



Jenius Cara Alkitab : "Restore Our Family"

MATERI
KELUARGA JENIUS CARA ALKITAB
"RESTORE OUR FAMILY"
MINGGU 2





MINGGU 2

PENCIPTAAN HARI PERTAMA : "JADILAH TERANG"

Bacaan Alkitab untuk keluarga Minggu 2 :

Hari	Bacaan	Judul Materi
8	Kejadian 1:3 Kejadian 1:3, 6-7, 9, 11, 14-15 Ibrani 1:14 II Petrus 3:9A	Tuhan menciptakan terang
9	Kejadian 1: 3 II Korintus 6:14 Ulangan 30:19	Tuhan memisahkan terang dari gelap
10	Kejadian 1:3 Kejadian 1: 5 Mazmur 1:2 Filipi 4:8	Tuhan menamai siang dan malam
11	Kejadian 1:3 Mazmur 139:7, 11-12, I Yohanes 1:9	Kegelapan bukan tempat bersembunyi dari mata Tuhan
12	Kejadian 1:3 Matius 5:14 Filipi 4:5	Kamulah terang dunia
13	Kejadian 1:3 Amsal 13:9. Amsal 20:7	Terang orang benar
14	Kejadian 1:3 Mazmur 1:1 Yesaya 60:1-2 Matius 7:12-14	Bangkitlah dan jadi teranglah



Ayat Emas Minggu Ini :

Kejadian 1:3

Berfirmanlah Allah: "Jadilah terang." Lalu terang itu jadi.

Kejadian 1:3

Catatan penting :

Gunakan metode lipsing. Saat seseorang sampai pada kata penyebutan "Jadilah terang." Maka mintalah orang lain untuk menggerakan bibir dengan kata pengucapan yang sesuai, baik dalam artikulasi a-i-u-eo-nya maupun dalam temponya.

Boleh diberi waktu latihan. Siapa yang terkompak boleh menjadi pemenangnya. Pemenang berhak menerima ucapan selamat pagi pada besok hari dari anggota keluarga lainnya, dengan mengucapkan tepat di depan wajahnya dengan senyuman termanis.

PERSIAPAN AYAH BUNDA :

Hari 8	Masing-masing anak 1 buah	Alkitab	
	1 paket bendera untuk tiap-tiap pemain Terbuat dari sedotan, origami dan lem kertas	1 PAKET BENDERA TERDIRI DARI : 1 bendera warna putih 1 bendera warna biru 1 bendera warna hijau 1 bendera warna kuning	Untuk warna putih, pakai bagian balik kertas origami.
	1 buah	stabillo untuk mewarnai bagian Alkitab ayah dan bunda	
	1	kamera	Abadikan game bendera dan ketelitian ini.
Hari 9	Masing-masing anak 1 buah	Alkitab	
	2 buah	Gelas berisi air minum	
	1 sendok teh	Sirup untuk dicicipi	
	1 sendok makan	Sirup untuk dituangkan pada air di gelas ke dua	



Jenius Cara Alkitab : "Restore Our Family"

	1 buah	botol plastik bekas	
	secukupnya	Air mentah diisikan dalam botol	
	Secukupnya	Minyak untuk disikan dalam botol	
	1 buah	Kotak sabun bekas	
	secukupnya	Lakban warna apa saja	
	1 buah	Gunting untuk menggunting lokban	
	1 buah	Kamera	Abadikan percobaan ilmiah dalam bentuk video
Hari 10	Masing-masing anak 1 buah	Alkitab	
	Persiapan download	2 buah video animasi yang disarankan	
	Persiapan alat pemutar video	Misalnya laptop/ HP/ Tab/ LCD screen (bila ada)	
	1 lembar	Kertas tulis untuk setiap anak	
	1 buah	Pelubang kertas	
	1 utas	Pita gantung secukupnya	
	1 buah	Kamera	Abadikan komentar hasil perenungan anak dalam bentuk video
Hari 11	Masing-masing anak 1 buah	Alkitab	
	1 buah senter		
	secukupnya	Tali rafia untuk mengalungkan senter pada 1 orang si JADI	



Jenius Cara Alkitab : "Restore Our Family"

	1 buah	Kamera	Abadikan game keluarga anda dalam bentuk Video
Hari 12	Masing-masing anak 1 buah	Alkitab	
	1 lembar	Kertas HVS, potong kecil – kecil untuk kartu undian sejumlah anggota keluarga	
	1 buah	Gunting untuk memotong kartu undian	.
	1 buah	Ballpoint untuk menulis	
	1 buah	Kamera	Photo proses pengundian
Hari 13	Masing-masing anak 1 buah	Alkitab	
	2 buah	Sarung tangan plastik, untuk setiap pemain Pentas Jari	
	1 gulung	Karton hitam untuk alas pentas jari	
	2 buah	senter	Boleh juga memakai sinar dari senter HP
	1 buah	Sepidol hitam kecil	
	1 buku	Cerita Alkitab bergambar	Atau bisa browsing net
	1 lembar	Label stiker untuk menuliskan nama tokoh	
	Secukupnya	Pita dan lem, kain perca, dll	Bila ingin menambahkan hiasan bagi tokoh perempuan
	1 buah	kamera	Abadikan pentas jari keluarga anda
Hari 14	Masing-masing anak 1 buah	Alkitab	
	3 buah HVS		



Jenius Cara Alkitab : “Restore Our Family”

	Pada salah satu HVS	Print tulisan Bangkitlah, menjadi teranglah !	Sudah disediakan, tinggal print, atau boleh pakai tulisan sendiri, asalkan berbentuk siluet huruf.
	1 buah	Kamera	Abadikan permainan lawan kata dan juga sulap seru.



HARI 8

TUHAN MENCIPTAKAN TERANG

Metode Kreatif; Game Bendera dan Ketelitian

Disarankan dilakukan ayah bunda (untuk ananda 0-3 tahun)

Disarankan dilakukan anak-anak (untuk 3-12 tahun)

Bacaan hari ini : Kejadian 1:3, Kejadian 1:3, 6-7,9,11,14-15, Ibrani 1:14, II Petrus 3:9A

Tujuan :

1. Anak-anak mengetahui bahwa saat Tuhan berfirman "Jadilah terang", maka apa yang Tuhan katakan itu jadi ! Karena firman Allah itu tidak mungkin gagal ! Oleh karena itu tidak perlu ragu akan janji Tuhan kepada anak-anak.
2. Anak-anak memegang janji Tuhan bahwa Tuhan mengirimkan malaikat untuk menjaga anak-anak.

My Story :

Apakah kamu takut pada kegelapan sebuah ruangan? Misalnya saat mati lampu? Ceritakan pengalamamu !

