

Verwerkingen



Werkblad God kent jouw naam!

Je hebt nodig:

- Voldoende kopieën van werkblad 1 (2 pagina's) op stevig papier
- Scharen
- Kleurmateriaal
- Versiermaterialen, zoals glitters, stickers e.d.
- Lijm
- Voor elk kind een plakspeldje voor broches
- Pen

Werkwijze:

Praat samen na over het Bijbelverhaal. Wat zei Zacharias, toen de burens vroegen hoe zijn zoon moest heten? "Zijn naam is Johannes!". Wie weet wat die naam betekent (God is genadig)?

Weten de kinderen waarom zij hun naam hebben gekregen? Zijn ze naar iemand vernoemd, heeft hun naam een bijzondere betekenis, vonden hun ouders het gewoon een mooie naam?

Zacharias vond dat iedereen mocht weten hoe zijn zoon heette. Iedereen mag ook weten hoe de kinderen van deze groep heten. Meer nog: zelfs God weet jouw naam!

Kies een kaartje uit dat je mooi vindt. De leiding schrijft er in mooie letters de naam van het kind op.

Knip het uit en versier het mooi met stiften, kleurpotloden en stukjes papier, glitters etc. Plak op de achterkant het plakspeldje. Let op dat hij recht zit!

De leiding speldt het kaartje op op de kleding van het kind.

Tijdsduur:

15 min.



Baby Johannes

Je hebt nodig:

- Voor elk kind een kartonnen malletje van 5,5 x 13 cm. (zie voorbereiding)
- Karton in huidskleur (let op: dat kunnen verschillende kleuren zijn!)
- Voor elk kind een vouwblaadje, maat 15 x 15 cm. of een lapje soepele stof van dezelfde afmeting
- Tekenmaterialen
- Dubbelzijdig plakband
- Voor elk kind een stukje lint
- Voor elk kind een kaartje met de tekst: 'Johannes is geboren: Lucas 1: 57-66'
- Scharen
- Eventueel een prikpen

Vorbereiding:

Maak voor elk kind een kartonnen malletje van 5,5 bij 13 cm. Knip een kant rond af. Bekijk het instructiefilmpje. [Klik hier](#).

Werkwijze:

Leg de mal op het huidkleurige karton en trek hem om met potlood.

Knip de 'baby' uit. Teken een gezichtje op de ronde kant.

Leg de baby op het vouwblaadje of lapje met het hoofd op één van de hoeken.

De punt ertegenover vouw je omhoog, naar het gezicht toe.

Pak dan één van de andere punten en vouw die opzij, er overheen.

De laatste punt vouw je om de baby heen. Plak het puntje vast met een stukje dubbelzijdig plakband.

NB: Het beschermstripje is er soms lastig eraf te krijgen. Gebruik dan een prikpen om een puntje los te krijgen, dan is het goed te doen.

Wikkel het lint om de baby, knoop het vast en knoop het kaartje met de tekst eraan.



Tijdsduur:

10 min.



Niet praten, maar tekenen

Zacharias kon niet meer spreken. Wat hij wilde vertellen moest hij tekenen. Dat gaan wij vandaag ook doen.

Je hebt nodig: - Papier of whiteboard
 - Stiften

Speelwijze: Vraag aan de kinderen hoe het was, toen Zacharias niet meer kon praten. Hoe had hij dat opgelost? Hij moest dingen opschrijven, tekenen of uitbeelden. Vandaag mogen de kinderen dingen duidelijk maken door te tekenen.
Maar toen Johannes geboren werd kon Zacharias weer praten, voor het eerst toen hij het goede antwoord wilde geven op de vraag naar de naam van zijn zoon.

Leg het spel uit: Als je aan de beurt bent, mag je niet meer praten maar moet je tekenen. Je kunt het spel op veel verschillende manieren spelen. Hier volgen een paar suggesties:

- Verdeel de groep in twee teams. De leiding tekent iets op het whitebord. Tussendoor stop je steeds even en mogen de kinderen raden wat je aan het tekenen bent. Het team dat het goede antwoord geeft (en dan kan de leiding ineens weer praten!) verdient een punt. Wie heeft de meeste punten?
- Verdeel de groep in twee teams. Speel als hierboven genoemd staat, laat nu alleen één van de kinderen tekenen. Fluister in het oor van het kind wat het moet tekenen of laat een plaatje zien van het voorwerp. Ook nu verdient het goede antwoord een punt.
Let op: veel kleuters zullen het wel lastig vinden om te tekenen, dus hou het simpel: bijvoorbeeld een boom, een vlinder, een vis, een appel, etc.
De tekenaar kan pas weer praten als hij/zij moet aangeven wat het goede antwoord was.
- Laat de kinderen in kleine groepjes spelen. Maak een stapeltje van kaartjes met dingen die getekend kunnen worden. De eerste tekenaar pakt het bovenste kaartje, bekijkt het goed en tekent het op een vel papier. De rest van de groep probeert te raden wat er getekend wordt.
Ook hier kan de tekenaar pas weer praten bij het goede antwoord.

