan tempat duduk akan tetap berdiri.

Kemudian, kurangi satu kursi lagi dari barisan yang sudah ada, ulangi permainan di atas sampai pada akhirnya hanya tersisa dua anak dan satu kursi. Anak yang duduk paling akhir adalah pemenangnya.

Makanan Ringan

Aneka makanan ringan dapat menambah keceriaan dalam pelajaran ini. Kombinasikan kacang, kismis, butiran cokelat, kepingan apel, dan irisan kelapa. Masukkan makanan ringan tersebut ke dalam sebuah tas makanan kecil dan bagikan kepada setiap anak. Berhati-hatilah terhadap murid yang alergi terhadap salah satu makanan ringan, jangan sampai ia mendapatkan makanan yang membuatnya alergi tersebut. (t/Davida dan Ratri)

452/2009: Permainan Untuk Anak-Anak Kecil di Gereja

Gereja anak adalah tempat anak belajar tentang penyembahan, Alkitab, dan sekaligus bersenang-senang. Setiap gereja anak memerlukan persediaan permainan yang banyak untuk mereka mainkan. Di antara mengajar dan duduk, guru yang cerdas perlu memvariasikan kurikulum. Permainan untuk gereja anak harus menarik dan aman.

1. Berdandan Estafet

Untuk permainan ini, Anda membutuhkan dua tas besar. Setiap tas, isilah dengan pakaian lengan panjang pria, pilihlah yang menggunakan kancing dari atas ke bawah bila ada, tetapi kaos biasa pun juga bisa. Sepasang sepatu pria, sebuah topi, dan dasi seharusnya juga ada di dalam tas. Anda juga memerlukan garis mulai dan akhir (start dan finish). Gunakan selotip pipa untuk membuat garis di lantai. Bagilah anak-anak dalam dua kelompok. Lebih menarik bila anak perempuan melawan anak laki-laki. Letakkan tas di garis mulai. Suruhlah anak-anak untuk mulai bila musik mulai terdengar. Mereka harus membuka tas dan mengenakan semua pakaian. Kemudian mereka harus membawa tas itu ke garis akhir (finish), melepaskan pakaian, dan meletakkannya lagi di tas. Kemudian mereka memberikan tas itu kepada teman berikutnya. Lakukan hal ini sampai seluruh anggota tim selesai melakukannya.

2. Atas dan Bawah

Ini adalah permainan yang menyenangkan yang dimainkan dengan menggunakan balon. Anda harus membagi lagi anak-anak menjadi dua kelompok. Hanya saja, pada permainan ini Anda harus mengaturnya menjadi dua barisan. Mereka semua harus menghadap pada arah yang sama. Kemudian Anda akan memberi tiap tim satu balon yang sudah ditiup. Anak pertama dalam barisan meletakkan balonnya di antara kakinya dan memberikannya ke anak berikutnya. Anak berikutnya mengambil balon itu dan memberikan balon itu melewati kepalanya kepada anak di belakangnya. Meskipun demikian, dia harus tetap berputar. Atas dan bawah terus berlanjut hingga anak terakhir dalam barisan itu menerima balon. Ketika anak terakhir menerima balon, dia harus berlari menuju garis depan dan memberikan balon tersebut ke anak pertama. Tim pertama yang menyelesaikan tugas ini menjadi pemenangnya.

3. Gurita

Permainan ini dimulai dengan satu anak di tengah-tengah. Anak itu menjadi gurita. Harus ada dua baris di lantai kira-kira 6 kaki panjangnya. Gunakan selotip pipa untuk membuat garis-garis. Anak-anak berdiri di belakang salah satu garis. Kemudian gurita berkata, "Aku lapar." Dengan isyarat ini, anak-anak harus berlari ke garis yang lain. Siapa pun yang gurita sentuh menjadi tangan gurita dan memegang tangan gurita. Gurita kemudian berkata, "Aku lapar." Kemudian dia melakukan hal yang sama lagi, dia dan anak lainnya berpegangan dan meraih lebih banyak anak ketika mereka melewati garis. Setiap anak yang mereka raih harus menggandeng tangan seseorang yang sudah ada di garis. Akhirnya, Anda akan mendapatkan anak-anak yang membentuk

garis yang besar yang berputar untuk meraih anak-anak yang masih di belakang garis.
(t/Ratri)

458/2009: Aktivitas-Aktivitas Perayaan Natal

Hasan Natal Berbentuk Lingkaran

Hasan ini berfungsi untuk mengingatkan tentang cerita Natal.