Game Seru :

- Game Bendera dan Game Ketelitian dalam mendengar dan membaca
 - Saat Ayah atau Bunda membaca Alkitab, **lalu berhenti membaca**, maka anak-anak harus perhatikan hal ini saja
 - **Berfirmanlah Allah:** pada saat ada kata-kata itu, tugas kalian, **mengangkat bendera putih dan berkata 'berfirmanlah Allah'**
 - Jadi/ menjadikan: pada saat ada kata-kata itu, tugas kalian, mengangkat bendera dengan warna yang sesuai dengan ayat tersebut, sbb:
 - **Putih; untuk penciptaan TERANG**
 - **Biru; untuk penciptaan CAKRAWALA**
 - **Hijau; untuk penciptaan TUMBUHAN**
 - **Kuning; untuk penciptaan BENDA BENDA PERERANG (yaitu Matahari, Bulan dan Bintang)**

Dan berkata 'jadi' atau 'jadilah'

- **Boleh menyimak dari Alkitab**
- Ayah atau bunda membaca : (sebelumnya stabillolah/ tandai kata Berfirmanlah Tuhan dan kata jadi/ jadilah. Pada saat kata itu tiba, ijinkan anak-anak membaca



dan memilih bendera mana yang cocok untuk diangkat sambil membaca kata-kata itu)

- **Kejadian 1:3**
- **Kejadian 1: 6-7**
- **Kejadian 1:9**
- **Kejadian 1:11**
- **Kejadian 1:14-15**

Bridge to Story :

Apakah kalian tahu apa yang dimaksud dengan janji? Ya benar !! Janji adalah sesuatu hal yang dikatakan oleh seseorang bahwa dia akan melakukan hal yang dia katakan. Seringkali manusia bisa mengingkari janjinya, tidak menepatinya, bisa saja karena dia lupa, atau tidak bisa menepatinya, atau juga karena sengaja melupakan janjinya. Tetapi hal itu tidak pernah terjadi dengan Tuhan, karena Tuhan itu tidak mungkin melalaikan janji-Nya. Tuhan juga tidak pernah menjadi lupa akan apa yang pernah Dia katakan dalam janji-Nya.

Bible Story/ Narasi :

- Apakah kalian tahu apakah Firman itu? Firman adalah perkataan Allah/ kata-kata Tuhan.
- Pada saat Tuhan berfirman "Jadilah terang", maka apa yang Tuhan katakan itu jadi ! **Karena firman Allah itu tidak mungkin gagal !** Oleh karena itu tidak perlu ragu akan janji Tuhan kepada anak-anak.
- Apa saja sih janji Tuhan pada anak-anak itu? Kita akan belajar salah satu janji Tuhan pada anak-anak
 - Bawa Tuhan berjanji pada tiap-tiap anak diperintahkan malaikat untuk menjaga kita. Matius 18:10
- NOTE; Bacaan tambahan untuk Ayah dan Bunda tentang pelayanan malaikat : Ibrani 1:14
- Masih banyak janji Tuhan lainnya pada anak-anak, tapi itu semua akan kita pelajari di lain waktu.
 - Jadi, apakah kamu perlu takut pada saat tidur?
 - Jadi, apakah kamu perlu takut saat kamu akan ke kamar mandi?
 - Jadi, apakah kamu perlu takut saat mati listrik?
 - Jadi, apakah kamu perlu takut saat mendengar suara petir?
- Kalau apa yang Tuhan firmankan itu jadi, maka saat Tuhan berjanji mengirimkan malaikatNya untuk menjaga anak-anak, buat apa kita takut???
- **Tapi ingat !! Malaikat itu bukan Tuhan**, jadi kita tidak menyembah dia, jadi saat Tuhan mengirimkan malaikat buat jaga anak-anak, kita harus berterima kasihnya pada Tuhan,



Jenius Cara Alkitab : “Restore Our Family”

bukan berterima kasih pada malaikat, karena malaikat yang jagai anak-anak itu hanya disuruh oleh Tuhan. Malaikat itu tidak terlihat oleh mata kita, tetapi mereka ada, dan Tuhan pasti menggenapi janjiNya untuk mengirimkan malaikatNya untuk menjaga anak-anak.

Retelling Story :

- Gunakan warna-warni bendera untuk mengajak anak –anak menceritakan kembali kalimat cerita sebagai berikut:

Tuhan tidak pernah bohong akan janji-Nya (sambil mengibarkan bendera putih)
Tuhan berjanji mengirimkan malaikat penjaga untuk anak-anak (sambil mengibarkan bendera kuning)
Aku percaya akan janji Tuhan dalam hidupku. (sambil mengibarkan bendera biru)

Our Story :

- Pertanyaan kepala; Apa janji Tuhan buat anak-anak?
- Pertanyaan hati; Sebutkan mengapa kita percaya pada janji Tuhan!
- Pertanyaan tangan; Apa yang akan kamu lakukan bila kamu merasa takut?

Doa malam :

Saat Tuhan berfirman, maka akan jadi. Saat Tuhan berjanji mengirim malaikatNya untuk menjaga kami, anak-anak, maka kami percaya, ada malaikat yang Tuhan kirimkan untuk jagai kami, anak-anak. Terima kasih Tuhan, jadikan aku anak yang tidak takut akan....., karena percaya Engkau menjaga kami dengan mengirimkan malaikat penjaga buat setiap kami, di dalam nama Yesus, amin.

Kartu Karakter 6



Jenius Cara Alkitab : "Restore Our Family"

JCACC-006

JENIUS CARA ALKITAB CHARACTER CARD

MEMEGANG JANJI TUHAN

Keep the promise of God



Memegang janji Tuhan buatku, buat keluargaku - Memegang janji Tuhan buat siapa saja

2 PETRUS 3:9A
Tuhan tidak lalai menepati janji-Nya

"Aku akan memegang janji Tuhan, karena Dia sahabatku."



HARI 9

TUHAN MEMISAHKAN TERANG DARI GELAP

Metode Kreatif: Percobaan Ilmiah

Disarankan dilakukan ayah bunda (untuk ananda 0-3 tahun)

Disarankan dilakukan anak-anak (untuk 3-12 tahun)

Bacaan hari ini : Kejadian 1:3, II Korintus 6:14, Ulangan 30:19

Tujuan :

Terang dan gelap tidak bisa menyatu, oleh karena itu Tuhan tidak ingin kita kelak menikah dengan orang yang tidak seiman. (II Korintus 6:14). Anak-anak harus memegang prinsip, kelak ketika dewasa harus menikah dengan orang yang seiman.

My Story :

Keluarga seperti apa yang kelak kamu rindukan seandainya kamu sudah menikah jika sudah dewasa nanti? Misalnya keluarga yang seru, yang bahagia, yang bagaimana?

