

Verwerkingen



Werkblad Een scheur in Sauls jas

Je hebt nodig:

- Voor elk kind een kopie van werkblad 1 op stevig papier
- Kleurmateriaal
- Restjes gekleurde stof
- Scharen
- Lijm

Werkwijze:

Kleur Saul en David in.

Kies een paar stukjes stof die je mooi vindt en plak ze op het papier, op de plek waar Saul zijn jas omhooghoudt.

Laat een kiertje vrij of knip een gat in de stof, zodat David zichtbaar wordt wanneer je de stof een beetje optilt.

Kunnen de kinderen zo vertellen wat er in het Bijbelverhaal gebeurde?

Tijdsduur:

15 min.



Zwaard

Je hebt nodig:

- Voor elk kind 2 ijslollystokjes
- Lijmpistool OF dubbelzijdig plakband
- Touw of breikatoen
- Restjes stof
- Voor elk kind een kaartje met de tekst 'David neemt geen wraak – 1 Samuël 24'
- Viltstiften
- Kniptang
- Scharen

Vorbereiding:

Voor de onderbouw is het verstandig om vooraf de ijslollystokjes al aan te passen:

Kort met een kniptang of schaar de ijslollystokjes in tot ongeveer 5 cm.

Knip ze rond.

Van het andere stokje knip je één rond uiteinde in een punt.

Werkwijze:

Houd een kort inleidend gesprekje. Leg uit dat het zwaard onderdeel was van de normale wapenrusting (denk aan Efeze 6: 17: Het zwaard van de Geest is het Woord van God). Het was niet Davids bedoeling om te gaan vechten met zijn zwaard.

Kort met een kniptang of schaar een ijslollystokje in tot ongeveer 5 cm. Knip hem rond. Van het andere stokje knip je één rond uiteinde in een punt. Plak het korte stokje op het lange zodat een zwaard ontstaat.

Kleur met viltstift het 'handvat' van het zwaard. Knip een klein lapje stof en plak het op het zwaard.

Knip een stukje touw/katoen en knoop daarmee het tekstkaartje aan het zwaard. Kinderen die het kunnen, schrijven de tekst zelf. Zorg dan voor een voorbeeldje dat ze kunnen overschrijven.

Praat ondertussen met de kinderen over het Bijbelverhaal. We maken nu een zwaard. Wat deed David daarmee? Wat had hij ermee kunnen doen? Waarom deed hij dat niet?



Tijdsduur:

15 min.



Zo zachtjes mogelijk...

Je hebt nodig:

- Een blinddoek (theedoek of slaapmasker)
- Een voorwerp dat geluid maakt als je het oppakt, bijvoorbeeld een sleutelbos
- Een opgerolde krant

Speelwijze:

Alle kinderen zitten in een kring. Eén kind krijgt de blinddoek om en gaat in het midden van de kring zitten. Het voorwerp ligt naast het kind. Het kind in de kring heeft de opgerolde krant in de hand.

De leider wijst iemand uit de kring aan. Dit kind gaat zo stilte mogelijk naar het midden van de kring en probeert het voorwerp te pakken. Het kind met de blinddoek probeert het kind te raken met de opgerolde krant. Wie lukt het om zo stilte te werken, dat het lukt om uit handen te blijven van het geblinddoekte kind?

Daarna mag een ander kind in het midden van de kring.

Wil je het moeilijker maken? Wijs dan twee kinderen aan, zij gaan tegen elkaar strijden: zeproberen om als eerste het voorwerp te pakken. Zo voeg je een spannend wedstrijdelement toe.

Tijdsduur:

10 min.



Puzzelblad Dit is je kans

Maak voor elk kind een kopie van werkblad 2.

Oplossingen:

- Woordzoeker: geen wraak maar respect
- Uitspraken:
 - Moge de HEER je belonen voor wat je vandaag voor mij hebt gedaan: Saul
 - De HEER zal uitspraak doen en beslissen wie van ons beiden in zijn recht staat: David
- Letters HAAT wegstrepen: bid voor wie jullie vervolgen

Tijdsduur:

10 min.



