

Aufgabenbeschreibung

Kapitel 1 - Daniel

Niveau 1 (6-8 Jahre)

Aufgabe 1

Beschreibung

Das ist ein Minispiel, das auf der Website gespielt wird. Hier geht es darum, dass die Kinder mitmachen und in das Spiel einbezogen werden. Lass sie selbst klicken, denn dann nehmen sie sich als aktive Teilnehmer wahr, anstatt als passive Zuhörer. Wenn das Spiel fertig ist, dürfen die Kinder den ersten Film ansehen.

Spielanleitung

In diesem Spiel soll man die zusammengehörenden Farben finden und die Farben mit den richtigen Dosen verbinden. Zuerst sieht jede Dose gleich aus, aber wenn man sie anklickt, entdeckt man die Farbe, die sich dahinter verbirgt. Dann muss man einen Verbindungspunkt auf der anderen Seite anklicken und die Farbe finden, die dazu gehört. Rosa zu rosa, blau zu blau, usw. Das funktioniert wie bei einem klassischen Memoryspiel, wo man der Reihe nach zwei Punkte gleichzeitig öffnet, bis man zwei gleiche gefunden hat. Dann kann man die gleichfarbigen Dosen mit Kabeln verbinden. Ein elektrischer Funke zeigt an, dass das Kabel richtig angeschlossen ist und man zum nächsten weitergehen kann. Das Spiel ist fertig, wenn alle Kabel mit der richtigen Dose verbunden sind.

Aufgabe 2

Beschreibung

„Naht euch zu Gott, so naht er sich zu euch.“ Jakobus 4, 8

Ziel der Aufgabe ist, dass die Kinder Jack und Gina dabei helfen sollen, die Bedeutung des Verses zu verstehen. Die Kinder bekommen acht Bilder, die acht Dinge symbolisieren, die uns entweder helfen, uns Gott zu nahen, oder nicht. Im ersten Teil der Aufgabe sollen sich die Kinder die Bilder beschaffen, indem sie sie nacheinander hinter der Wand hervorziehen und gemeinsam über jedes Bild sprechen. Die Kinder sollen das Symbol in die Kategorie "hilft" oder "hilft nicht" sortieren, je nachdem, ob es einem hilft, sich Gott zu nahen oder nicht. Wenn alle Bilder platziert sind, zählt man nach, wie viele Bilder in der Kategorie "hilft" waren. Diese Zahl trägt man auf der Website ein und die Bilder tauchen am Bildschirm auf. Der nächste Teil der Aufgabe besteht darin, die Bilder zu sortieren. Wenn das geschafft ist, kann die Reise weitergehen.

Hilft

- Gebet
- In der Bibel lesen
- Das Herz rein bewahren
- Das Gute wählen

Hilft nicht

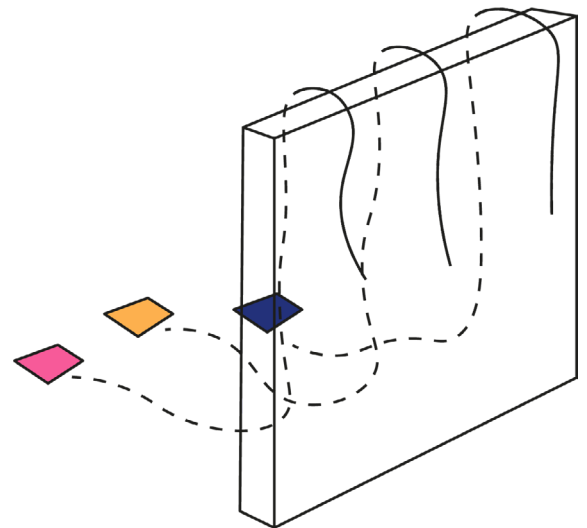
- Streiten
- Stehlen
- Stinksauer sein
- Schlecht über andere reden

Ausstattung

- 8 Bilder (ausgedruckt und laminiert)
- Schnur
- Wand (aus Stoff, Platten, oder Ähnlichem)
- 2 Boxen mit der Aufschrift „hilft“ oder „hilft nicht“