Tijdsduur: 10 min.



Puzzelblad Jezus is meer dan een engel

Maak voor elk kind een kopie van werkblad 2.

Oplossingen: - Wie kreeg welke boodschap: Maria – Jozef – Zacharias
 - Lijnen volgen: Knecht van God
 - Geheimschrift: Jezus is belangrijker dan een engel
 - Letters doorstrepen: Leeft bij God in de hemel
 - Vakjes kleuren: Dient Jezus
 - Rode stippen verbinden: engel
 - Pijlen volgen: Helpt mensen om te geloven
 - Rebus: Hij geeft Gods boodschap door

Tijdsduur: 15 min.



Puzzelblad Jezus is grootser dan de engelen

Maak voor elk kind een kopie van werkblad 3.

Oplossingen:

- Letters in de kroon: Jezus Gods Zoon
- Letters doorstrepen: boodschapper
- Letters in sterren: engelen helpen om te geloven

Tijdsduur:

15 min.



Een boodschap van God doorgeven

Je hebt nodig:

- Voor elk kind een enveloppe A6 formaat
- Voor elk kind een rood of roze A5-karton
- Kladpapier
- Schrijfmateriaal
- Versiermaterialen, zoals stickertjes, glitters, glitterpennen, gelpennen e.d.
- Scharen

Werkwijze:



Houd een kort inleidend gesprekje. Praat met de kinderen over de rol van engelen, verwijst terug naar de vorige zondagen: ga na of ze begrepen hebben wat de taak van een engel inhoudt (de boodschap van God doorgeven aan mensen). Wat vinden de kinderen een mooie boodschap? Schrijf deze op op kladpapier. En met wie willen ze deze boodschap delen? Schrijf deze naam op de envelop. Als je iets goeds/fijns doet voor iemand, wordt er wel eens gezegd: "Je bent een engel!" Hoe kun jij voor iemand een 'engel' zijn?

Vouw het kaartkarton doormidden, zodat je A6 formaat krijgt. Knip een half hart uit, als je de kaart openvouwt, heb je een heel hart. Schrijf de boodschap van je kladpapiertje over op de hart-kaart. Versier verder naar eigen inzicht.

Tijdsduur:

10 min.



Breng de boodschap goed over

Speelwijze:

Volg de aangegeven stappen:

- Begin met het doorfluisterspel: iemand fluistert een zin in het oor van zijn buur, die fluistert het dan door in het oor van de volgende buur en zo verder tot de zin de hele kring rond is. De laatste vertelt dan wat hij heeft gehoord. De bedoeling is dat de boodschap zo goed mogelijk wordt overgebracht, maar dat zal heel lastig zijn, de zin zal soms veranderen.
- Praat hierover met elkaar. De boodschap die God door de engelen laat overbrengen verandert niet! Engelen kondigden de komst van de Zoon van God aan aan Zacharias, Maria, Jozef en later aan de herders. Zij deden dit ook niet fluisterend maar luid en duidelijk!
- Speel het spel nu nog een keer, maar laat iedereen luid en duidelijk de zin tegen zijn buur vertellen. Je zult zien: de boodschap verandert niet!

Tijdsduur:

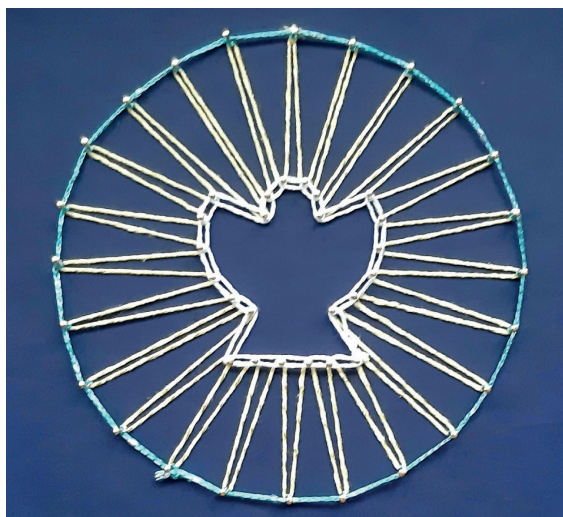
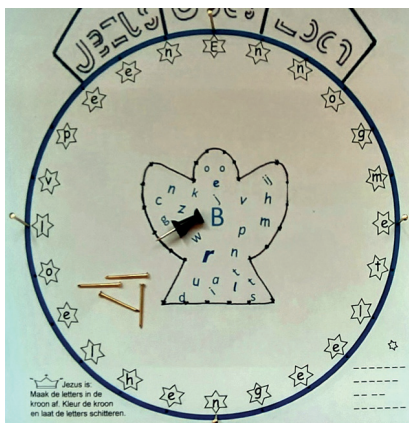
10 min.