Mikadospel maken

Dit spel kan gemaakt worden als één groot gezamenlijk spel of als eigen versie per kind.

Je hebt nodig:

- 41 even lange stokjes (individueel: lange satéstokjes van 30 cm. / voor de groep 19 ronde houten plantenstokjes van ca. 100 cm.)
- Viltstiften in de kleuren zwart, blauw, groen, rood en geel
- Voor elk kind een kopie van werkblad 3, de spelregels, inclusief puntentelling

Vorbereiding:

Print de spelregels. De puntentelling is niet bij elk spel in de handel precies gelijk.

Ook als je besluit om een gezamenlijk spel te maken, in plaats van een individueel spel, is het handig om voldoende kopieën beschikbaar te hebben, omdat de kinderen daarop ook kunnen zien hoeveel stokjes er van elke kleur moeten zijn.

Werkwijze:

Vertel: je kunt dit bijbelverhaal zien als een strategisch spel: Saul achtervolgde David, maar vond hem niet. Ondertussen is David op de vlucht en gedraagt zich zo onopvallend mogelijk, maar hij is 'per toeval' op de plek waar Saul zijn behoefte moet doen. Dan kan de achtervolgde ineens de aanvaller worden en de winst behalen. David kiest anders, maar ook strategisch, omdat hij weet dat Saul Gods gezalfde is.

In het spel Mikado moet je ook dit soort strategische keuzes maken. We maken (samen of afzonderlijk) een eigen Mikado-spel, waarbij de kleuren van de stokjes staan voor personages in het verhaal.

Ieder kind maakt zijn eigen Mikado-spel of ieder kind krijgt een eigen taak binnen het maken van een gezamenlijk spel (spreek af wie welke stokjes kleurt).

Let op: de stokjes worden niet in zijn geheel gekleurd, maar er worden banden op aangebracht, bijvoorbeeld drie ringen van 2 cm. breed. Spreek af dat stokjes met gelijke kleuren ook gelijke banden krijgen.

Het is leuk om na afloop het spel ook te spelen.

Tijdsduur: afhankelijk van gekozen variant



Themaspellen: op het nippertje!

Je hebt nodig:

- Bijbel
- Flessen
- Grote spijkers
- Touwen/riemen
- Blinddoek
- Mooi lapje stof

Speelwijze: De groep speelt drie themaspellen die aansluiten op het Bijbelverhaal:

1. Spijkerpoepen (bij vers 4)
2. Dit is je kans (bij vers 5-7)
3. Tik, tik, wie ben ik? (bij vers 17)

Niet elk kind hoeft bij elk spel aan bod te komen. De preciese invulling op dat vlak is afhankelijk van de beschikbare tijd en het aantal kinderen.

1. Spijkerpoepen:

Vertel: Wat doe jij als je in het bos bent en je moet nodig poepen? Koning Saul was onderweg en moest ook snel wat kwijt... Lees 1. Sam. 24: 4.

Spel: een paar kinderen krijgen tegelijk een riem/touw om hun middel met een grote spijker eraan. De spijker hangt achter hun rug naar beneden, boven de knieën. Ieder kind krijgt een eigen fles toegewezen.

Ze moeten als het ware de 'poephouding' aannemen en op deze manier proberen de spijker in de fles te krijgen; hun handen mogen ze niet gebruiken. Wie als eerste zijn spijker in de fles heeft, heeft gewonnen.

2. Dit is je kans:

Lees 1 Sam. 24: 5-7. David had de mogelijkheid om Saul te doden op een heel kwetsbaar moment, dit was zijn kans!

Spel: de spelers gaan in een ruime kring rondom 'Saul' zitten. Die zit geblinddoekt op een stoel. Onder zijn stoel ligt een mooie lap stof (wat een stuk van de mantel van Saul moet voorstellen). Telkens mag een speler, op aanwijzing van de leiding, proberen naar Saul te kruipen om daar de lap te pakken. Zodra Saul iets hoort, wijst hij in de richting van het geluid. Is het goed, dan moet de sluiper terug. Wie het lukt de lap te pakken en weer netjes in de kring zit, mag de plaats van Saul innemen.

