

WAT WETEN WE?

Wie?		Mordechai, Ester, koning Ahasveros
Wat?		Mordechai redt de koning
Waar?		Oude Testament bijbelboek Ester
Locatie?		Perzische Rijk

Verwerkingen



Mordechai redt de koning

Ester en de koning wonen in een mooi paleis met hele mooie gebouwen en poorten. Bij zo'n poort hoorde Mordechai de lijfwachten praten. We maken een 3D-kaart van het verhaal.

Nodig:

- voor elk kind een kopie van werkblad 1 op stevig papier
- scharen
- lijm of plakband
- kleurmateriaal

Werkwijze:

Teken mooie versieringen op de poort en kleur de plaatjes in.
Knip de plaatjes uit op de dikke lijn. Knip ook de twee stroken uit en vouw vierkantjes (blokjes) van de stroken.
Lijm het plakstrookje vast. Plak de blokjes met één zijde op de gestreepte vakjes. Smeer lijm op de zijdes van de blokjes die boven liggen. Plak het plaatje van de mooi versierde poort erop.



Werkblad Mordechai redt de koning

Ze zeggen dat een knoop in je zakdoek helpt om iets niet te vergeten. De koning was wel even vergeten dat Mordechai hem gered had. Maar God vergeet het nooit!

Nodig:

- voor elk kind een kopie van werkblad 2 op stevig papier
- scharen
- lijm
- kleurmateriaal

Voor de uitbreiding:

- voor elk kind een lintje
- voor elk kind een tissue
- voor elk kind 9 foamplakkertjes (3D)
- plakband

Werkwijze:

Knip de zakdoek uit en ook de rondjes met de letters.
Kleur de zakdoek en de letters in.
Plak de letters op de zakdoek. In het voorbeeld staan de letters helemaal op volgorde. Dit hoeft natuurlijk niet, omdat de kinderen nog niet kunnen lezen en schrijven. Leg wel uit dat het de naam van Mordechai is. Het is natuurlijk leuk voor de kinderen, juist als de letters niet in de goede volgorde zijn geplakt, om aan hun ouders/verzorgers te vragen of zij weten welke naam er staat en over welk verhaal het gaat.



Tip Wil je de letters wel op volgorde, maak dan een voorbeeld, dan kunnen de kinderen zelf kijken naar de volgorde van de letters.

Uitbreiding:

Plak de letters vast met de 3D foamplakkertjes.
Plak het lintje met een plakbandje vast aan de achterkant.
Maak een knoop in een tissue. Vouw eerst driehoek en leg voorzichtig een knoop in het midden. Zorg voor een klein beetje ruimte bij de knoop.
Doe het lintje door de knoop heen en maak de knoop wat strakker.
Maak een lusje boven in het lint om de verwerking op te hangen.

Praat ondertussen met de kinderen over de betekenis van de knoop in de zakdoek.



Spel Heb je het goed gehoord?

Speelwijze:

Praat met de kinderen na over het Bijbelverhaal: Bigtan en Teres spraken zachtjes met elkaar terwijl ze een slecht plan maakten. Je moet echt heel goed luisteren als je de ander dan goed wilt verstaan. Lukt dat de kinderen ook?

De kinderen zitten in een kring.
Bedenk voor de jongste kinderen (groep 1 en 2) een eenvoudige zin van 3-5 woorden. Voor de kinderen uit groep 3 tot 5 kun je een langere zin bedenken. Fluister de zin in het oor van het kind naast je. Deze fluistert het weer in het oor van degene die daarnaast zit. De laatste die de zin heeft gehoord, zegt het nu hardop. Is de zin/de boodschap goed over gekomen of is onderweg iets misgegaan? Konden anderen de boodschap afluisteren?

Herhaal een aantal keren met een andere zin. Gebruik bijvoorbeeld een zin uit het verhaal dat verteld is.



Speel het na

Speelwijze:

Verdeel de groep in subgroepjes van drie kinderen: de rollen zijn Bigtan en Teres, de lijfwachten met het slechte plan, en Mordechai.

De kinderen gaan zelf proberen de scène in de poort na te spelen. Ze mogen even oefenen, daarna spelen ze om beurten voor de andere kinderen.



