

どうしたら いいか わからない 時 とき

ち え た 知恵が 足りないなら、かみ ねが 神に 願い
もと 求めなさい。そうすれば、あた 与えられます。
せいしょ (聖書、ヤコブの手紙 1:5を
てがみ わかりやすくした もの)



わたしたちには、^{なに}何かを^{えら}選ばなくては いけないけど、
^{なに}何を^{えら}選んだら ^{いちばん}一番いいのかわからない ^{とき}時がある。



そして、^{なに}何が わたしたちや ^{ひと}ほかの 人を
^{いちばん}一番 ^{よろこ}喜ばせるだろうって ^{かんが}考えれば ^{かんが}考えるほど、
ますます ^き決められなくなって、どうしたら いいか
わからなくなる ことだって あるよね。



せいしょ かみさま ち え くだ
聖書には、神様がわたしたちに知恵を下さんと
か ち え
書かれている。知恵があれば、たとえむずかしいことでも、
ただ けつだん たす かみさま ち え
正しい決断をする助けになるからね。神様が知恵を
くだ
下さるとはいつでも、わたしたちがとつぜんすごく
あたま よ なん
頭が良くなって何でもわかるようになるわけじゃない。
かみさま ち え さいぜん
そうではなくて、神様の知恵が、わたしたちを最善の
せんたく みちび もっと しあわ
選択に導いてくれるんだ。わたしたちを最も幸せに
かみさま よろこ
してくれ、神様も喜んでくださるようなものへとね。



その ^{せんたく} 選択が ^{おお} 大きな ^{ちい} ものか、 ^{かんけい} 小さな ^{ちい} ものかは ^{かんけい} 関係ないよ。
わたしたちは いつも、 ^{かみさま} 神様の ^{ちえ} 知恵を ^{もと} 求めて ^{いの} 祈ることが
できる。そして ^{みみ} 耳を ^{かたむけ} と、 ^{かみさま} 神様は ^{かみさま} わたしたちに
^{なに} 何が ^{さいぜん} 最善かを ^{おし} 教えてくださるんだ。





やってみよう

こんなゲームをしてみよう。
かくすためのおもちゃを一つ
えら
選び、ママかパパにたのんで、
め
目かくしをしてもらってね。
それから、ママかパパにその
おもちゃを部屋^{へや}のどこかに
かくしてもらうんだ。君^{きみ}は
め
目かくしをしたまま、その
おもちゃをさがすんだよ。
（^き気をつけて^{ある}歩いてね!）
^{すこ}少し^{あと}さがした後、

め
目かくしはしたままで、ママか
パパに、君^{きみ}の手^てを引^ひいてその
おもちゃの^{ところ}所^つまで^い連れて行^いって
もらってね。おもちゃが
み
見つかったら、目かくしを取^とって
いいよ。だれかが君^{きみ}を案内^{あんない}して
くれた^{とき}時のほうがどんなに
かんたん
簡単^{たす}だったかや、どんな助け^{たす}が
ひつよう
必要^{とき}な時^{かみさま}でも、神様^{かみさま}はいつも
たす
助け^{たす}てくださる ことについて、
はな
話^{はな}してみよう。



文：カチューシャ・ジュスティ 絵：サビーン・リッチ デザイン：クリスティア・コーブランド

出版：マイ・ワンダー・スタジオ Copyright © 2012年、ファミリーインターナショナル

“When We Don't Know What to Do” - Japanese

<http://www.mywonderstudio.com/0-5/2012/5/28/bright-pebbles-when-we-dont-know-what-to-do.html>