3. Tik, tik, wie ben ik? 1 Samuël 24 vers 8-17?

Vertel: Als Saul klaar is met zijn toiletbezoek en de grot uit gaat, gaat David hem achterna en knielt heel stil neer. Hij laat Saul de lap zien en vertelt hem dat hij Sauls leven heeft gespaard. Dan zegt Saul, "Is dit jouw stem die ik daar hoor, David mijn zoon?" Lees samen 1 Sam. 24: 8-17.

Spel: de spelers gaan in een kring rondom 'Saul' zitten. Die zit geblinddoekt op een stoel. Telkens mag een speler, op aanwijzing van de leiding, achter Saul gaan staan. De speler tikt met een vinger op de rug van Saul en zegt met verdraaide stem: "Tik, tik, wie ben ik?" Saul moet dan raden wie de speler is. Raadt Saul het goed, dan gaat de speler terug naar de plaats in de kring en dan mag een volgende speler Saul op de rug tikken. Raadt Saul het fout, dan mag een ander kind de plaats van Saul innemen.

Tijdsduur:

afhankelijk van gekozen spellen en aantal kinderen



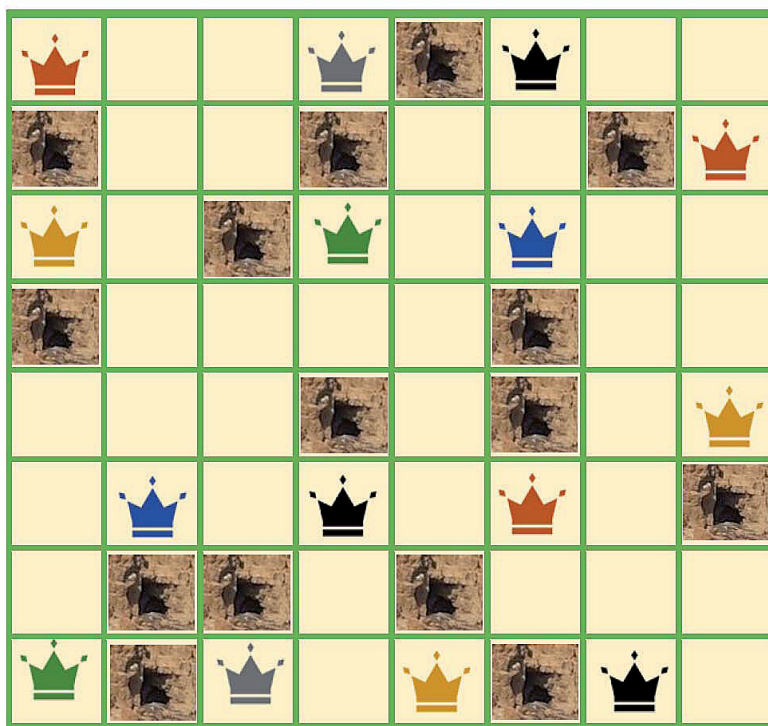
Puzzelblad David neemt geen wraak

Je hebt nodig:

- Voor elk kind een kopie van werkblad 4
- Schrijfmateriaal
- Voldoende bijbels OF kopieën van 1 Sam. 24

Oplossingen:

Grot en Kroon:



Let op: 'bij een grot' betekent: boven, onder of naast een vakje met een grot.

- Zoek op in je bijbel:

- Vers 14: Slechte mensen, slechte daden
- Vers 15: een dode hond, een nietige vlo
- Vers 18: Saul heeft kwaad met goed vergolden
- Vers 20: David
- Vers 21: dat David koning zal worden het vast zal houden
- Vers 16: de HEER

N.B. Als de Grot en Kroon puzzel voor de kinderen te moeilijk is kun je de juiste kleuren loslaten. De kans is groot dat ze dan wel een goede oplossing vinden.

Tijdsduur:

20 min.