Bahan yang dibutuhkan:

- Kartu Natal bekas yang menunjukkan gambar tempat kelahiran Yesus. (Jika Anda tidak bisa menemukan kartu Natal yang cocok, maka Anda harus membeli kartu yang baru.)
- Selembar kertas bundar dengan diameter 10 cm.
- Bahan-bahan untuk hiasan pinggir (kertas krep, kertas tisu, kertas emas atau stiker berbentuk bintang).
- Benang katun.
- Pigura berbentuk lingkaran, digunting dari karton dengan diameter 8 cm.
- Gunting, selotip, lem, dan pensil.

Pakailah pigura untuk memilih gambar pada kartu-kartu. Tariklah garis pada bagian dalam pigura dan guntinglah gambar itu membentuk lingkaran, lalu tempelkan di bagian tengah kertas bundar. Gunting benang katun sepanjang 10 cm, lalu ikatkan pada hiasan yang sudah disiapkan untuk menggantungkannya.

Jenis Hasan

Hasan lipat:

Ambillah kertas krep panjang dengan lebar 2,5 cm. Tempelkan melingkar gambar dengan cara melipat-lipatnya.

Hasan suci:

Guntinglah kertas tisu hijau membentuk daun suci. Tempelkan secara melingkar di pinggiran gambar. Tambahkan gambar buah berry dengan spidol merah.

Hasan binatang:

Guntinglah beberapa kertas emas membentuk binatang. Tempelkan secara melingkar di pinggiran gambar.

Hasan mengkilap:

Potonglah kertas emas berbentuk lingkaran. Tempelkan secara melingkar di pinggiran gambar.

Balon Ulang Tahun Natal

Hasan ini untuk mengingatkan mengapa kita merayakan Natal.

Bahan yang dibutuhkan:

- Beberapa lembar kertas tebal berwarna-warni dengan ukuran 12 cm x 7 cm.
- Kawat yang dibalut kertas.
- Spidol berwarna metalik.
- Pola berbentuk balon yang terbuat dari karton.
- Gunting, lem, dan pensil.

Jiplaklah pola sepasang balon pada kertas warna-warni, lalu gunting. Buatlah sepasang balon. Ikatlah bagian bawah kedua balon dengan menggunakan kawat yang sudah dibalut kertas. Gunakan spidol metalik untuk menuliskan "Selamat Ulang Tahun Yesus" pada balon. Sekarang, balon itu dapat dipasang pada ranting-ranting pohon Natal.

Anda bisa membuat beberapa balon dengan menggunakan kertas warna-warni.

466/2010: Aktivitas Tentang Peraturan di Dalam Kelas

Berikut ini adalah sebuah aktivitas untuk mengajarkan kepada murid sekolah minggu tentang dunia dan ruang kelas mereka sebagai tempat terbaik karena adanya peraturan.

Alat-alat:

Papan untuk poster, spidol dengan warna yang berbeda, potongan gambar lucu atau gambar-gambar yang berhubungan dengan peraturan, dan lem.

Durasi:

Kurang lebih 10 menit

Topik:

Ketaatan, Dosa

Target usia:

Prasekolah atau TK

Persiapan:

Sebelum kelas dimulai, siapkan gambar atau potongan gambar lucu yang berhubungan dengan peraturan di dalam kelas.

Peran Anda:

Jelaskan kepada anak layan Anda bahwa mereka dapat membantu untuk menciptakan peraturan kelas. Biarkan anak layan Anda memikirkan peraturan apa yang baik untuk kelas mereka. Persiapkan kertas dan pensil dan bersiaplah untuk mencatat ide-ide dari anak layan Anda. Setelah itu, berikan kesempatan kepada anak layan untuk mengatakan pendapat-pendapat mereka, kumpulkan daftar dari peraturan-peraturan yang telah ditentukan pada lembar kertas yang terpisah. Bagikan peraturan-peraturan tersebut kepada anak layan Anda, tanyakan kepada mereka peraturan mana yang mereka pikir penting.