Vorbereitung

1. Druck die Bilder aus und laminiere sie möglichst.
2. Mach ein Loch in jedes Bild und befestige eine lange Schnur.
3. Bereite eine „Wand“ vor, indem du eine Decke oder Stoff aufhängst oder eine Platte oder Trennwand aufstellst.
4. Lege die Bilder auf die andere Seite der Wand, die die Kinder nicht sehen können.
5. Ziehe von jedem Bild die Schnur über die Wand, auf die Seite, die die Kindern sehen. Jeder Faden muss separat herunterhängen, damit sich die Kinder die Bilder einzeln fischen können, wenn sie an einem Faden ziehen.
6. Nimm 2 Boxen und schreib auf die eine „hilft“ und auf die andere „hilft nicht“.



Durchführung

1. Bereite die Wand und die Bilder rechtzeitig vor, damit alles bereit ist. Wenn ihr die Aufgabe macht, holt ihr die Wand vor und lest den Bibelvers vor.
2. Danach erklärt ihr, dass es Dinge gibt, die uns dabei helfen, uns Gott zu nahen, und andere Dinge, die uns nicht helfen. Hinter der Wand sind viele solcher Dinge und ihr braucht ein Kind, das kommt und an einer Schnur zieht. Dann kommt ein Kind, zieht an der Schnur bis es ein Bild erhält und setzt sich hin.
3. Ihr sprecht mit den Kindern darüber, was das Bild bedeutet und ob es uns hilft, uns Gott zu nahen oder nicht. Gemeinsam entscheidet ihr, in welche Kategorie das Bild soll. Dann legt ihr das Bild in die richtige Box und das nächste Kind darf kommen.
4. Ihr wiederholt diesen Vorgang so lange, bis alle acht Bilder gezogen, besprochen und in die richtige Box sortiert wurden.
5. Dann fragt ihr die Kinder, ob sie euch zählen helfen wollen, und dann zählt ihr gemeinsam, wie viele Bilder in der Box/Kategorie „hilft“ sind. Diese Zahl gebt auf der Website ein. Dann tauchen alle acht Bilder am Bildschirm auf und ihr zieht gemeinsam mit den Kindern jedes Bild, das „hilft“ hinunter auf eine Linie. Wenn das erledigt ist, ist die Aufgabe fertig.

Aufgabe 3

Beschreibung

Bei dieser Aufgabe sollen die Kinder Energie sammeln, um Jack und Gina auf der Reise weiterzuhelfen. Sie sammeln Energie in Form von Flaschen mit grünem Wasser, das in einen Eimer gegossen werden soll. Wenn der Eimer mit der ganzen Energie gefüllt wurde, erscheint ein Luftballon. Im Luftballon befindet sich ein Zettel mit der Geschichte von Noah. In der Geschichte werden 14 Tierarten erwähnt. Die Aufgabe der Kinder besteht darin, dass sie die Tierarten zählen. Dann wird die Anzahl eingetippt und die Reise kann weitergehen.

Ausstattung

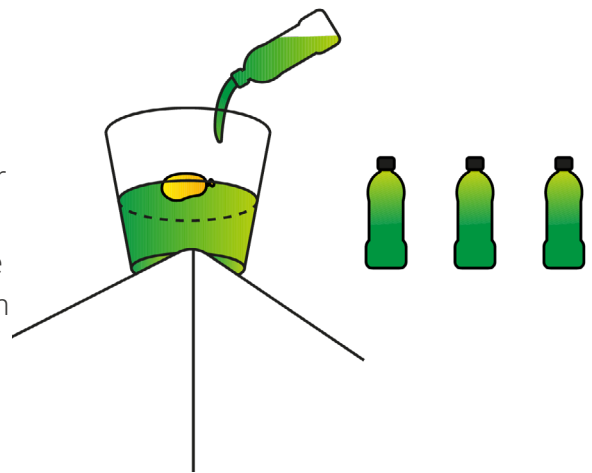
- Ein Eimer (10 Liter, darf nicht durchsichtig sein)
- Leere Plastikflaschen (7 große (1,5 L) oder 20 kleine (0,5 L))
- Grüne Lebensmittelfarbe oder andere Farbe
- Einen Luftballon
- Ein Blatt mit der Geschichte von Noah (ausgedruckt)
- Eine Nadel
- Papier
- Bleistifte

