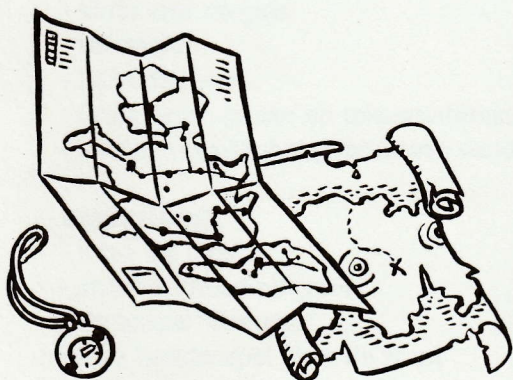


SIMON ENZO

OP ZOEK
NAAR DE NAAM

Werkboek

LES 3 - DE GIDS



- Meespeespel 'Een reis door de bergen'

Door Harrie Nijhof

De Gids

Bijbelteksten als uitgangspunt

Johannes 14:1-6, Hebrreeën 12:1-14, Psalm 139, Deuteronomium 32:1-12.

Inhoud

In deze les ons eerste grote meespeelspel: 'Een reis door de bergen'.

Dit spel is één verhaal, opgebouwd uit kleinere fragmenten.

Een klein beertje raakt door de vloedgolf van de rivier verdwaald. Hij wordt gevonden door een groep toeristen. Deze roepen de hulp in van een gids om het beertje terug te brengen bij de ouders.

Tijdens de reis zien we hoe belangrijk een gids kan zijn.

De tweede naam van God die we ontdekken is dan ook de Gids (of, in Bijbeltaal: de Leidsman).

Rol van de begeleider

Begeleider, verteller en gids.

Middelen

- Draagbare CD-speler + CD 'Simon en Zo - Op zoek naar de Naam'.
- Fototoestel (je houdt er samen hele leuke foto's aan over).
- Muts voor de gids.
- Verrekijker.
- Reisattributen.
- Grote vellen papier en tekenmateriaal.
- Verder mogelijk het gebruik van verkleedkist.

Lesverloop

- Intro 'De Gids'
- Startlied 'Rood en groen'
- Vertelspel 'Vloedgolf'
- Idee beeldenspel 'Voor de krant'
- Afspraakspel 'Alleen verder'
- Idee tekenspel 'Plannen maken'
- Vertelspel 'Over de rivier'
- Beeldenspel 'De ontmoeting'
- Toepassing 'De Gids'
- Slotlied 'Ik wil de grootste zijn'

Intro 'De Gids'

Kinderen zitten op hun stoelen in een kring.

Begeleider

Vertel de kinderen dat we vandaag een nieuwe naam van God gaan zoeken. Vertel ze dat we dat doen in één groot verhaal. En dat wij dat verhaal gaan spelen. Het verhaal heet 'Een reis door de bergen'.

Startlied 'Rood en groen'.

Idee

Vraag de kinderen wat hun favoriete kleur is. Vraag ze om tijdens het startlied, als die kleur genoemd wordt, op te springen bij hun lievelingskleur en weer te gaan zitten wanneer de volgende kleur genoemd wordt. Tijdens het refrein staat iedereen en zwaaien ze met hun armen in de lucht ritmisch heen en weer.

Begeleider

Vertel de kinderen dat dit verhaal gaat over een beer. Een jonge beer.

Vraag wat ze weten over beren. En over berenfamilies.

Zeg dat de beste manier om te weten te komen wat een beer is, een beer te spelen.

Begeleider

Stoelen aan de kant.

Creëer een zo groot mogelijke speelruimte.

Kinderen zoeken een plekje met genoeg ruimte om zich heen om te kunnen spelen.

Vertel ze dat ze in het volgende verhaal allemaal de rol van een jonge beer mogen spelen. Zij beelden uit wat jij vertelt.

Vertelspel 'De vloedgolf'

Verteller

"Ergens hoog in de bergen, daar waar de sneeuw begint, wonen de beren.

Ze wonen in een hol.

Beren slapen 's nachts, opeengerold, dicht bij elkaar.

Ze kunnen hard snurken. Zelfs de jonge beren, luister maar.

's Morgens vroeg worden de jonge beren wakker en rekken zich eens lekker uit.

Ze grommen van plezier.

Ze staan op.

Beren zijn zwaar. Ze kunnen moeilijk op twee poten lopen, daarom lopen ze vaak op vier poten.

Zo kijken ze naar buiten uit hun hol.

Ze willen weten wat voor weer het is. Daarom gaan ze op twee poten staan en steken hun neus omhoog.

Ze snuiven de lucht op en denken: mooi weer voor een ommetje.

