

JANGAN MAIN-MAIN



AYAT KUNCI

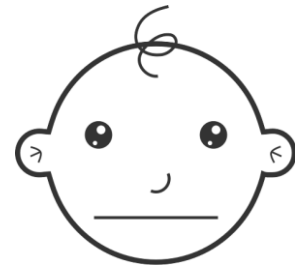
2 Korintus 6:14

Janganlah kamu merupakan pasangan yang tidak seimbang dengan orang-orang yang tak percaya. Sebab persamaan apakah terdapat antara kebenaran dan kedurhakaan? Atau bagaimanakah terang dapat bersatu dengan gelap?

Sasaran Tema

Bayi memahami bahwa tidak bisa hidup dalam dosa sementara hidup dalam Tuhan

1. RENUNGAN PEMBINA

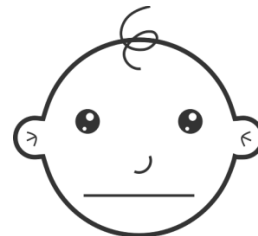


Baca dan Reungkanlah :

2 Korintus 6:14

1. Apa yang seringkali membuat kita yang sudah hidup dalam Kebenaran tetapi tetap melakukan kedurhakaan atau dosa ?
2. Apa yang menjadi kunci utama yang menentukan kita melakukan Kebenaran atau Kedurhakaan ?
3. Doakanlah anak-anak supaya mereka mengerti di dalam roh mereka bahwa dosa dan Kebenaran tidak mungkin dapat bersatu .

2. PERSIAPAN



VCD Lagu

Game: "Perjalanan di Lorong"

Peralatan :

Kardus cukup besar (bisa dilewati oleh bayi) secukupnya tergantung jumlah jemaat. 1 kardus bisa untuk 5 bayi bermain.

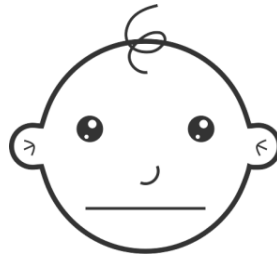
Firman

Siapkan :

- CD Ilustrasi Ibadah

- Boneka centong GOOD & BAD

3. **ACTIVATE**



DOA PEMBUKA

Tuhan Yesus, terima kasih sudah membuat saya menjadi anak Terang karena kasihMU, dalam nama Yesus, Amin.

Sambutan

Ajak orang tua/pengasuh menolong anak mereka melakukan satu kegiatan yang sedang dipelajari sang bayi di rumah. Misalnya: merangkak/berdiri/ menggenggam sesuatu (mainan), dll. Himbau orang tua/pengasuh untuk memberikan semangat saat mereka gagal, dan berikan pujian jika mereka berhasil.

Kata Kunci:

TERANG....YES, GELAP....NO !

Gerakan:

Terang ...YES :



Gelap...NO :



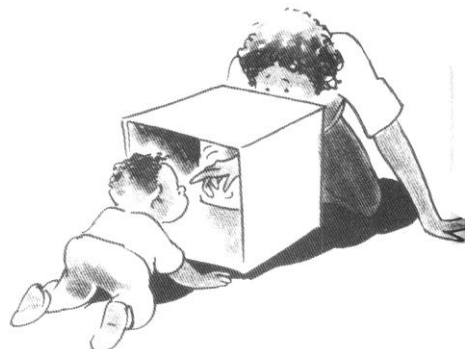
Game: "Perjalanan di Lorong" (usia : 6-9 bulan)

Tujuan :

- Pengalaman menyenangkan bagi si bayi untuk menggerakkan dirinya sendiri dan sebuah kejutan ada di akhir lorong.
- Memahami bahwa ada hal yang menarik di

Ketrampilan yang dipelajari:

- Ketrampilan berpikir/kognitif
- Persepsi Kedalaman
- Sifat permanen Obyek
- Pemecahan masalah



Cara Bermain:

- Siapkan kardus-kardus di beberapa tempat supaya orang tua bisa merata mengajak bayinya melakukan permainan ini
- Tempatkan anak di lantai di salah satu

ujung terowongan

- Orang tua atau pengasuh menempatkan diri di ujung terowongan yang lain dan panggillah anak masing-masing. Cobalah membuatnya masuk ke kardus. Jika anak butuh bantuan, raih dan tarik ia perlahan melalui kotak kardus ke sisi yang lain.
- Ulangi beberapa kali bergantian dengan anak yang lain.

