

# เซสชันที่ 4

## เรือพาย



# เรือพาย

**เป้าหมายของบทเรียน:** เพื่อที่จะสอนว่าเราต้องกำหนดทิศทางสำหรับชีวิตของเรา

**บทสรุปของบทเรียน:** คนพายเรือไม่เพียงแต่กระโดดขึ้นเรือและหวังว่าลมจะพัดพวกเขาไปในทิศทางที่ต้องการ พวกเขามองไปที่สภาพแวดล้อมรอบตัว ตรวจสอบทิศทางลมและสภาพอากาศ แล้วกำหนดทิศทางว่าพวกเขาจะไปในทิศทางใด

ชีวิตเต็มไปด้วยสิ่งที่พยายามกำหนดทิศทางให้เรา แต่เราไม่สามารถอยู่กับสิ่งที่เข้ามาขวางทางเราได้ (สิ่งที่เพื่อนของเราต้องการทำ / สิ่งที่คุณกำลังทำ / ปัญหาที่เราเผชิญ) เราต้องกำหนดทิศทางสำหรับชีวิตของเรา เราต้องเลือกที่จะติดตามพระเยซู

**ข้อพระคัมภีร์ท่องจำ:** เราจะแนะนำและสอนเจ้าถึงทางที่เจ้าควรจะไป เราจะให้คำปรึกษาแก่เจ้าและเฝ้าดูเจ้าอยู่- สดุดี 32:8

## ต้อนรับและอธิษฐาน

แนะนำเซสชันของวันนี้ อธิบายเกี่ยวกับกีฬาเรือพาย และอธิษฐานเพื่อการใช้เวลาช่วงนี้ด้วยกัน

## เกม

### เกม: แข่งขันเรือกระดาษ

**ประเภทเกม:** การแข่งขัน

**จำนวนทีม:** ไม่มี

**พื้นที่เล่น:** ในร่มหรือกลางแจ้ง

**อุปกรณ์และวัสดุที่จำเป็น:** กระดาษ โตะ หรือ สระน้ำพลาสติก

**วัตถุประสงค์ของเกม:** เพื่อให้ชนะการแข่งขัน

#### วิธีเล่น:

- แจกกระดาษให้เด็ก ๆ และสอนวิธีพับเรือกระดาษให้กับพวกเขา
- เมื่อสร้างเรือได้แล้วก็สามารถแข่งขันได้
- ให้เด็กสองคนแข่งขันกันด้วยการเป่าให้เรือกระดาษข้ามไปอีกฝั่งหนึ่งของโตะหรือสระว่ายน้ำพลาสติก (เด็กที่มีปัญหาเกี่ยวกับการหายใจสามารถใช้วิธีการพัดแทนได้)
- เรือของเด็กคนใดที่ถึงเส้นชัยก่อนเป็นผู้ชนะ

# เกม: ฟุตบอลเป่าลม

ประเภทเกม: เกมสำหรับเล่นเป็นทีม

จำนวนทีม: สอง

พื้นที่เล่น: ในร่ม

อุปกรณ์และวัสดุที่จำเป็น: โต้ะ กระดาษ A4 และ ลูกปิงปอง

วัตถุประสงค์ของเกม: เพื่อเป่าลูกปิงปองให้ตกลงตรงอีกฝั่งหนึ่งของโต้ะ

วิธีเล่น:

1. แจกกระดาษให้เด็กแต่ละคนและให้พวกเขาม้วนเป็นหลอดเพื่อใช้เป่า
2. กันตรงด้านข้างของโต้ะเพื่อไม่ให้ลูกปิงปองกลิ้งลงตรงด้านข้าง  
กระดาษแข็งหรือเก้าอี้ก็สามารถนำมาใช้ในการกันได้
3. สองทีมเล่นด้วยกันในแต่ละรอบ ลูกปิงปอง 1  
ลูกถูกวางไว้ตรงกลางโต้ะก่อนเริ่มเล่นและผู้เล่นต้องรองกันว่าผู้ใดจะบอกว่าเริ่มได้ก่อนที่เขาจะเริ่มเป่า
4. ทีมหนึ่ง ๆ จะได้คะแนนเมื่อสามารถเป่าลูกปิงปองตกลงตรงฝั่งตรงกันข้าม  
นอกจากนี้ทีมนั้นจะได้รับคะแนนหากผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามใช้หลอดกระดาษหรือวัตถุอื่น ๆ กันลูกบอลของเขา
5. ทุกครั้งที่ทำคะแนนได้ ผู้เล่นจากทั้งสองทีมจะสลับกับสมาชิกในทีมคนอื่น
6. ทีมแรกที่ทำคะแนนได้ห้าคะแนนจะเป็นผู้ชนะ
7. เกมจะเล่นซ้ำอย่างนี้จนกว่าทุกคนในทีมจะได้มาแข่งกันหรือจะเล่นในรูปแบบทัวร์นาเมนต์ก็ได้