Engel van draad en spijkers

Je hebt nodig:

- Voor elk kind 3 vierkanten van 21 x 21 cm. van enkel- of dubbelgolf karton (bijv. van een kartonnen doos)
- Voor elk kind gekleurd vel donker knutselkarton van 21 x 21 cm.
- Gekleurd plakband
- Voor elk kind een kopie van werkblad 3
- Voor elk kind 52 spijkertjes
- Voor elk kind een prikpen
- Gekleurd draad in de kleuren wit, geel, goud en zilver
- Linialen
- Potloden
- Knutsellijs



Vorbereiding:

De totale verwerking duurt ca. 30 min. Als dat te lang is kun je deze verwerking verdelen over twee dagen (20 december en 25 december), maar je kunt er ook voor kiezen om de eerste stappen in het maken van de engel al voor te bereiden voor elk kind.

In dat geval neem je vooraf de stappen 1, 2 en 3 van de werkwijze.

De kinderen voeren dan de stappen 4 tot en met 7 uit.

Werkwijze:

1. Teken en knip uit het golfkarton en knutselkarton de vierkanten van 21 x 21 cm. De onderlaag moet ongeveer 1 cm dik worden.
2. Onderlaag: Plak de drie lagen netjes op elkaar. Plak het gekleurde plakband om de zijkanten als afwerking. Plak het gekleurde knutselkarton 21 x 21 cm. op de bovenkant.
3. Leg het puzzelblad met de cirkel in het midden op de onderlaag en prik deze vast met vier spijkertjes (onder, boven, links en rechts).
4. Prik met een prikpen een gaatje in de bovenste punt van alle 24 sterren. Prik ook in de 24 puntjes van de engel. Verwijder het puzzelblad.
5. Prik de spijkers in de gaatjes van de cirkel, 24 totaal. Hetzelfde doe je bij de engel, ook 24 spijkers.
6. Knoop de eerste draad vast aan de bovenste spijker van de sterren (12 uur). Leidt de draad om de bovenste spijker van het hoofd van de engel, terug naar boven om het spijkertje naast 12 uur. Vervolgens naar het naastgelegen spijkertje van de engel, terug naar boven naar de volgende spijker. Zo leid je de draad steeds een stapje verder en ontstaat er een ster met een engel in het midden. Als het goed is kom je weer bij '12 uur' aan en dan knoop je de uiteinden van de draad aan elkaar vast.
7. Met een andere draad maak je een omtrek om de spijkertjes van de engel. Draai om elk spijkertje een keer heen en dan naar de volgende. Knoop de uiteinden aan elkaar, knip de eindjes af. De spijkertjes van de cirkel kun je ook zo omtrekken.

Tijdsduur: 30 min.



Kerstbingo

Je hebt nodig:

- Voldoende kopieën van werkblad 4 (zie voorbereiding)
- Schaar
- Zakje
- Voor elk kind een pen
- Enkele prijsjes, die de kinderen kunnen winnen

Vorbereiding:

Gebruik twee kaarten van een kopie van werkblad 4. Schrijf op de engeltjes de getallen 1 tot en met 50.

Knip de engeltjes met getallen los van elkaar en doe ze in een zakje. Zij vervullen in het spel de rol van de balletjes met de nummers

Maak voldoende kopieën van werkblad 4. Op elk blad staan drie bingokaarten. Knip de bingokaarten los van elkaar, zodat elk kind een eigen bingokaart krijgt.

Speelwijze:

Iedere speler krijgt een kaart. Elke speler schrijft 30 getallen (tussen 1 en 50) op zijn kaart in de engeltjes. Het maakt niet uit in welke rij of kolom je een getal zet. Iedere speler maakt zo zijn eigen unieke kaart.