Vorbereitung

1. Füll die Flaschen mit Wasser und versetze sie mit grüner Lebensmittelfarbe. Verstecke die Flaschen im Raum. Achte darauf, dass manche ein wenig sichtbar sind, andere können ruhig ein bisschen schwerer zu finden sein.
2. Druck die Geschichte von Noah aus und lege den Ausdruck in den Luftballon (Anhang). Blas den Luftballon auf die Größe einer Orange auf und lege den aufgeblasenen Ballon in den Eimer.
3. Stelle den Eimer auf einen Platz über Kopfhöhe, z.B. auf einen hohen Tisch. Die Kinder sollen nicht sehen, dass ein Luftballon im Eimer liegt.
4. Lege Papier und Bleistifte bereit. Das können die Kinder verwenden, wenn sie die Tiere aus der Geschichte zusammenzählen sollen.

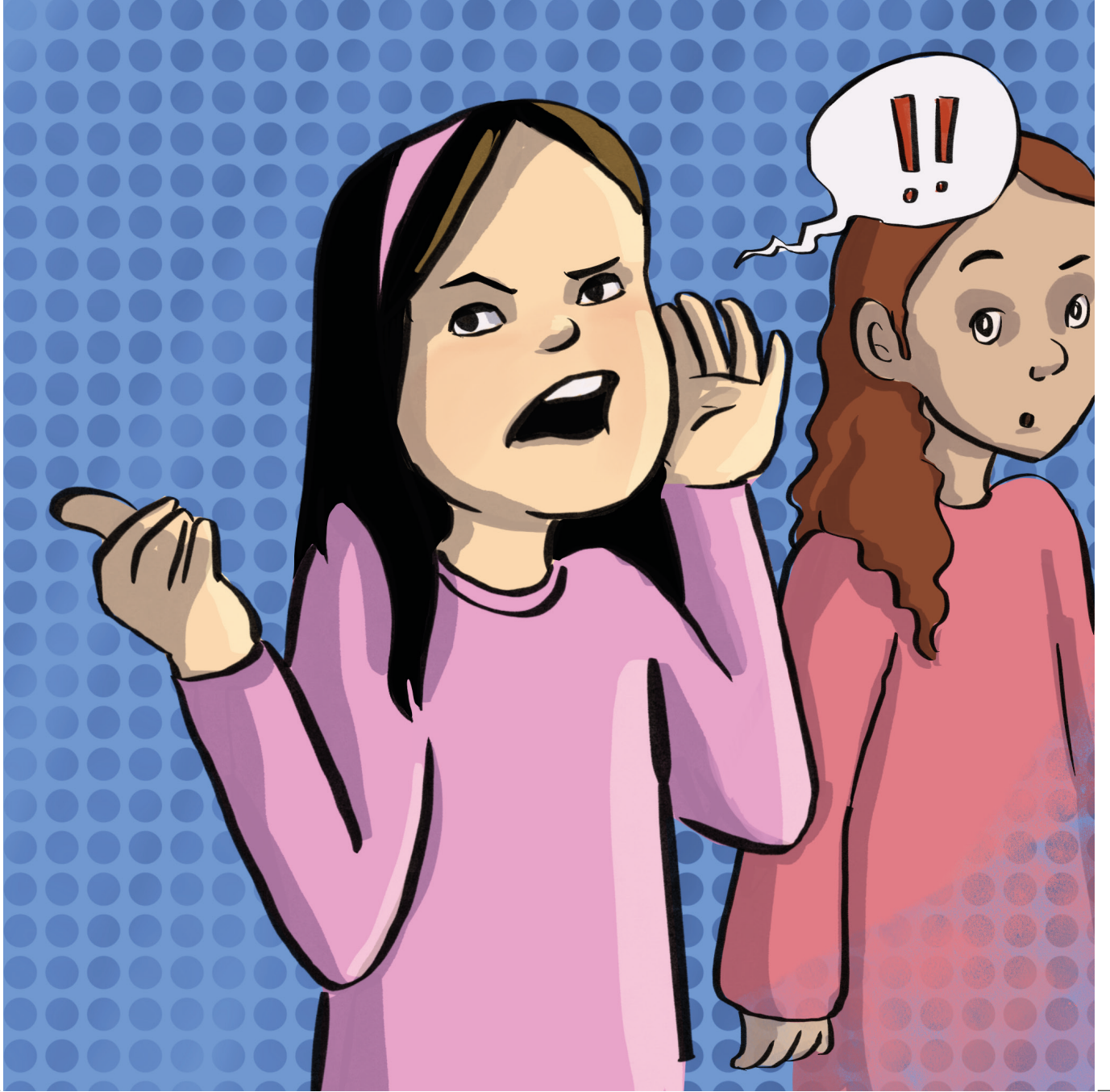
Durchführung

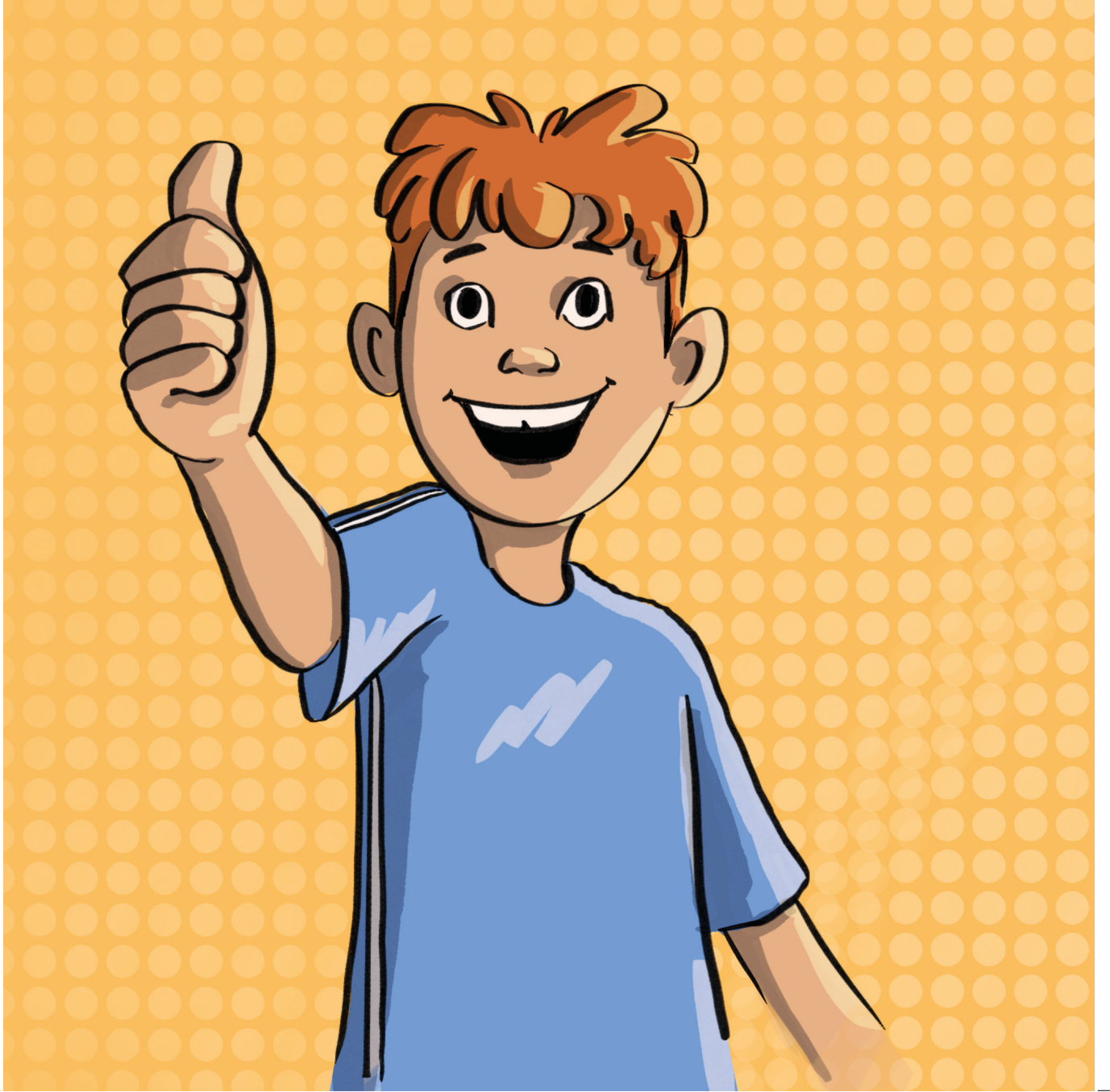
1. Lass alle Kinder rund um den Eimer stehen und erklär ihnen, dass ihr den Eimer mit Energie füllen müsst, bevor ihr mit dem Spiel weitermachen könnt. Frag