Ze stappen rond op vier poten.

Ze kunnen ook behoorlijk rennen op vier poten.

Over rotsblokken,

onder boomstammen door,

op een breed pad allemaal naast elkaar,

op een smal pad allemaal achter elkaar, naar de rivier."

(Neem de tijd om de kinderen de gelegenheid te geven alles uit te spelen en het berenleven te beleven.)

"Plotseling stoppen ze.

Ze gaan op twee poten staan en steken hun neus in de lucht en ruiken. Water, veel water!

En daar gaan ze weer, op vier poten achter elkaar aan, naar de rivier.

Daar is de rivier.

De jonge beren nemen een aanloopje...

en springen met een plons in het water.

Beren kunnen goed zwemmen. Ze zwemmen ieder naar een kleine rots in het water... en klimmen erop.

Ze kijken in het water. Het duurt niet lang of ze zien lekkere, dikke, roze zalmen nieuwsgierig dichterbij komen. De beren maken zich klaar om de vissen te grijpen.

Ze wachten geduldig en... grijpen!

Plats! Plats! Plats!

Af en toe vangen ze er een en eten die op.

Plotseling horen ze geluiden die ze nog nooit eerder gehoord hebben. Van zware rotsblokken. Van kolkend water.

Het geluid wordt harder. De jonge beren worden bang.

Dan zien ze waar het geluid vandaan komt. Daar in de verte breekt een enorme vloedgolf tussen de bergen door. Met groot geweld spoelt het water alles weg wat op haar pad komt. En als er nog iets blijft staan, dan wordt het meegesleurd door de modderstroom.

De jonge beren springen van hun rotsblok in het water en proberen de wal te bereiken.

Maar met een enorme kracht spoelt de vloedgolf over hen heen.

Ze worden met de stroom meegezogen.

Het water smijt hen tegen de bodem en tegen elkaar."

(Niet te wild laten worden.)

"Dan raken ze bewusteloos en wordt alles donker en stil om hen heen."

Begeleider

Allemaal weer op de stoelen in de kring.

Begeleider

Vertel de kinderen dat het verhaal wat ze net gespeeld hebben als jonge beer het begin is van het verhaal wat ze gaan spelen vandaag.

Het heet 'Een reis door de bergen.'

Lees het verhaal verder als verteller. De kinderen luisteren stil in de kring.

Verteller

"Aan de voet van de berg stond een klein hotelletje.

In het hotelletje woonden de toeristen. Niet voor lang, want daarom waren het toeristen.

De toeristen genoten van het uitzicht en van de zon en van de frisse lucht en de bloemen. Maar niet van de sneeuw hoog in de bergen, want daar waren ze nog niet geweest. Misschien kwam dat nog.

Op een dag, toen de zon net opkwam, vonden een paar toeristen een jong beertje. Het had al dagen rondgelopen op zoek naar z'n ouders en was totaal uitgeput. De toeristen namen het beertje mee en brachten het bij de anderen.

"Wat moeten we doen?" vroegen ze elkaar.



"Het beertje moet terug," zei iemand verstandig.

"Maar hoe?" zei iedereen.

Eigenlijk wilden ze allemaal wel graag mee om het beertje terug te brengen.

"We hebben iemand nodig die de berg kent," zei iemand zomaar. "Een gids".

"Dan weet ik wel iemand," zei de eigenaar van het hotel en gaf hun het adres van de gids."

Begeleider

Stoelen aan de kant.

Creëer een zo groot mogelijke speelruimte.

Begeleider

Vertel de kinderen dat deze gids in een klein huisje woont hoog in de bergen.

Vertel ze dat jij de gids gaat spelen.

De kinderen mogen de toeristen zijn.

Zij kunnen mensen uit allerlei landen zijn, allemaal klaar om de berg te beklimmen.

Gebruik daarvoor verkleedkleding en attributen.

Eén kind speelt als verdwaald beertje.



Spreek af dat het spel begint als jij de muts opzet.

Dan ben je gids.

Begeleider doet muts op en wordt gids.

Gids

Ga in het midden van de kring staan en vraag de toeristen waarom ze je geroepen hebben. Luister naar hun verhaal en zeg ze dat je mee zult gaan om het beertje terug brengen.

Idee

Beeldenspel 'Voor de krant'

Begeleider

Zet je muts als gids even af. Vertel de toeristen dat er onder de reizigers ook een journalist aanwezig is die wat foto's wil maken van het vertrek.

Kijk of er een vrijwilliger is en anders kies je er één uit.

De journalist maakt foto's van:

- het beertje;
- de toeristen;
- de gids;
- de hele groep samen.