# เกม: เกมส่งต่อน้ำ

ประเภทเกม: ผลัด

จำนวนทีม: สองทีมขึ้นไป

พื้นที่เล่น: กลางแจ้ง

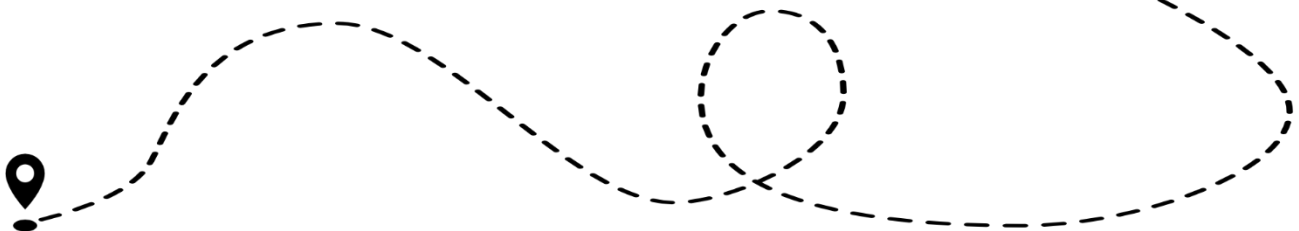
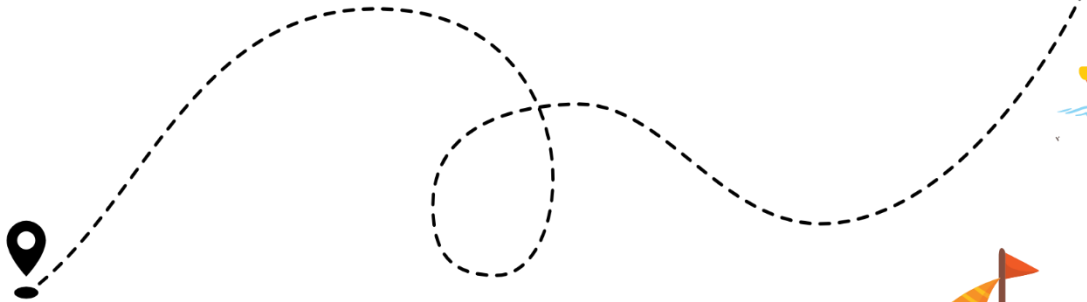
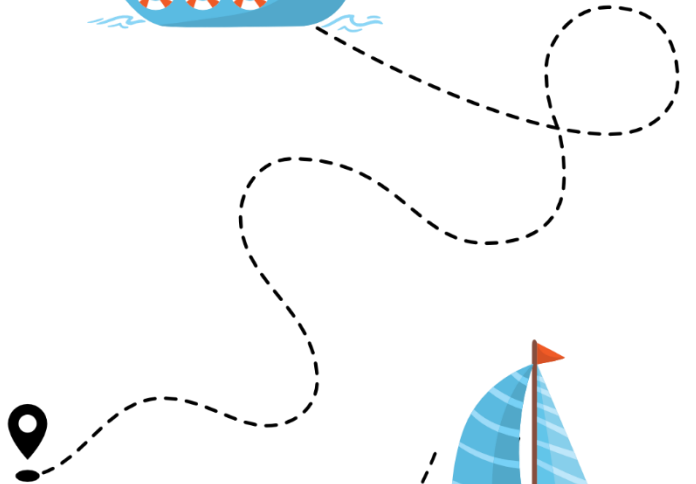
อุปกรณ์และวัสดุที่จำเป็น: ถังน้ำสองถัง น้ำ และถ้วยสำหรับแต่ละทีม

วัตถุประสงค์ของเกม: เพื่อเคลื่อนย้ายน้ำจากถังหนึ่งไปยังอีกถังหนึ่ง

วิธีเล่น:

1. ให้เด็ก ๆ เข้าแถวตามทีมของตนเองด้านหลังถังเปล่า
2. วางถังที่ใส่น้ำไว้จนเต็มไว้อีกฝั่งหนึ่ง
3. เมื่อเริ่มเกม ให้ผู้เล่นคนแรกวิ่งไปยังถังที่มีน้ำอยู่พร้อมกับถ้วย ใช้ถ้วยตักน้ำแล้วนำกลับไปเทลงในถังเปล่า
4. ถ้าเด็กไม่กลัวเปียก พวกเขาสามารถวางถ้วยไว้บนศีรษะของพวกเขาได้
5. ทีมที่มีปริมาณน้ำมากที่สุดเป็นทีมที่ชนะ