Pergunakanlah papan untuk poster dan tuliskan peraturan-peraturan yang telah diputuskan untuk digunakan di dalam kelas, mulai dari peraturan yang dirasa terpenting. Karena sebagian besar anak-anak tidak bisa membaca, mintalah kepada anak layan Anda untuk secara bergantian menempelkan gambar yang berhubungan dengan peraturan tersebut di samping setiap peraturan, hal ini akan membantu anak layan mengingat peraturan meskipun mereka belum bisa membaca.

Dengan tahu bahwa ada peraturan maka anak layan akan merasa nyaman dan aman.

Beritahukan kepada mereka bahwa Tuhan telah membuat peraturan-peraturan yang kita harus ikuti dengan baik. Ketika manusia mengikuti peraturan dari Tuhan, dunia

akan menjadi tempat yang lebih baik. Ketika kita tidak mengikuti peraturan dari Tuhan ini disebut dengan dosa. (t/Kristin)

470/2010: Permainan Memasang Cerita Alkitab

Prakarya ini dapat membantu kelompok untuk mengingat kembali cerita yang sudah dipelajari beberapa bulan sebelumnya.

Bahan yang dibutuhkan:

1. Siapkan 4 buah karton dengan ukuran 6 cm x 6 cm (semua karton yang dipegang anak-anak harus berukuran sama. Sebagai alternatifnya, Anda bisa memberikan 4 buah kartu remi bekas yang angkanya sudah ditutupi dengan kertas.)
2. Sebuah Alkitab.
3. Sebuah spidol.

Persiapan:

Setiap anak diminta mengingat kembali cerita Alkitab yang telah dipelajari selama beberapa bulan sebelumnya. Permainan ini lebih menarik jika mereka tidak mengetahui jenis cerita yang dipilih anak-anak lain. Karena itulah, Anda perlu melihat-lihat pekerjaan mereka supaya tidak ada cerita yang sama. Pada dua kartu pertama, ajaklah mereka menuliskan rujukan Alkitab dari cerita itu. Perintahkan mereka membuka Alkitab untuk memastikan bahwa ayat yang mereka tulis sudah benar. Ajaklah mereka untuk menggambarkan dua kejadian yang mewakili cerita itu pada dua karton yang lain (Anda harus memastikan bahwa gambar itu bisa dikenali oleh anak-anak yang lain.)

Cara bermain:

Telungkupkan semua kartu di atas meja, lalu acak. Pemain pertama mengambil dua kartu. Kedua kartu tersebut dianggap sepasang jika (1) keduanya memiliki gambar dalam satu jenis cerita, atau (2) jika satu kartu adalah gambar dan kartu yang lain bertuliskan ayat rujukan Alkitab yang cocok, atau (3) jika kedua kartu bertuliskan ayat dengan cerita yang sama. Untuk memenangkan permainan ini, mereka harus bisa menjelaskan isi cerita.

Jika mereka tidak memiliki sepasang kartu atau tidak bisa menjelaskan cerita pada kartu itu, maka mereka harus mengembalikan kartu tersebut. Setelah itu, giliran pemain selanjutnya. Pemenangnya adalah anak-anak yang mengumpulkan kartu terbanyak.

Untuk anak-anak yang lebih kecil, buatlah permainan yang lebih sederhana dengan tidak memakai ayat Alkitab atau dengan menuliskannya di bawah gambar.

478/2010: Bayi-Bayi Dalam Alkitab

Bayi senang sekali memerhatikan foto bayi yang lain. Buatlah sebuah buku kecil yang berisi "gambar" bayi dalam Alkitab. Buku kecil ini bisa menjadi bahan untuk berbagi dengan bayi-bayi di kelas Anda.

Guntinglah lukisan-lukisan yang menggambarkan bayi Yesus, bayi Musa, bayi Yohanes Pembaptis, bayi Samuel, dan bayi Ishak dari majalah maupun buku. Beri lem pada setiap gambar dan tempelkan gambar tersebut pada sebuah kertas yang agak tebal. Tulislah nama-nama bayi tersebut di bawah gambar mereka. Setelah itu laminatinglah setiap halamannya.

