

Inhoud van de les:

1. Gedachten van Jan Ligthart, pedagoog der Liefde
2. Waarom spelletjes?
3. Twee hersenhelften
4. Wat voor soort spel?
5. Voorbeelden van spelletjes

Uit: Jeugtherinneringen van Jan Ligthart

(Een kwekeling is een beginnend onderwijzer.)

"Wat een kwekeling later worden zal, kun je onmiddellijk afleiden uit zijn eerste keus. Blijft hij met zijn oude kameraden stoeien en ravotten, of sluit hij zich voorgoed bij de nasleep van de volwassenen aan. In het eerste geval wordt hij een vriend van kinderen."

(Op zondag was er school.) "Zo'n armelijke ouderwetse bewaarschoolschaapskooi kan door één man zo aantrekkelijk worden, dat een vrijheidslievend, speel- en zwerfgraag stuk straatjongen er week aan week zijn kostelijke zondagmorgen wil doorbrengen, terwijl buiten alles lokt en bloeit." Op Jan Ligtharts graf staat: "De hele opvoeding is een kwestie van liefde, geduld en wijsheid. En de laatste twee groeien waar de eerste heerst."

2. Waarom spelletjes?

De geest van een spelend en lachend mens opent zich. Hij legt zijn wapens neer. Daarom zijn humoristische programma's waarin goddeloosheid wordt bedreven zo gevaarlijk. Laten we zorgen dat de gein en het plezier aan onze kant is. Een leven met de Heer Jezus is het uitdagendste leven dat er bestaat. Veel kinderen komen in de ellende, omdat ze denken dat er in de kerk niks leuks is te beleven. "Later ga ik wel geloven. Nu wil ik nog genieten van mijn leven." zeggen ze. Wat je genieten noemt! Wat voor plezier is er in overspel, stelen, liegen, vernielen? Wijs hen er herhaaldelijk op en bedenk leuke dingen om te doen, avontuurlijke, spannende, fantasierijke dingen. Bid God om veel fantasie!!! Over avonturen gesproken. Wie heeft er een reus verslagen? Wie heeft er in een leeuwenkuil gezeten en is er levend uitgekomen? Wie is na pesterijen van zijn broers onderkoning geworden?

Spelletjes doen:

- Het bevordert de sfeer.

- De vormende waarde ligt in: het samen plezier maken, het nadenken over het onderwerp, de vreugde van zelf iets te ontdekken.

de belevenis om eens alleen voor de groep in de belangstelling te staan, samenspel, saamhorigheid, kameraadschap,

de relatie die de leerkracht hierdoor opbouwt met de groep en de individuen daarin.

Eigenlijk zijn spelletjes te verkiezen boven werkjes maken. Het kost vaak minder. (denk aan lijm, karton, enz.) Je hebt minder op te ruimen na afloop. Bovenal: spelen maakt dat de kinderen ervaren dat God dienen en plezier maken bij elkaar horen.

N.B. Competitiespelen kunnen haat en nijd veroorzaken. Kinderen willen niet verliezen, ze nemen het die anderen of elkaar kwalijk. Sportiviteit en het accepteren van je verlies moet geleerd worden. Er zijn echt groepen waar men géén competitie spel kan doen, maar dan blijven er nog genoeg andere leuke spelen over.

3. Onze hersens

Onze hersens zijn verdeeld in een linker- en rechterhelft. Elke helft verwerkt op z'n eigen manier de binnenkomende informatie.

De **linkerhersenhelft** verwerkt alles wat verbaal aangeboden wordt, woorden die gelezen en gehoord worden, terwijl de rechter hersenhelft het nonverbale verwerkt of visuele gedachtepatronen.

De **rechterhersenhelft** is meer creatief en visueel. Kinderen die meer hierop ingesteld zijn houden van een film, creatieve dingen maken, toneelspelen en gebruiken hun verbeelding graag.

De linkerzijde is meer analytisch en kan volgorde bepalen, opsommen, lijsten bijhouden, samenvatten, evalueren, gevolgtrekken. Kinderen voor wie deze kant dominerend is houden van rustig zitten luisteren en wiskundige problemen oplossen. In onze lessen moeten we dus zorgen voor voldoende impulsen voor beide helften. Spel past hier natuurlijk uitstekend in. Vaak zijn de bijbellessen gericht op kennis. (Noem zes discipelen van de Heer Jezus. Bij welke plaats lag Kana.) Maar met spel kan je ook leren invoelen, bijv. rollenspel.

4. Wat voor soort spel?

Alvorens een spel te beginnen kun je je deze vragen stellen:

1. Is het een actief of een passief spel?
Welk van deze spelen zou voor vandaag het beste zijn?
2. Is het een spel, waarin elk kind een beurt krijgt?
3. Zijn alle kinderen erbij betrokken ook als er maar één een beurt krijgt?
4. Zijn de regels simpel genoeg, zodat ze het kunnen begrijpen?
5. Is er genoeg tijd om het spel uit te spelen?
6. Welk doel wil je bereiken met dit spel?