Percobaan Ilmiah Seru :

- Menyatunya air dan sirup.
 - Sediakan air minum dalam gelas, tambahkan sirup, aduk rata. Minum air tersendiri. Cicipi sirup tersendiri. Kini minum air sirup. Menyatu bukan?? Antara air dan sirup??
- Kocok air dan minyak dalam botol
 - Kini siapkan air dalam botol, lalu tambahkan minyak, kocoklah air dan minyak dalam botol itu. Mereka tidak mau menyatu ya? Nah, seperti air dan minyak dalam botol, kocok terus, tetap akan terpisah, air sendiri, minyak sendiri. Demikian terang dan gelap tidak bisa menyatu.
- Melacak ke mana larinya kegelapan itu.
 - Nah, apakah gelap dan terang dapat disatukan? Kita akan coba ya:
 - Matikan lampu dalam ruangan, di malam hari ketika matahari sudah terbenam. Apa yang terjadi??? Gelap ya ruangannya
 - Kini nyalakan lampu dalam ruangan, jadi terang ya??
 - Lalu ke mana kegelapan tadi??? Kegelapan itu akan sirna/ menghilang, ketika ada terang. Mereka tidak bisa bersatu, tidak bisa seperti sirup dan air tadi.



- Sediakan Kotak sabun dan tutuplah dengan rapat, oleh lakban. Pikirkan saat di kotak kosong, tidak ada lobang sama sekali, gelap, tidak ada cahaya sama sekali. Lalu bila di kotak kosong itu diberi lampu lalu lampunya dinyalakan, apakah ada gelap di sana? Tidak ada kan, tetapi ke mana gelap itu perginya? Apakah dia akan cari celah, lalu di luar kota itu jadi ada ruangan yang jadi gelap sebesar kotak tadi? Seperti air yang tumpah dari gelas, akan sebanyak isi gelas itu tadi?? Tidak ada kan?? Lantas ke mana larinya kegelapan itu? Dia tidak berpindah tempat ke mana-mana, melainkan kegelapan itu menghilang, ketika ada terang, dia lenyap, karena terang dan gelap tidak dapat disatukan. Di mana ada terang, maka kegelapan itu akan lenyap.

Bridge to Story :

Orang-orang yang sudah mengenal Tuhan, dan diselamatkan oleh kuasa salib Kristus digambarkan sebagai anak-anak terang, sedangkan orang yang belum diselamatkan karena belum menerima Kristus sebagai Juruselamat sering digambarkan sebagai anak-anak gelap. Kita tadi sudah belajar bahwa terang dan gelap tidak dapat disatukan.

Bible Story/ Narasi :

- Karena terang dan gelap tidak bisa disatukan, oleh karena itu, **kelak kalau kalian sudah dewasa dan menikah, harus menikah dengan orang yang seiman**. Karena anak terang harus menikah dengan anak terang. Orang yang belum menerima Terang, masih hidup dalam kegelapan, belum diselamatkan. Pernikahan adalah dua orang menjadi satu daging. Jadi kalau menikah dengan orang yang tidak seiman, penyatuan suami isteri ini akan mengalami masalah, karena ibarat terang dan gelap tidak dapat disatukan. Hidup pernikahan mereka tidak akan berbahagia.

Retelling Story :

- Gunakan botol berisi air dan minyak untuk dikocok saat menceritakan kembali kalimat cerita sebagai berikut:

Sebagaimana air dan minyak ini tidak dapat menyatu
Dan sebagaimana terang dan gelap tidak dapat disatukan
Maka kelak ketika aku dewasa,
aku akan memilih sesama anak Tuhan/ anak terang/ sebagai suami/ isteriku kelak.

Our Story :

- Pertanyaan kepala: Kemana larinya sebuah kegelapan saat datang terang?
- Pertanyaan hati: Suami dan isteri yang bagaimana yang Tuhan inginkan?



Jenius Cara Alkitab : "Restore Our Family"

- Pertanyaan tangan; apa yang akan kamu lakukan kelak ketika akan memilih seseorang menjadi suami atau isterimu?

Doa Malam :

Kelak ketika kami dewasa, kami akan menikah dengan orang yang seiman. Karena terang dan gelap tidak dapat disatukan. Tolong kami Tuhan untuk kelak dapat berjanji pada diri kami sendiri, untuk harus memilih orang yang seiman untuk menjadi suami/ isteri kami kelak. Dalam nama Yesus, amin.

Kartu karakter 7 :





HARI 10

TUHAN MENAMAI SIANG DAN MALAM

Metode Kreatif; Menonton Animasi Alkitab

Saran: untuk semua umur

Bacaan hari ini : Kejadian 1:3, Kejadian 1:5, Mazmur 1:2, Filipi 4:8

Tujuan :

Tuhan menamai siang dan malam. Apa yang Tuhan ingin kita lakukan pada siang dan malam? Salah satunya adalah merenungkan taurat Tuhan (Mazmur 1: 2). Anak-anak merenungkan taurat Tuhan, siang dan malam.

My Story :

Apakah kamu pernah melamun/ menghayal? Apa yang biasanya kamu lamunkan/ hayalkan?

Bridge to Story :

- Selain saat membaca cerita, imajinasi kita juga biasanya berkembang saat sedang melamun maupun saat sedang mencari ide.
- Baik itu ide untuk membuat cerita atau saat akan menggambar.
- Hmm... Sebenarnya bagaimana imajinasi dalam diri kita bisa terbentuk, ya?
- **Proses Imajinasi Melibatkan Banyak Bagian Otak**
 - Proses berimajinasi bisa terjadi kapan saja, bisa saat sedang melamun, saat bosan, atau bahkan saat kita sedang beraktivitas.
 - Proses ini mungkin terlihat sederhana, karena kita bisa saja tiba-tiba sedang berimajinasi.
 - Namun ternyata proses imajinasi yang kita lakukan melibatkan banyak bagian otak, lo.
 - Untuk bisa berimajinasi, proses ini melibatkan otak bagian penglihatan, perasa, dan emosi.
 - Selain itu, proses imajinasi juga melibatkan area otak yang mengontrol penalaran, ucapan, impuls saraf atau penerima stimulus, dan berbagai bagian lainnya.
 - Nah, setiap kita berimajinasi, maka bagian-bagian otak tadi akan saling bekerja.