Werkblad Trouwe Mordechai

Nodig:

- voor elk kind een kopie van werkblad 3a en 3b op stevig papier
- scharen
- lijm
- kleurmateriaal
- voor elk kind een lintje of stukje garen
- plakband
- glitters OF plakedelstenen
- evt. linialen



Werkwijze:

Kleur de mensen en de hertjes *belangrijke versieringen op paleizen in die tijd*.

Knip de torens uit *die met de bewakers en met de drie hertjes*. Vouw de plakstroken en de strook ernaast naar achteren, zodat je torens krijgt.

Plak de torens vast op het andere vel, waar Mordechai in het midden staat. Zorg dat ze netjes op de aangegeven plakstroken komen. Als het nodig is, kun je de lijm nog extra aandrukken door bijv. even met een liniaal in de koker te drukken op de plakstroken.

Knip vervolgens links en rechts in het verlengde van de horizontale plakstroken, zodat je daar ook plakstrookjes krijgt.

Vouw de lange horizontale en verticale vlakken naar voren en plak de hoekjes aan elkaar vast, zodat ze een kader vormen voor het hele tafereel. Plak bovenop – in het midden – het trappetje met de tekst 'Trouwe Mordechai'.

Je kunt het kasteel nog extra versieren met bijvoorbeeld plakedelstenen of

glitters.

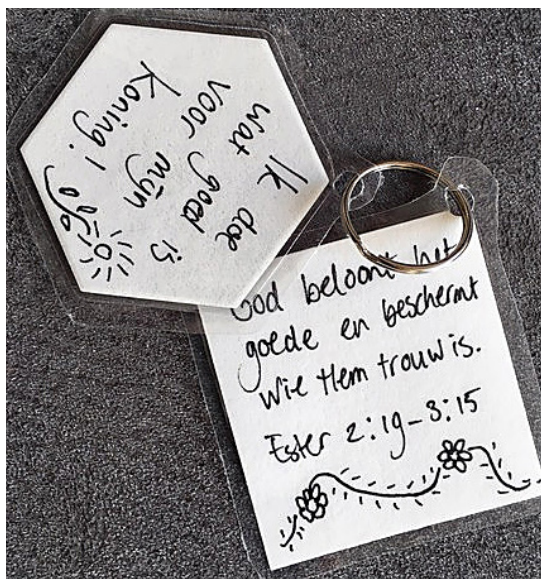
Bevestig aan de achterzijde met twee plakbandjes een touwtje/lintje. Zorg dat hij netjes in het midden zit, zodat je hem goed kunt ophangen.



Sleutelhanger Goed en kwaad

Nodig:

- Voor elk kind een vel zwart papier (120 gr.)
- Voor elk kind een vel wit papier (120 gr.)
- Potloden
- Krijtstiften (of witte kleurpotloden)
- Kleurmateriaal
- Schrijfmateriaal
- Dubbelzijdig plakband
- Lamineerapparaat en -hoezen
- Gaatjestang
- Scharen
- Voor elk kind een splitring (sleutelring)



Werkwijze:

Leg kort uit wat deze verwerking met het verhaal te maken heeft: goed en kwaad liggen heel dicht bij elkaar, maar staan ook tegenover elkaar. Zwart staat voor kwaad, wit staat voor goed.

Knip drie dezelfde vormen: één uit het zwarte en twee uit het witte papier. De vorm is naar eigen inzicht: vierkant, zeshoek, hart, cirkel, het mag allemaal. Gebruik eventueel een sjabloon of zelfgemaakte mal. Houd een maat aan van ongeveer 6 cm.

Schrijf op de ene witte vorm:

'God belooft het goede en beschermt wie Hem trouw is'. Op de achterkant schrijf je: 'Ester 2: 19- 3: 15'.

Plak de andere witte vorm met een stukje dubbelzijdig plakband tegen de zwarte vorm, zodat de ene kant zwart is en de andere kant wit.

Schrijf op de zwarte kant met krijtstift of wit potlood: 'Kwaad zal nooit winnen', of verzin zelf een korte tekst met dezelfde strekking.

Schrijf op de witte kant: 'Ik doe wat goed is voor mijn Koning!'. Teken er eventueel iets vrolijks bij zoals een klein zonnetje of een bloemetje.