Beri beberapa lubang di pinggir "foto" para bayi dalam Alkitab tersebut. Kemudian satukan tiap foto dengan benang, dan pastikan Anda dapat membolak-balik halaman tiap foto dengan mudah.

Ketika Anda memperlihatkan foto-foto tersebut kepada bayi-bayi di kelas Anda, katakanlah, "Terima kasih Tuhan untuk bayi Yesus. Terima kasih Tuhan untuk bayi Musa. Terima kasih Tuhan untuk bayi Samuel. Terima kasih Tuhan untuk (sebut nama bayi)."

Kemudian nyanyikanlah sebuah lagu yang sesuai dengan kegiatan hari itu, seperti: "Ku Tau Bapa P'liharaku", "Anak-Anak Kecil Tuhan Cinta", dan sebagainya.

Kiranya Tuhan memberkati dengan limpah pelayanan yang Anda lakukan dengan setia kepada teman-teman kecil kita dan kepada keluarga mereka.

478/2010: Kegiatan Dengan Cermin

Membawa cermin dalam kelas bayi merupakan cara yang baik bagi para bayi untuk mengembangkan kesadaran terhadap diri sendiri dan kepada orang lain. Gunakan beberapa ide yang menyenangkan di bawah ini untuk menolong para bayi mengetahui tentang diri mereka sendiri dan juga tentang kasih Allah.

Siapa Itu?

Duduklah di depan cermin dan tempatkan bayi di pangkuan Anda. Ini adalah inti kegiatannya. Bertanyalah, "Siapa itu?" Setelah itu katakan nama bayi tersebut, dan katakanlah lagi: "Yesus sangat mengasihi (sebut nama bayi)!"

Petak Umpet

Tempatkan bayi dengan sebuah benda di depan cermin. Katakanlah: "Lihat (sebut nama bayi) dan (sebut nama benda)?" Kemudian tarik benda tersebut dari pandangan bayi. Lalu, tampilkan lagi agar terlihat di kaca. Hal ini akan memperkuat keterampilan observasi bayi.

Allah yang Menciptakanmu

Ketika bayi melihat dirinya di cermin, tunjukkanlah bagian-bagian tubuh mereka yang berbeda satu sama lain. Katakanlah bahwa Tuhan yang menciptakan itu. Setelah itu, sambil menggoyangkan jari kaki bayi, katakanlah, "Allah yang membuat jari-jari kakimu!" Bisa juga Anda menepukkan tangan bayi. Katakanlah: "Allah yang membuat tanganmu!" (t/Davida)

498/2010: Kerajinan Tangan dari Kisah Alkitab: Naaman

Kisah penyembuhan Naaman dari kusta merupakan kisah favorit sekolah minggu. Kisah ini terdapat dalam [2 Raja-raja 5:1-11](#). Melalui kerajinan tangan di bawah ini, kisah Naaman dapat ditanamkan dan dihidupkan dalam semua tingkatan kelas anak-anak sekolah minggu.

1. Surat dari Raja

Kerajinan tangan yang bagus untuk anak-anak kelas besar adalah kegiatan menulis surat untuk raja. Raja Siria mengirimkan surat ke raja Israel yang berisi permintaan agar Naaman dapat disembuhkan dari penyakit kustanya. Mintalah anak-anak kelas besar memakai kertas dan pena-pena untuk membuat surat mereka sendiri kepada raja Israel.

Agar surat terlihat lebih asli, remaslah kertas-kertas tersebut beberapa hari sebelum kelas sekolah minggu. Pada malam sebelum kelas dimulai, luruskanlah dan letakkanlah kertas di bawah buku yang berat. Kertas tersebut akan tetap menyisakan kerutan-kerutan, yang menyerupai tekstur kulit binatang. Warna-warna kertas yang baik adalah kertas yang berwarna kecoklat-coklatan, putih, dan abu-abu.