- Wah, ternyata untuk membentuk imajinasi, diperlukan banyak bagian otak yang bekerja sama, ya.
- **Imajinasi Bisa Terbentuk dari Berbagai Hal**
- Lalu bagaimana caranya otak kita bisa membentuk imajinasi, ya?
 - Dengan menggunakan teknologi pemindaian otak, peneliti bisa mengetahui proses terbentuknya imajinasi.
 - Sebelum penelitian ini dilakukan, banyak yang mengatakan kalau imajinasi yang merupakan hal kreatif, terjadi di otak kiri.
 - Sedangkan otak kanan berfungsi untuk penalaran atau pemikiran yang tidak melibatkan proses kreatif.
 - Namun hasil dari penelitian ini berbeda dengan apa yang selama ini diduga.
 - Dengan menggunakan berbagai bagian otak, maka imajinasi bisa terbentuk.
 - Proses imajinasi dalam otak bisa terbentuk salah satunya dari kejadian yang kita alami sehari-hari di dunia nyata.
 - Otak manusia akan menyimpan ingatan dari hal yang pernah kita lakukan, tempat yang kita kunjungi, maupun buku yang pernah dibaca sebelumnya.
 - Nah, memori ini kemudian akan kembali muncul dan membantu membentuk imajinasi dalam otak.
 - Memori yang tersimpan dalam otak ini kemudian akan membantu memperkuat imajinasi yang terbentuk.
- Bagaimana cara agar imajinasi kita semakin kuat?
 - Banyak berjalan-jalan, mengunjungi tempat baru, bahkan membaca buku bisa memperkuat imajinasi kita.
 - Sebabnya karena dengan memiliki berbagai pengalaman dan ingatan, maka memori yang kita miliki juga semakin beragam.
 - Sedangkan dengan membaca, maka kita akan mendapat berbagai informasi yang menambah imajinasi kita.

Bible Story/ Narasi :

- Waktu Tuhan menciptakan alam semesta ini, Tuhan memberi nama siang pada siang, dan Tuhan memberi nama malam pada malam
- Ada banyak ayat dalam Alkitab yang berbicara tentang siang dan malam
- Salah satunya kita baca di Mazmur 1:2
- Nah....dicatat dalam Mazmur 1:2 ini adalah: Tuhan ingin pada saat siang dan malam kita merenungkan taurat Tuhan, firman Tuhan.



Menonton Animasi Seru :

- Nah hari ini, di saat siang kita akan tonton Video Animasi seru
- Juga di malam hari kita akan tonton Video Animasi seru.
- Tugas kita akan merenungkan taurat Tuhan.
- Kita akan membuat KOMENTAR VIDEO , maksudnya katakan apa yang kamu pikirkan/renungkan di dalam hatimu tentang peristiwa dalam Alkitab yang diceritakan pada Video itu.
- 10 Film Animasi Alkitab Perjanjian Lama (Untuk Siang) Kisah Penciptaan
 - Ikuti hanya sampai pada kisah penciptaan saja. Sampai pada menit ke 18.10
 - <https://www.youtube.com/watch?v=Jn7xU1raKHs&feature=youtu.be>
 - Dari website <https://www.komikalkitabanak.com/>
- 10 Film Animasi Alkitab Perjanjian Lama (Untuk Siang) Kisah Nuh
 - Ikuti hanya sampai pada kisah penciptaan saja. Dari menit ke 18.10 sampai pada menit ke 20.35
 - <https://www.youtube.com/watch?v=Jn7xU1raKHs&feature=youtu.be>
 - Dari website <https://www.komikalkitabanak.com/>
- Ayah bunda mengembangkan pembicaraan dengan anak tentang HASIL PERENUNGAN ANAK akan Penciptaan dan kisah Nuh, setelah Video telah ditonton.
- Bisa menggunakan pertanyaan dengan 5 W dan 1 H
 - Who, When, Where, What, Whay and How
- Catat hasil perenungan mereka (oleh Bunda sebagai sekretaris)
- Print/ cetak, dan gantungkan di kamar anak. (boleh ditambah dengan gambaran anak tentang Penciptaan dan gambar Nuh pada dua kertas yang berbeda)

Retelling Story :

- Gunakan Alkitab untuk dijadikan peraga saat mengajak anak-anak menceritakan kembali kalimat cerita berikut ini:

Apa yang Tuhan inginkan kita lakukan siang dan malam?

Aha !! (angkat Alkitabmu dan tepuk-tepuklah)

Merenungkan firman Tuhan !!

Ayo kita isi pikiran kita dengan cara merenungkan firman Tuhan, siang dan malam !!

Our Story :

- Pertanyaan kepala : Apa yang membedakan siang dari malam?
- Pertanyaan hati ; Saat kamu merenungkan firman Tuhan, apakah kamu senang?
- Pertanyaan tangan; bacakan hasil perenungan kalian tadi saat menonton film animasi Alkitab !

Doa malam :

Tuhan, jadikanlah merenungkan firmanMu sebagai kesukaanku yang akan aku lakukan siang dan malam. Aku ingin mengisi pikiranku setiap hari, siang dan malam dengan memikirkan Firman-Mu, di dalam nama Yesus amin.

Kartu Karakter 8 :

Karena Firman Tuhan itu adalah kebenaran, maka kartu karakter kita kali ini adalah; memikirkan semua yang benar





HARI 11

KEGELAPAN BUKANLAH TEMPAT BERSEMBUNYI DARI TUHAN

Metode Kreatif; Bermain Petak Umpet
Disarankan dilakukan untuk anak usia 5 tahun ke atas.

Bacaan hari ini : Kejadian 1:3, Mazmur 139:7,11-12, I Yohanes 1:9

Tujuan :

Memutuskan untuk hidup dalam dosa/kegelapan dengan tujuan agar bisa menjauh dari Roh Tuhan adalah percuma. Segelap apa pun hidup kita Tuhan tetap dapat mencari dan menemukan kita dengan terang-Nya yang ajaib. **Anak tahu mengambil keputusan untuk tidak dengan sengaja hidup dalam dosa untuk menjauhi Tuhan.**

My Story :

Apakah kalian pernah menyembunyikan sesuatu rahasia, yang membuat orang tua kalian tidak tahu hal itu ? Ceritakan !

