



# Aufgabenbeschreibung

*Kapitel 1 - Daniel*

*Niveau 2 (9-11 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. Bei den größeren Kindern läuft ein Countdown von 2 Minuten. Wenn sie es nicht schaffen alle Kabel richtig zu verbinden bevor die Zeit abgelaufen ist, müssen sie von vorne anfangen.

## Aufgabe 2

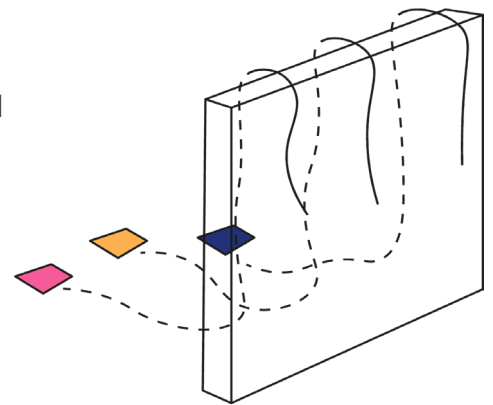
### Beschreibung

«Naht euch zu Gott, so naht er sich zu euch» Jakobus 4, 8.

Die Aufgabe besteht darin, dass die Kinder Jack und Jina helfen sollen zu verstehen, was dieser Vers bedeutet. Auf der Webseite sollen die Kinder 4 Dinge angeben, die man machen kann, um sich Gott zu nahen. Danach erhalten sie den Auftrag, 8 Bilder über eine Wand zu ziehen. Eines der Bilder zeigt etwas, was Daniel mehrmals am Tag tat, um sich Gott zu nahen. Auf der Rückseite jedes Bildes finden die Kinder einen QR-Code. Wenn sie den richtigen Code mit einem Handy scannen, erhalten sie einen Zahlencode, den sie auf der Webseite eingeben können. Wenn das erledigt ist, können sie ihre Reise fortsetzen.

### Ausstattung

- 8 Bilder mit einem QR-Code auf der Rückseite (ausgedruckt und laminiert)
- Schnur
- Wand (aus Stoff, Platten, oder Ähnlichem)
- Handy, mit dem man die QR-Codes scannen kann



### Vorbereitung

1. Drucke die Bilder doppelseitig aus, so dass das Bild auf der einen und der QR-Code auf der anderen Seite ist und laminiere sie nach Möglichkeit.
2. Mach ein Loch in jedes Bild und befestige eine lange Schnur an dem Bild.
3. Bereite eine "Wand" vor, indem du eine Decke oder Stoff aufhängst oder eine Platte oder Trennwand aufstellst.
4. Lege das Bild auf die eine Seite der Wand, welche 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. Halte ein Handy bereit, um QR-Codes zu scannen.

### Durchführung

1. Auf der Webseite steht: «Nahet euch zu Gott, so naht er sich zu euch. Nenne 4 Dinge, die man tun kann, um sich Gott zu nahen.» Sprich mit den Kindern, um auf 4 Dinge zu kommen (z.B. beten in der Bibel lesen, sein Herz rein bewahren, das Gute zu wählen), welche die Kinder auf der Webseite eingeben können.
2. Auf der Webseite steht jetzt, dass Daniel für eine Sache bekannt war, die er mehrmals am Tag tat, um sich Gott zu nahen. Hole die Wand mit den Bildern hervor. Ein Kind kann vortreten, an der Schnur ziehen bis das Bild kommt und sich wieder setzen. So geht es weiter, bis alle Bilder zum Vorschein gekommen sind.
3. Die Kinder entscheiden sich für eines der Bilder, von dem sie glauben, dass Daniel es mehrmals am

Tag tat. Wenn sie das nicht selbst entdecken, können die Mentoren als Tipp geben, dass auf der Rückseite ein QR-Code ist.

4. Wenn die Kinder den richtigen QR-Code gescannt haben, taucht ein Code auf, den sie auf der Webseite eingeben müssen und die Aufgabe ist gelöst.