Lamineer beide vormen. Er passen er meerdere in één hoes. Houd er wel rekening mee dat er ruimte overblijft om een gaatje te maken na het uitknippen. Knip de vormen uit en maak in allebei een gaatje. Bevestig beide vormen aan de sleutelring.



Spel Maak de goede keus

Nodig:

- kaartjes met stellingen of vragen
- eventueel een A4 met de tekst 'Voor' en een A4 met de tekst 'Tegen'

Vorbereiding:

Bedenk een aantal (moeilijke) stellingen waarbij de kinderen een keuze moeten maken of ze voor of tegen iets zijn.

Speelwijze:

Dit spel is op twee manieren te spelen:

A.

De leider staat midden in de ruimte. De kinderen staat daar tegenover. Na het lezen van de stelling kiezen de kinderen waar ze staan ten opzichte van de leider: zijn ze voor, dan gaan ze voor hem staan. Hoe meer ze ermee eens zijn, hoe dichter bij de leider. Zijn ze tegen, dan gaan ze achter hem staan. Hoe erger ze tegen zijn, hoe dichter bij de leider.

B.

Op een muur hangen de blaadjes met 'voor' en 'tegen'. De kinderen gaan staan bij het blaadje dat hun mening vertegenwoordigt.

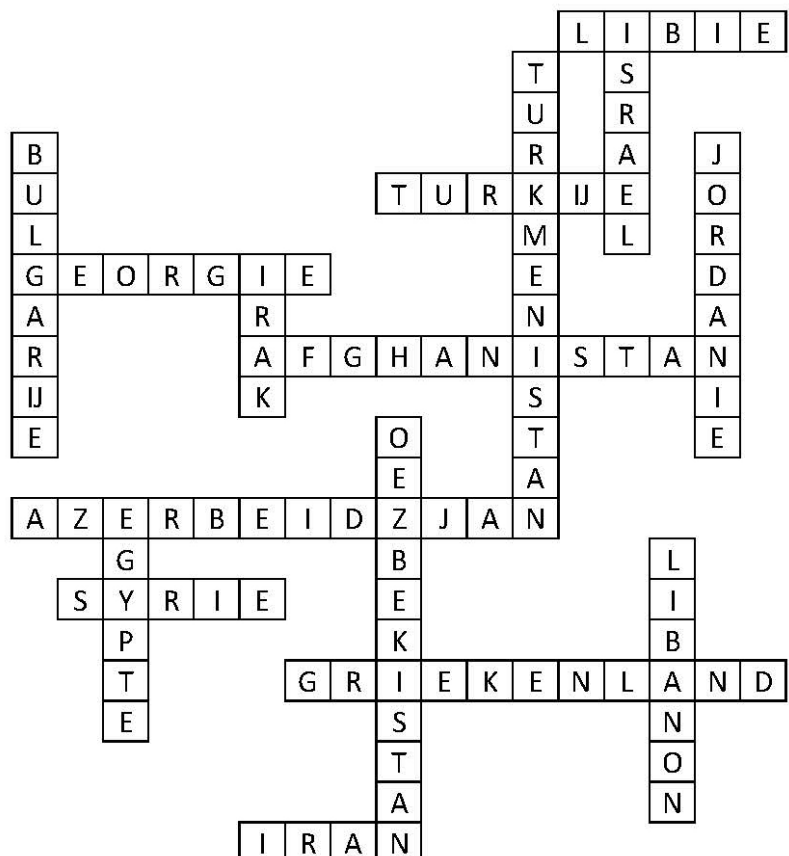
Praat met de kinderen na over de onderwerpen die aan de orde zijn geweest.



Puzzelblad Het goede doen voor jouw Koning

Nodig:

- voor elk kind een kopie van werkblad 4
- schrijfmateriaal



Oplossingen: - Zelfde letter: trouw
 - Landenpaspuzzel

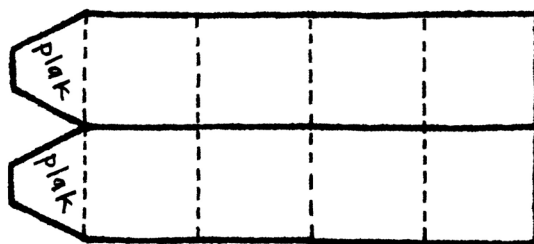
Oplossing: Wie het goede doet, is als een boom die vruchten draagt.