Een scheur in Sauls jas
1 Sam. 24



Dit is je kans

1 Samuël 24

Zoek onderstaande woorden in de woordzoeker.

G	S	A	U	L	G	D	A	V	I	D	
O	P	E	S	V	E	E	N	I	W	R	
E	E	N	T	A	K	A	N	S	M	I	
D	L	G	U	D	O	R	A	R	A	E	
Z	O	E	K	E	N	V	I	J	A	N	D
A	N	D	K	R	I	M	A	Ë	T	U	
A	K	I	H	O	N	D	R	L	E	I	
R	E	C	H	T	G	R	E	S	L	Z	
P	E	G	E	Z	A	L	F	D	E	E	
S	T	E	E	N	B	O	K	K	E	N	
C	T	V	E	R	S	T	O	P	T	D	

ZOEKEN

RECHT

ISRAËL

SAUL

SPELONK

DRIEDUIZEND

VADER

HOND

VIJAND

ENGEDI

GEZALFDE

KONING

MANTEL

KANS

STUK

DAVID

GOED

VERSTOPT

STEENBOKKEN

Schrijf de letters die overblijven in de vakjes. Je leest dan de reactie van David.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Van wie zijn deze uitspraken? Zet de namen erbij.

Moge de HEER je belonen voor wat je vandaag voor mij hebt gedaan.





De HEER zal uitspraak doen en beslissen wie van ons beiden in zijn recht staat.

Wat David doet, lijkt heel veel op wat Jezus zegt in Matteüs 3 vers 44:

‘Heb je vijanden lief en

hbaiadthavaotohaarthwaiatehaatjhaualthliaeatvheaartvhaoaltghean

Wat blijft van deze zin over als je 10 keer de letters van het woord ‘haat’ doorstreept? Vul dit in op de stippellijn.

Spelregels Mikado

In dit geval horend bij 1 Sam. 24

Spelregels:

De stokjes worden samen in één hand gehouden en op de tafel losgelaten, zodat ze in een warrige hoop op de tafel liggen. Vervolgens moeten de stokjes één voor één verwijderd worden zonder de andere te bewegen. Dit mag met de hand gebeuren, eventueel door het uiteinde van een stokje naar beneden te drukken. Als de speler al een stokje heeft weggehaald, mag deze gebruikt worden om andere stokjes omhoog te halen. Bij het spel mag je gaan staan, maar de plaats verlaten niet.

Puntentelling:

Bij 41 normale stokjes:

Aantal	Kleur	Aantal punten	Personage in bijbelverhaal
1	Zwart	20	Saul
5	Blauw	10	Lijfwachten van Saul
5	Groen	5	Soldaten van Saul
15	Rood	3	Wapendragers van Saul
15	Geel	2	Krijgers van David

Bij 19 lange stokken:

Aantal	Kleur	Aantal punten	Personage in bijbelverhaal
1	Zwart	20	Saul
3	Blauw	10	Lijfwachten van Saul
3	Groen	5	Soldaten van Saul
6	Rood	3	Wapendragers van Saul
6	Geel	2	Krijgers van David

Variaties:

Variatie 1: Bij een fout wordt de beurt doorgegeven. Degene die het eerst het stokje met de hoogste waarde, Saul, foutloos omhoog weet te halen is winnaar.

Variatie 2: Bij een fout wordt de beurt doorgegeven. Dit gaat verder totdat alle stokjes op zijn. De speler met het hoogste aantal punten is de winnaar.

Variatie 3: Bij een fout is de beurt voorbij en worden de punten geteld. De volgende speler laat de stokjes opnieuw vallen. Na een aantal ronden, gewoonlijk 5, is de speler met de hoogste score de winnaar.