# ลากเส้นตามเส้นทางของเรือใบ

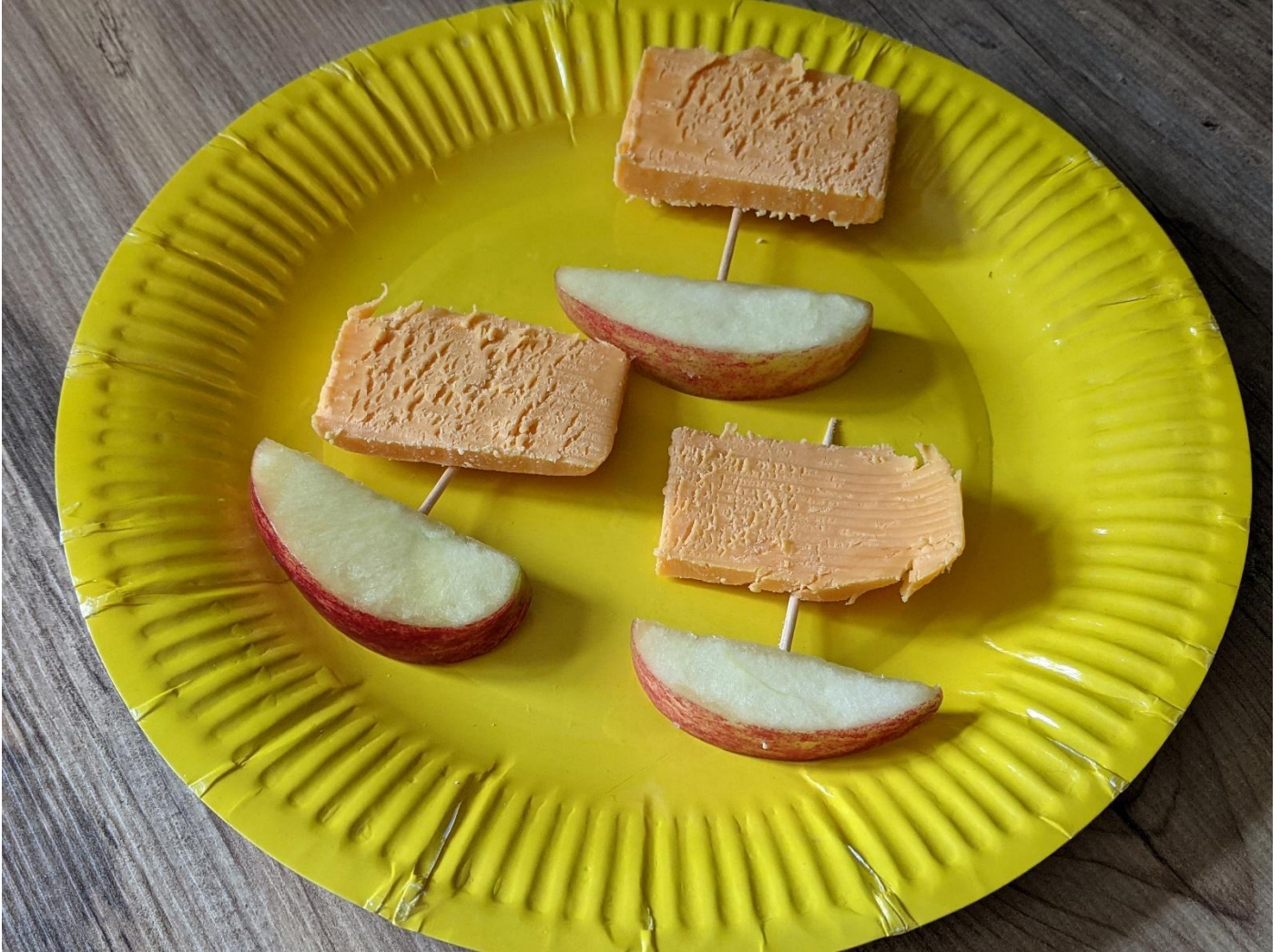


ใช้เชือกมัดว่าเรือลำใดแล่นไปไกลที่สุด

# ค้นหาความแตกต่าง 8 จุด



# อาหารว่าง: เรือชีสและแอปเปิ้ล



ตัดแอปเปิ้ลให้เป็นรูปทรงเรือ

ตัดชีสเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าเพื่อทำเป็นใบเรือ

ใช้ไม้จิ้มฟันประกอบชิ้นส่วนต่าง ๆ เข้าด้วยกัน

# บทเรียนพระคัมภีร์

ข้อพระคัมภีร์หลัก:

พระองค์ตรัสกับเขาทั้งสองว่า “จงตามเรามา และเราจะตั้งท่านให้เป็นผู้หาคนดังหาปลา” - มัทธิว 4:19

1. ถามเด็ก ๆ ว่าพวกเขาเคยนั่งเรือหรือไม่และให้พวกเขาแบ่งปันเกี่ยวกับประสบการณ์ของพวกเขา

2. พูดคุยเกี่ยวกับวิธีการที่กะลาสีบังคับเรือ—สังเกตสภาพอากาศ ไซล์ม ไซ้เข็มทิศ และแผนที่

ก. ถาม: จะเกิดอะไรขึ้นถ้ากะลาสีเรือไม่สังเกตดูสิ่งเหล่านี้?