2. Boneka Batangan

Orang-orang Siria menyerang Israel dan menahan tawanan-tawanan perang. Salah satu dari tawanan-tawanan tersebut adalah gadis Israel yang ditugaskan untuk melayani istri Naaman. Dia adalah gadis yang mengatakan kepada istri Naaman bahwa Allah dapat menyembuhkan suaminya dari kusta. Walaupun gadis kecil itu adalah tawanan di negara asing, dia percaya bahwa Allah sanggup menolong Naaman. Karena kepercayaannya, Naaman bisa bertemu dengan Elisa.

Membuat boneka-boneka batangan adalah cara yang baik untuk melibatkan anak-anak dalam kisah yang luar biasa ini. Buatlah gambar wajah depan dan belakang dari beberapa tokoh dalam kisah ini. Tempelkan gambar tersebut ke kayu kerajinan tangan yang besar. Pastikanlah wajah dan belakang kepala sejajar. Biarlah anak-anak menggunting, mewarnai, dan menempelkan wajah-wajah tersebut ke kayu. Untuk boneka kayu Naaman, buatlah wajah dengan bintik-bintik pada satu sisi (untuk menunjukkan penyakit kusta) dan wajah yang "bersih" pada sisi lainnya.

Kita membuat boneka-boneka batangan dari raja Siria, raja Israel, gadis kecil pelayan Naaman, Elisa, Naaman, dan istri Naaman.

3. Gambar yang Bergerak: Mandi di Sungai Yordan

Elisa mengirimkan suruhannya untuk mengatakan kepada Naaman agar dia mandi sebanyak tujuh kali di sungai Yordan dan penyakit kustanya akan disembuhkan. Cara terbaik mendemonstrasikan tindakan ini kepada seorang anak adalah dengan menggunakan kerajinan tangan.

Salah satu cara yang mudah untuk memeragakannya adalah dengan membuat gambar yang bergerak. Nah, kegiatan ini diperagakan dengan menggunakan gambar sungai atau kertas mewarnai yang bergambar sungai. Buatlah celah di tengah sungai agar gambar Naaman dapat diselipkan di sana. Tempelkan gambar Naaman ke batangan es krim dan masukkanlah gambar itu di celah pada gambar sungai itu. Biarkanlah anak menggerakkan Naaman ke atas dan ke bawah untuk menyelamkannya di sungai Yordan sebanyak 7 kali. Kegiatan ini adalah kerajinan tangan yang dapat diwarnai dan ditempel dengan mudah, bahkan oleh anak-anak TK.

Indeks

Indeks e-BinaAnak

Kolom Aktivitas Mengajar BinaAnak

Tahun/Edisi	Aktivitas Mengajar BinaAnak
2002/104	<u>Adakan Pesta Ulang Tahun Untuk Bayi Yesus</u>
2001/022	<u>Aktivitas Menarik Untuk Anak Madya</u>
2005/219	<u>Aktivitas Paskah</u>
2010/466	<u>Aktivitas Tentang Peraturan di Dalam Kelas</u>
2009/444	<u>Aktivitas Untuk Pelajaran Mengenai Debora</u>
2001/019	<u>Aktivitas yang Cocok Untuk Anak Batita</u>
2001/021	<u>Aktivitas yang Cocok Untuk Anak-Anak Pratama</u>
2001/023	<u>Aktivitas yang Cocok Untuk Pra-Remaja</u>
2009/458	<u>Aktivitas-Aktivitas Perayaan Natal</u>
2008/377	<u>Aku Mengenalmu</u>
2008/371	<u>Anak dan Masalah-Masalah Lingkungan Hidup</u>
2006/276	<u>Aneka Aktivitas Paskah</u>
2003/129	<u>Aneka Aktivitas Untuk Rekreasi</u>
2007/315	<u>Aneka Permainan Alkitab</u>
2002/081	<u>Aneka Permainan dan Aktivitas Tertulis</u>
2002/080	<u>Aneka Permainan Dengan Musik</u>
2005/231	<u>Ayat Alkitab Dalam Kaleng</u>
2004/206	<u>Bacalah Buku-Buku Natal Bersama Keluarga</u>
2010/478	<u>Bayi-Bayi Dalam Alkitab</u>
2004/207	<u>Berikan Hadiah Waktu Anda</u>
2005/215	<u>Berjalan di Jalan yang Benar</u>
2008/386	<u>Buang Dosa-Dosamu</u>
2002/066	<u>Cerita: Arti Paskah</u>
2009/446	<u>Daud dan Goliat</u>
2002/074	<u>Dua Belas Orang Murid Yesus</u>
2009/445	<u>Dua Belas Pengintai</u>
2002/079	<u>Dunia Burung</u>
2009/447	<u>Gideon: Pejuang yang Ragu-Ragu</u>
2009/442	<u>Hari Anak Nasional di Sekolah Minggu</u>
2002/079	<u>Ibadah Kembang</u>