5. Voorbeelden van spelletjes

'k Heb een stuiver in mijn hand

Laat een stuiver van hand tot hand gaan en zing dit liedje.

'k Heb een stuiver in mijn hand, die gaat reizen door het land. Is hij hier? Is hij daar? Als je hem ziet dan zeg je het maar.

Bij wie de stuiver blijft als het liedje uit is, die mag een vraag over de les beantwoorden. Als het goed is krijgt het kind een punt. Ze moeten het stuivertje tot het laatste doorgeven, ook als het liedje bijna uit is.

Dierentuin. Noach in de ark

Verzin een rijtje namen van dieren die een bekend geluid maken. Maak briefjes met die namen en zorg dat er van elk dier twee briefjes zijn. Deel ze uit. Ze mogen pas open maken als je het zegt. Dan moeten ze door de ruimte lopen en het geluid maken dat bij het dier past. Zo zoeken ze hun partner. Twee aan twee komen ze dan in de ark bij de leider Noach. Hij controleert de briefjes en geeft ze als beloning iets lekkers. Dan gaan ze weer zitten.

Wie of wat ben ik?

Het puntenverdiene gaat zo: Weet iemand het goede antwoord bij de eerste zin, dan krijgt hij tien punten. Bij de tweede zin vijf en als hij ook nog de derde zin moet gebruiken voordat hij het antwoord weet, dan krijgt men één punt.

Vragen:

A. Ik ben een machtig heerser.

Ik liet twee grote steden bouwen.

Ik liet de jongetjes van de Israëlieten doden.

B. Ik ben een Joodse vrouw, die tamboerijn speelt.

Ik stond achter de boom om op mijn broertje te passen.

Mijn broer heette Mozes.

C. Ik ben een geduldig mens.

Ik zag een brandende braamstruik.

Ik leidde een heel volk door de woestijn.

D. Wij zijn een woestijnvolk.

Wij stredden tegen Israël.

Wij verloren doordat Mozes met opgeheven handen bad.

E. Ik maakte het gouden kalf.

Ik was de rechterhand van Mozes.

Ik was hogepriester.

F. Ik vond een kind in het water.

Ik voedde het op tot een prins.

Mijn vader was een groot heerser.

G. Ik ben een insect.

Ik vreet alles kaal.

God gebruikte mij als wapen tegen Farao.

H. Ik ben van steen.

Ik hield water verborgen.

Mozes sloeg op mij.

I. Ik ben voedsel.

Ik werd 's morgens opgeraapt.

Ik smaakte als honingkoeken.

J. Ik was de oudste zoon.

Mijn vader wilde niet naar God luisteren.

Ik stierf tijdens de uittocht van de Israëlieten.

Antwoorden:

A. Farao. B. Mirjam, C. Mozes, D. Amelekieten,

E. Aaron, F. De prinses, G. sprinkhaan, H. de rots, I. manna,

J. de zoon van de Farao.

Tiktactorspel

Maak van flanel een tiktactorfiguur (Sommigen noemen het boter, kaas en eieren.) Maak van dun karton zes vierkantjes met een kruisje erop en zes met een nulletje erop, plak er flockpaper achter of een stukje flanel of schuurpapier.

Verdeel de groep in tweeën of drieën of laten twee kinderen tegen elkaar spelen. Stel een aantal vragen.

Wie een goed antwoord geeft mag een rondje zetten of een kruisje, Verder net zo als bij tiktactor. (boter, kaas en eieren.)

Letterquiz

1. Welke A bleef met zijn haren aan een boomtak hangen?
2. Van welke B ging de ezel spreken?
3. Welke C was een hoofdman te Ceasarea?
4. Welke D werd in een leeuwenkuil gegoooid?
5. Welke E ging met een vurige wagen naar de hemel?
6. Welke F was koning over Egypte?
7. Welke G werd door David verslagen?
8. Welke H mocht 15 jaren langer leven na zijn gebed?
9. Welke I was ook een naam voor de Heer Jezus?
10. Welke J was de schoonvader van Mozes?
11. Welke K was de vader van koning Saul?
12. Welke L was een purperverkoopster?
13. Welke M werd 969 jaar?
14. Welke N ging 's nachts naar de Heer Jezus?
15. Welke O ging bij Noömi vandaan naar haar eigen land?
16. Bij welke P vocht Jakob met God?
17. Welke R is het zevende Bijbelboek?
18. Welke S werd geboren na Hanna's gebed?
19. Welke T geloofde niet, dat de Heer Jezus was opgestaan?
20. Uit welke U kwam Abraham?
21. Welke V krijgen we als we de Heer Jezus liefhebben?
22. Welke W verwachten we?
23. Welke Z was de vader van Johannes de Doper?