ข. การใช้สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ช่วยให้กะลาสีและเรือของพวกเขาปลอดภัยได้อย่างไร?

3. ถามคำถามต่อไปนี้กับเด็ก ๆ:

ก. เมื่อเด็ก ๆ อายุห้าขวบเด็ก ๆ ชอบสีอะไร? ตอนนี้เด็ก ๆ ชอบสีอะไร?

ข. ปีที่แล้วเด็ก ๆ ชอบของเล่นหรือเกมอะไร? และตอนนี้ยังชอบสิ่งเดิมอยู่ไหม?

ค. เพื่อนสนิทของเด็ก ๆ คนปัจจุบันเป็นเพื่อนที่ดีที่สุดที่เคยคบกันมานานเท่าไรแล้ว? ก่อนหน้านั้นเด็ก ๆ มีเพื่อนสนิทคนอื่นนอกจากเขา/เธอ ไหม?

4. ถามคำถามต่อไปนี้กับเด็ก ๆ:

ก. เด็ก ๆ เคยติดตามใครที่เราไม่ควรติดตามบ้างไหม?

ข. เกิดอะไรขึ้นเมื่อเราติดตามคนนั้น?

ค. เด็ก ๆ ติดตามใครอยู่ หรือพยายามที่จะเป็นเหมือนใครหรือ? (ยกตัวอย่าง: คนดัง นักกีฬา ฯลฯ)

ง. เป็นเรื่องที่ดีใช่ไหมที่เราติดตามใครบางคน? ทำไมถึงคิดแบบนั้น?

จ. การที่เรานั้นใจว่าเรากำลังติดตามคนที่ถูกต้องอยู่นั้นเป็นสิ่งที่สำคัญ เพราะเหตุใด?

ฉ. เด็ก ๆ จะรู้ได้อย่างไรว่าพวกเขาเป็นคนที่ถูกต้อง?

5. อ่านข้อพระคัมภีร์หลักของวันนี้

6. พูดคุยเกี่ยวกับผู้ติดตามในพระคัมภีร์:

ก. คนอิสราเอลเดินตามโยชูวาไปรอบ ๆ กำแพงเยรีโค (โยชูวา 6)

ข. ดาเนียลไม่ปฏิบัติตามเหมือนคนอื่น ๆ (ดาเนียล 6)

ค. การทรงเรียกของเหล่าสาวก (มัทธิว 4)

7. ถามคำถามต่อไปนี้กับเด็ก ๆ:

ก. ทำไมเราควรติดตามพระเยซู?

ข. การติดตามพระเยซูมีความหมายว่าอย่างไร?

ค. เราจะติดตามพระเยซูได้อย่างไร?

8. อธิษฐานเพื่อเด็ก ๆ และเตือนเขาให้ติดตามพระเยซู



# ม้าที่มีชื่อว่าแฟลช





# เรื่องราว: ม้าที่มีชื่อว่าแฟลช

แฟลชคือม้าแข่งที่อาศัยอยู่ในฟาร์มทรวีย์

วันหนึ่งคนงานในฟาร์มเปิดประตูยังฉางทิ้งไว้โดยไม่ได้ตั้งใจ และในเสี้ยววินาทีนั้นแฟลชก็หายตัวไป มันเป็นม้าที่ปราดเปรียว เมื่อใดที่มันหลุดออกไปแล้วก็จับตัวกลับมาได้ยากมาก

คนงานในฟาร์มตามหามันวันแล้ววันเล่า ทุกครั้งที่พวกเขาเข้าไปใกล้มัน มันก็จะวิ่งหนีไปอีก

ในที่สุดพวกเขาก็จับแฟลชได้และพามันกลับไปฟาร์ม  
ชวานาตัดสินใจว่าถึงเวลาแล้วที่แฟลชจะต้องได้รับการฝึกฝนให้ขี่ได้ คนงานพยายามอย่างเต็มที่ แต่แฟลชต้องการทำในสิ่งที่มันอยากทำ มันวิ่งไปรอบ ๆ เป็นวงกลมและเปลี่ยนทิศทางอยู่ตลอดเวลา