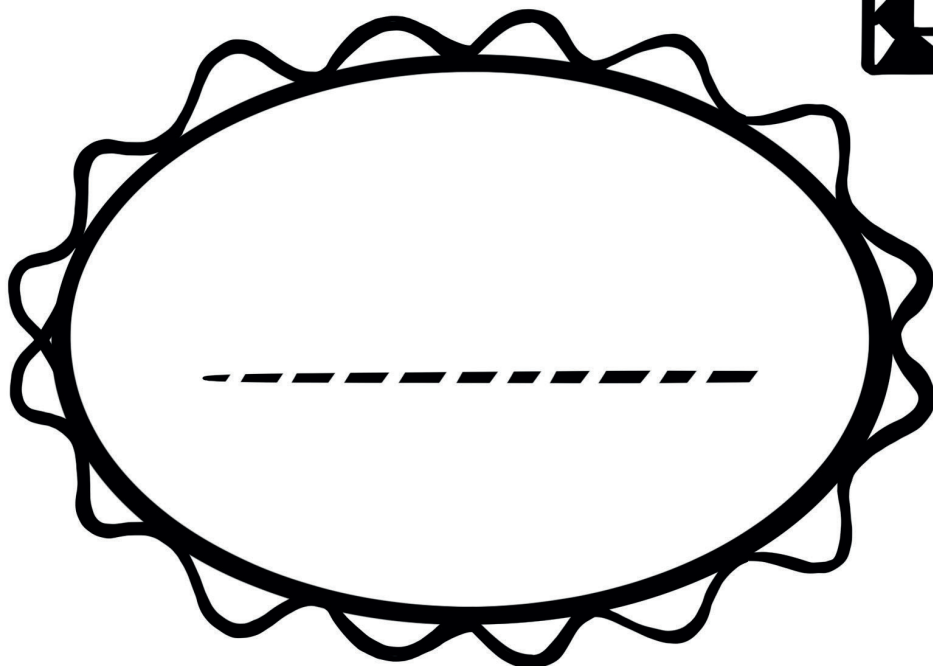
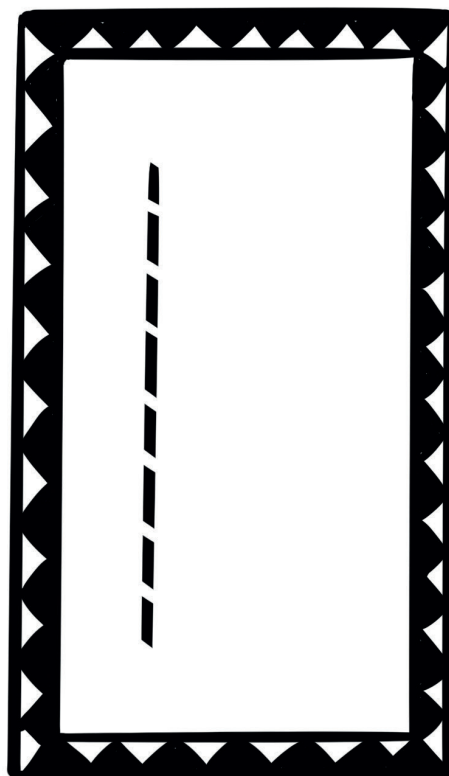
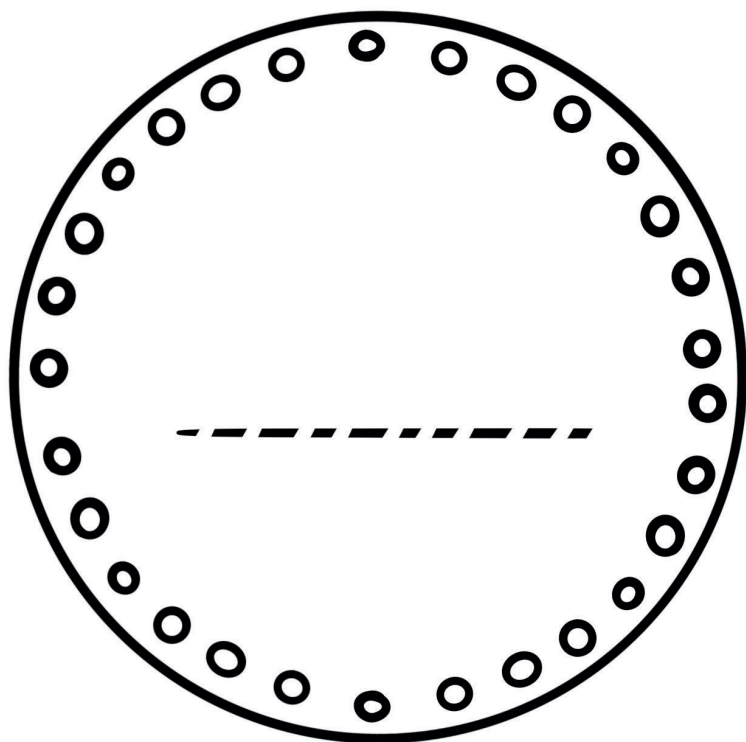
Het spel:

De spelleider haalt één voor één een engeltje uit de zak en noemt het getal dat er op staat. De spelers strepen het getal door als ze het op een kaart hebben staan.