Bij deze zondag is geen passend online materiaal gevonden.

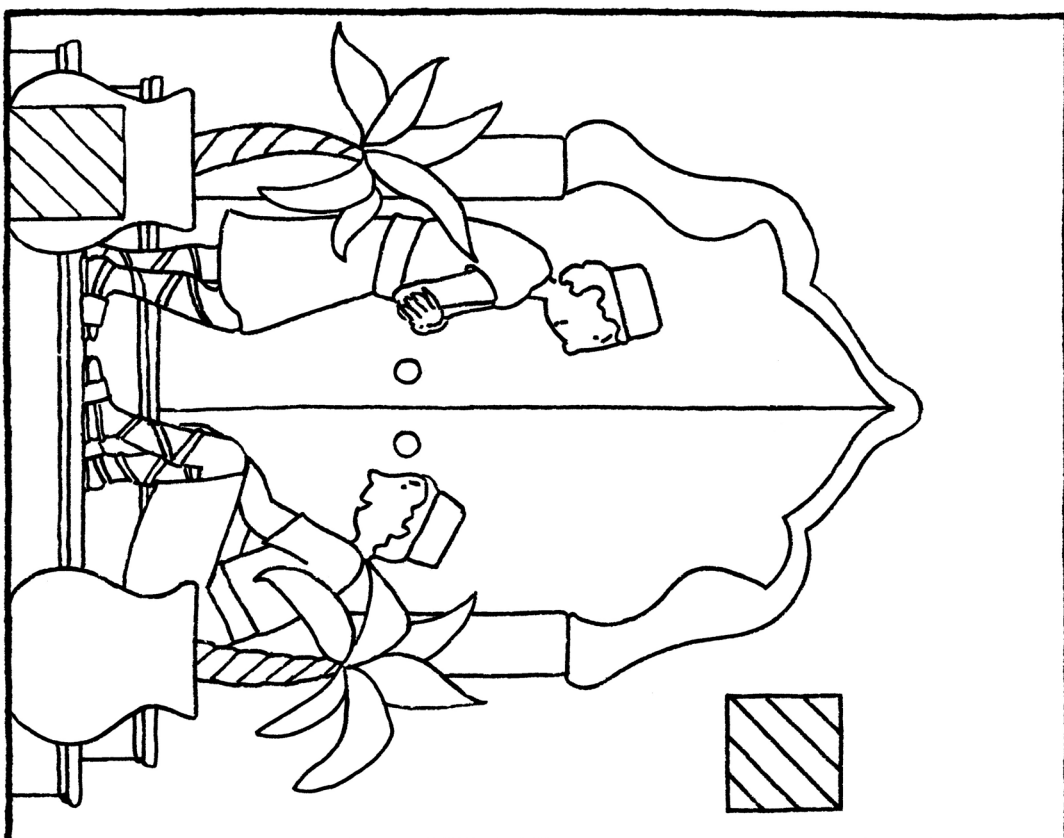
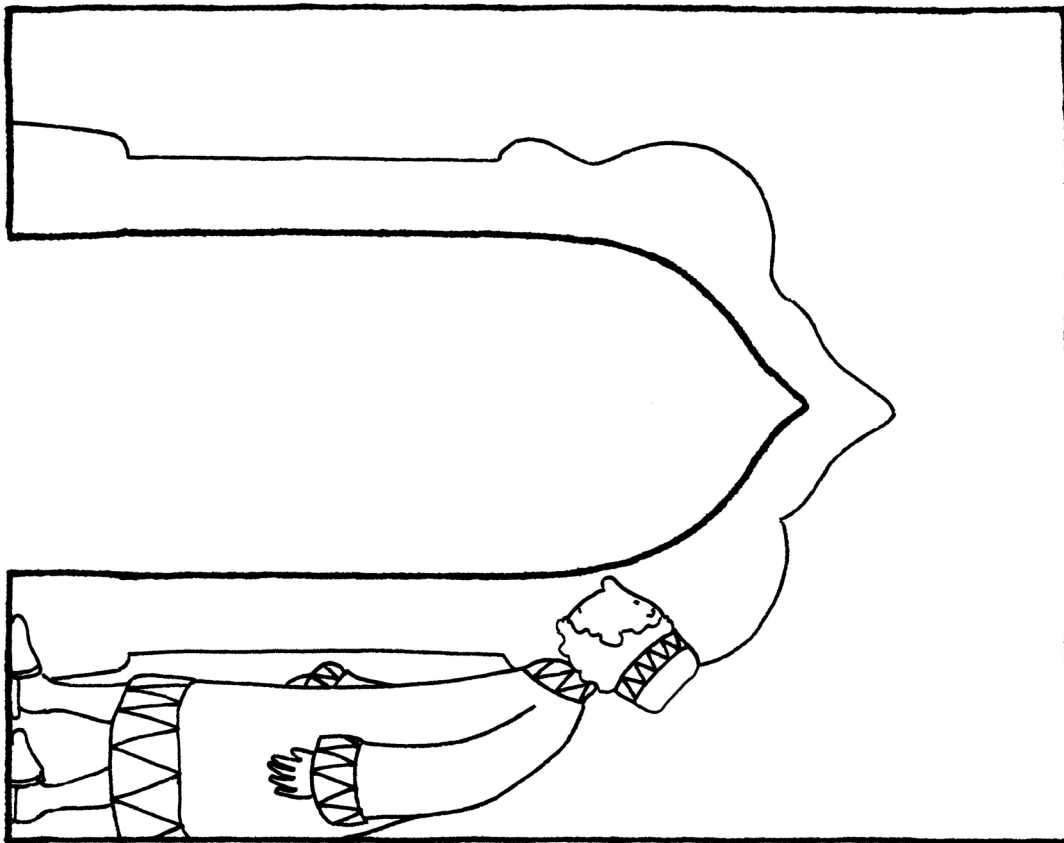
Mordechai redt de koning