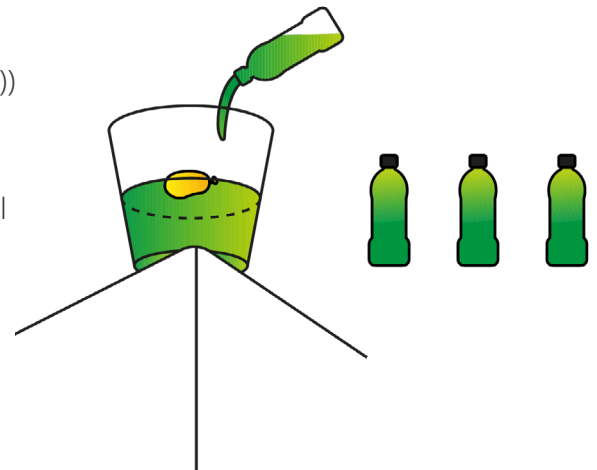
## Aufgabe 3

### 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 Energie vollgefüllt ist, erscheint ein Luftballon. Im Luftballon steckt ein Zettel mit einer Aufgabenbeschreibung und vier Zetteln mit je einem Bibelvers. Alle diese Bibelverse enthalten Zahlen und mit Hilfe der Zahlen, die in einem dieser Verse vorkommen, sollen die Kinder den Code finden. Im Gespräch mit den Kindern kommt ihr drauf, dass nur der Vers über Noah davon handelt, dass es sich lohnt, fest zu dem zu stehen, woran man glaubt, und ihr deshalb die Zahlen aus diesem Vers verwenden müsst. Rechnet die Zahlen aus den Versen zusammen, so erhaltet ihr den dreistelligen Code, den ihr braucht, um weiterzukommen.

### 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 Papier mit der Aufgabenbeschreibung und vier Zettel mit den Bibelversen (ausgedruckt)
- Eine Nadel
- Blätter
- Bleistifte
- 4 Bibeln



### 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 1). 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 die Bibeln, Zeichnungspapier und Bleistifte bereit. Dies können die Kinder brauchen, um sich Notizen zu machen, wenn sie die Zahlen aus den Bibelversen addieren 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. Teile die Kinder danach in 4 Gruppen. Zusammen mit einem Mentor sollen die Kinder herausfinden, was in den Bibelversen steht. Hier ist es wichtig, dass ihr den Kindern zeigt, wie man die Bibel aufschlägt. Zeige ihnen das Inhaltsverzeichnis und was die verschiedenen Zahlen bedeuten. Lies alle Verse laut in der Gruppe vor (die Kinder können lesen). Besprich danach mit den Kindern welcher dieser Verse eine Geschichte beinhaltet, die davon handelt, dass es sich lohnt für seinen Glauben einzutreten, selbst wenn andere das dumm finden. Hier ist beabsichtigt, dass ihr auf 1. Mose 6, 15 kommt. Erzähle den Kindern von Noah und warum das ein Beispiel für einen Mann ist, der auf Gott vertraut.



Wie man den richtigen Code findet:

„Aber fünf von ihnen waren töricht und fünf waren klug.“ Matthäus 25, 2

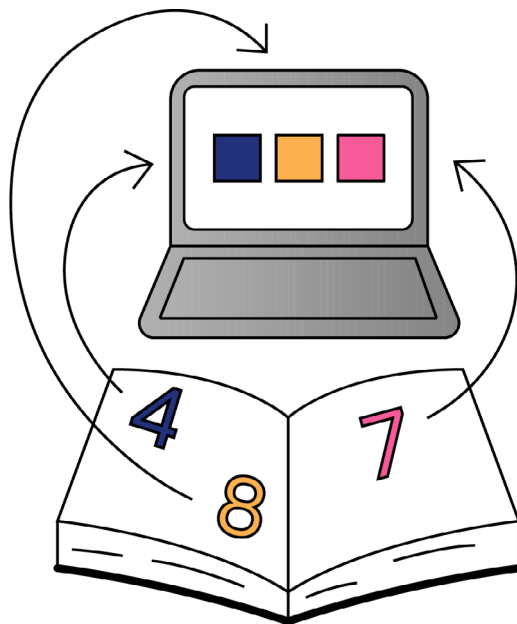
„und zum Dankopfer zwei Rinder, fünf Widder, fünf Böcke und fünf einjährige Lämmer. Das ist die Gabe Nachschons, des Sohnes Amminadabs.“ 4. Mose 7, 17

„Und mache ihn so: Dreihundert Ellen sei die Länge, fünfzig Ellen die Breite und dreißig Ellen die Höhe.“ 1. Mose 6, 15

(Das ergibt die Zahlen 300, 50, 30 zusammen macht das 380)

„Und ein Schekel soll zwanzig Gramm haben. Und zwanzig Schekel, fünfundzwanzig Schekel und fünfzehn Schekel sind für euch ein Pfund.“ Hesekiel 45, 12

6. Notiere die im Vers genannten Zahlen. Frage dann die Kinder, wie daraus ein Code werden kann, dann sollen sie zu dem Schluss kommen, dass sie die Zahlen addieren müssen.
7. Danach tippt ihr den Code ein, der 380 lautet, und die Aufgabe ist erledigt.



