

De 10 plagen

Wie is de baas



HOUVAST
OP SCHOOL

Serie C Thema 4

Bouwsteen: Wie is de baas

Focus binnen de Kennisbasis: Contingentie

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

Groep: 1,2

Duur: 30- 40 minuten

LESOPBOUW

- Het verhaal: 'De 10 plagen'
- In het verhaal stappen door gesprek aan de hand van vragen.
- Op verhaal komen: Ik mag zelf kiezen.

Bijlagen:

- Het verhaal 'De 10 plagen'
- De vertelplaat
- Kleurplaten van zes plagen

Zelf toevoegen:

- Potloden of stiften.
- Eén dobbelsteen

ELEMENT

De farao wil niet luisteren als Mozes vraagt om het volk te laten gaan, omdat God dat wil. De farao luistert niet naar God. Daardoor gebeuren er allemaal vreselijke dingen, die bekend staan als de 10 plagen van Egypte.

INTRODUCTIE

In dit gedeelte van het Bijbelboek Exodus zijn Mozes en Aäron terug gegaan naar Egypte om Gods opdracht uit te voeren en het volk te bevrijden van de dwangarbeid en ellende die zij ondervinden onder het bewind van de nieuwe farao. De farao waar Mozes is opgegroeid is gestorven. Mozes stribbelt eerst tegen want hij stottert. Moet hij nu de machtige farao overtuigen om het volk te laten gaan? Mozes broer Aäron helpt Mozes telkens bij als ze voor de farao staan om te vragen of ze weg mogen. Maar de farao weigert keer op keer, ondanks de verschrikkelijke rampen die volgen als reactie op de weigering door de farao. Farao speelt hoog spel met God. Pas als zijn zoon sterft, geeft de farao het volk de vrijheid. De betekenis van het woord plaag is kwelling, ramp. Ons werkwoord plagen is in de loop van de tijd veranderd naar iets vriendelijks, pesten komt nu meer in de buurt qua betekenis.

HET VERHAAL DE 10 PLAGEN

Vertelling naar het Bijbelverhaal in het Oude Testament, het boek Exodus, hoofdstukken 5-11

Bekijk de vertelplaat en vertel het verhaal.

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:

- Hoe heet de broer van Mozes?
- Wat gebeurt er als de farao de mensen niet vrij laat?
- Wat voor nare dingen gebeuren er allemaal?

Ervaringsvragen:

- Is er iemand de baas over jou?
- Wat mag je zelf kiezen en wat niet?
- Ken je iemand die de baas speelt?
- Het verhaal heet de tien plagen. Dat betekent de tien rampen, de tien vreselijke dingen. Heb je wel eens van een ramp gehoord? Welke was dat?

Levensbeschouwelijke vragen:

- Jouw juf of meester is de baas in de klas. Wat gebeurt er als dat niet zo zou zijn?
- Farao luistert niet naar God en daardoor gebeuren al die nare dingen. Wat had farao beter kunnen doen? Waarom lukte hem dat niet?
- Wat is het verschil tussen de baas zijn en de baas spelen?

OP VERHAAL KOMEN “IK MAG ZELF KIEZEN”

Stap 1

- Er zijn 10 plagen in het verhaal. Van zes plagen is een tekening in de bijlage.
- Print ze allemaal een aantal keren uit. In totaal zoveel als er leerlingen zijn.
- Leg ze gesorteerd in zes stapeltjes op een tafel in de kring. Geef elk stapeltje een cijfer.
- Leg het cijfer zichtbaar op de stapel.
- Gebruik een dobbelsteen.

Stap 2

- Laat de zes tekeningen aan de leerlingen zien.
- Ga de kring rond en vraag aan elke leerling welke kleurplaat het zou kiezen.
- Vertel dat een leerling als de farao voor een andere leerling gaat kiezen door met de dobbelsteen te gooien.
- Als je denkt dat dit te heftig is voor de jongsten, kun je hen misschien geruststellen door te zeggen dat het later wel weer goed zal komen. Net als in het verhaal.



Stap 3

- Begin bij de eerste leerling.
- De leerling pakt de dobbelsteen en gooit er mee.
- Vraag de leerling hoeveel stippen zijn gegoooid.
- Vraag welke stapel dat is.
- Vraag de leerling aan wie hij/zij de kleurplaat gaat geven.
- De leerling geeft de andere leerling een kleurplaat van de stapel met dat cijfer.
- Dit is waarschijnlijk een andere kleurplaat dan deze leerling had gehoopt.
- Kijk naar de reactie en zeg dat het goed komt, net als in het verhaal.
- Nu mag de leerling die een kleurplaat heeft gekregen, met de dobbelsteen gooien.
- Ga zo verder tot iedere leerling heeft gegoooid en een kleurplaat heeft.

Stap 4

- Zeg dat de farao niet de baas is en dat iedereen weer vrij is om zelf te kiezen.
- De leerlingen mogen ruilen.
- Misschien moeten er kleurplaten worden bij geprint omdat meer leerlingen dezelfde kleurplaat willen kleuren.
- Bespreek hoe het was om een andere kleurplaat te krijgen dan ze eigenlijk wilden hebben.
- Hoe voelde het toen ze vrij waren om zelf te kiezen en de kleurplaat van hun keuze hadden?
- De leerlingen mogen gaan kleuren.

