

WAT WETEN WE?

Wie?		Daniël, Koning Nebukadnessar
Wat?		de koning droomt over een groot beeld, God geeft Daniël de wijsheid om de droom uit te leggen
Waar?		Oude Testament, bijbelboek Daniël
Locatie?		hof van de koning in Babel

Verwerkingen



Puzzelblad De droom van de koning

- Nodig:**
- voor elk kind een kopie van werkblad 1
 - teken- en kleurmaterialen
- Werkwijze:**
- Zoek de acht verschillen in de kleurplaat. Als er tijd over is kun je de plaat inkleuren.
- Oplossing:**
- Kroon van de koning; wenkbrauw van de koning; vorm van de kraag van de koning; motief op de rand van de plantenbak; lijn op de hoed van Daniël; kraag van Daniël; sprankelsterretje bij het beeld; vorm van de poort.



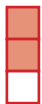
Beeld van playmais

- Nodig:**
- voor elk tweetal een schaalte/schoteltje met daarop een vochtig (vaatdoekje) of sponsje
 - voor elk kind genoeg playmais in verschillende kleuren
- Vorbereiding:**
- Voor de jongsten kun je op stevig papier een simpele tekening (hoofd, armen, romp, benen, voeten) maken van de omtrek van het beeld.
- Werkwijze:**
- Maak het beeld uit de droom van Nebukadnessar met playmais. De kleinste kinderen kunnen het tweedimensionaal doen door een eenvoudige van tevoren gemaakte tekening van het beeld 'in te plakken' met de playmais. De grotere kinderen kunnen het beeld driedimensionaal bouwen met playmais. Leg de kinderen uit dat de koning droomde over het beeld.



Werkblad Droomwolk

- Nodig:**
- voor elk kind een kopie van werkblad 2
 - schrijfmaterialen
 - tekenmaterialen
- Werkwijze:**
- Praat met de kinderen over de bijzondere droom van koning Nebukadnessar. Soms spreekt God tot mensen door dromen. Niet alle dromen zijn boodschappen van God. Maar heb jij wel eens een droom gehad, die een boodschap van God kon zijn? Teken hem in de wolk en schrijf de droom eronder op de lijntjes.



Droomschrift

De koning had een belangrijke droom, Daniël bad en kon hem aan de koning uitleggen. Soms kun je iets van je dromen leren. En soms wil God iets door een droom duidelijk maken. Dromen: iets om bij stil te staan.



Nodig:

- voor elk kind een schrift met rustige kaft (effen of een eenvoudig patroontje)
- scrapbookpapier om een bed met deken en kussens te maken en evt. een vloer/gebedskleedje
- voor elk kind een blanco etiket
- schrijfmateriaal
- scharen
- tekenmaterialen
- lijm
- evt. doorzichtige plakfolie

Werkwijze:

Praat met de kinderen over dromen. Dromen ze veel? En waarover? Kunnen ze hun dromen goed onthouden?

Als je je dromen opschrijft kun je er nog eens rustig over nadenken. Misschien betekenen ze wel iets? We gaan de kaft van een schrift versieren en maken er een droomschrift van.

Maak met het scrapbookpapier een bed, beddengoed en een kleedje. Plak die op de voorkant van het schrift. Plak er een blanco etiket bij en schrijf daarop 'Droomschrift'.

Daag de kinderen uit om hun dromen in het schrift te schrijven en er soms in terug te lezen. Hebben ze van sommige dromen de indruk dat er een boodschap van God in zit?

Je kunt ook bespreken of de kinderen nog andere personen uit de Bijbel kennen die een droom met een betekenis hadden. Noem ze op en wat droomden ze?

In het schrift kunnen de kinderen ook dingen schrijven waarover ze wel willen dromen, hun wensen voor henzelf, voor hun vrienden, klas, familie, kerk. Ook kan het handig zijn om direct als je wakker wordt dingen op te schrijven waarover je gedroomd hebt, zodat je ze niet vergeet.