Game Seru :

- **Bermain petak umpet bersama ayah dan bunda.**
- Cara Bermain Petak Umpet:
 - Tentukan area batas sembunyi, sepakati bersama. Anak-anak harus menurut pada arahan Ayah dan Bunda.
 - Berlatih mengucapkan kalimat ini: "Bagi Tuhan kegelapan sama seperti terang !" (Mazmur 139:12)
 - Hompimpa ala Alkitab: Hompimpa alaikum gambreng, empok ija pakai baju loreng: kita ganti ya dengan: Happy ya ya ya, Happy ye ye ye, aku senang jadi anak Tuhan!
 - Dua orang tersisa akan Pingsut; Pingsutnya kita ganti ya: bukan memakai telunjuk(orang), jempol (gajah) atau kelingking (semut), atau Gunting, Kertas dan Batu, melainkan kita pakai Simson, Delila dan Singa
 - Gerakan untuk Simson; dua lengan menunjukkan KUAT dengan tangan mengepal
 - Gerakan untuk Delila; dua tangan melentikkan jari
 - Gerakan untuk Singa; dua tangan membentuk cakar singa sambil berkata " Haum"
 - Simson lawan Delila, Simson kalah. Simson lawan singa, singa kalah



- Delila lawan singa, Delila kalah.
- Satu orang tersisa dalam hompimpa dan pingsut ala Alkitab tadi, dia akan menjadi SI JADI
- Si JADI akan memakai kalung senter dalam permainan ini.
- Si jadi harus menghadap tembok yang ditentukan menjadi POS, lantas harus menutup mata dan bersembunyi di balik lengkungan tangannya di tembok itu. Hitung 1-7 (karena kita sedang membahas 7 hari permulaan penciptaan), dengan suara keras. Tempo hitungannya harus lebih kurang 1 detik untuk 1 angka, tidak boleh terlalu cepat.
- Semua pemain yang lainnya bersembunyi di area yang sudah ditentukan batasnya, batas waktunya hanya sampai hitungan ke tujuh selesai disebutkan oleh si jadi.
- Si jadi harus mencari dengan senter pemain yang bersembunyi, dan menangkap mereka
- Jika pemain tertangkap sorot senter, maka si jadi harus menyebutkan nama pemain itu, misalnya: "Kak Dito!!"
- Kalau ada nama pemain yang disorot senter dan nama yang disebut adalah benar orangnya adalah orang itu, maka mereka berdua (si jadi dan si pemain yang tertangkap sorot senter itu) harus cepat-cepatan berlari ke POS dan sambil tangan menepuk pada POS dan berkata "Bagi Tuhan kegelapan sama seperti terang !" (Mazmur 139:12)
- Kalau yang lebih dulu tiba adalah si jadi, maka pemain yang tertangkap sorot senter dan terlambat datang ke pos, dia akan menjadi si jadi berikutnya. Namun jika yang terlebih dulu tiba adalah si pemain yang tertangkap sorot senter itu, maka si jadi harus terus melakukan tugasnya mencari pemain lain sampai dia berhasil menangkap mereka semua dengan cara seperti tadi dijelaskan di atas.
- Permainan dilakukan lagi pada putaran berikutnya, tanpa hompimpa atau pingsut lagi, karena si jadi berikutnya adalah pemain yang pertama kali tertangkap oleh si jadi yang pertama.
- Bisa juga kalau si jadi tidak pernah berhasil menangkap karena kalah cepat berlari ke pos, maka si jadi ini akan jadi si jadi lagi pada putaran berikutnya.

Bridge to Story :

Tahukah kalian bahwa Tuhan itu Roh adanya? Dia ada di mana –mana karena Dia adalah Tuhan yang Maha Hadir. Di mana saja Tuhan itu ada !

Bible Story/ Narasi :

- Roh Tuhan itu ada di mana-mana. Jadi percuma saja kita berusaha lari dari hadapan Roh Tuhan.



- Terkadang ada orang yang berpikir seperti ini: "Ah kalau aku berbuat dosa, aku seperti orang yang hidup dalam kegelapan. Nah pastilah Tuhan itu tidak mungkin mencari aku. Aku ingin hidup jauh dari Tuhan."
- Apakah bisa?? Tidak bisa !! Kegelapan dosa dalam hidup kita, **tidak akan membuat Roh Tuhan itu putus asa dengan hidup kita**, justru Roh Tuhan akan terus mencari kita dengan terang-Nya, Dia akan mengajak kita bertobat dan hidup lagi di dalam terang Tuhan/ hidup dalam kekudusan lagi.
- Tidak ada kegelapan dosa seperti apa pun yang membuat Roh Tuhan itu berhenti untuk mencari kita.
- Jadi anak-anak, kalau ada bujukan dari iblis " Sudah sekalian saja kamu hidup dalam dosa, tidak mungkin hidupmu bisa berubah, tidak mungkin Tuhan itu mau mengampuni kamu, dosamu sudah keterlaluan." Itu adalah BOHONG.
- Jadi kapanpun kamu mau bertobat, Terang Tuhan, Roh Tuhan akan menerangi hidupmu dan darah Yesus di kayu salib dapat mengampuni dan menyucikan hidupmu.
- Jadi menurutmu, sengaja berbuat dosa, agar bisa hidup jauh dari Tuhan, apakah itu berguna?? (jawab: "Tidak bergunaaaaaaaaaaaaaaa!!")
- Jadi menurutmu, kalau kamu telah berbuat dosa, apa yang harus kamu lakukan? (jawab: "Bertobaaaaaaaaaaaaaat!!")
- Jadi menurutmu, apa yang Roh Tuhan akan lakukan kalau kita hidup dalam kegelapan/ dosa? (jawab: "Mencari kitaaaaaaaaaaaaaaaa")
- Jadi anak-anak, kalau ada bujukan dari iblis " Sudah sekalian saja kamu hidup dalam dosa, tidak mungkin hidupmu bisa berubah, tidak mungkin Tuhan itu mau mengampuni kamu, dosamu sudah keterlaluan." Itu adalah?? (Jawab: "Boooooooooooooong")
- Seperti saat kita bermain petak umpet tadi:
 - Roh Tuhan justru akan mencari orang-orang yang bersembunyi. Dia akan menemukan mereka dengan terangNya, Karena Roh Tuhan itu adalah Terang.

Retelling Story :

- Gunakan senter saat mengajak anak-anak menceritakan kembali kalimat cerita berikut ini:

Tuhan itu Roh dan Dia hadir di mana-mana (arahkan sorot senter berputar-putar)
Kita tidak dapat bersembunyi dari Tuhan (arahkan senter ke kolong meja)
Roh Tuhan akan mencari orang-orang yang terhilang untuk kembali kepada-Nya (arahkan senter kepada seseorang teman)

Our Story :

- Pertanyaan Kepala: Tuhan itu ada di mana saja sih?
- Pertanyaan hati; Apakah Tuhan menjadi sedih bila kita sengaja berbuat dosa?
- Pertanyaan tangan; Jika kamu sudah terlanjur berbuat dosa, apa yang akan kamu lakukan ketika kamu berdoa pada Tuhan?



Jenius Cara Alkitab : “Restore Our Family”

Doa malam :

Terima kasih Tuhan, karena Roh-Mu ada di mana-mana. Kami tidak dapat bersembunyi di dalam kegelapan dosa. Engkau tetap mencari kami dan menemukan kami dengan terang-Mu. Kami mau selalu hidup dalam terang-Mu, di dalam nama Yesus, amin.