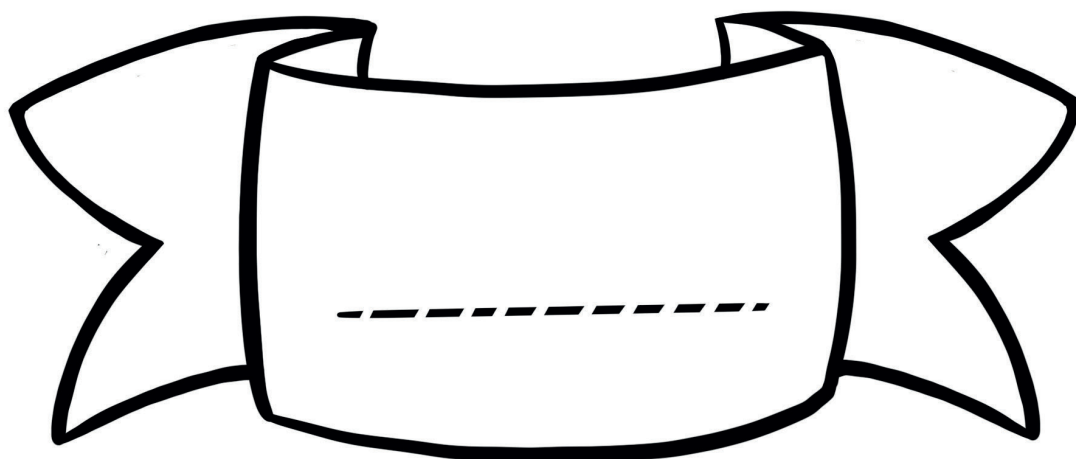
Degene die het eerst een rij vol heeft (een werelddeel) of van een kolom (ster/kribbe/klokken/hart of kroon) heeft BINGO. Daarna kun je gaan voor welk continent of welk figuur, of voor een volle kaart.

Tijdsduur:

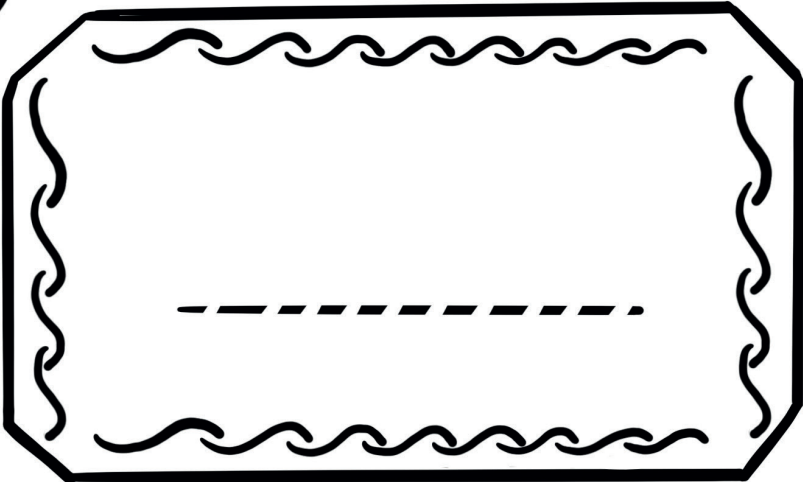
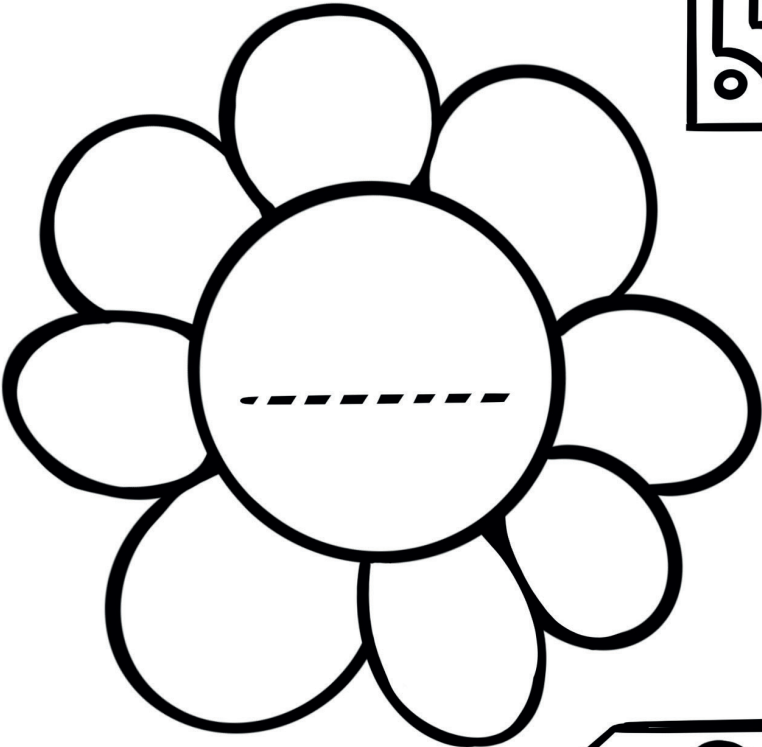
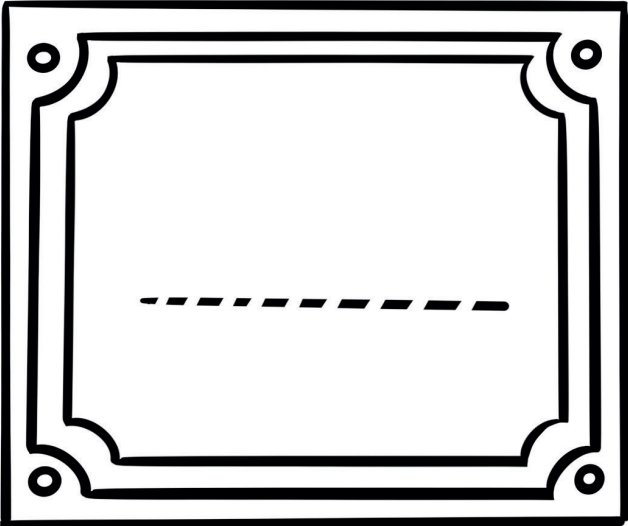
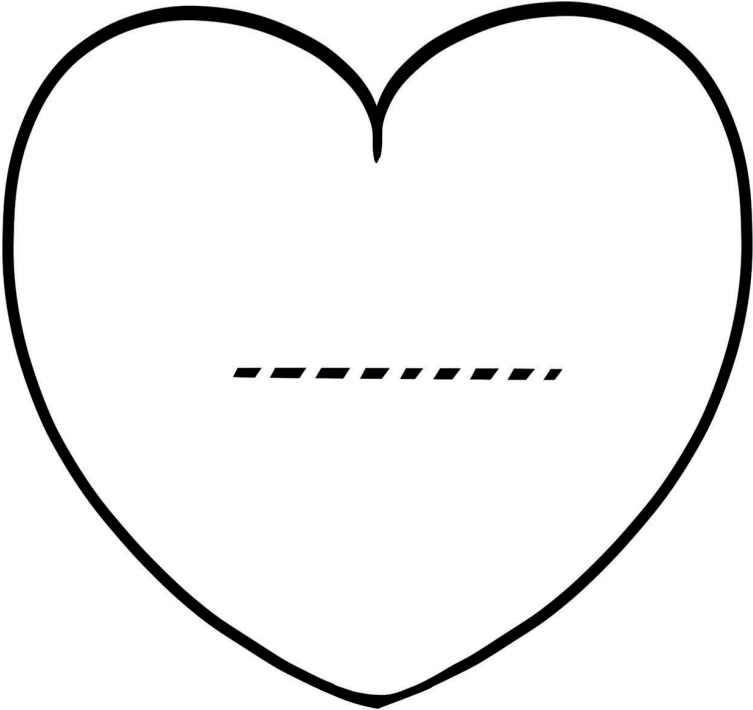
15 min.



God kent jouw naam!
Lucas 1:57-66



God kent jouw naam!
Lucas 1:57-66



Jezus is meer dan een engel

Hebreeën 1:1-7 en 13-14

Weet je het nog?

Zacharias, Maria en Jozef kregen een boodschap van een engel. In de tekstballonnen hiernaast lees je wat de engel tegen hen zei.

Wie kreeg welke boodschap?
Schrijf de juiste naam erbij.