2006/283	<u>Ide Permainan Untuk Sekolah Minggu</u>
2002/069	<u>Kebangkitan Yesus</u>
2010/478	<u>Kegiatan Dengan Cermin</u>
2004/163	<u>Kegiatan Dengan Memakai Alkitab</u>
2006/285	<u>Kegiatan Dengan Memakai Alkitab</u>
2003/130	<u>Kegiatan Ekspresif Vokal</u>
2007/320	<u>Kegiatan Kreatif dalam Sekolah Minggu</u>
2005/221	<u>Kegiatan Paskah</u>
2010/498	<u>Kerajinan Tangan dari Kisah Alkitab: Naaman</u>
2008/400	<u>Keterampilan: Menulis Lanjutan Cerita</u>
2001/018	<u>Cerita: Kisah 57 Sen yang Tak Ternilai Harganya</u>
2002/080	<u>Konser Alat Musik</u>
2003/116	<u>Kreasi Cerdas Tangkas Alkitab</u>
2006/299	<u>Kreasi Pujian di Sekolah Minggu</u>
2003/117	<u>Kuis Masalah-Masalah Penderitaan</u>
2003/157	<u>Kuis Natal</u>
2003/118	<u>Kuis Saat Menangis</u>
2002/097	<u>Cerita: Lepas dari Cengkraman Singa</u>
2003/125	<u>Macam-Macam Kreasi Berdoa</u>
2006/289	<u>Menemukan Terang</u>
2002/078	<u>Mengenal Gambar: "Jika Aku Bertemu Dia, Aku Akan ...?"</u>
2002/078	<u>Menggambar Dengan Jari</u>
2002/081	<u>Menulis Surat Bersama-Sama</u>
2003/157	<u>Menyambut Natal</u>
2003/141	<u>Menyusun Kalimat</u>
2002/090	<u>Menyusun Kata-Kata Kacau</u>
2001/056	<u>Cerita Natal: Selalu Penuh Rahasia</u>
2002/083	<u>Paket "Cerita Kreatif"</u>
2001/026	<u>Paskah</u>
2001/027	<u>Cerita Paskah : "Yesus Sungguh-Sungguh Mengasihimu"</u>
2003/124	<u>Pembacaan Alkitab Dengan Kreasi Dialog</u>
2002/076	<u>Pemberitaan Injil Beranting</u>
2008/375	<u>Perayaan dan Aktivitas Paskah: Tuhan Hidup Selamanya</u>
2002/102	<u>Permainan "Saya Minta Maaf"</u>
2002/088	<u>Permainan "Sentuh Sana-Sini"</u>
2003/153	<u>Permainan Cermin Ajaib</u>
2001/035	<u>Permainan Dalam Bible Camp</u>
2003/138	<u>Permainan Dalam Mengajar</u>

2008/401	<u>Permainan Imajinasi Untuk Usia 2 -- 3 Tahun</u>
2010/470	<u>Permainan Memasang Cerita Alkitab</u>
2008/412	<u>Permainan Natal dan Icebreaker</u>
2009/452	<u>Permainan Untuk Anak-Anak Kecil di Gereja</u>
2003/145	<u>Permainan Untuk Kelas Kecil</u>
2003/146	<u>Permainan Untuk Pengakraban</u>
2004/184	<u>Permainan Untuk Pengakraban</u>
2005/239	<u>Permainan: Aku Mengasihimu</u>
2005/236	<u>Permainan: Berlaku Baik Kepada Semua Orang</u>
2003/149	<u>Permainan: Berlakulah Baik Kepada Semua Orang</u>
2004/192	<u>Permainan: Buah Roh</u>
2002/067	<u>Permainan: Game Untuk Paskah</u>
2003/143	<u>Permainan: Gembala dan Domba-Dombanya</u>
2007/337	<u>Permainan: Gembala dan Domba-Dombanya dan Memberitakan Injil</u>
2002/068	<u>Permainan: Manakah Anak Tuhan yang Asli?</u>
2002/064	<u>Permainan: Simulasi Berbagi Roti</u>
2004/166	<u>Pertandingan Peta</u>
2002/080	<u>Pesta Nada</u>
2002/065	<u>Pot Kesetiaan & Percayalah Padaku</u>
2005/243	<u>Pujian yang Kreatif</u>
2002/087	<u>Si Semut yang Kecil</u>
2004/209	<u>Ucapan Natal Non Kartu</u>
2008/375	<u>Wild Games Untuk Paskah: Jalan Salib</u>