die Kinder, ob sie etwas im Raum entdecken, das sich zum Eimer Auffüllen eignet. Ein paar Kinder werden dann sagen, dass sie Flaschen mit grünem Wasser sehen. Sage ihnen, dass X Flaschen (zähle sie vorher!) mit grünem Wasser im Raum versteckt sind und dass es eure Aufgabe ist, sie einzusammeln. Gib das Kommando: „Auf die Plätze, fertig, los!“. Falls die Suche zu schwierig ist, könnt ihr einen Tipp geben, wo Flaschen versteckt sind.
2. Wenn ihr alle Flaschen gefunden habt, sammelt ihr euch wieder um den Eimer. Die Kinder stellen sich in einer Reihe auf und jeder darf etwas Wasser in den Eimer gießen. Dabei müsst ihr ein wenig mithelfen, da der Eimer relativ hoch oben steht. Wenn sich der Eimer nach und nach füllt, tritt der Luftballon zu Tage.
3. Wenn der Luftballon erscheint, müsst ihr euch neugierig und überrascht geben. Frag ein Kind, ob es den Luftballon aus dem Eimer holen kann, dann merkt es bestimmt, dass etwas drin steckt. Frag die Kinder, ob sie eine Idee haben, wie sie das rauskriegen könnten. Lass den Kindern die Herausforderung, ihn selbst zu zerplatzen. Sollten sie es nicht selber schaffen, könnt ihr mit der Nadel nachhelfen.
4. Wenn ihr den Zettel herausbekommen habt, müsst ihr alle Kinder sammeln und die Beschreibung der Aufgabe auf dem Zettel vorlesen.
5. Nimm Papier und Bleistifte und sag den Kindern, dass sie gerne benutzen können, um die Anzahl der verschiedenen Tiere während der Geschichte aufzuschreiben. Bevor ihr mit der Geschichte von Noah beginnt, wär es gut, die Kinder zu fragen, was sie über Noah wissen und wie er ein Vorbild darin war, fest zu dem zu stehen, woran man glaubt. Bitte die Kinder, gut aufzupassen und lies die Geschichte vom Zettel.
6. Die Anzahl der Tiere beläuft sich auf 14. Sollten sie es nicht selbst schaffen, müsst ihr ihnen helfen. Wenn ihr die Antwort habt, könnt ihr den Code eintippen und die Aufgabe ist gelöst.