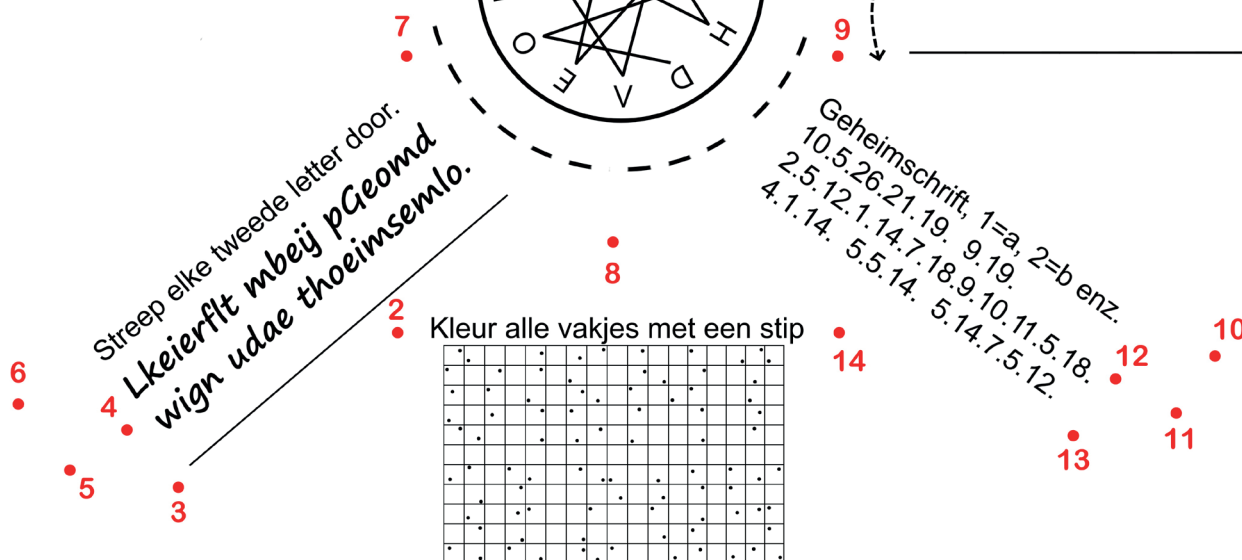
Je zult de moeder worden van Gods Zoon.

Blijf bij Maria en geef het Kind de naam Jezus.

Je zult een zoon krijgen, die je Johannes moet noemen.

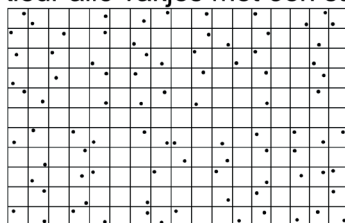
Begin bij de 'K' en volg de lijnen.
Schrijf het antwoord onder het rondje.

Oplossing geheimschrift:



Streep elke tweede letter door.
Lk e i e r f t m b e i j p G e o m d
w i g n u d a e t h o e i m s e m l o.

Kleur alle vakjes met een stip



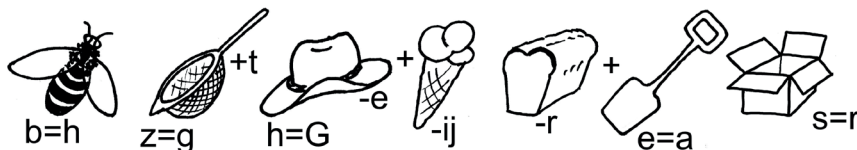
Verbind de rode stippen 1 tot 15.

k	e	n	s	v	e	n
t	m	s	e	o	l	r
p	l	o	n	b	e	i
h	e	m	t	e	g	a

→ ↑ ← ↑ → ↑ → ↓ ↓ ← ↓ → → ↑ ↑ ← ↑ → →

h

Begin bij **h** en volg de pijlen.