Antwoorden: 1 Absalom, 2. Bileam, 3. Cornelius, 4. Daniël, 5. Elia, 6. Farao, 7. Goliat, 8. Hizkia, 9. Immanuël, 10. Jetro, 11. Kis, 12. Lydia, 13. Metusalem, 14. Nicodemus, 15. Orpa, 16. Pniël, 17. Richteren, 18. Samuël, 19. Tomas, 20. Ur, 21. Vrede, 22. Wederkomst, 23. Zacharias.

Smile

Knip voor alle kinderen een kartonnen cirkel. Teken aan de ene kant een lachend en aan de andere kant een huilend gezicht. U zegt een zin. Is die zin waar, dan tonen de kinderen het lachende gezicht. Is de zin onwaar dan tonen ze het huilende gezicht. Pas op voor negatieve zinnen.

Welke mensen horen bij deze dieren?

Maak kaartjes met de namen van de mensen en ook met afbeeldingen van de dieren. Geef negen kinderen elk een kaartje van de mensen. Ze moeten het duidelijk zichtbaar voor de groep voor zich houden. Geef negen andere kinderen een plaat van de dieren. Zij moeten bij de juiste mensen gaan staan. Laat hen uitleggen waarom zij denken dat ze bij die of die horen.

Mensen: Abel, - Daniël, - de wijzen, - Petrus, - De Farao, - Jezus, Jozef en Maria, - De barmhartige Samaritaan, - Johannes de Doper.

Dieren: schaap, - vis, - musjes, - paarden, - leeuwen, - duifjes, kameel, - sprinkhanen, - ezel.

Maak het rijmpje af

1. Zo'n grote reus als Goliat was er geen een,
maar David doodde hem met een slinger en een...
2. Noach zag: het land was droog
en hij wees zijn gezin op Gods...
3. De Farao heeft pech gehad,
Want door de zee maakte God een...
4. De wijzen uit het oosten kwamen van ver
naar Betlehem toe, geleid door een...
5. Kain en Abel hadden Eva als moeder,
maar één van de twee doodde zijn...
- 6 's Morgens vroeg zijn de vrouwen op weg gegaan,
maar de Heer Jezus was al...
7. Roepen had geen nut,
de broers gooiden Jozef gewoon in de...
8. Somsom was heel sterk, dat is waar,
totdat de Filistijnen knipten zijn...
9. Twaalf discipelen op het meer.
De storm was groot. Wie sliep er? De...
10. Daniël in de kuil hoefde niet te schreeuwen,
want een engel hield de muil dicht van de...
11. De mensen uit Jericho vonden Israël dom,
maar na zeven dagen vielen de muren...
12. Dadels pluk je van dadelpalmen,
maar David, de herder en koning maakte de...

Uitbeelden

Neem een kind apart. Vertel wat hij moet uitbeelden. De anderen moeten raden. Wie het heeft geraden mag hem zijn.

Bij voorbeeld: een wolf - een visser - een vis - een koning - een timmerman - een bedelaar - een ezeltje.

Breng me gauw

Twee groepen. (of meer.) Grote groepen kinderen, die op hun plaats blijven of kleine groepen vooraan.

Breng zo snel mogelijk: een bruine schoen met veter,

een plaatje van de Heer Jezus,

een meisje met blauwe ogen en bruin haar,

een rood kleurpotlood, een bijbel,

een blauwe sok, een meisje met een rode trui,

een plaatje van een dier,

een schooljuffrouw,

een tekening van een kerk,

een papieren zakdoekje.

Een gsm

drie kinderen van zes, die met de handen op elkaars schouder

achter elkaar aan lopen.

De groep die het eerste is krijgt een punt.

De groep die de meeste punten heeft verzameld, krijgt een ballon of een rolletje drop.

Dominospel

Maak kleine kaartjes, deel ze met een lijntje in twee delen.

Schrijf er de volgende woordenrij op. Gooi ze door elkaar en de kinderen mogen er een kloppende rij van maken.

Dominospel:

Adam/Eva - Eva/slang - slang/boom - boom/Zacheus - Zacheus/tollenaar - tollenaar/geld - geld/zending - zending/helpen - helpen/discipelen - discipelen/ Petrus - Petrus/ visser - visser/boot - boot/Noach - Noach/zondvloed - zondvloed/dieren - dieren/schape - schape/David - David/herder - herder/staf - staf/ slinger - slinger/verdwalen - verdwalen/opzoeken - opzoeken/schaapskooi - schaapskooi/veilig - veilig/Jezus.

Je kunt elk kind zo'n rijtje kaartjes geven. Dan moet het worden gekopieerd. Of grote kaartjes maken, dan kunnen ze het samen doen. Het kan ook op bord.