Puzzelblad De droom van het beeld en de steen

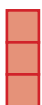
Nodig:

- voor elk kind een kopie van werkblad 3
- schrijfmaterialen
- voldoende bijbels OF kopieën van Daniël 2
- tekenmaterialen
- scharen
- lijm

Werkwijze:

Het werkblad bestaat uit een puzzel, een ruimte om een tekening te maken en een knutselgedeelte. Afhankelijk van de beschikbare tijd is het handig om vooraf af te spreken wie met welk onderdeel gaat beginnen: als er veel tijd is kunnen alle onderdelen gemaakt worden, maar als er weinig tijd is kunnen de kinderen beter aan de slag gaan met het onderdeel dat ze het liefste doen, en eventueel daarna nog een ander onderdeel maken.

Oplossing doorstreepuzzel: vraag God en Hij geeft je wijsheid.



Drama

Nodig:

- eventueel attributen om het toneel te ondersteunen
- eventueel verkleedkleden

Speelwijze:

Vertel het verhaal nog een keer en laat de kinderen het ondertussen uitspelen. Je kunt de volgende rollen verdelen: koning, wijzen, bedienden, Daniël. Eventueel kun je van tevoren met de kinderen op een rol behangpapier het grote beeld schilderen.

Bij het Bijbelgedeelte van deze zondag zou je kunnen gebruiken:

https://www.youtube.com/watch?v=bFtoX_rz3tg&ab_channel=RevelationTV | animatie van het beeld

https://www.youtube.com/watch?v=NzFrZLymIWY&ab_channel=DeBijbelomjeoren%21 | lied over de droom van het beeld

De droom van de koning

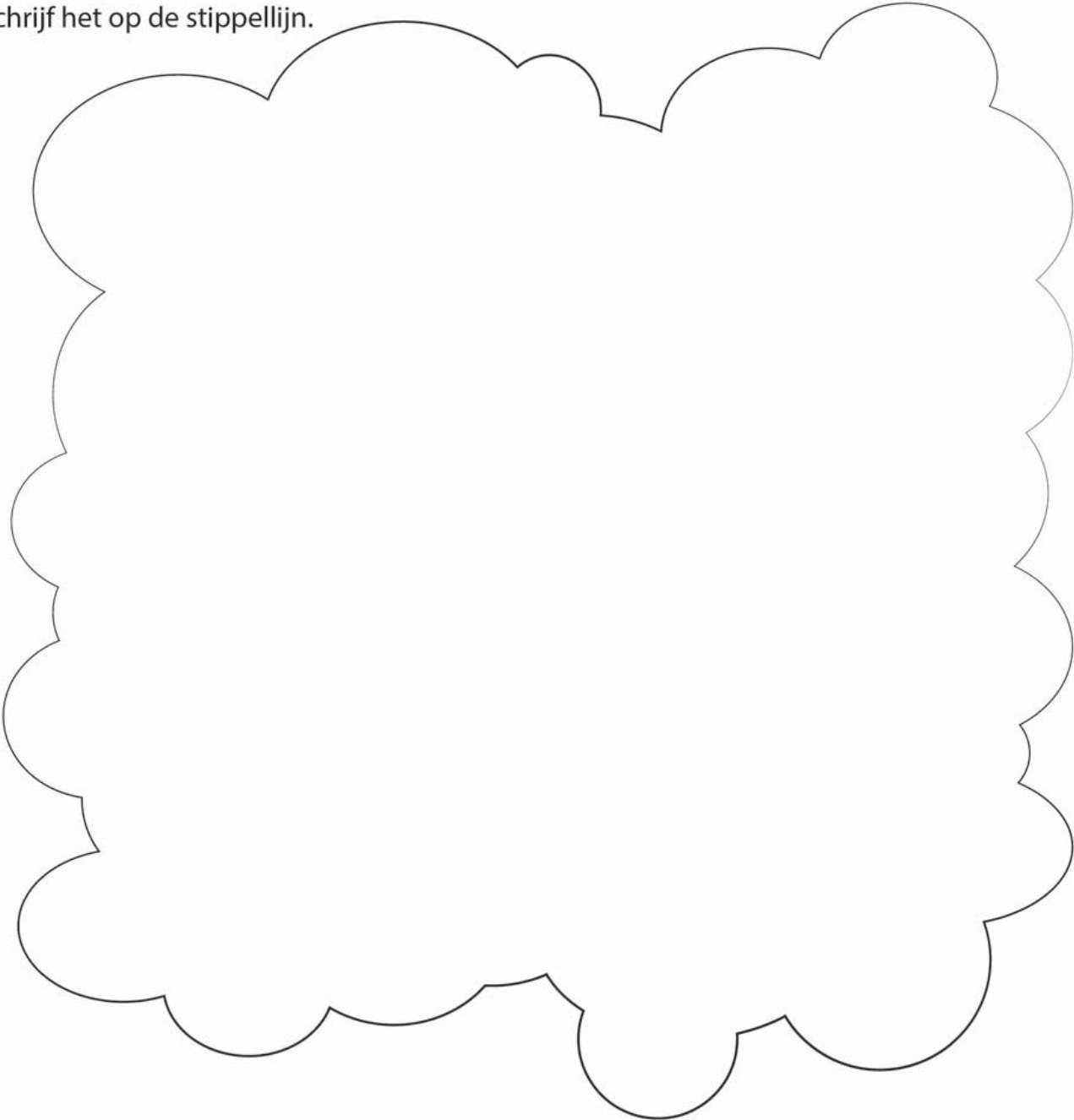
(Daniël 2)