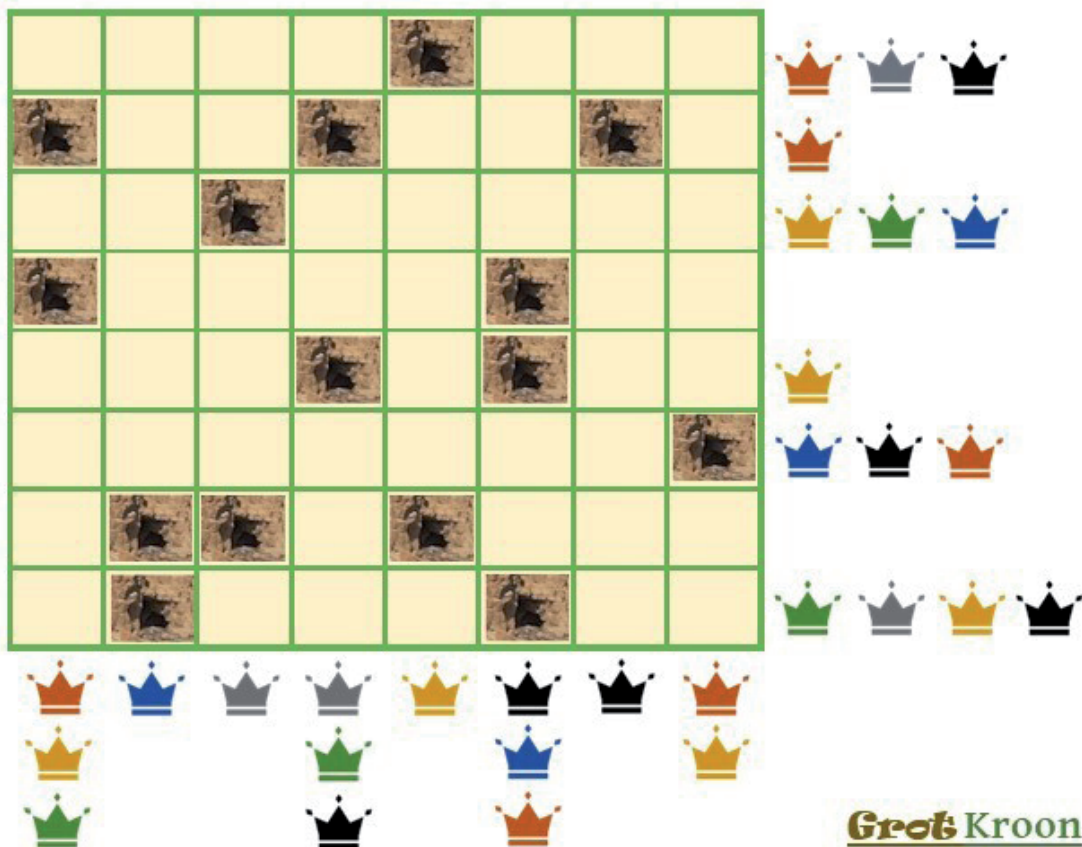
David neemt geen wraak

1 Samuël 24



David heeft zich met zijn mannen terug getrokken in de rotsholen in de bergen bij Engidi. Koning Saul gaat met zijn leger van 3000 mannen naar hem op zoek. Juist daar waar David en zijn mannen zich hebben verstopt, gaat Saul de spelonk (grot) binnen om daar zijn behoefte te doen. David kan hem zo vermoorden, maar in plaats van Sauls hoofd slaat hij een stuk van zijn mantel af.

Welke van deze lappen zijn gelijk?



Plaats bij elke grot een kroon, de kronen raken de andere kronen niet, ook niet diagonaal. Bij elke kolom en rij staat het aantal kronen aangegeven. Tip: Zet eerst met potlood een stipje in de lege vakjes als er nul kronen naast een rij of kolom staan. Zet ook een stipje in alle vakjes die niet naast een grot liggen. Teken eerst de kronen die je zeker weet.

Zoek op in je Bijbel en vul in.

Vers 14: Hoe luidt het spreekwoord? _____

Vers 15: Op wie maakt Saul jacht? _____

Vers 18: David staat meer in zijn recht dan Saul, want _____

Vers 20: Wie laat ooit zijn vijand gaan als hij hem op zijn weg vindt? _____

Vers 21: Wat weet Saul nu zeker? _____

Vers 16: Wat leren wij van David, wie is rechter en doet uitspraak? _____