Levend kwartet

Alle kinderen krijgen bijbelse namen. De groep wordt in vieren verdeeld, elk met een leider. De groepen stellen zich op in vier hoeken. Nadat ieder een keer duidelijk heeft laten horen wie hij is, begint één van de leiders te vragen. Bijv. Ik vraag aan die groep: Mozes. Als Mozes daar dan is, mag hij nog eens vragen. Zo niet dan krijgt die andere groep de beurt.

Waar schuil ik?

(Met of zonder plaatjes.)

1. Mijn huisje is klein en rond en ik pas er precies in.
...(slak- slakkenhuis.)
2. Mijn huis is mooi, groot en duur. Wel het mooiste van het land... (koning - paleis.)
3. Mijn huis is van takjes en strootjes gemaakt. Er staan geen meubeltjes in(vogel- nest.)
4. Mijn huisje is van klei, er zit een rookgat in... (Afrikaan - hut.)
5. Mijn huisje is donker en heeft veel gangen... (mol - molshoop.)
6. Mijn huisje is wit en heel koud... (Eskimo - iglo.)
7. Ik heb een dubbel huis. Eén voor mijn gezin en een voor mijn werk... (dokter - praktijk.)
8. Mijn huis beweegt altijd en ligt nooit stil... (schipper - schip.)
9. Mijn huis heeft wielen... (woonwagenbewoner.)
10. In mijn huis komt veel visite, die bekijken me van onder tot boven... (olifant- dierentuin.)
11. Mijn huis is erg nat, je kunt er doorheen kijken. Er staan ook planten in... (vis - viskom.)
12. Mijn huis tikt en telkens als er een uur voorbij is, kijk ik even uit m'n raampje...
(koekoeksklok.)
13. In mijn huisje is het erg druk. We wonen wel met honderden tezamen ... (bij - korf.)
14. Mijn huisje is rood en zacht. Ik hoor alleen maar boem boem... (baby - buik.)
15. Mijn huisje is van glas. Soms komen er twee armen in mijn huisje, die mij schoonmaken...
(baby- couveuse.)
16. Mijn huisje kun je opeten. Het is rond en sappig... (pit- appel.)
17. Mijn huisje is een doos. Soms lig ik helemaal door elkaar... (puzzel - puzzeldoos.)
19. Mijn huisje is een wagenwiel op een paal... (ooievaar.)
20. Mijn huis is van fijn kant... (spin - web.)

Schuilen is een belangrijk thema in de bijbel. Misschien is het leuk er een speciale les aan te wijden. Er zijn ook liedjes genoeg over te vinden.

Teken eens

Verdeel de groep in tweeën. Maak van te voren twee lijstje met opdrachten klaar. Neem genoeg tekenpapier en schrijfgerei mee.

Kies uit elke groep nr. 1. Die mag bij je komen en je laat hem of haar een kaartje zien met een woord erop. Zonder te spreken gaat hij het woord tekenen. Wie van de groep het woord raadt, die mag het volgende woord gaan halen. Welke groep is het eerst klaar met alle opdrachten? (Neem voor elke groep andere opdrachten, want soms roepen ze wat het is en dan hoort de andere groep het.)

Een huis- een kan - een staf- een slinger - een boom – een slang - geld - een boekrol - een kroon - een schaap - een vis - een poort enz.

Wie eet wat?

Kies vijf kinderen uit of neem hiervoor leiding. Maak van de overige kinderen twee groepen. De vijf groteren krijgen naambordjes omgehangen/ opgespeld. Zij heten: Johannes de Doper, Petrus, Mozes, Daniël, Eva.

De eerste groep moet hen eten geven. Schrijf of teken van te voren op papieren bordjes vijf soorten eten. Namelijk: sprinkhanen, gebakken vis, manna, groenten, vruchten.

De tweede groep moet hen een vliegticket geven naar huis. En wel: naar de Dode Zee - Kapernaum - woestijn - Babylon - Paradijs. Controleer de antwoorden.

Eerlijk duurt het langst

(voor kleuters)

Dit spelletje spelen ze met z'n tweeën. Alle kinderen krijgen tien schelpjes, knoopjes, legosteentjes o.i.d. Het ene kind heeft bijv. rode legosteentjes en het andere kind witte. Het ene kind heeft zwarte knoopjes en het andere rode. Ze stoppen alle fiches doorengemengd onder een handdoek. Om de beurt zonder te kijken een fiche pakken. Is hij van jezelf dan mag je hem houden. Is hij van de ander dan leg je hem terug. Eerlijk is eerlijk. Wie heeft het eerst al zijn fiches terug?