เมื่อคนงานเข้ามาใกล้มัน มันจะร้องเสียงดังและมันจะยืนขึ้นด้วยขาหลังทั้งสองข้างเพื่อให้ทุกคนรู้ว่ามันไม่ต้องการเชื่อฟัง

เช้าวันรุ่งขึ้น ชวานาตัดสินใจว่าจะลองฝึกแฟลชดูบ้าง เขามีแผนการ  
แทนที่จะพาแฟลชออกจากบริเวณรั้วที่คุ้นเคยซึ่งมีแม่ของมันอยู่ด้วย เขากลับตัดสินใจฝึกแฟลชภายในบริเวณนั้น  
เขาคิดว่าบางทีการมีแม่ของมันอยู่ด้วยอาจทำให้มันสงบลงได้ เขาพูดกับมันเบา ๆ  
ชวานาลูบมุกของมันและป้อนแอปเปิ้ลสีแดงรสหวานให้กับมัน แอปเปิ้ลคือของโปรดของแฟลช  
ในขณะที่ม้าหนุ่มกำลังกัดแอปเปิ้ล ชวานาค่อย ๆ คล้องเชือกรอบปากและมุกของมัน ไม่นานเขาก็จูงมันไปรอบ ๆ  
สนามได้

วันแล้ววันเล่า ชวานายังคงฝึกฝนเจ้าแฟลชต่อไปและเตรียมอานม้าให้พร้อมสำหรับการขี่ ในตอนแรก  
แฟลชดูเหมือนจะกลัวเล็กน้อย แต่ไม่นานนักชวานาก็ขึ้นนั่งบนอานม้าได้ น่าดีใจที่ในไม่ช้าชวานาก็ขี่แฟลชไปรอบ ๆ ได้  
แฟลชดูภูมิใจมากที่มันวิ่งเป็นวงกลมได้อย่างสมบูรณ์แบบ ชวานาฉีกยิ้มกว้างไปถึงหู  
เขารู้ว่าแฟลชจะต้องเป็นม้าแข่งที่ยอดเยี่ยม ณ เวลานั้น เจ้าแฟลชมองไปตามทิศทางที่ชวานาบอกและมันส่งเสียงร้องดัง  
ราวกับว่ามันก็มีความสุขที่ได้วิ่ง

**เราเรียนรู้อะไรได้บ้างจากเรื่องนี้?** ชวานาใช้เชือกและอุปกรณ์ต่าง ๆ

เพื่อกำหนดเส้นทางให้แฟลชไปในทางที่มันควรไป

เราเองก็จำเป็นต้องให้พระเจ้านำทางของเราเพื่อที่เราจะสามารถไปยังทิศทางที่พระองค์ต้องการได้

เมื่อเราใช้ชีวิตเพื่อพระเยซูและอ่านพระคัมภีร์ เราก็เรียนรู้ที่จะเชื่อฟังทุกสิ่งที่พระองค์ตรัส

เมื่อเราดำเนินชีวิตตามแนวทางของตนเองเหมือนแฟลชและดำเนินชีวิตตามกฎหมายของตนเอง

เราก็จะห่างไกลจากการดูแลของพระเจ้า พระเจ้าทรงทราบว่าจะไรดีที่สุดสำหรับเรา

และจะทรงช่วยให้เราเป็นเหมือนพระเยซูมากขึ้น

# ข้อพระคัมภีร์ท่องจำ ทิศทาง

**เราจะแนะนำและสอนเจ้าถึงทางที่เจ้าควรจะไป – สดุดี 32:8**

เขียนข้อพระคัมภีร์และตัดแต่ละคำออกจากกัน

ปิดตาเด็กคนหนึ่ง

วางคำต่าง ๆ ไว้รอบห้อง

เด็กคนอื่น ๆ บอกทิศทางแก่เด็กที่ถูกปิดตาเพื่อรวบรวมคำสำหรับข้อพระคัมภีร์ตามลำดับที่ถูกต้อง