Bilder Aufgabe 2 - Niveau 1

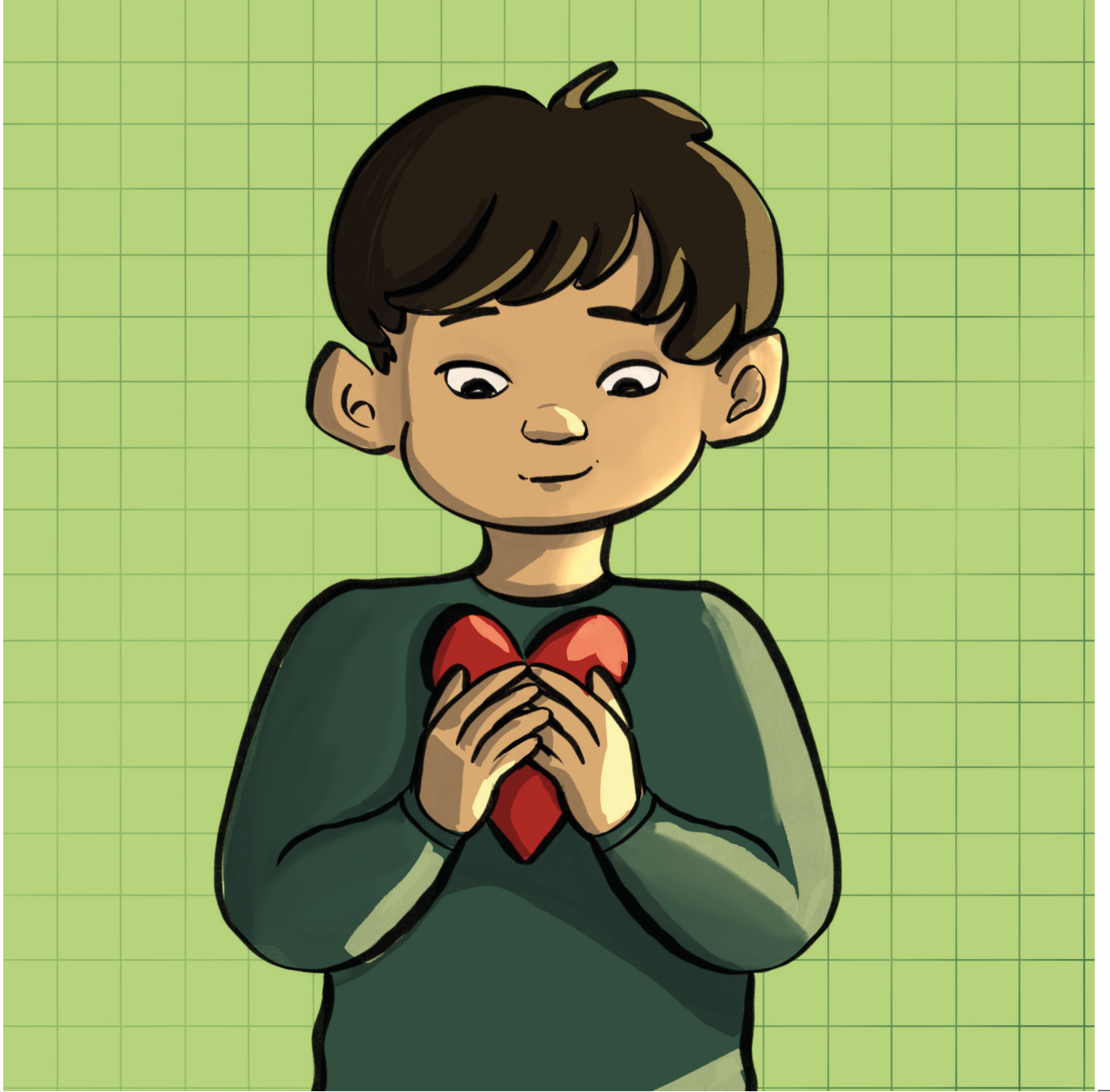
















Anhang

Gut gemacht! Jetzt haben wir viel Energie für unsere weitere Reise gesammelt. Wenn ihr auf den Bildschirm schaut, seht ihr, dass wir auch noch einen Code brauchen, um weiterzukommen. Jetzt werdet ihr etwas von Noah hören, der auch fest zu dem stehen musste, woran er glaubte, genauso wie Daniel. Findet ihr heraus, wie viele Tierarten erwähnt werden?

Noah

Gott wollte Noah und seine Familie retten, weil er gerecht und treu war. Deshalb baute Noah eine Arche, obwohl alle anderen ihn auslachten und das sehr dumm fanden. Er holte Tiere von allen Enden und Ecken der Welt, da waren unter anderem Zebras, Ziegen, Schafe, Löwen, Giraffen, Pferde, Kamele, Nashörner, Gorillas, Tiger, Nilpferde, Kängurus, Pandas und viele andere Tiere. Am Schluss zeigte eine Taube Noah, dass er nun sicher aus der Arche steigen konnte.