Blindemannetje spelen

Twee geblinddoekte kinderen worden tegelijkertijd door hun eigen begeleider naar een bepaalde plaats geleid, alleen met woorden. Dus niet vasthouden. Doordat ze tevens de stem van de andere leider horen, is het goed luisteren geblazen wie je volgt. (Mijn schapen horen mijn stem.) Staat er misschien iets op hun weg waar je overheen moet stappen?

Blindemannetje 2

Een kind wordt geblinddoekt. Dat is de herder. Hij is zijn schaapje kwijt. Het is erg donker om hem heen. Hij hoort zijn schaapje mekkeren en gaat het opzoeken. Het schaapje is onder een stoel of in een hoek gaan zitten. Het kind dat herder speelt moet wel weten wie het schaapje is, zodat hij de stem herkent. Stel je voor dat een ander "Mèhè!" zegt.

OPDRACHTENSPEL

Eens in de zoveel tijd moet er een opdrachtenspel gespeeld worden. Dat is reuze leuk. Je hebt wat meer leiding nodig en wat meer ruimte. Hang tien grote opdrachtbladen aan de muur, of leg de opdrachten verdeeld over de ruimte neer. Bij elke opdracht staat een juf/meester. Verdeel de kinderen in groepen. Laten ze een groepsnaam kiezen en een leider. Geef elke groep een kaartje met evenveel vakken erop getekend als er opdrachten zijn. Als de groep een opdracht heeft gedaan, krijgt hij van de daarbijbehorende juf/meester een handtekening.

De opdrachten kunnen luiden:

- ... maak een liedje.
- ... maak een rondedansje op een bekend versje.
- ... leg een puzzeltje.
- ... leg een paar kaartjes op volgorde en vertel het bijbehorende verhaal.
- ... voel in een voeldoos. Wat heeft het ding dat je voelt te maken met de bijbehorende tekst? (bijv. kaarsje - licht der wereld.)
- ... teken, bijv. een olielampje.
- ... verbindt iemands hand. (Barmh. Samaritaan).
- ... schrijf tien namen op uit de bijbel.
- ... speel de barmhartige Samaritaan uit.
- ... maak een zin met letters uit tijdschriften over geven.
- ... leg zinnen goed.
- ... welk bijbelboek staat voor en na het bijbelboek...
- ... schrijf vijf woorden op die met ... te maken hebben.
- ... schrijf eens een krantenbericht over.
- ... Zoek in de beeldencyclopedie naar...en teken het na.
- ... tel de visjes die op Petrus' jas zitten gespeeld.

Groep 1 begint bij opdracht 1 enz. Met iets meer opdrachten dan er groepen zijn kom je goed uit. Dit spel is leuk voor een speciale middag. Maak een lijstje van dingen die je nodig hebt voor elke opdracht.

Een Paasopdrachtenspel

Buiten wordt de zaal versierd met een groot doek met drie kruisen erop. Bij de deur staat een grote kartonnen steen. De kinderen worden verdeeld in vijf groepen. Elke groep heeft een leider en een groepskaart. Hierop kunnen tien handtekeningen gezet worden. Hen wordt uitgelegd wat de bedoeling van het spel is.

1. Buiten lopen soldaten. Ga ze halen en breng ze hier.

Als alle soldaten bij elkaar zijn, vraagt de leiding hen wat er bij het graf van Jezus is gebeurd. Waarom hebben ze zoveel geld bij zich? (Khaki-achtige pakken en geld op zak. Een soort vossenjacht.) Denk aan de gevaren van oversteken! De kinderen vragen om hun handtekening. Ze gaan naar binnen. Ze kunnen naar willekeurige opdrachten gaan.

2. Toen de vrienden van Jezus bij het graf kwamen was de steen weggerold. Alleen de doeken lagen er nog. Rol de zwachtels netjes op en ruik aan de kruiden. Is dit pepermunt, roos of lavendel? Schrijf op.

3. Maria Magdalena haar zakdoek is nat van het huilen. Voel maar. Druk dan op het knopje. Ze gaat dansen. Wat is haar laatste zin? ("Ik dacht dat het de tuinman was.")

4. Jezus' vriend Petrus is visser. Er zitten veel vissen aan zijn kleren. Hoeveel? Petrus weet wat Jezus at nadat Hij was opgestaan. Vraag het hem. (vis) Schrijf op. (Snoepvisjes proeven.)

5. Thomas geloofde pas toen hij zijn vinger in Jezus' hand legde. Maak een pakje open tot je bij het binnenste komt. (Een hand met litteken.) Denk eraan dat u vijf pakjes maakt.)

6. Meer dan 500 mensen hebben Jezus gezien nadat hij was opgestaan. Hier liggen rolletjes handtekeningen. Tel er een. Schrijf het antwoord op je kaart. (5 rolletjes.)

7. Welk geluid werd gehoord toen Jezus opstond? (Een cass. rec. met geluiden. Kies uit vijf.)

8. Twee vrienden die naar Emmaüs gingen hadden veel vragen. Plotseling liep Jezus bij hen. Hij loste al hun vragen op. Kunnen jullie de volgende vragen oplossen? (vijf.)