## Bilder Aufgabe 2 - Nivå 2

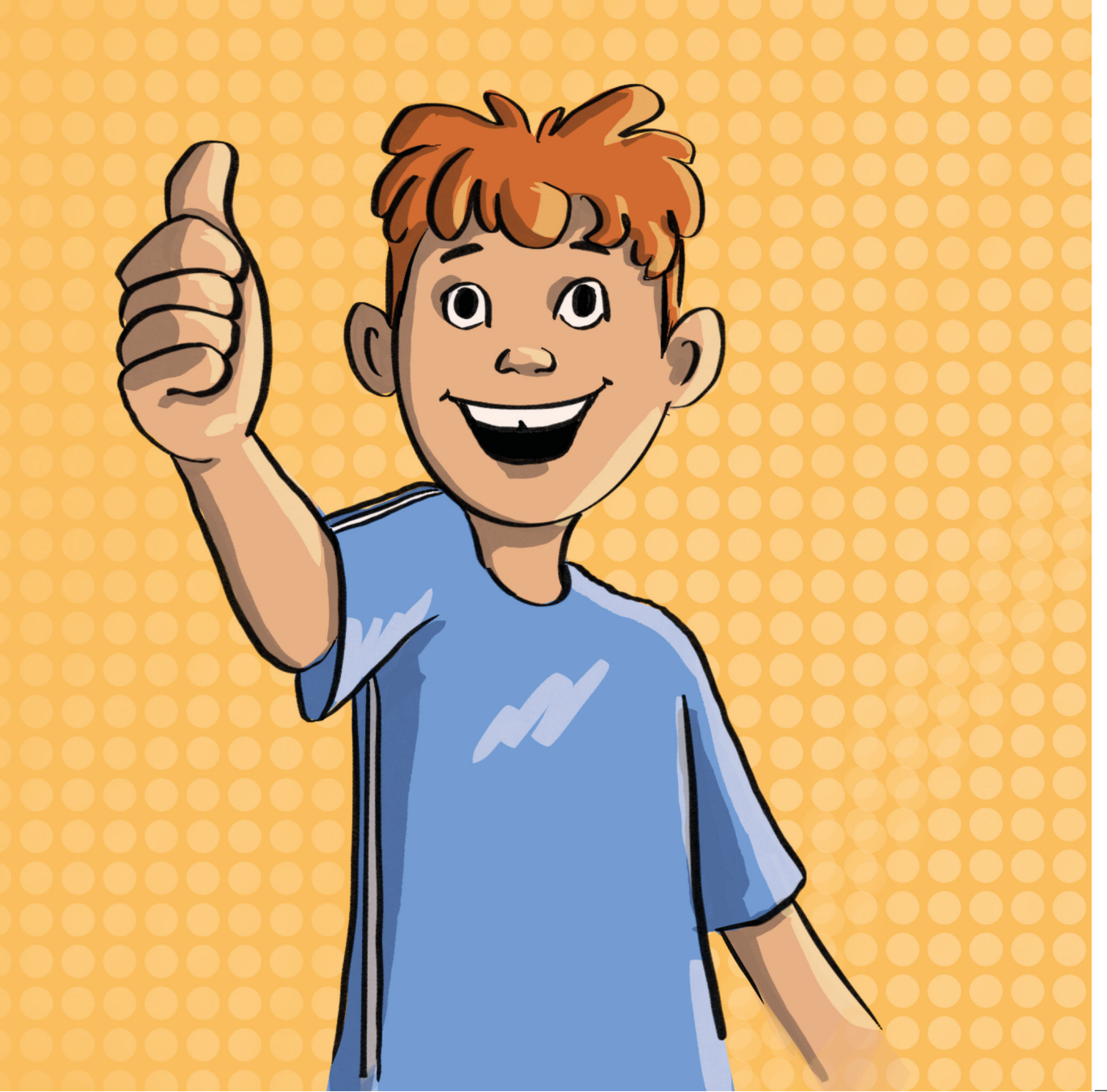














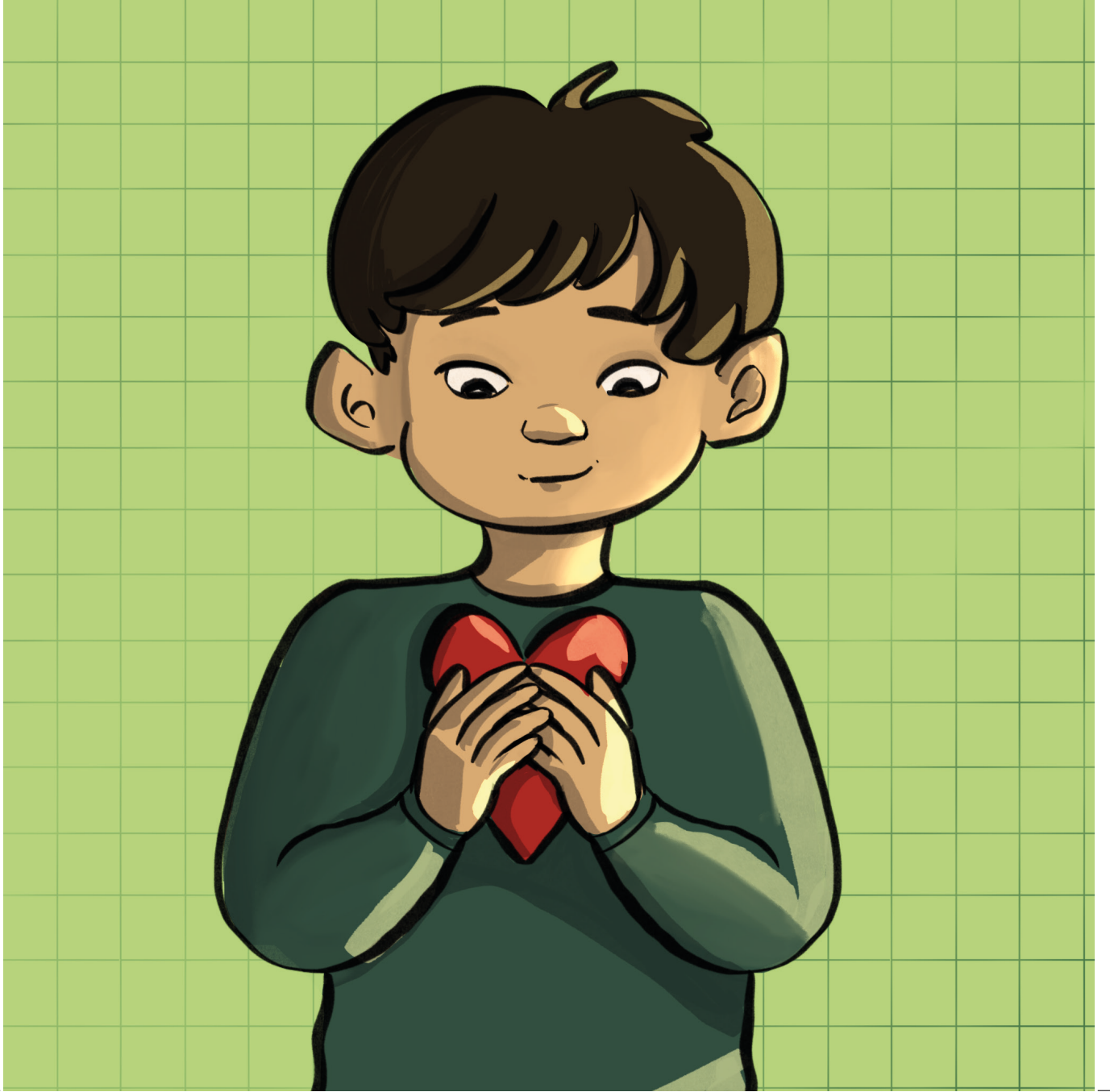




























## Anhang

<b>Mattäus 25, 2</b>	<b>4. Mose 7, 17</b>	<b>1. Mose 6, 15</b>	<b>Hesekiel 45, 12</b>
<p style="text-align: center;">Sehr gut gemacht!</p> <p style="text-align: center;">Schau auf den Bildschirm. Man muss einen Code eingeben, um weiterzukommen. Vielleicht helfen euch diese Zetteln, den Code zu finden?</p> <p>Denkt daran, dass Daniel fest zu dem stehen musste, woran er glaubte. Gehört vielleicht einer dieser Zettel zu einer Geschichte, die auch von jemandem handelt, der mit seinem Leben bewiesen hat, dass es sich lohnt, wenn man fest zu dem steht, woran man glaubt?</p>			