LAGU :

- ♪ Jesus Garmanhe
- ♪ Aku Bisa Aku Pasti Bisa
- ♪ Kalau Kau Suka Hati
- ♪ Cilukba by ka Yudi
- ♪ Kubersyukur Atas Kasih

4. CERITAKAN : SI GELAP & SI TERANG



2 Kor 6:14b

2 orang pembina atau kids Leader menyiapkan diri untuk bermain drama berperan menjadi Si GELAP dan Si TERANG, sementara seorang pembina menjadi naratornya.

Mainkan kisah berikut ini:

Dikisahkan si GELAP dan si TERANG yang ingin saling mengenal satu sama lain.

Si TERANG memiliki keinginan yang sangat besar untuk bertemu dan kenalan dengan si GELAP.

Si TERANG mulai berteriak-teriak memanggil si GELAP (peragakan dalam drama), akhirnya si GELAP menjawab dari jauh mengundang si TERANG untuk datang ke tempat tinggalnya.

Si TERANG dengan semangat segera berlari menuju arah suara si GELAP terdengar.

Setelah sampai Si TERANG bingung mencari-cari, tapi tidak menemukan Si GELAP, Si TERANG kembali berteriak-teriak memanggil Si GELAP.

Terdengar dari kejauhan suara Si GELAP yang memanggil si TERANG untuk mendatangnya.

Dengan senang Si TERANG segera terbang dan berada di muka gua, dan kebingungan karena tidak menemukan si GELAP.

Si TERANG sekali lagi berteriak memanggil Si GELAP, terdengar dari dalam gua suara si GELAP mengajak si TERANG masuk ke dalam gua.

Segera saja si TERANG masuk ke dalam gua, tapi tidak terlihat si GELAP, si TERANG memanggil si GELAP, terdengar suara si GELAP agak lemah mengajak si TERANG untuk masuk terus ke dalam gua.

Saat si TERANG sedang melangkah masuk, tiba-tiba terdengar suara lemah si

GELAP, “Stop, TERANG jangan kamu masuk terus ke dalam, sebab kalau kamu masuk terus aku akan hilang...”

Altar Call

Doakan anak-anak supaya bisa selalu hidup sebagai Anak TERANG dan tidak melakukan hal-hal yang GELAP.

5. EKSPLORASI

Beri waktu kepada orang tua atau pendamping anak untuk menceritakan kembali cerita yang baru saja disampaikan kepada adik-adik bayi.



6. AKTIFITAS: DIALOG DENGAN BAYI

Dasar Pertimbangan:

Memori bayi sanggup merekam semua informasi yang diterimanya termasuk juga warna suara yang sering berbicara kepadanya.



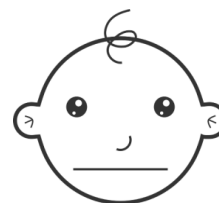
Cara bermain:

- Pembina memberikan arahan kepada setiap orang tua atau pengasuh untuk berdiri dan menggendong bayinya dan hampiri satu sama lain sambil ceritakan kepada bayi nama dari bayi yang digendong oleh orang yang didekati
- Berikan waktu supaya paling tidak setiap orang tua atau pengasuh sudah menghampiri 5 bayi lain yang digendong.

Catatan:

Aktivitas ini sekaligus menolong proses sosialisasi yang dibutuhkan oleh bayi

7. KOMITMEN



Pengulangan di rumah :

- Ajarkan kepada orang tua dan pendamping anak untuk sesering mungkin menceritakan kembali tentang kisah si TERANG yang tidak mungkin dapat ebrsatu dengan si GELAP
- Minta orang tua/pengasuh melakukan aktivitas ini di rumah dengan cara menceritakan benda-benda yang ada di rumah atau orang-orang yang dijumpai

atau dilihat oleh si bayi

DOA PENUTUP

Tuhan Yesus, terima kasih buat ibadah hari ini, buat salibMu yang mengubah aku. Sertai aku pulang ya. Jadikan aku berkat untuk papa, mama, dan semua orang. Dalam nama Tuhan Yesus, Amin.

DOA BERKAT

Pulanglah dengan berkat dari Allah Bapa, cinta kasih dari Tuhan kita Yesus Kristus, persekutuan dengan Roh Kudus yang menyertai kamu dari sekarang sampai selama-lamanya. Amin.