9. Toen de Heer Jezus bij de discipelen binnenkwam waren alle deuren op slot. Zoek de juiste sleutel bij een slot.

10. De discipelen zagen dat Jezus aan de kant stond. Ze wilden gauw naar Hem toe roeien. Gooi met de dobbelsteen. Zoveel punten als je gooit zoveel plaatsjes mag je vooruit op een papier waarop een bootje in het water en Jezus aan de kant getekend zijn.

Hierna mogen ze een ballon met confetti doorprikken. Stop je kaart in een robot. Hij deelt snoep uit. Dan samen de film over het leven van Jezus bekijken.

Opdrachten voor een opdrachtspel

1. Abraham of Abrahamse, Izaks, Jakobs, Davidson, Salomon, Samuel. Zoek op internet iemand die zo heet.
2. Er zijn rondtrekkende dieven gesignaleerd. Maak drie kromzwaarden voor je knecht.
3. Je komt door Egypte langs de piramides. Teken er één. Wat is een piramide eigenlijk.
4. Je moet drie minuten wachten, want er is een wiel van de wagen gelopen. Het moet worden gerepareerd.
5. Er is een kameel gestorven. Wat maken de knechten van de huid?
6. Maak een beurs met geld. Een doekje met papieren munten erin, dichtgebonden met een touwtje.
7. Schrijf het woord Jeruzalem in spiegelschrift.
8. Noem vijf dieren die je onderweg tegen kunt komen.

Namen raden

Namen van personen of dingen uit uw verhaal op de rug van een kind spelden. Hij of zij moet dan raden wie zij is.

Alleen antwoorden met ja of nee.

Mime

Probeer te raden wat ik zeg met mijn handen.

Ik kom van een ver land om jullie van God te vertellen. God houdt van jullie en Hij wil dat je bij Hem in de hemel

komt. We nodigen jullie uit om in de samenkomst te komen. Daar horen jullie over Jezus. God maakte de hele wereld.

Boontje komt om zijn loontje

U plakt in een eierkarton in alle holletjes een getal. Dan stopt u een bruine bonen in de doos. Versier de doos aan de buitenkant. U maakt wat vragen over de les. Wie het goed zegt, mag komen rammelen. Hij/zij krijgt zoveel punten als er onder de bruine boon staat. Kan ook per groep.

Eendenjacht

Geef de kinderen, of een paar, een stuk of wat eenden in handen.

Ik ben de vos en ik ga op eenden jagen. Als jullie niet binnen tien vragen raden wat ik in gedachten heb, dan heb ik gewonnen en stop ik een eend van jullie in mijn hokje. (Teken op het bord een hokje of maak iets van flanel.) Ik antwoord alleen maar met ja of nee. Vraag maar: Is het een dier? Is het een ding? Is het een persoon? Wat ik in gedachten heb gaat over het verhaal van de vorige keer.

Groot ganzenbord

Je speelt het met een paar groepen.

Nodig: een liefst grote dobbelsteen. Grote pionnen voor elke groep één. Van ongeveer 36 grote vellen papier maakt men een ganzenbord door de vellen te nummeren van 1 tot 36 en ze in een slang op de grond te leggen. Op sommige vellen plakt men een plaatje. Dat betekent : Wie hierop komt moet een opdracht doen.

Bij voorbeeld:

- Zing een liedje over ons verhaal.
- Beantwoord een vraag.
- Klap een ritme van een liedje en de anderen moeten raden welk liedje je klapt.
- Teken...
- Breng me....
- Beeld eens uit... enz.

Je kunt hen vooruit of achteruit laten gaan of terug naar af als ze

Welke groep is het eerst op 36?

Vragenspel.

1. Zeg mij, de vraag is lang niet gek.

Wie had er een wonderlijk bidvertrek? (Jona.)

2. Geef ons nu duidelijk een hint...

Wie bad er vurig om een kind? (Hanna.)

3. Zeg ons het antwoord alsjeblieft.

Wie werd door zijn vader erg geliefd? (Jozef.)

4. Dit kunt jij ons wel verklaren.

Wie er heel goede vrienden waren. (David en Jonathan.)

5. Ik wil dat jij me eens vertelt:

Wie heeft zich als een zot eens aangesteld? (David.)

6. Gaat deze vraag soms boven jouw pet?

Wie bedroog haar vader met een beeld in bed? (Mikal.)

7. Ik zie het al jij bent niet dom.

Wie werd door ongeloof eens stom? (Zacharias.)

8. Dit zal jij vast en zeker weten.

Wie eens iemand helemaal had vergeten. (De schenker.)

