

Engel Michaël

Het Goede en het Kwade



Serie B Thema 5

Bouwsteen: Het Goede of Het Kwade

Focus binnen de Kennisbasis: Transcendentie

Focus binnen Burgerschap: Kerndoelen 1, 2, 3, 37, 38, 54, 55, 56

Groep: 5-6

Duur: 30-45 minuten

LESOPBOUW

- Het verhaal over 'Michaël en de draak'
- In het verhaal stappen door gesprek aan de hand van vragen.
- Op verhaal komen: Wezens

Bijlagen:

- Het verhaal "Michaël en de draak"
- Vertelplaat
- Afbeelding draak
- Voorbeelden mythische wezens

Zelf toevoegen:

- Vellen papier A4
- Kleurpotloden, stiften, verf
- Klei
- Lego, K'nex oid.
- Kosteloos materiaal

ELEMENT

In de Bijbel staat het verhaal over de engel Michaël die met de draak vecht.

INTRODUCTIE

De feestdag van Michaël is 29 september. Michaël is een aartsengel, een engel van God. Michaël weegt goed en kwaad af en strijdt tegen de negatieve krachten. Deze krachten worden afgebeeld als 'draken'. Daarom staat deze engel meestal afgebeeld met een zwaard en een weegschaal en soms met de draak. De naam Michaël betekent: "wie is als God!"

Hoewel het feest van Michaël in de vroege herfst wordt gevierd, behoort deze feestdag toch met die van Sint Maarten en Sint Nicolaas tot de drie feesten, die ons op het kerstfeest voorbereiden.

In het laatste boek van de Bijbel, de Openbaring van Johannes, wordt verteld dat er een strijd in de hemel plaatsvond. Openbaring betekent dat iemand dingen ziet in dromen, beelden en visioenen, in dit geval Johannes. Wat iemand ziet, wordt geïnterpreteerd als een boodschap van God. Sommigen nemen deze beelden letterlijk, anderen geloven dat de waarheid erin verborgen zit. Deze openbaring werd als zo belangrijk gezien, dat hij is opgenomen in de bijbel.

In de Bijbel staan verhalen met 'mythische' figuren die zo in een film of game van nu passen. Het goede en het kwade verbeeld in mythische figuren is een gangbaar thema in films die kinderen kijken en in games die ze spelen. Aan een fantasiefiguur kun je vaak zien of het tot de goede of de kwade behoort.

HET VERHAAL OVER MICHAEL VECHT MET DE DRAAK

Vertelling naar het Bijbelverhaal in het Nieuw Testament, het Boek Openbaring van Johannes, Hoofdstuk 12

Vertel het verhaal en laat de vertelplaat zien.

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:

- Wat is een aartsengel?
- Een draak lijkt op een slang met een grote kop en grote staart en vleugels. Ken je nog een verhaal waar een slang in voorkomt die ook mensen verleidt om slechte dingen te doen? (Antwoord: in het verhaal van Adam en Eva).
- Waarom moet de draak weg uit de hemel?

Ervaringsvragen

- Heb je wel eens een film of game gezien waar draken of engelen in voorkwamen?
- Heb je wel eens een film of game gezien waar goed en kwaad tegen elkaar stredden?
- Ken jij fantasie figuren die altijd goede dingen doen? Of juist altijd het kwade willen?
- Als jij mocht kiezen een rol te spelen in een film, zou je dan kiezen voor de rol van engel (het goede) of van de draak (het slechte)?

Levensbeschouwelijke vragen:

- Kiezen mensen er voor om te leven als een engel of om te leven als een draak? Waarom?
 - Waarom hoort verleiden bij een draak?
 - Kun je gelukkig worden van slechte dingen doen?
 - Wordt iemand geboren als een 'draak' of als een 'engel'?
 - Hoe wordt iemand een draak?
-

OP VERHAAL KOMEN 'WEZENS'

De leerlingen gaan een mythisch wezen maken. Ze gebruiken hun fantasie en creativiteit.



Stap 1

- De leerlingen kiezen eerst of ze een wezen willen maken dat hoort bij het Kwade of bij het Goede.
- De fantasie en creativiteit worden geprikkeld door een ruime keuze aan materialen, zoals papier, lijm, klei, teken/verf spullen maar ook materiaal om mee te bouwen zoals Lego en dergelijke.
- Wanneer sommige leerlingen het moeilijk vinden om iets te bedenken, laat dan een aantal plaatjes zien van mythische figuren die als bijlage is bijgevoegd.
- Het voorbeeld dient niet om deze precies na te maken maar om de kinderen op ideeën te laten komen. Op deze manier gaan er in hun verbeelding 'deurtjes' open.

Stap 2

Geef de leerlingen de gelegenheid om hun werk aan elkaar te laten zien en aan te geven waarom hun wezen bij het goede of juist bij het kwade hoort. Misschien hebben ze zelfs een verhaal bedacht bij hun wezen.