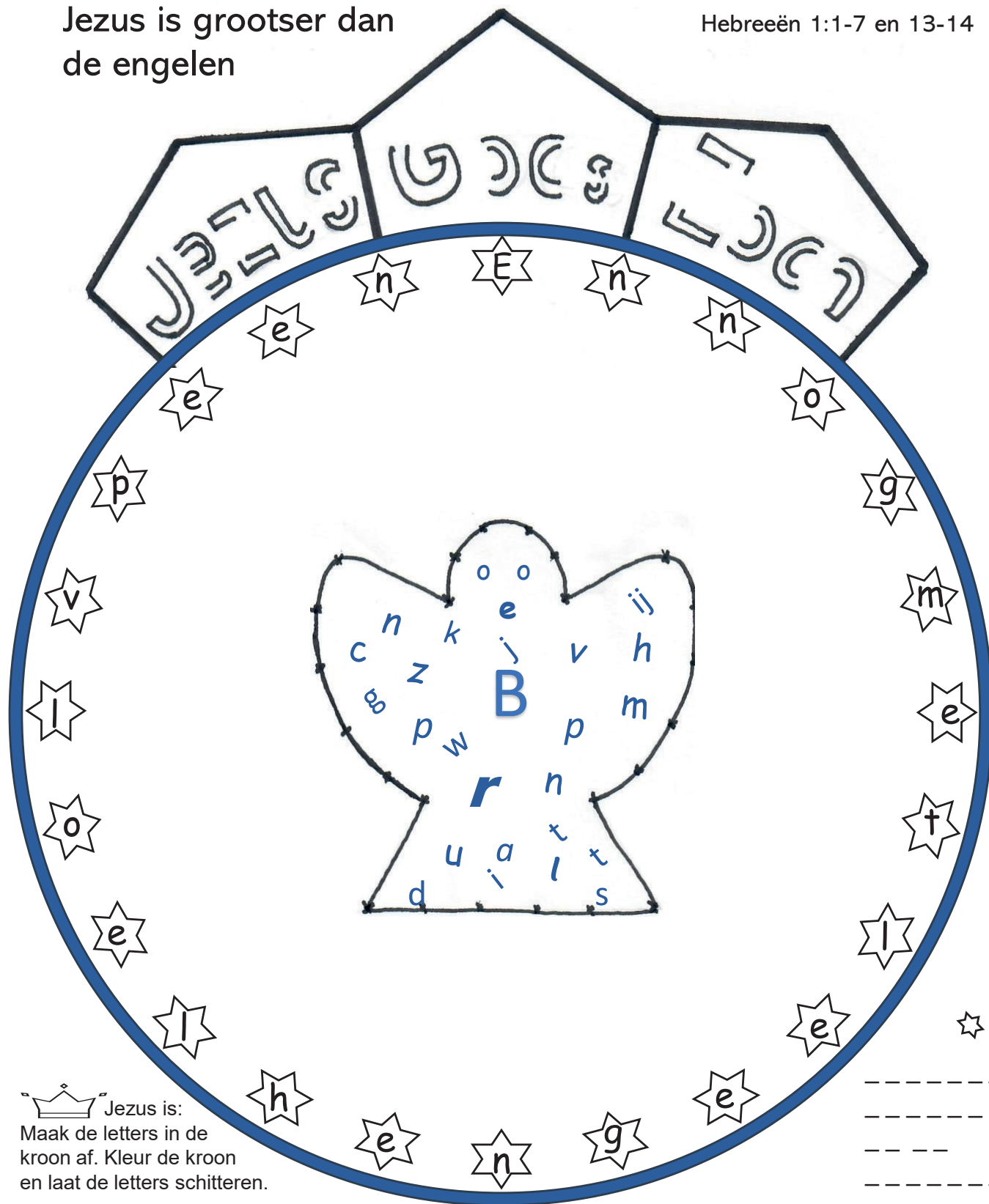
Los alle puzzeltjes op, dan lees je wat een engel doet.

1 •

• 15

Jezus is grootser dan de engelen

Hebreeën 1:1-7 en 13-14



 Jezus is:
Maak de letters in de
kroon af. Kleur de kroon
en laat de letters schitteren.

Jezus werd mens, om de mensen te reinigen van hun zonden. Hij bracht redding aan het kruis. Nu zit Hij aan zijn Vaders rechterhand. Hij is Gods evenbeeld, ver verheven boven de engelen.

Een engel is een _____ van God

Streep in de engel de letters g,i,j,k,l,m,n,t,u,v,w,i,j z door. De overgebleven letters vormen het woord.

Engelen zijn geesten die God dienen. Ze worden uitgezonden naar de mensen in de wereld.

In de sterren lees je waarom. Begin bovenaan en sla telkens een letter over. Schrijf het op de puntjes bij de . Trek lijnen van de punten in de engel naar de sterren. Begin boven aan. **Alle eer voor hun werk is aan God.**

Kerstbingo

Het verhaal.

God bracht licht in de wereld. Gods Zoon werd geboren in een kribbe. "Iedereen moet het horen!" Jezus leerde de mensen dat God ons lief heeft en dat we elkaar moeten liefhebben. Jezus stierf uit liefde voor onze zonden en maakte ons rein. Hij overwon de dood en draagt de zegekroon. De engelen dienen God en zij gaan de wereld over om mensen te helpen geloven.

Benodigheden voor het spel:

Een zakje met engeltjes met de getallen 1 tot en met 50.
Voor iedere speler een kaart en pen.

Vorbereiding:

De spelleider: gebruik twee kaarten en schrijf op de engeltjes de getallen 1 tot en met 50. Knip de engeltjes met getallen los van elkaar en doe ze in een zakje.

De spelers: Iedere speler krijgt een kaart. Elke speler schrijft 30 getallen (tussen 1 en 50) op zijn kaart in de engeltjes. Het maakt niet uit in welke rij of kolom je een getal zet. Iedere speler maakt zo zijn eigen unieke kaart.

Het spel: De spelleider haalt één voor één een engeltje uit de zak en noemt het getal wat er op staat. De spelers strepen het getal door als ze het op een kaart hebben staan. Degene die het eerst een rij vol heeft (een werelddeel) of van een kolom (ster/kribbe/klokken/hart of kroon) heeft BINGO. Daarna kun je gaan voor welk continent of welk figuur, of voor een volle kaart.