Kisah yang disarankan menjelang tidur malam :

- Lihat pada materi hari ke 13 esok lusa, lalu perhatikan di materi tersebut ada kisah yang diangkat pada pentas jari hari. Bila kisah anda untuk mengangkat beberapa tokoh terdiri dari 2 kisah, ceritakan kedua kisah tersebut pada malam ini dan besok pada anak anda sebelum tidur malam



Jenius Cara Alkitab : "Restore Our Family"

Kartu Karakter 9:

JCACC-009

JENIUS CARA ALKITAB CHARACTER CARD



**MENGAKU DOSA
DI HADAPAN TUHAN**
Confessing sins before God

Mengakui dosaku di hadapan Tuhan - Mengaku kesalahanku pada sesama dan minta maaf

I YOHANES 1:9

**Jika kita mengaku dosa kita, maka ia adalah setia dan adil,
sehingga ia akan mengampuni segala dosa kita
dan menyucikan kita dari segala kejahatan.**

*"Aku akan mengakui dosaku di hadapan Tuhan,
karena aku punya Tuhan yang setia dan adil."*



HARI 12

KAMULAH TERANG DUNIA

Metode Kreatif; Game Berbuat Baik
Disarankan dilakukan anak-anak (untuk 5-12 tahun)

Bacaan hari ini : Kejadian 1:3, Matius 5:14, Filipi 4:5

Tujuan :

- Anak-anak mau hidup menjadi terang dunia tidak harus dengan cara yang rumit, tetapi dengan cara yang sederhana.

My Story :

Pernahkah kamu bertemu orang yang berbuat baik kepadamu? Siapa dia dan apa yang dia lakukan kepadamu?

Game Seru :

- Game Berbuat Baik
- Orang tua menyiapkan kartu undian, berisi nama-nama anggota keluarga
- Tiap orang akan mengambil kartu dalam keadaan kartu tertutup, untuk mendapatkan nama anggota keluarga yang lain. Nama yang sudah didapat adalah rahasia, tidak boleh diberitahukan kepada anggota keluarga lainnya. Namun bila ada yang mendapat nama sendiri, harus diundi ulang
- Game hari ini adalah; harus menolong orang lain/berbuat baik pada orang lain, hari ini sebanyak 3 kali. (misalnya Rita mendapat kartu bertuliskan nama Dina –adiknya, maka Rita hari ini harus melakukan kebaikan pada Dina, adiknya, sebanyak 3 kali). Menolongnya harus tanpa diminta, tetapi dengan cara memberikan diri bersedia menolong.
 - Misalnya mengambilkan minum
 - Menolong membawakan barang belanjaan
 - Menolong mencuci motor
 - Menolong membeli garam di warung
 - Menolongnya belajar
 - Menemaninya bermain, dll

Bridge to Story :

Apa sih artinya berbuat baik itu? Yups ! Berbuat baik adalah melakukan kepada orang lain hal-hal yang kita sendiri senang kalau ada orang yang melakukan hal itu buat kita.



Bible Story/ Narasi :

- Tuhan ingin kita menjadi terang dunia. Hah...terang dunia? Sampai ke seluruh dunia ini? Kita kan bukan matahari?
- Menjadi terang dunia itu artinya, hidup kita bisa menjadi berkat bagi orang lain/ bisa membuat orang lain di sekitar kita melihat dalam hidup kita ada kasih Kristus.
- Caranya bagaimana?
- Bisa dengan cara yang begitu rumit/sulit, namun juga bisa dengan cara-cara yang sederhana, seperti yang sudah kita lakukan pada Game Berbuat Baik.

Retelling Story :

- Gunakan kertas gulungan undian game berbuat baik pada saat mengajak anak-anak menceritakan kembali kalimat cerita berikut ini

Tuhan ingin kita jadi terang dunia

Menjadi terang dunia artinya hidup kita bisa menjadi berkat bagi orang lain di sekitar kita (ambil kertas undian dan tunjukkan nama-nama pada kertas itu)

Berbuat baik bisa kita lakukan dengan cara-cara yang sederhana, tetapi dengan hati yang bersungguh-sungguh.

Our Story :

- Pertanyaan kepala : Apa sih yang dimaksud dengan berbuat baik itu?
- Pertanyaan hati : Menurutmu apakah kamu selama ini gemar berbuat baik? Ceritakan ! Seperti apa contohnya
- Pertanyaan tangan; Sebutkan 3 hal yang akan kamu lakukan untuk berbuat baik kepada orang tuamu !

Doa malam :

Tuhan, jadiakan aku terang dunia ini, aku mau melakukan hal-hal yang sederhana untuk bisa jadi terang-Mu, bagi orang-orang di sekelilingku dengan cara membantu/ berbuat baik pada mereka.

Kisah yang disarankan menjelang tidur malam :

- Lihat pada materi hari ke 13 esok, lalu perhatikan di materi tersebut ada kisah yang diangkat pada pentas jari hari. Bila kisah anda untuk mengangkat beberapa tokoh terdiri dari 2 kisah, ceritakan kedua kisah tersebut pada kemarin malam dan pada malam ini sebelum tidur malam.



Jenius Cara Alkitab : "Restore Our Family"

Kartu Karakter 10 :



FILIPI 4:5

Hendaklah kebaikan hatimu diketahui semua orang





HARI 13

TERANG ORANG BENAR

Metode Kreatif ; Bermain pentas jari
Disarankan dilakukan anak-anak (untuk 3 -12 tahun)

Bacaan hari ini : Kejadian 1:3, Amsal 13:9, Amsal 20:7

Tujuan :

Anak-anak dapat melihat perbedaan orang benar dan orang fasik, dan menjadikannya inspirasi untuk memutuskan untuk hidup menjadi orang benar.

My Story :

Pernahkah kalian menemui tokoh jahat dalam sebuah film, ataupun tokoh yang baik? Ceritakan apa yang jadi kejahatan atau kebaikan mereka !

Bridge to Story :

<https://health.detik.com/hidup-sehat-detikhealth/d-1225640/cara-alat-pendeteksi-kebohongan-bekerja>

Sebuah alat yang diciptakan khusus untuk mendeteksi kebohongan pun akhirnya diciptakan. Alat yang diberi nama Polygraph itu diciptakan pertama kali oleh James Mackenzie pada tahun 1902. Kemudian pada tahun 1921, dibuat versi modernnya oleh John Larson, yang dulu merupakan mahasiswa University of California.