ให้อ่านข้อความหลังจากที่เพิ่มแต่ละคำเข้าไป

## เรือพาย



เราจะแนะนำและสอน  
จำถึงทางที่เจ้าควรจะ  
เดินไป – สดุดี 32:8

## เรือพาย



เราจะแนะนำและสอน  
จำถึงทางที่เจ้าควรจะ  
เดินไป – สดุดี 32:8

## เรือพาย



เราจะแนะนำและสอน  
จำถึงทางที่เจ้าควรจะ  
เดินไป – สดุดี 32:8

## เรือพาย



เราจะแนะนำและสอน  
จำถึงทางที่เจ้าควรจะ  
เดินไป – สดุดี 32:8

## เรือพาย



เราจะแนะนำและสอน  
จำถึงทางที่เจ้าควรจะ  
เดินไป – สดุดี 32:8

## เรือพาย



เราจะแนะนำและสอน  
จำถึงทางที่เจ้าควรจะ  
เดินไป – สดุดี 32:8

## เรือพาย



เราจะแนะนำและสอน  
จำถึงทางที่เจ้าควรจะ  
เดินไป – สดุดี 32:8

## เรือพาย



เราจะแนะนำและสอน  
จำถึงทางที่เจ้าควรจะ  
เดินไป – สดุดี 32:8

## เรือพาย

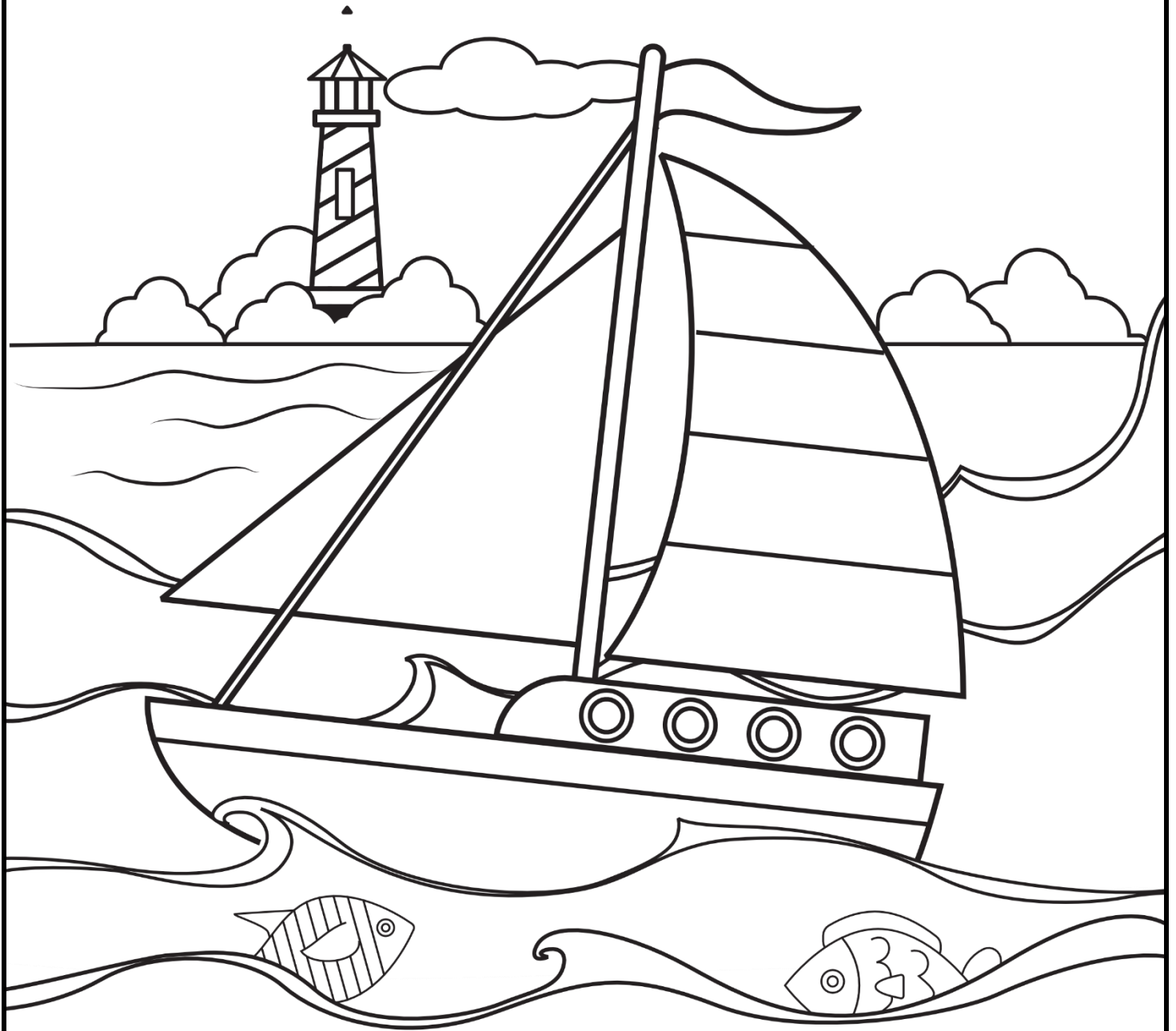
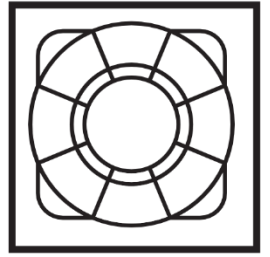
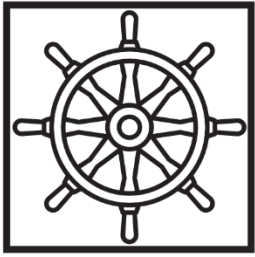