Aktivitas Mengajar e-BinaAnak 2000-2010

Redaksi: Aris, Asih, Christiana Ratri Yuliani, Evie Wisnubroto, Kristian, Kristina Dwi Lestari, Lisbeth, Meilania, Melina Martha, Murti, Natalia, Poer, Ratnasari, Santi Titik Lestari, Septiana, Tatik Wahyuningsih, Tesa, Yuli, Yulia Oeniyati.

© 2000–2011 – Isi dan bahan adalah tanggung jawab [Yayasan Lembaga SABDA](http://www.ylsa.org) (<http://www.ylsa.org>)

Terbit perdana : 15 Maret 2000
 Kontak Redaksi e-BinaAnak : binaanak@sabda.org
 Arsip Publikasi e-BinaAnak : <http://www.sabda.org/publikasi/e-binaanak>
 Berlangganan Gratis Publikasi e-Konsel : berlangganan@sabda.org atau SMS: 08812-979-100

Sumber Bahan Pelayanan Anak Kristen

- Situs PEPAK (Pusat Elektronik Pelayanan Anak Kristen) : <http://pepak.sabda.org>
- Murid.co – bahan-bahan pelayanan pemuridan pilihan : <http://murid.co>
- Minggu.co – bahan-bahan pelayanan sekolah minggu : <http://minggu.co>
- Facebook e-Binaanak : <http://facebook.com/sabdabinaanak>
- Twitter e-Binaanak : <http://twitter.com/sabdabinaanak>

Yayasan Lembaga SABDA (YLSA) adalah yayasan Kristen nonprofit dan nonkomersial yang berfokus pada penyediaan Alkitab, alat-alat biblika, dan sumber-sumber bahan kekristenan yang bermutu. Semua pelayanan YLSA memanfaatkan serta menggunakan media komputer dan internet agar dapat digunakan oleh masyarakat Kristen Indonesia tanpa dibatasi oleh denominasi/aliran gereja tertentu (interdenominasi).

YLSA – Yayasan Lembaga SABDA:

- Situs YLSA : <http://www.ylsa.org>
- Situs SABDA : <http://www.sabda.org>
- Blog YLSA/SABDA : <http://blog.sabda.org>
- Katalog 40 Situs-situs YLSA/SABDA : <http://www.sabda.org/katalog>
- Daftar 23 Publikasi YLSA/SABDA : <http://www.sabda.org/publikasi>

Sumber Bahan [Alkitab](#) dari Yayasan Lembaga SABDA

- Alkitab (Web) SABDA : <http://alkitab.sabda.org>
- Download Software SABDA : <http://sabda.net>
- Alkitab (Mobile) SABDA : <http://alkitab.mobi>
- Download PDF & GoBible Alkitab : <http://alkitab.mobi/download>
- 15 Alkitab Audio dalam berbagai bahasa : <http://audio.sabda.org>
- Sejarah Alkitab Indonesia : <http://sejarah.sabda.org>
- Facebook Alkitab : <http://apps.facebook.com/alkitab>

Rekening YLSA:

Bank BCA Cabang Pasar Legi Solo
a.n. Dra. Yulia Oeniyati
No. Rekening: 0790266579

Download PDF bundel tahunan e-BinaAnak, termasuk *indeks e-BinaAnak* dan bundel *publikasi YLSA* yang lain di:
<http://download.sabda.org/publikasi/pdf>