(Ester 2: 19-23)

Je hebt nodig: kopie werkblad op stevig papier, schaar, lijm of plakband, Kleurpotloden/stiften.



Ester en de koning wonen in een mooi paleis met hele mooie gebouwen en mooie poorten. Je ziet hier zo'n poort.



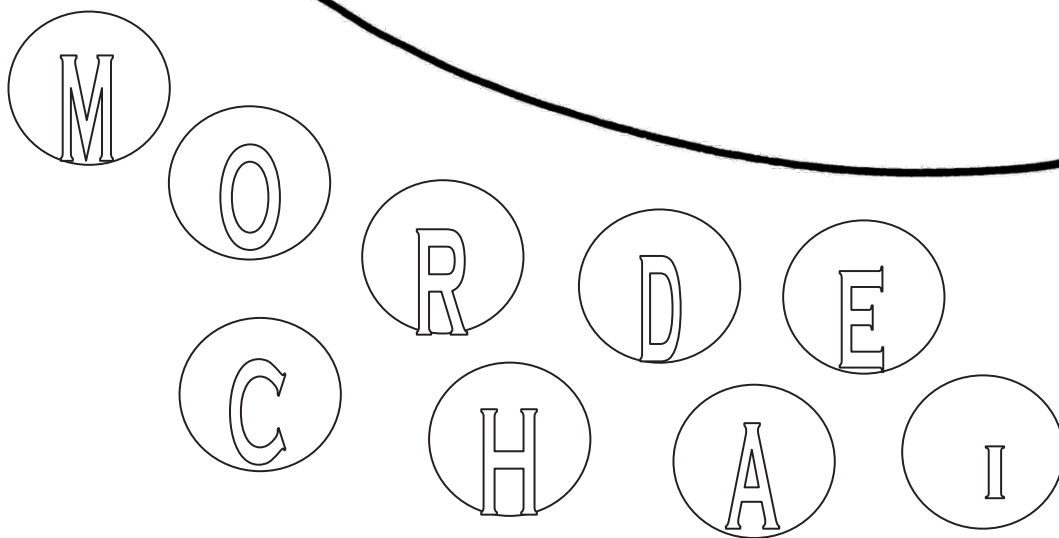
- Mordechai hoort van de plannen van de koning te vermoorden. We maken een 3d-kaart van dit verhaal.
- Kleur het plaatje met de twee iJfwachten in.
 - Knip dit plaatje en de poort uit op de dikke lijn.
 - Knip ook de twee stroken uit.
 - Vouw vierkantjes van de stroken. Lijm het plakstrookje vast.
 - Plak de vierkanten met een zijde op de gestreepte vakjes.
 - Smeer lijm op de zijdes van de vierkanten die boven liggen. Plak het plaatje van de mooi versierde poort erop.