9. We blijven steeds maar verder gaan.

Wie heeft er veel voor de weduwen gedaan? (Stefanus, of Dorkas.)

10. Ik denk dat je veel in de bijbel leest,

als je weet wat een belangrijke maaltijd is geweest. (Avondmaal.)

11. Deze vraag brengt je niet uit het lood.

Wie werd door Jezus opgewekt uit de dood? (Lazarus.)

12. We zijn voor geen enkele vraag beducht.

Op welke dag schiep God de dieren in het water en in de lucht? (vijfde)

13. Deze vraag weet je vast wel.

Wat betekent Betel? (Huis Gods.)

14. Al ben je een kampioen in vergeten,
toch weet je wel hoe de twee vrouwen van Elkana heten. (Hanna en Peninna.)

15. Deze vraag is echt om te zuchten
Hoe moest Paulus uit Damaskus vluchten? (In een mand.)

16. Het is knap als je het antwoord geeft.
Wie hebben de brandende oven overleefd? (Sadrak, Mesak en Abednego.)

17. Je bent de beste uit de klas,
als je weet hoe Jakobs naam na Pniël was. (Israël.)

18. Geen moeilijke vraag dit keer.
Wie liep er met Jezus op het meer? (Petrus.)

19. Dit heb je zeker wel gelezen.
Wie mag die man in de boom wel wezen? (Zacheus.)

20. Even nadenken dan allemaal.
Wie spietste men aan zijn eigen paal? (Haman.)

Wat hoort er bij elkaar?

Maak kaartjes in drie kleuren. Gooi de kaartjes van elke rij door elkaar. Uit elke rij kiezen wat bij elkaar hoort.

(kan ook in het groot op de grond of in het klein voor groepjes.)

De Hogepriester, Zacheus, Andreas, Herodus, Pilatus, Maria, Egypte, Nazaret, Betlehem

was de leider
vroeg te veel geld
was een broer
liet iemand onthoofden
liet iemand vrij
was getrouwd met
daarheen vluchtten
daar wilde men iemand van de rots afduwen
waar de herders luisterden naar het lied

van de priesters
van de mensen
van Jakobus
Dat was Johannes
Dat was Barabbas
Jozef
Maria, Jozef en het kindje.
Het was Jezus
van de engelen

Over het verhaal van David en Goliat.

Wie zei dit: David, Goliat, de broers, vader, Saul?

Kies een man. Als hij mij verslaat zullen wij jullie knechten zijn.

Neem voor je broers brood en kaas mee. Breng dat naar de legerplaats.

Wie is die Filistijn die God uitlacht?

Waarom ben jij eigenlijk gekomen? Zeker om de strijd te zien.

Je zult met deze Filistijn niet kunnen strijden, want hij is een krijgsman van zijn jeugd af aan en jij bent nog maar jong.

De Here die mij gered heeft uit de klauwen van een leeuw of beer zal mij ook redden uit de hand van deze Filistijn.

Ik kan hierin niet lopen.

Ben ik een hond dat je op mij afkomt met een stok?

Ik kom naar je toe in de naam van God.

Au!

Hoera!

Help!

Wie met deze reus durft te vechten mag met de prinses trouwen.

Je kunt de zinnen ook laten inspreken op je telefoontje. Dan kun je ze horen.

Actieve denkstarters (bijv. bij het verhaal van de spionage van Jericho)

Voor kinderen van een jaar of elf zijn deze opdrachten avontuurlijk: Maak vijf opdrachtkaartjes, die ze in een groepje kunnen maken.

1. Als jullie de stad regeerden en je moest een nieuwe poortwachter hebben, wat voor eigenschappen moest zo iemand hebben? Probeer er vijf te vinden.

Als je weet dat de vijand er aankomt wat voor maatregelen zouden jullie als stadsbestuur nemen? Probeer er vijf te vinden.

Als jij een spion was en je ging de stad bespioneren. Hoe zou je dat ongemerkt kunnen doen? Probeer vijf slimigheidjes te vinden.

Als jij een spion was in die tijd, waarop zou je dan letten? Probeer vijf dingen te vinden.

Welk ding hoort bij welke mensen? (echt meenemen van thuis)

steentje, schaar, spijkers, honing, parfumflesje, lange lappen, haan, Judaspenning, Zilverstuk, gekleurde doek, Christusdoorn, hoorn, mandje, kwastje, matje, visje.

Lazarus, Johannes de Doper, het jongetje dat zijn eten aan Jezus gaf. Jozef, de bloedvloeiende vrouw, soldaten bij het kruis, Jezus, Judas, Samuel, Petrus, verlamde man, Mozes, Maria, Simson, Isaäk.

Platenpuzzels

Knip een aantal grote platen met bijbelse voorstellingen in vieren. Alle spelers krijgen een gedeelte van de plaat in handen. Op signaal van de leiding gaan ze op zoek naar de andere stukken.