Idee

Je hebt hier de mogelijkheid om ook echte foto's te maken.

De spelers doen precies hetzelfde, alleen maak je, als ze stilstaan, in bevroren positie, een echte foto inplaats van alsof.

Lees nu het vervolg van het verhaal voor, terwijl de kinderen nu weer meespelen.

Verteller

(kinderen spelen mee.)

"En daar gingen ze. Op weg.

Ze liepen en liepen,

en soms moesten ze klimmen

of over boomstammen klauteren.

De gids ging voorop.

De gids kende de berg erg goed. Zelfs in het donker.

Steeds wist hij de beste plekken om te slapen, om te schuilen.

In de bergen kan het vreselijk onweten. Heel plotseling kan het weer omslaan en dan...

De toeristen waren blij dat ze hem hadden meegenomen. Nu zaten ze veilig in een rots.

En toen ze 's avonds in hun slaapzak lagen, dachten ze wat er zou kunnen gebeuren als de gids plotseling weg zou zijn.

En sommigen droomden erover.

Wat ze droomden? Dat gaan ze zelf vertellen."

Afspraakspel 'Alleen verder'

Begeleider

Vraag aan de kinderen wat er allemaal niet kan gebeuren als de gids weg is en ze alleen verder moeten. Vraag naar de gevaren.

Luister naar de verschillende antwoorden die de kinderen geven.

Schrijf desnoods de antwoorden op een bord.

Vraag ze om in groepjes van 5 een kort toneelstukje te bedenken over één zo'n gevaar.

Bijvoorbeeld

De groep kan de weg kwijt raken, wilde dieren kunnen hun pad kruisen, ze kunnen in een ravijn storten, enz.

Zeg dat ze een droom spelen, dus dat er ook typische dingen mogen gebeuren die alleen in dromen kunnen.

Laten ze afspreken:

- wie ze spelen;
- waar wat gebeurt;
- hoe het spel begint en hoe het afloopt.

Vraag ze om te oefenen.

Geef ze per groep een ruimte.

Laat ze gebruikmaken van de verkleedkist.

De groepjes laten één voor één hun stukje zien.

Daarna richten ze samen weer hun aandacht naar de verteller.

Verteller

"Maar gelukkig was alles maar een droom.

De gids was er. Nee, hij was er niet!

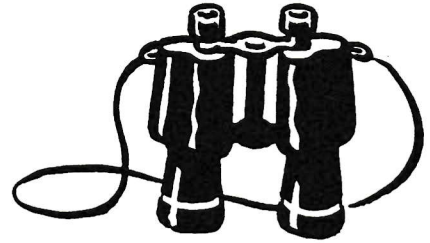
Ja, toch. Daar was hij!"

Verteller zet muts op en wordt gids.

De kinderen blijven in hun rol als toeristen en één kind als beertje.

Gids

Kijk door een verrekijker.
Vertel de toeristen dat we een probleem hebben.
Vertel ze dat we over de rivier moeten, maar dat de rivier te breed is. En dat de stroom levensgevaarlijk is.
Vertel dat jij een plek weet in de bergen waar de rivier smaller is.
Maak samen een tocht, achter elkaar.



Gids zet muts af en wordt verteller. De kinderen luisteren.

Verteller

"En zo trokken ze langs de oever hoger de bergen in.
Totdat ze bij de plek aankwamen. Hier was de rivier smaller, zo'n 6 meter, maar des te wilder. In het midden lagen twee grote rotsblokken. Hoe kwamen ze daar overheen? De gids riep iedereen bij elkaar en zei dat ze een plan moesten maken.
Hij vroeg om ideeën."

Idee

Tekenspel 'Plannen maken'

Begeleider

Verdeel de groep in groepjes van 3 en vraag ze om een plan te maken om over de rivier te komen. Dit plan bestaat uit een tekening en een aantal stappen die genomen moeten worden.
Geef ze een groot vel papier, zo groot mogelijk (behang). En tekenspullen.
Ze bedenken een plan om over de rivier te komen en schetsen dat uit op het papier.

Vertelspel 'Over de rivier'

(Door de kinderen.)

Begeleider

Bespreek de plannen en kies er één uit.
Vertel de kinderen dat we deze gaan uitproberen.

Idee

Als je wat meer tijd hebt laat je alle groepjes hun plannen uitspelen.

Tip

Spreek een ruimte van zes meter af en zeg dat dit de rivier is. Zeg dat we aan de ene kant staan en dat we naar de andere kant willen. In het midden van de rivier komen rotsblokken te liggen.