Daniël weet wat de koning gedroomd heeft, zonder dat de koning dat aan hem gezegd heeft, én Daniël weet wat de droom betekent. De koning is verbaasd en blij.

Je ziet twee keer bijna hetzelfde plaatje: zoek de 8 verschillen.



God spreekt soms door een droom.
Heb jij wel eens een bijzondere droom gehad?
Teken jouw droom in deze droomwolk.
Wat denk je dat de droom betekende?
Schrijf het op de stippellijn.



.....

.....

.....

De droom van het beeld en de steen

Daniël 2

Doorstreeppuzzel:

Als je alle woorden gevonden hebt, kun je met de overgebleven letters een zin maken.

L	E	E	M	W	IJ	S	H	E	I	D	V	R
R	E	Z	IJ	N	E	L	L	U	H	T	N	O
B	E	Z	W	E	E	R	D	E	R	S	T	A
A	E	G	D	D	R	O	O	M	T	G	N	O
N	E	B	U	K	A	D	N	E	S	S	A	R
E	D	A	O	E	N	N	E	H	IJ	L	D	E
O	G	B	G	E	A	N	I	M	E	IJ	N	V
I	M	Y	S	T	E	R	I	E	A	F	A	L
S	A	L	B	F	B	S	J	Z	L	W	M	I
I	G	O	E	T	A	R	A	O	J	A	M	Z
V	I	N	E	E	E	R	O	W	C	C	O	IJ
S	E	I	L	A	J	N	A	N	A	H	C	H
E	R	E	D	A	P	A	A	L	S	T	I	D

Het beeld:

Lees Daniël 2 vers 32, 33 en teken het beeld.

Schrijf de metalen erbij.

Arjoch Azarja Babylonië Beeld Bezweerders Brons
 Chananja Commandant Daniël Droom Goud
 Leem Lijfwacht Magiër Misaël Mysterie
 Nebukadnessar Onthullen Slaap Steen
 Visioen Wijsheid Wijzen IJzer Zilver

#

Maak de steen:

Hieronder zie je acht cirkels met woorden uit het lied van Daniël. De God van Daniël zal het beeld omver stoten en een ander rijk laten komen.

Knip de cirkels uit. Vouw op de strepen tussen wit en grijs, zodat er driehoeken met opstaande randen ontstaan. Plak de opstaande randen met dezelfde tekens tegen elkaar vast (*je blijft de tekens zien*).

Begin met de bovenste vier cirkels. Er ontstaat zo een halve bal. Plak ook onderste cirkels aan elkaar. Plak daarna de twee halve ballen tegen elkaar.

