

2015/11/15 慕主家庭講座（四）時間與金錢管理（親子教育）

主講：單聖玲大區長，Josh, Arthur, Tom/Vy, John/Esther

前言：

我們對生命有什麼看法？我們活在什麼樣的環境裡面？通過這次的信息，我們想想我們對生命的做法是什麼？對孩子的做法是什麼？我們想要孩子進步，想要管理好時間，目的是什麼呢？我們渴望活得久，但是否活得更有意義？

我們一個人可以按照自己的想法安排，但如果你是一家人中的一份子，那麼家中其他的人都是與你有關係的，首先你要了解自己是怎樣的人，也許你是個精神非常充沛的人，一天下來可以做很多事情，但其他人可能無法辦得到，每一個人能做的事情不一樣，神給我們長短也不一樣。制定生命的優先次序，你希望自己生命長成什麼樣子，都是可以選擇的。

一、金錢管理 _Josh

(1) 管理原則

今天給大家一個挑戰，相信你今天一定會學到很多東西，但今天聽完兩三天以後可能你就忘記了。大家是否願意，聽完回去消化後，再跟你的孩子們或是你的小家員們分享呢？更或是定一個自己的目標，定某個時間與他人交換意見，相信這對你有很大的益處，也會讓你接下來聽信息的心態不一樣了。

○ 孩子在潛移默化中看你怎麼做

時間與金錢的管理原則其實是很相近的，對我個人而言並不是很容易。你自己在做什麼，你的孩子也會常常看到你做什麼。你雖然沒有說，但是他們都看得見。我記起來我小時候就深受我父母的金錢觀影響，爸爸媽媽告訴我金錢第一會使用在教育上面，其次是會使用在健康與食物上面，這也影響了我使用金錢的方式。你要知道你非常重要，你的教導會影響孩子的一生。

○ 孩子會聽你怎麼教（即使當時沒有反應）

知道如何教導，何時教導，教導什麼。我是一個早起的人，爸爸在我小時候建議我把最困難的事情擺在早上來做，所以養成了我早起的習慣。

○ 怎樣教導

我們怎樣教導他們呢？需要教導他們一些原則，也需要動機。有了原則和動機還是不夠，當孩子遇到困難可能會放棄，比如鍛煉身體，自己一個人做不容易，但是與他們一起就會有動力。所以孩子們也需要動力。

(2) 基本原則

○ 神有所有權 The principle of ownership

我們要了解我們屬於神的，我們要求問神，神想要我們做什麼。紀念我們的神，得獲財的能力也是神給我們的。

詩篇 24:1 地和其中所充滿的，世界和住在其間的，都屬耶和華。

申命記 8:18 你要記念耶和華—你的神，因為得貨財的力量是他給你的，為要堅定他向你列祖起誓所立的約，像今日一樣。

○ 人有責任權 The principle of responsibility

主人有權利，僕人有責任。比如傳福音，這是神給我們的責任。我們的孩子是屬於神的，我們暫時是管家，來管孩子。

哥林多前書 9:17 我若甘心做這事，就有賞賜；若不甘心，責任卻已經託付我了。

○ 得交賬 The principle of accountability

一千兩要做一千兩的事情，我們要向神交賬。

○ 得賞賜 The principle of Reward.

祂是有恩典憐憫的神，我們也必會得基業的賞賜。

歌羅西書 3: 23-24 無論做甚麼，都要從心裡做，像是給主做的，不是給人做的，因你們知道從主那裡必得著基業為賞賜；你們所事奉的乃是主基督。

馬太福音 25:23 主人說：好，你這又良善又忠心的僕人，你在不多的事上有忠心，我要把許多事派你管理；可以進來享受你主人的快樂。

二、財務管理（工作，給予，花銷與儲蓄）

(1) 工作

- 神的神聖計劃：得獲財的能力從哪裡來的，是從工作來的。工作是神的神聖計劃，神給我們的好處，也是神要藉著工作來操練我們。
 - 態度：盡心盡力 箴言18:9做工懈怠的，與浪費人為弟兄。
 - 獎賞：箴言10:4手懶的，要受貧窮；手勤的，卻要富足。
 - 時機：把握時機，其實有很多的領域和方向，傾全力以赴，創造奇蹟。
- 箴言10: 5 夏天聚斂的，是智慧之子；收割時沉睡的，是貽羞之子。

(2) 給予

你要先給人，就進到神賜福的管道裡面。

箴言 3: 9-10 你要以財物和一切初熟的土產尊榮耶和華。這樣，你的倉房必充滿有餘；你的酒醉有新酒盈溢。

馬太福音 6:33 你們要先求他的國和他的義，這些東西都要加給你們了。

(3) 花銷：無法賺錢，可以存錢 少花錢是很重要的。你怎樣教導孩子？

- 花錢的順序：你如何花錢，預算是什麼？解釋給孩子？你怎麼花錢，小孩子就會學會。你的花錢的原則深深影響到你的孩子。
- 花錢的效率：哪些要先花？比如第一要奉獻給神，之後你怎麼花？小孩子會看到你平常怎樣花錢，你是否貨比三家，精打細算，你的孩子就會學習到。
- 花錢的享受：你如何選擇買什麼，不買什麼？神給Josh開啟，懂得了花錢的享受不在乎這個物質，而是在乎你這個人。是否解釋給孩子你為何這樣的選擇？