Gids

Vraag of de kinderen van het groepje met het beste plan ons willen helpen. Zij weten wat we moeten doen.
Geef het initiatief aan het groepje en help waar nodig is in de organisatie.
Als je met z'n allen veilig de andere kant bereikt, val je allemaal vermoeid neer.

Idee

Dit is een mooi moment om even pauze te houden.

Je kunt deze pauze in het spel verweven door als gids terug te komen met drinken uit een speciale bron.

Verder schenk je gewoon drinken in.

Tijdens het drinken kun je het lied 'de Gids' opzetten van de CD 'Simon en Zo - Op zoek naar de naam'.

Verteller

(Begin weer voor te lezen terwijl de kinderen luisteren.)

"Na een tijdje gerust te hebben, hoorden de toeristen een enorm gegrom.

Een eindje verderop tussen de bomen zagen ze beren. Eerst een paar, maar na een tijdje zagen ze er meer. Grote beren en sommigen stonden op hun achterpoten. Het grommen werd erger en ze kwamen langzaam tussen de bomen tevoorschijn.

Plotseling sprong het kleine beertje op en rende naar de grote beren toe. Deze keken even verbaasd, maar toen begonnen ze de jonge beer te knuffelen. Het duurde niet lang of de jonge beer was weer aan het stoeien met de andere beren.

De gids en de toeristen wilden weglopen, maar plotseling hoorden ze weer gegrom.

De grote beren kwamen langzaam op hen af.

De gids vertelde hun om doodstil te blijven staan."

Beeldenspel 'De ontmoeting'

Begeleider

De toeristen verspreiden zich over de ruimte, zodat ze een eigen plekje hebben om te spelen. Je gaat nu verder met het vertelverhaal, waarin de kinderen meespelen. Zij zijn de toeristen. De beren komen denkbeeldig dichterbij.

Verteller

"De beren kwamen langzaam dichterbij. Ze staken hun neus in de lucht.

De toeristen zagen de beren.

Ze moesten zich heel stil houden.

De grote beren waren nu heel dichtbij.

Ze begonnen te snuffelen aan hun handen.

Ze voelden de koele neuzen. Griezellig!

Plotseling kreeg iemand een idee.

"Laten we doen alsof we geen mensen zijn maar iets anders.

Als ze dat geloven, dan laten ze ons misschien met rust," zei hij zonder zich te bewegen.

Begeleider

Laat de toeristen één voor één iets noemen waarin ze kunnen veranderen.

B.v. kikkers, stenen, gebakken eitjes, alles kan.

Als iemand iets roept, dan veranderen alle toeristen in die gekozen houding.

Verteller

"Maar de beren geloofden er niets van.

Ze zagen nog steeds dezelfde mensen. Alleen deden ze een beetje raar.

Toen kwamen ze met hun kop heel dichtbij.

De toeristen konden de adem van de beren voelen.

De beren keken hen aan.

En plotseling, ik weet het niet zeker, maar knipoogden de beren nou naar de toeristen?

Het leek er wel op.
Toen verdwenen de beren weer tussen de bomen.
Het jonge beertje draaide zich nog één keer om en zwaaide.
Toen verdween ook hij.
De gids en de toeristen waren opgelucht.
Het was gelukt. De gids had zich niet vergist. Het beertje was veilig teruggebracht!"

Begeleider

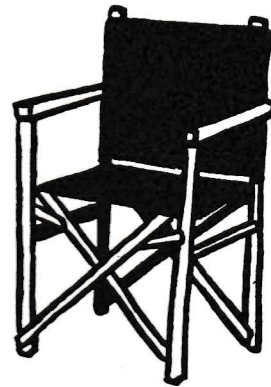
Opruimen en terug naar de stoelen in de kring.

Toepassing 'De Gids'

Begeleider

Wat ideeën voor een nagesprek.

- Hoe vonden ze het?
- Welk spel was leuk, of moeilijk, of....
- Waarom is een gids belangrijk?
- Jezus is ook een gids. Hoe dan?
- Waar heb je Jezus voor nodig?
- Jezus brengt ons bij God de Vader.
- Lees samen Johannes 14:1-6.
En eventueel ook Hebreëen 12:1-3.



Begeleider

Neem eventueel een korte tijd van dankzegging.

Begeleider (naar de kinderen):

"Als we Zijn naam weten, en dat weten we, want dat is de Gids, dan kunnen we die naam ook loven.

En loven doen we met alles wat in ons is, en met alles wat we hebben.

We loven met onze stemmen,

maar ook met onze tenen,

we loven met ons hoofd,

onze buik, en benen.

Gods naam loof je met alles wat je hebt."

Begeleider

Laat de kinderen staan. Zing met alles wat je hebt.

Slotlied 'Ik wil de grootste zijn'.