Rijk worden

Benodigdheden: een zak verkleedkleden, namaakgeld en een stapel namaakcadeautjes (doosjes), dobbelsteen.

Aantal spelers: een stuk of tien. Kan ook in groepen gedaan worden.

Gooi met de dobbelsteen.

Bij zes krijg je kleding,

Bij vijf spullen (doosjes).

Bij vier geld. Bij drie is er collecte (vrijwillig. Wat men wil afstaan wordt zorgvuldig op een tafeltje apart gelegd.)

Bij twee moet je spullen teruggeven.

Bij een moet je geld teruggeven.

Na een tijdje kijk je wie de rijkste is. Maar dan komt de clou. Je zegt: Als je dood gaat kun je niks meenemen. Leg dus alles onder je stoel. Wie is nu de rijkste? Wie het meeste in de collecte heeft gedaan. Degene die schatten in de hemel heeft verzameld krijgt zelfs nog extra geld, want wie heeft die zal gegeven worden.

Vluchteling

Doel: Inzicht te krijgen in het begrip vluchten.

Nodig: poppen, kleren, spullen, kam, tandenborstel, enz. voor twee of drie groepen.

De kinderen staan zogenaamd in Jeruzalem. Ze moeten vluchten naar de overkant: Damaskus. De leider van elk groepje brengt elk ding naar de overkant en dan ook nog de kinderen een voor een. Welke groep is het eerste klaar?

Wat voor liedje klap of zing ik?

Kwartetspel

Maak eens een kwartetspel over de lessen die je hebt gehad.

Familiespel

Dat is een soort ganzenbordspel, maar dan met vragen en opdrachten die betrekking hebben op het gezin. Geef degene die naast je zit eens een complimentje. Wat doet degene die tegenover je zit wel eens voor jou. Enz.

Letters strooien

Wie maakt er een bijbels woord van. Bijvoorbeeld van eetbare letters.

Langevingerdag

Organiseer eens een langevingerdag. Het onderwerp gaat over stelen natuurlijk.

Weghalen en onthouden

Leg tien dingen neer met bijbelse relatie en bedek ze dan. Wie kan ze allemaal opzeggen. (Weghalen. Wat is er weg?)

Spreekwoorden

Spreekwoorden in de Nederlandse taal getuigen vaak van een bijbelse visie of ze stammen rechtstreeks uit de bijbel. Maak er gebruik van.

Blikje gooien

Zet een aantal blikjes op een stapeltje. Boven op het hoogste blikje zet je een kartonnen tekening van een brutaal mannetje. Wie gooit hem om?

De slechte reus moet dood

Teken een grote reus op papier en prik dat aan de wand. Opdracht: "Plak hem helemaal vol met stoute dingen.

Je kunt het zelf bedenken of uitknippen uit de krant. Na afloop scheuren we hem kapot en trappen erop."

Pandverbeuren

Elk kind legt een pand onder een doek. Als men een opdracht moet doen kan men een tekst opzeggen of een Christelijk lied zingen, een vraag uit de bijbel beantwoorden, enz. Het rijmpje is: Pand, pand van wie is dit pand? Van mij meneer. Ik ben geen meneer. Ik ben een man die alles doen en laten kan. Wat moet het kind doen van wie het pand is?"

Leidster:

- Een liedje zingen.
- Een tekst opzeggen.
- Een stuk beschuit opeten en dan fluiten.
- Op iemands handen gaan staan die hij gevouwen voor zijn buik houdt.
- Om een stoel heen hinkelen met een lepel in de mond waarop een suikerklontje ligt.
- 10 maal omhoogspringen.
- Een koprol maken.
- Een snoepje ophappen uit een teiltje water.
- Van 1 tot 20 tellen op 1 been.
- Poesje mauw blaffen.
- Lipstick op zijn neus smeren.
- Lopen als een aap.
- Gekke bekken trekken.
- Vier dieren uitbeelden.
- Een schoteltje jam oplikken.

Als beloning krijgen de kinderen hun pand terug en ze krijgen een kaart/snoepje o.i.d.

Het hek stond open Voor een grotere groep

Op een dag had een stouterd alle hekken en hokjes opengezet van de dieren in het dieren pension. Wat een ramp. De oppassers gingen gauw zoeken. Welke oppasser vindt zijn dieren het eerst? Vijf kinderen zijn oppassers van elk vier dieren, resp. van honden, poezen, vogeltjes, schapen en koeien. Die zitten verspreid in de zaal en laten niks merken. Deel kaartjes met afbeeldingen van de dieren uit in de zaal, terwijl de oppassers niet mogen kijken. Op een teken gaan de oppassers de zaal in. De dieren maken hun geluid als de oppasser even niet naar hen kijkt. Ga door tot ze allemaal hun dieren hebben. Welke groep was nummer een?