

## Gideon wordt rechter

### Slim en samen wint



**HOUVAST  
OP SCHOOL**

Serie C Thema 10

Bouwsteen: Slim en samen wint

Focus binnen de Kennisbasis: Contingentie

Focus binnen Burgerschap: Kerndoelen 1, 2, 3, 35, 36, 37, 54, 55, 57, 58

*Groep: 3/4*

*Duur: 30 min*

#### LESOPBOUW

- Het verhaal Gideon wordt rechter
- In het verhaal stappen door gesprek aan de hand van vragen
- Op verhaal komen: Slim spelen

#### *Bijlagen:*

- Gideon wordt rechter
- Vertelplaat
- Werkblad

#### *Zelf toevoegen:*

- Hoepels

#### ELEMENT

Gideon heeft een plan. Samen met zijn bende jaagt hij het grote leger weg.

#### INTRODUCTIE

Het verhaal over Gideon laat mooi zien hoe een slim plan en samenwerking je sterker maakt dan wat met geweld wordt afgedwongen. We zien het in de geschiedenis. Hard tegen hard, geweld tegen geweld, zorgt zelden voor de oplossing. Met een goed plan en goede samenwerking kun je beter winnen. Strategie en vertrouwen wint het van dom en grof geweld. In onze tijd staan we voor veel problemen. Oorlog, hongersnood en klimaatproblemen komen op ons af. Wat kunnen we doen? Samen kunnen we de wereld beter maken? Er zijn mensen met goede plannen, mensen die kunnen enthousiasmeren en motiveren en mensen die het kunnen doen. Samen de wijk opruimen en al het afval en plastic verzamelen is een idee dat in veel buurten in Nederland een mooi voorbeeld is.

Net als Gideon zien we dat we niet allemaal op de goede weg zijn. Het verhaal over Gideon geeft ons vertrouwen dat het goed kan komen. Hij neemt het voortouw en vindt mensen die willen gaan voor de goede zaak. God heeft vertrouwen in hem, vraagt hem in beweging te komen en helpt hem. Zo ervaren ook in onze tijd mensen dat ze geroepen worden.

## HET VERHAAL GIDEON WORDT RECHTER

Vertelling naar het Bijbelverhaal in het Oude Testament, het Boek Rechters, Hoofdstuk 6 en 7

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:

- Welk volk steelt van het volk van Gideon?
- Wat zegt de engel tegen Gideon?
- Wat doet het volk van Gideon niet goed?
- Hoe helpt Gideon zijn volk?
- Hoe heet de groep mannen van Gideon?

#### Ervaringsvragen:

- Wat is het meest slimme plan dat je ooit hebt bedacht?
- Waarbij merkte jij dat iets lukte omdat je samenwerkte?
- Wat zijn dingen die je beter alleen kunt doen?
- Wat vind jij fijn aan samenwerken? Wat lastig?

#### Levensbeschouwelijke vragen:

- Hebben we andere mensen nodig in ons leven? Waarom denk je dat?
  - Zou jij alleen op een eiland kunnen leven? Wat zou je missen?
  - Voor wie ben jij nodig?
  - Wat zou er gebeuren als jij er niet meer zou zijn?
  - Wat is er fijner: samen leven of alleen leven? Waarom?
- 

### OP VERHAAL KOMEN 'SLIM SPELEN'

Je kunt het spel in de klas spelen, maar handiger is het buiten op de speelplaats of in de gymzaal.

#### Stap 1

- Kopieer de afbeeldingen op zes verschillende kleuren.
- Kopieer een afbeelding op wit papier of projecteer deze op het digibord.
- Knip de zes items van de gekleurde prints uit en 'hussel' deze door elkaar.
- Maak 6 groepen van ongeveer 4 à 5 leerlingen.
- Voor ieder groepje leg je een hoepel klaar.
- Leg in iedere hoepel 6 items met verschillende kleuren.

#### Stap 2

- Bekijk samen met de leerlingen de witte print of de projectie van de afbeelding.
- Benoem de zes dingen die er op staan.
- Vertel de leerlingen dat ze een verzamelspel gaan spelen. Ze mogen uit de andere hoepels steeds 1 ding pakken en moeten dan tegelijk 1 ding terugleggen.
- Ze mogen niet alleen iets pakken of wegleggen.



- Op het moment dat ze alle 6 de voorwerpen in de goede kleur hebben verzameld, zijn ze klaar.
- Als ze iets als ruilmiddel nodig hebben, kunnen ze dat bij alle andere hoepels pakken.
- Ze krijgen vooraf geen kleur. Ze bepalen zelf met het groepje welke kleur ze willen gaan verzamelen. Ze mogen tijdens het spel veranderen van kleur.
- Als de leerlingen dit spel al kennen van de gymles, kan het snel gaan. Dan weten ze dat ze ook dingen kunnen pakken om de andere groepjes dwars te zitten.
- Als een groepje klaar is, gaat het meteen bij hun hoepel zitten. Als alle groepjes klaar zijn, is het spel afgelopen.

### Stap 3

- Bespreek hoe het is gegaan. Ga vooral in op de tactiek, het slimme plan. Stel vragen zoals ‘Wat ging er goed?’ ‘Wat helpt?’ ‘Welke tactieken kunnen er gebruikt worden?’
- Geef eventueel de tip dat één leerling in de gaten houdt waar alles ligt en waar de anderen heen kunnen gaan.
- Speel het spel nog een keer en bespreek dan wat er beter ging.

### Stap 4

- Voer een gesprek n.a.v. de vragen
  - Waarom is het handig om met een groepje te doen?
  - Hoe zou het zijn om het spel helemaal alleen spelen?
  - Zijn er overeenkomsten tussen het verhaal van Gideon en dit spel?
  - Zijn er dingen die de leerlingen nog willen toevoegen aan hun gedachten over elkaar nodig hebben?

