

De tien plagen

Wie wint?



**HOUVAST
OP SCHOOL**

Serie C Thema 4

Bouwsteen: Wie wint?

Focus binnen de Kennisbasis: Contingentie

Focus binnen Burgerschap: Kerndoelen 1, 2, 3, 12, 34, 35, 37, 38, 54, 55

Groep: 7/8

Duur: 45 min

LESOPBOUW

- Het verhaal 'De tien plagen'
- In het verhaal stappen door gesprek aan de hand van vragen.
- Op verhaal komen: 'Wie wint?'

Bijlagen:

- Verhaal 'De tien plagen'
- Vertelplaat
- Speelbord
- Werkblad 'Wedstrijdformulier'

Zelf toevoegen:

- Dobbelstenen en pionnen
- Pennen/potloden

ELEMENT

Er komen tien plagen, tien rampen over Egypte omdat farao het volk niet wil laten gaan.

INTRODUCTIE

In dit verhaal lijkt een machtsstrijd gaande. God tegen de farao. God staat aan de kant van de mens. Vanaf de schepping van de wereld is bedoeld dat alle mensen in vrijheid en vrede samenleven. Dat is de kant van God. De farao is god in de ogen van de Egyptenaren en heeft daarnaast bovendien allerlei andere goden die zij vereren. De farao zegt ook in het verhaal dat hij God niet kent en hij heeft ook niet het idee dat hij zich er iets van moet aantrekken. Farao denkt dat hij anderen kan onderdrukken en voor zijn eigen gewin kan inzetten. Hij moet blijkbaar een lesje leren maar hij is hardleers. Maar uiteindelijk wint God, zoals altijd in de Bijbel en voor veel mensen van vandaag nog steeds en ook in onze tijd. Ook mensen in onze tijd gedragen zich alsof ze god zelf zijn. Ze behandelen medemensen als wezens die er zijn voor hun gemak en gewin. Ook de aarde wordt 'onderdrukt' en ingezet voor het welzijn van mensen. En dan dus van een kleine groep mensen. Soms leren ook zij een harde les en 'bekeren' zich. Ze worden een ander mens en zetten zich dan volledig in voor een rechtvaardige wereld.

HET VERHAAL OVER DE TIEN PLAGEN

Vertelling naar het Bijbelverhaal in het Oude Testament, het Boek Exodus, Hoofdstukken 5-11

Vertel het verhaal en bekijk samen de vertelplaat.

IN HET VERHAAL STAPPEN

Om in het verhaal te kunnen stappen en het te verkennen, stel vragen aan je groep.

- Verhelderingsvragen om na te gaan of ze het goed hebben gehoord.
- Ervaringsvragen om hun eigen ervaring aan de ervaring van de personages in het verhaal te verbinden.
- Levensbeschouwelijke vragen om het verhaal meer filosofisch te onderzoeken, te pelgrimeren door de woorden en een beetje tussen de regels te kruipen.

Verhelderingsvragen:

- Waarom gaat Mozes terug naar Egypte?
- Wie gaat hem helpen?
- Waarom wil de farao het volk niet laten gaan?
- Hoe helpt God Mozes?
- Welke tien plagen zijn er over Egypte gekomen?
- Wanneer geeft de farao eindelijk toe?

Ervaringsvragen:

- Ken je voorbeelden van situaties waarin er niet goed met mensen, dieren of de wereld wordt omgegaan?
- Ken je mensen of organisaties die daarvoor verantwoordelijk zijn?
- Ken je een verhaal van iemand of een organisatie die veranderd is en zich nu inzet voor het goede?
- Heb je zelf wel eens geweigerd iets te doen, terwijl je wel wist dat het beter was? Wat gebeurde er?
- Ken je iemand die een harde les heeft moeten leren? Welke les was dat? Vertel over de situatie en je hoeft de naam of de relatie niet te noemen.
- Heb je zelf wel eens een harde les moeten leren?

Levensbeschouwelijke vragen:

- Farao leert een harde les en het duurt lang voordat hij toegeeft. Had hij eerder kunnen inzien dat hij de mensen moest laten gaan?
- Iemand die gedrag heeft dat niet goed is, hoort dat vaak van mensen om hem/haar heen. Toch moeten ze soms eerst iets naars ervaren voordat ze ermee stoppen. Waardoor zou dat komen? Kun je daar iets aan doen?
- Waardoor gaan mensen door met gedrag, ook al weten ze dat het niet goed is?
- Ben je zwak als je doorgaat op de verkeerde weg dus met gedrag dat slecht voor jezelf en voor anderen is? Waarom?
- Er gebeurt uiteindelijk altijd wat God wil. Christenen zeggen 'Deo volente', Moslims 'InsAllah'. Dat betekent 'Als God het wil'. Wat vind je daarvan?

OP VERHAAL KOMEN 'WIE WINT'

Stap 1

- Print voor ieder groepje een speelbord en voor iedere leerling een wedstrijdformulier
- Verdeel de groep in subgroepen van 4 leerlingen
- Ieder groepje krijgt een speelbord met plagen.
- Geef iedere leerling een eigen wedstrijdformulier.
- Iedere leerling heeft een pion.



Stap 2

- De groepjes gaan het spel spelen.
- De jongste mag beginnen met gooien.
- Als de leerling op een plaag komt, strepen ze deze af op het wedstrijdformulier.
- Wie als eerste alle plagen heeft doorstaan en op het vakje vrij staat heeft gewonnen.