(4) 儲蓄

- 儲蓄是為了未來。
箴言6:8尚且在夏天預備食物，在收割時聚斂糧食。
- 儲蓄是為了給予
哥林多前書16:2每逢七日的第一日，各人要照自己的進項抽出來留著，免得我來的時候現湊。
- 儲蓄是為了投資。
- 儲蓄不是因為擔心未來
路加福音12:7就是你們的頭髮，也都被數過了。不要懼怕，你們比許多麻雀還貴重！

提摩太後書1:7 因為神賜給我們，不是膽怯的心，乃是剛強、仁愛、謹守的心。

- 不是因為小氣貪婪
箴言18:11 富足人的財物是他的堅城，在他心想，猶如高牆。
提摩太前書6:10 貪財是萬惡之根。有人貪戀錢財，就被引誘離了真道，用許多愁苦把自己刺透了。
- 不期待不勞而獲，快速賺錢

總結：以身作則的重要性：思考你做了什麼？有什麼影響？你想要教導孩子什麼？孩子能學到什麼，如何學到？

各家情形分享

➤ Vy的教育理念：

約翰二書 1: 4我見你的兒女，有照我們從父所受之命令遵行真理的，就甚歡喜。

- 思想神怎樣管理我，盡量用祂的方法來管理孩子。
- 意見不一致或有衝突的時候，一起等候仰望神。
- 給予成功的機會，鼓勵好品格。
- 過程在成果之前。在情緒不好的時候，仍然把事情做好，就會給更大的獎勵，讓孩子知道過程更重要。

幾句常用的話：

@Take life seriously, but not anxiously.

@ Process is more important than product.

@ Participation is more important than performance.

@ People is more important than program.

@ 雅各1:22 雅各6:7

➤ Vy的金錢管理

- 在孩子很小時候，就教育孩子不要貪財。錢都是從神來，有錢的時候就要奉獻。
- 教導孩子做金錢的三分法：首先奉獻給神，之後有積蓄，最後是你可以花的部分。
- 分出哪一種是父母的責任，哪些是讓孩子負責任。

➤ Arthur & Luanne 家的金錢管理

- 好品格貼紙（家裡表現，兒童主日學和學校的表現）還帶領孩子服事前一起禱告。
- 讓孩子參與廢物回收（東西累計再一起換。教給孩子對價值等值觀念）

➤ 聖玲家（青少年孩子）

- 需要&想要
- 財務概念（成本，收入，銀行戶頭，網路銀行孩子可以online check…）
- 無零用錢，有紅包，創造賺錢機會：照恩賜及努力，賺錢，1/10奉獻&存錢，花錢

三、時間管理

~ 聖玲

- 一寸光陰，一寸金，寸金難買寸光陰
- 數算時間的智慧

詩篇 90:12 求你指教我們怎樣數算自己的日子，好叫我們得著智慧的心。

- 收看相關頻道“幸福來敲門~你家孩子也能是時間管理達人”，講到時間規劃優先次序：重要急迫的，重要不急迫的，急迫不重要的，不急迫也不重要的。
- 時間管理概念 一大石頭理論（先放大石頭）
- 適齡：尤其是幼兒，要有正確的期望值
- 全家總動員：牽一發，動全身
- 因人施教（兒子快，要多樣，女兒精確，要事先規劃）
- 分季節（平時上課時間vs. 放假日，放寒暑假）
- 學習新科技(使用智能手機，但留意誘惑)
- 創造機會（吃飯時間成為Game Time, 車上的時間，verse Rain背聖經,讓孩子在時間管理概念下寫完功課…）

~ Josh

（一）如何有效的完成該做的事

- 明確的目標（task list, 了解到哪些是先要做的，哪些是後要做的。
- 專心去完成

- 好習慣不容易養成，很容易失去（難處在於是否可以堅持，父母最好要寫出來讓孩子們學習到）
- 養成好習慣

（二）現今時間管理的大調整

- 分心與逃避（computer, electronic devices）
- 如何發生？為什麼？
- 如何避免

我們這個時代有很大的挑戰，我們很多時候需要電腦來完成工作。網路上有各樣的東西，有Angle也有devi，被吸引。學習把這些分開出來。養成節制的習慣。不使用電腦的時候，就把電腦分開。

～Arthur&Luanne

機會教育

藉著機會，讓小朋友發現自己可以做什麼。洗澡不浪費水，設計五分鐘的Time完成洗澡。運動部分，利用方面的時間，給他目標。每天投50顆球，讓他知道時間有彈性，但要很紮實的利用。帶著兒子去晨跑，牽手一起跑，也創造了親子的時間。騎腳踏車一起上學，需要提前安排好時間，幫助他們養成自己時間管理。

～John&Ester家庭

（一）家庭時間表

（二）時間管理與家庭關係

- 訓練孩子對於時間長度的觀念
- 夫妻間合一的搭配
- 家庭的分工合作
- 時間上的衝突 爸爸/媽媽/孩子的溝通（優先次序和取捨）
- 人多好辦事(自己做vs訓練孩子一起做 訓練孩子自己洗澡，自己折衣服)
- 重要時間：家庭祭壇，親子時間，睡前禱告
- 訓練孩子對時間的概念
- 使用Google Calender