Polygraph banyak digunakan oleh kepolisian atau FBI untuk melakukan interogasi dan investigasi suatu kasus. Namun alat ini masih menuai kontroversi terutama di kalangan psikolog. Mereka mengatakan tidak ada standar khusus yang bisa mendeteksi kebohongan.

Cara kerja Polygraph adalah dengan mencatat dan merekam seluruh respons tubuh secara simultan ketika seseorang diberi pertanyaan. Secara sederhana, ketika seseorang berbohong, ucapan yang dikeluarkannya akan menghasilkan reaksi psikologis di dalam tubuh yang akan mempengaruhi kerja organ tubuh seperti jantung, kulit, dan lainnya.

Melalui sensor yang dihubungkan pada bagian tubuh atau organ tersebut, diketahuilah grafik perubahan fungsi organ tersebut, diantaranya grafik bernafas, detak jantung, tekanan darah, keringat dan lainnya. Pemeriksaan dengan Polygraph umumnya mencapai 2 jam dengan **tingkat keakuratan hingga 90 persen**.



Kesimpulan kita : dengan kepandaian manusia dapat menciptakan alat yang dapat menilai apakah seseorang sedang berbohong atau tidak. Tetapi alat ini tidak sempurna, karena tingkat keakuratannya hingga 90 persen saja. Bagaimana dengan dosa-dosa lainnya, selain dosa bohong itu tadi, apakah ada alat lain yang dapat menolong manusia untuk melihatnya? Lalu bagaimana dengan Tuhan? Apakah Tuhan dapat menilai dosa seseorang? Bagaimana kalau orang itu pandai menutup-nutupi dosanya? Apakah Tuhan tetap tahu? Apakah Tuhan tetap bisa tahu bahwa orang ini adalah orang jahat atau orang baik?

Bible Story/ Narasi :

Disertai Pentas Jari Seru :

- Hayuks kita baca Amsal 13:9. Di ayat ini ditunjukkan oleh Tuhan ada perbedaan antara orang benar dan orang fasik. Orang fasik itu adalah orang yang jahat. Hatinya jahat, kelakuannya jahat.
- Nah...hari ini kita akan main pentas jari.
- Kita akan pilih tokoh-tokoh yang akan kita gambarkan pada sarung tangan plastik ini.
- Lalu kita akan main CAHAYA
- Kalau orang benar itu bercahaya gemilang, tapi kalau orang fasik itu pelita mereka itu padam.
- Artinya orang benar itu akan memuliakan nama Tuhan, tapi sebaliknya kalau orang fasik itu hidupnya dalam kegelapan, dalam dosa, tidak memuliakan nama Tuhan. Akhir hidup mereka seperti pelita yang padam.
- **Bermain Pentas Jari Seru !**
 - Saksikan contoh pentas jari seru di tautan YouTube sebagai berikut: (ada dua video contoh)
 - <https://youtu.be/45khAD8S86w>
 - <https://youtu.be/hiXtVguz-h0>
 - Pakai sarung tangan plastik pada tangan anggota keluarga
 - Siapkan Karton Hitam sebagai Alas Pentas Jari
 - Siapkan senter sebagai lampu sorot. Jangan hanya satu senter, minimal 2. Bisa juga menggunakan senter pada HandPhone anda.
 - Siapkan sepidol hitam kecil untuk membuat gambar-gambar tokoh Alkitab pada punggung tangan
 - Siapakan buku cerita Alkitab bergambar untuk mencontoh gambaran wajah-wajah tokoh Alkitab, yang dipilih/ atau bisa melihat contoh di net.
 - Cara bermain:
 - Pilih tokoh orang benar dalam Alkitab, dan juga tokoh orang fasik dalam Alkitab, namun yang masih dalam satu kisah/ peristiwa/ era yang sama,



Jenius Cara Alkitab : “Restore Our Family”

dari beberapa pilihan berikut ini, dan pilih tokoh-tokoh yang paling dikenali anak-anak anda, contoh:

	TOKOH ORANG BENAR	TOKOH ORANG BENAR	TOKOH ORANG FASIK	TOKOH ORANG FASIK	BACAAN ALKITAB UNTUK AYAH BUNDA
Disarankan dimainkan oleh 2-3 orang	Habel		Kain		Kain membunuh Habel Habel mempersesembahkan yang terbaik pada Tuhan Kejadian 4:1-16
Disarankan dimainkan oleh 3-4 orang	Daud	Yonatan	Saul	Absalom	Persahabatan Daud dan Yonatan penuh rahmat. I Samuel 18:1-5 Saul membenci Daud I Sam 18:6-14 Absalom memberontak pada ayahnya II Samuel 15-18
Disarankan dimainkan oleh 3-4 orang	Yesus	Yohanes	Yudas Iskariot		Salah satu kebaikan Yesus. Matius 8:1-4 Yohanes menemani Yesus, saat Yesus di kayu salib. Yohanes 19:26 Yudas Iskariot Mengkhianati



Jenius Cara Alkitab : "Restore Our Family"

					Yesus/ Menjual Yesus Matius 26:15
	Yosua	Kaleb	Akhan		Yosua dan Kaleb; orang-orang yang sangat beriman, Bilangan 32:12 Akhan mencuri. Yosua 7
Disarankan dimainkan oleh 3-4 orang	Ester	Mordekhai	Haman		Ester menurut pada ayah angkatnya Ester 2:1-10 Mordekai berusaha menolong orang Yahudi. Ester 4 Haman orang yang jahat. Ester 5: 9-14

- Cari contoh gambar tokoh-tokoh tersebut di buku cerita Alkitab bergambar atau dari internet, gambarilah punggung tangan dengan sepidol hitam kecil
- Boleh menambahkan accesories seperti pita, rok, dll untuk tokoh perempuan.
- Siapkan lagu instrumental yang sesuai
- Berikan label nama pada tiap-tiap tokoh, pada pergelangan tangan
- Perkatakan ayat hari ini: Amsal 13:9
 - Terang orang benar bercahaya gemilang, sedangkan pelita orang fasik padam.
- Nyalakan semua sorot senter pada dua tokoh, baik tokoh baik ataupun tokoh fasik/jahat. Namun ketika ada kata pelita orang fasik padam, matikan sorot lampu pada orang fasik tersebut.
- Berikan narasi; Inilah tokooooooooooooooohhhhhhhhhh Ester, dia adalah orang benar, yeah...terangnya bercahaya gemilang,



Jenius Cara Alkitab : “Restore Our Family”

namun sayang sekali Haman adalah orang fasik, pelitanya padam. (dst- seperti komentator pada olah raga Bola, atau penyiar radio, dll)

Retelling Story :

- Gunakan Pentas Jari Seru tadi untuk sekali lagi mengajak anak-anak menceritakan kembali , dengan anak-anaklah yang kini kita beri kesempatan menceritakan tokoh pada pentas jari seru tersebut.
- Gunakan tabel orang fasik dan orang benar untuk menjadi materi dasar pentas jari seru.

