

De bouwstenen van de zondag

Een koning die vrede brengt



13. OM TE DOEN

4-8 jaar

Dierenkoppels

In Gods nieuwe wereld kan een kind zomaar spelen bij het nest van een gevaarlijke slang en speelt een wolf met een lammetje. De kinderen maken twee dieren die in onze wereld niet met elkaar kunnen leven, maar in Gods nieuwe wereld met elkaar spelen.

Wat heb je nodig?

- Per kind:
- twee wc-rolletjes

En verder:

- verschillende kleuren verf
- kwasten
- gekleurd stevig papier
- lijm
- scharen
- ander knutselmateriaal: wiebeloogjes, chenilledraad, vilt, enzovoort

Aan de slag:

- De kinderen bedenken twee dieren die niet samen kunnen leven, maar waarvan één een prooi is. Denk aan: een uil en een muis, een poes en een vis, een leeuw en een lammetje, een beer en een koe.
- De kinderen knutselen van de twee wc-rolletjes naar eigen inzicht twee dieren die allebei blij kijken.
- In Gods nieuwe wereld leven deze dieren blij en in vrede met elkaar.

Tips

- Op internet zijn veel voorbeelden te vinden van dieren die gemaakt zijn van wc-rolletjes.
- Laat de kinderen een aantal voorbeelden zien ter inspiratie of maak zelf een voorbeeld.

6-8 jaar

Vredige viervoeters

Als de nieuwe koning komt, is het niet alleen vrede tussen de mensen, maar ook tussen de dieren, en zelfs mensen en dieren kunnen met elkaar omgaan zonder dat ze elkaar pijn doen. De kinderen ontdekken welke dieren samen iets doen in de nieuwe wereld vol van vrede.

Wat heb je nodig?

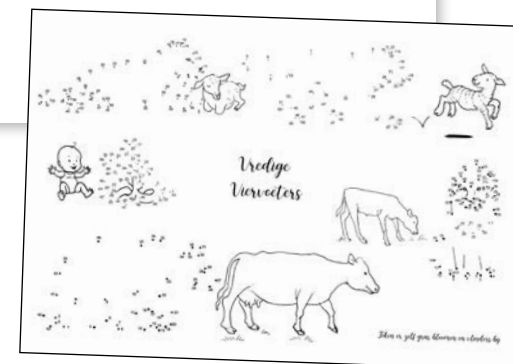
- Per kind:
- de kleurplaat

En verder:

- viltstiften en kleurpotloden

Aan de slag:

- De kinderen verbinden de cijfers in de goede volgorde met elkaar, zodat zichtbaar wordt welke dieren met elkaar optrekken in de wereld vol van vrede.
- De kinderen kleuren de kleurplaat in.



De bouwstenen van de zondag

Een koning die vrede brengt



4-8 jaar

Dierengeluidenmemory

In de droom van Jesaja leven veel dieren vredig met elkaar samen. Lukt het de kinderen om in het volgende spel dezelfde dierengeluiden snel te vinden? Wie de meeste dierengeluiden gevonden heeft, heeft gewonnen.

Wat heb je nodig?

- het werkblad met twee afbeeldingen van elk dier

Vooraf:

- Knip de dierenkaartjes van het werkblad uit. Zorg dat er twee dezelfde dierenkaartjes in de stapel kaartjes zitten.

Aan de slag:

- Drie kinderen gaan voor de groep staan. De andere kinderen zoeken een plekje in de ruimte en krijgen een kaartje met daarop de afbeelding van

een dier. De kinderen bedenken welk geluid dit dier maakt. De kinderen laten hun dier niet aan andere kinderen zien of horen.

- Een van de drie kinderen zonder kaartje begint en noemt de naam van een kind. Dit kind gaat staan en maakt zijn dierengeluid. Het kind noemt de naam van nog een ander kind. Dit kind gaat ook staan en maakt het geluid van het dier dat op zijn kaartje staat. Zijn de twee geluiden van hetzelfde dier, dan mogen de twee kinderen achter het kind gaan staan dat hun namen noemde. Zijn het twee verschillende geluiden, dan gaan beide kinderen weer op hun plek zitten en is het volgende kind zonder kaartje aan de beurt.
- Speel het spel tot alle dieren gevonden zijn.
- Wie van de drie kinderen heeft de meeste 'memory's' verzameld?



Tips

- Heb je een te kleine groep om dit spel te doen? Laat de kinderen om de beurt een dierengeluid bedenken en laat de andere kinderen raden bij welk dier dit geluid hoort.
- In plaats van dierengeluiden bedenken, kunnen de kinderen ook een dier uitbeelden.