เราจะแนะนำและสอน  
จำถึงทางที่เจ้าควรจะ  
เดินไป – สดุดี 32:8

## เรือพาย

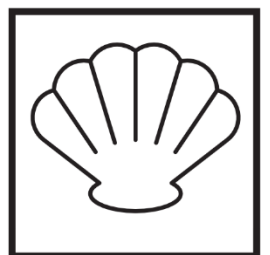


เราจะแนะนำและสอน  
จำถึงทางที่เจ้าควรจะ  
เดินไป – สดุดี 32:8

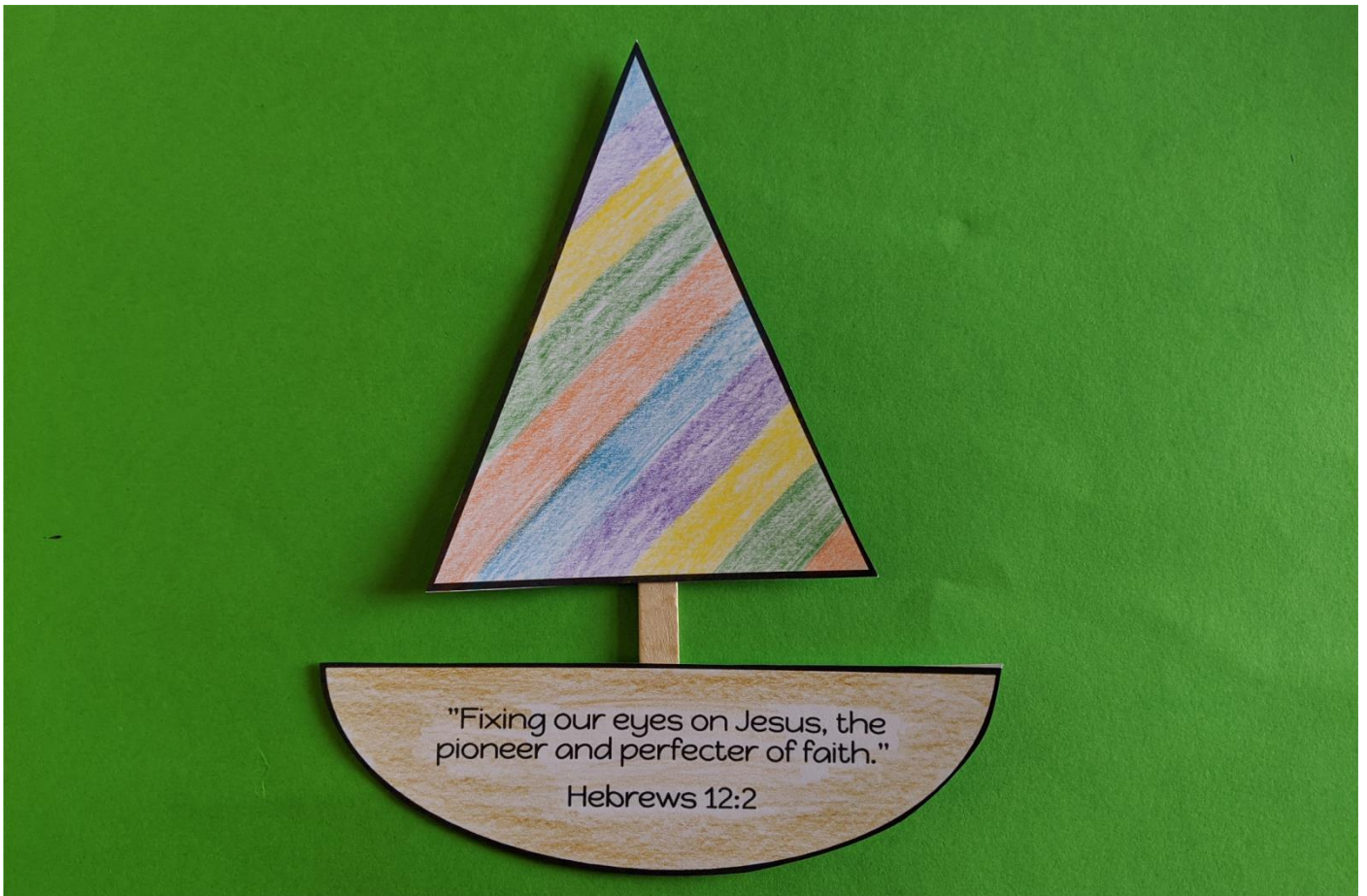


เราจะแนะนำและสอนเจ้าถึงทาง  
ที่เจ้าควรจะไป

สดุดี 32:8



# งานฝีมือ – เรือใบ

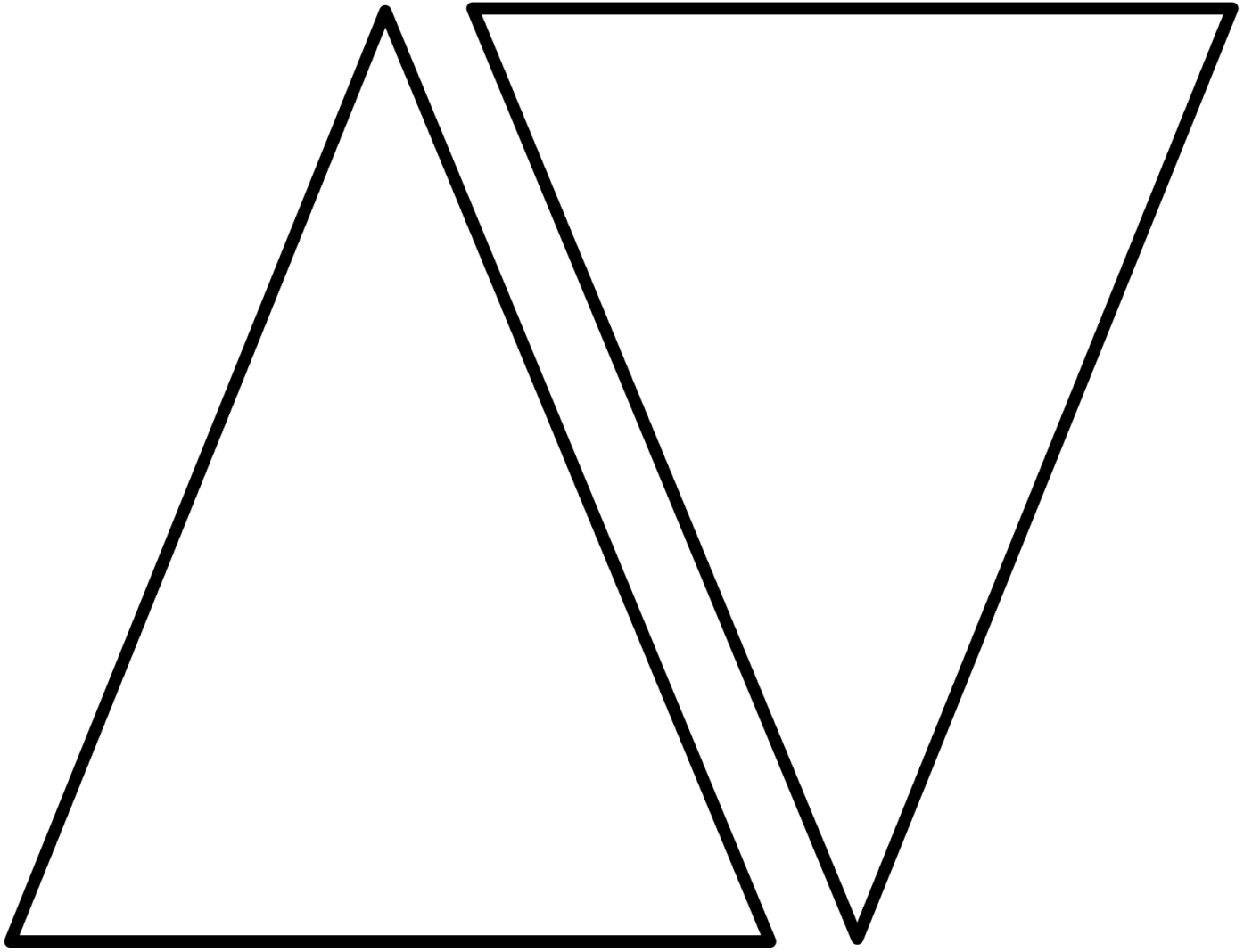


## สิ่งที่คุณต้องการ:

- หน้าแผ่นแม่แบบ
- ดินสอสี
- ไม้ไอศกรีม
- กรรไกร
- กาว

## สิ่งที่ต้องทำ:

1. ระบายสีเรือใบในหน้าแผ่นแม่แบบออก
2. ตัดส่วนเรือและใบเรือออกมา
3. ติดแท่งไอศกรีมให้อยู่ระหว่างเรือและใบเรือ
4. ประกอบติดส่วนหลังของเรือและใบเรือเข้ากับส่วนหน้า



"จับตามองที่พระเยซูผู้เบิกทางความเชื่อ  
และผู้ทรงทำให้ความเชื่อนั้นสมบูรณ์"

ฮีบรู 12:2

"จับตามองที่พระเยซูผู้เบิกทางความเชื่อ  
และผู้ทรงทำให้ความเชื่อนั้นสมบูรณ์"

ฮีบรู 12:2