Our Story :

- Pertanyaan kepala: Sebutkan nama tokoh orang benar pada pentas jari tadi! Sebutkan nama tokoh orang fasik pada pentas jari tadi!
- Pertanyaan hati: Apa yang kamu ingin dengarkan orang berkomentar tentang hidupmu, saat kamu nanti meninggal? Apakah kamu ingin dikenang sebagai orang baik atau sebagai orang fasik/ orang jahat?
- Pertanyaan tangan: Sebagai seorang pelajar, hal-hal baik apa yang akan kamu lakukan di sekolah supaya kamu bukan disebut fasik/jahat?

Doa malam :

Aku tidak ingin jadi orang fasik yang pelitanya padam, tapi Tuhan, aku ingin menjadi orang benar, orang yang bercahaya gemilang. Ajari aku ya Tuhan, dalam nama Yesus, amin.



Jenius Cara Alkitab : "Restore Our Family"

Kartu karakter 11 :

JENIUS CARA ALKITAB CHARACTER CARD

JCACC-0011

MELAKUKAN YANG BENAR
Doing Right

Melakukan hal benar di rumah - Melakukan yang benar di mana pun

AM SAL 20:7
Orang benar yang bersih kelakuananya berbahagialah keturunannya.

*"Aku akan melakukan yang benar,
karena itulah yang diinginkan Bapaku."*



HARI 14

BANGKITLAH DAN JADI TERANGLAH

Metode Kreatif; Bermain lawan kata (disarankan untuk anak berumur 7 tahun ke atas)

Bermain sulap (disarankan untuk anak berumur 5 tahun ke atas)

Bacaan hari ini : Kejadian 1:3, Yesaya 60:1-2, Mazmur 1:1, Matius 7:12-14

Tujuan :

Anak-anak memahami bahwa untuk bangkit dan menjadi terang, harus berani hidup berbeda dari orang-orang kebanyakan yang hidup dalam kegelapan.

My Story :

Kapankah kamu terakhir kali ikut-ikutan untuk berbuat yang tidak baik? Ceritakan !

Game Seru :

- Bermain lawan kata:
 - Saat Ayah atau Bunda menyebutkan sesuatu yang menunjukkan hidup dalam kegelapan, maka tugas kalian adalah menyebutkan kebalikannya, disertai gerakan;
 - Contoh: Teman-temanku kebanyakan malas membuat per
 - Maka kalian harus menjawab dengan ; Aku bangkit dan jadi terang, jadi aku mau jadi anak yang rajin membuat per.
 - Gantian ya, jawabnya, jangan berebutan.
 - Jika jawaban dari BERMAIN LAWAN KATA ini benar, boleh mendapat bonus bermain sulap bersama ayah bunda.
- Bonus ; Bermain Sulap Bersama Ayah/ Bunda:
 - Saksikan Video contoh pelaksanaan sulap ini pada tautan berikut ini
 - https://youtu.be/_9VvCj-12x0
 - Sediakan kertas HVS 3 lembar
 - Lembar yang satu, tuliskan BANGKITLAH , MENJADI TERANGLAH !, dengan huruf siluet



Jenius Cara Alkitab : "Restore Our Family"

- Tutup dengan lembar putih polos di bagian depan dan bagian belakang/ jadi lembar tengah itu diapit.
- Anak yang mendapat bonus bermain sulap boleh menyorot senter kertas ajaib itu, maka tulisan akan terlihat. Saat sorot senter dimatikan, tulisan jadi tidak terbaca lagi.

Bangkitlah, menjadi teranglah !

Bridge to Story :

Ayah atau bunda dapat menceritakan saat ayah/ bunda berhasil untuk tidak ikut-ikutan ketika teman-teman lain melakukannya.

Bible Story/Narasi :

- Jadi kalau kita mau bangkit jadi terang, kita harus berani hidup berbeda dari tingkah laku orang-orang yang hidup di dalam kegelapan.
- Mungkin terkadang kita terlihat jadi orang yang aneh, tetapi selama kita menyenangkan hati Tuhan, kita tidak perlu takut bila kita menjadi berbeda dari orang lain yang hidup dalam dosa.



- Terkadang jumlah orang yang hidup dalam dosa itu jauh lebih banyak jumlahnya daripada orang-orang yang hidupnya di dalam terang. Jika kita memilih untuk tetap hidup jadi terang, itu artinya kita memilih jalan yang sempit, tetapi menuju Surga
- Yaitu yang bisa kita baca di Matius 7:12-14
- Maukah kalian bangkit dan jadi terang, di tengah –tengah kegelapan?

Retelling Story :

- Gunakan kertas pada permainan sulap tadi untuk mengajak anak-anak menceritakan kembali kalimat cerita berikut ini

Tuhan ingin kita bangkit dan jadi terang !

Saat kita jadi terang,

itu artinya kita harus berani untuk tidak ikut-ikutan orang lain yang berbuat dosa
Kita tidak takut untuk menjadi berbeda dari orang-orang yang suka berbuat dosa.

Our Story :

- Pertanyaan kepala: Jumlah orang yang berbuat dosa dengan orang yang berbuat baik, lebih banyak mana ya?
- Pertanyaan hati; jika kamu berbeda dari teman-temanmu yang membiasakan diri berbuat dosa, lalu mereka menertawakanmu, bagaimana perasaanmu?
- Pertanyaan tangan; apa yang akan kamu katakan kepada temanmu bila ternyata dia mengajakmu ikut-ikutan berbuat dosa?

Doa malam/ doa nyanyian :

- Jadikan aku terangMu Tuhan , di sekolah, di rumah, dan di mana saja. Bagai mentari yang menyala di tengah kegelapan dunia.
- NOTE: Saya tidak menuliskan ‘bagikan lilin’, tetapi saya ganti menjadi ‘bagai mentari’, karena kita diperintahkan jadi terang dunia, bukan terang satu ruangan saja.



Jenius Cara Alkitab : "Restore Our Family"

Kartu Karakter 12:

JCACC-0012

JENIUS CARA ALKITAB CHARACTER CARD



**BERANI BERBEDA
KARENA KEBENARAN**

*Dare to be different
because of the truth*

Berani berkata 'tidak!' terhadap dosa. - Di rumah dan di mana pun

MAZMUR 1:1

Berbahagialah orang yang tidak berdiri di jalan orang berdosa

*"Aku berani berkata 'tidak!' terhadap dosa,
walaupun mungkin itu berbeda dari orang-orang lain di sekelilingku,
karena Allahku kudus."*