Ester 2: 19 - 3: 15 - Mordechai redt de koning

Ester 2: 19- 3: 15

Mordechai redt de koning.

God vergeet dat nooit!

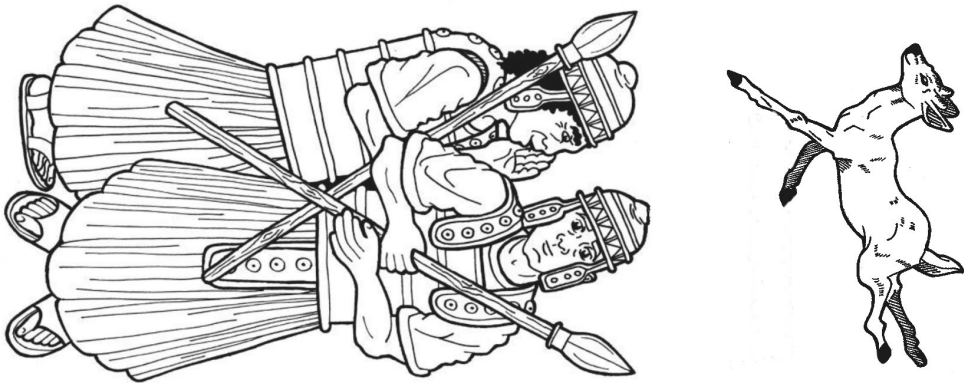


Plakrand



Plakrand

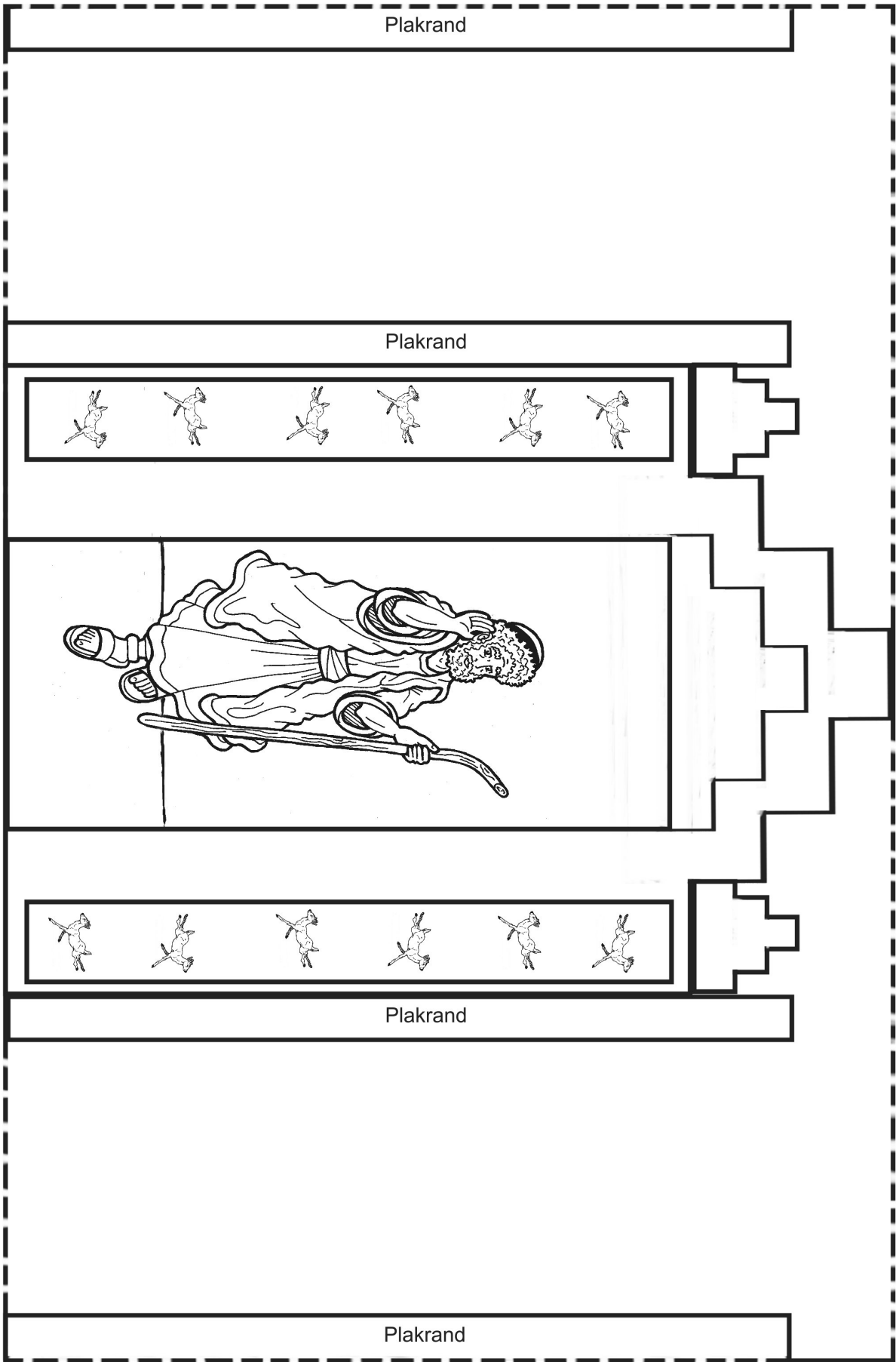
Plakrand



Plakrand

Trouwe Mordechai
(Ester 2:19-3:15)

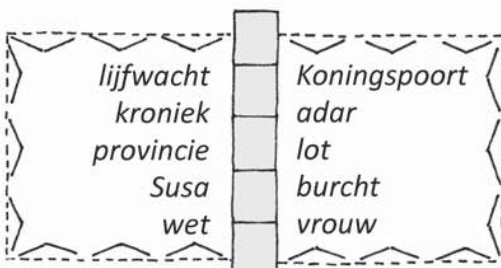
Plakrand



Het goede doen voor jouw Koning

(Ester 2: 19 – 3: 15)

Mordechai ontdekt dat er plannen zijn om koning Ahasveros te doden. Mordechai vertelt wat hij gehoord heeft aan Ester, en de aanslag wordt voorkomen.



Zelfde letter

Je ziet tien woorden uit het Bijbelgedeelte.

Twee woorden staan steeds naast elkaar. Ze hebben één zelfde letter. Schrijf die letter in het vakje. Het woord dat verschijnt, gaat over Mordechai, over zijn houding tegenover de koning.

Landenpaspuzzel

Het Perzische Rijk van Ahasveros was een enorm groot rijk. Je ziet hieronder een lijst met landen, landen van nu, die destijds helemaal of voor een deel bij dat rijk hoorden. De landen passen allemaal in deze puzzel. Achter elk land staat tussen haakjes het aantal letters. Tel de vakjes. Schrijf de landen op de goede plek. Je moet de puntjes op de e niet in de vakjes schrijven: ë vul je in als e.

Tip: begin met de landen met de langste namen.
Let daarbij goed op de letter z.

- | | |
|-------------------|-------------------|
| Afghanistan (11) | |
| Azerbeidzjan (12) | |
| Bulgarije (8) | |
| Egypte (6) | Israël (6) |
| Georgië (7) | Jordanië (8) |
| Griekenland (9) | Libanon (7) |
| Irak (4) | Libië (5) |
| Iran (4) | Oezbekistan (11) |
| | Syrië (5) |
| | Turkije (6) |
| | Turkmenistan (12) |

Alles ingevuld? Je kunt nu ook letters in de balkjes hieronder schrijven, er ontstaat een zin. Deze zin gaat over Mordechai, maar kan ook over jou gaan. Mordechai, die zorgt dat Ahasveros niet gedood wordt, wordt uiteindelijk beloond.

Ook al merkt hij er eerst niets van, God ziet het. God is de echte Koning!

