

Aufgabenbeschreibung

Kapitel 2 - Abraham

Aufgabe 1 – Farben merken

Beschreibung

Dieses Mini-Spiel wird auf der Homepage gespielt. Es geht darum, Farben zu erinnern und widerzugeben.

Durchführung

Eine der vier Farben leuchtet auf dem Bildschirm auf. Danach soll man auf dieselbe Farbe klicken, um die Runde zu beenden. Jetzt beginnt die nächste Runde mit derselben Farben, aber es leuchtet zusätzlich eine neue Farbe auf. Dann klickt man auf diese beiden Farben in der richtigen Reihenfolge. Bei jeder Runde taucht eine zusätzliche neue Farbe auf. Man gibt die Farben weiter in der richtigen Reihenfolge wieder. Für Niveau 1 ist der Code nach 6 Runden geknackt, Niveau absolviert insgesamt 8 Runden.



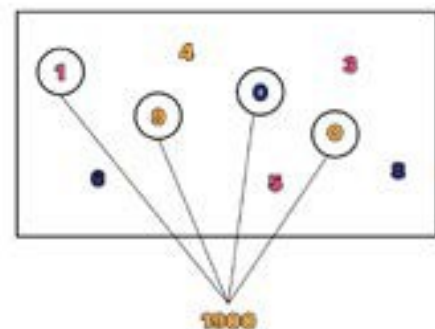
Tipps

Die Kinder können abwechselnd die Maus führen, damit so viele wie möglich das ausprobieren können.

Aufgabe 2 – Jahreszahl suchen

Beschreibung

Das ist eine suchen & finden Aufgaben, bei der die Kinder Gegenstände suchen sollen, die nicht in Abrahams Zeit gehören.



Ausführung

1. Auf der Homepage sehen die Kinder ein Bild der Stadt Haran. Darin sind einige Gegenstände, die nicht in Abrahams Zeit gehören. Neben jedem Gegenstand steht eine Zahl.
2. Bei Niveau 2 tauchen mehr Zahlen als bei Niveau 1 auf.
3. Die Kinder fangen an zu suchen.
4. Lass die Kinder diskutieren, wie die Jahreszahl daraus entstehen kann, in die sie reisen sollen.
5. Wenn man die Zahlen jetzt von links nach rechts zusammensetzt, ergibt das 1900 (vor Christus).
6. Die Kinder tippen das auf der Homepage ein und kommen so weiter.

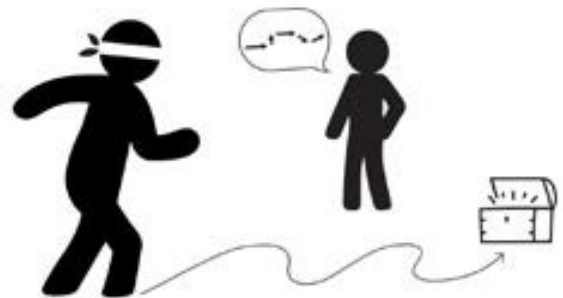
Aufgabe 3 – Im Glauben gehen

Beschreibung

Hier soll ein Kind Süßigkeiten finden, die versteckt sind, in dem es von seinen Mentoren geführt wird. Das Kind hat die Augen verbunden und muss sich entscheiden, auf die Instruktionen zu hören, um die Süßigkeiten zu finden. Nach der Aufgabe kann man gut zusammen mit den Kindern reflektieren, damit sie die Parallele zu „Im Glauben wandeln“ sehen. Gott ist unser Vater und hat einen Plan für uns und er möchte uns führen. Ohne ihn sind wir eigentlich ganz blind und wir können den Weg zu Glück und Freude selbst nicht finden. Wir müssen uns entscheiden, ob wir glauben wollen oder nicht. Aus der Aufgabe versteht man, dass es ganz dumm ist, seinen Mentoren nicht zu glauben, weil man dann stolpert und sehr lange braucht. Zusammen mit den Süßigkeiten finden die Kinder den Auftrag von Iris. Danach sollen sie den Briefumschlag mit dem Code im Raum suchen.

Ausstattung

- Augenbinde
- Süßigkeiten für die ganze Gruppe
- Briefumschlag mit dem ausgedruckten Code
- Ausgedruckter Auftrag



Vorbereitung

1. Lies die Aufgabe gründlich durch!
2. Drucke den Auftrag aus und pack ihn zusammen mit den Süßigkeiten in eine Tüte, Kister, etc..
3. Druck den Code aus, lege ihn in einen Umschlag und verstecke ihn in dem Raum.
4. Sorge dafür, dass genug Platz für die Aufgabe ist und suche einen Weg, den das Kind gehen soll und bestimme, wo die Süßigkeiten liegen sollen. Auf dem Weg zu den Süßigkeiten können Hindernisse liegen.

Durchführung

1. Die Mentoren suchen ein Kind aus, dem die Augen verbunden werden.
2. Eines der anderen Kinder kann die Süßigkeiten verteilen, nach den Anweisungen der Mentoren.
3. Die Mentoren führen das Kind zu den Süßigkeiten, indem sie sagen, wohin es gehen soll.

4. Wenn das Kinder sie gefunden hat, kann es die Augen wieder aufmachen und alle bekommen Süßigkeiten. Hier kann man gut mit den Kindern zusammen reflektieren.
5. Zusammen mit den Süßigkeiten finden Sie einen Zettel mit einem Auftrag darauf: Sie sollen einen Brief finden, den Iris an die ganze Welt verschickt hat.
6. Die Kinder suchen den Brief und finden einen Umschlag mit einem Code darin.
7. Die Kinder geben den Code auf der Homepage ein

Tipps

Erstellt eure eigene Route, passend zum Raum, in dem ihr seid. Z.B.: Mach zwei Schritte vorwärts, drei Schritte nach rechts, zwei Schritte zurück, einen Schritt nach links, zwei große Schritte nach vorne, drei Trippelschritte nach rechts. Und dann soll das Kind bei den Süßigkeiten landen. Um es besonders spannend zu machen, kann man „Hindernisse“ in den Weg legen, z.B. eine Bananenschale auf der man ausrutschen kann, ein Gefäß mit Wasser, in das man nicht treten soll, kleine Legosteine (es tut weh darauf zu treten), usw. Das Kind soll diese Hindernisse sehen, bevor ihm die Augen verbunden werden und soll blind auf die Richtungsanweisungen vertrauen, welche die Mentoren geben.

Aufgabe 4 - Quiz

Beschreibung

Jetzt können sich die Kinder selbst testen, ob sie alles behalten haben, was sie im 1. Kapitel über Abraham gelernt haben.

Durchführung

1. Auf der Homepage erzählt Iris den Kindern, dass jetzt ein Quiz kommt.
2. Die Kinder beantworten die Fragen zusammen. Die Eingabe der Antworten kann abwechselnd erfolgen.
3. Nach dem Quiz ist das Kapitel beendet.



Anhang Aufgabe 3

7382



Explorers, ich habe
einen Spezial-Auftrag
für euch!

Ich habe an Explorer auf der
ganzen Welt einen Brief
geschrieben, mit etwas darin,
was ihr benötigt, um weiter zu
kommen.

Findet ihr den?