

WAT WETEN WE?

Wie?		Samuël, Priester Elia
Wat?		God roept Samuël tot priester
Waar?		Oude Testament, bijbelboek 1 Samuël
Locatie?		het heiligdom in Silo

Verwerkingen



Werkblad God roept Samuël in de nacht

Nodig:

- voor elk kind een kopie van werkblad 1
- keurmaterialen
- scharen
- lijm
- voor elk kind een stevig vel gekleurd papier

Werkwijze:

Kleur Samuël en het kussen in. Knip het geheel uit over de buitenste lijnen. Vouw het linker vlak als deken over Samuël heen. Kleur nu de andere kant van de deken in. Plak Samuël, terwijl hij in bed ligt, op het gekleurde vel papier.



Bliktelefoon

Nodig:

- voor elk kind twee conservenblikken
- voor elk kind een paar meter touw
- versiermaterialen, zoals washitape, stickers e.d.
- een spijker en een hamer, zie voorbereiding

Vorbereiding:

Maak in de bodem van de blikken een gaatje met hamer en spijker. Maak zelf alvast een bliktelefoon door de blikjes aan de uiteinden van een lang touw vast te maken.



Werkwijze:

Begin met een spelletje. Laat één kind achter de deur gaan staan met één uiteinde van de bliktelefoon. Kies een van de andere kinderen om iets te zeggen door de bliktelefoon. Het andere kind luistert via het andere blik. Laat het kind achter de deur raden wie er tegen hem/haar praat. Laat de kinderen daarna zelf een bliktelefoon maken (dus het stuk touw door het gat in de blikken heen te

halen en vast te zetten met een knoop) en versieren.

Praat ondertussen met elkaar na over het Bijbelverhaal: Samuël hoorde God roepen, maar hij zag God niet. Kunnen de kinderen met de bliktelefoon zoiets naspelen? En hoe gemakkelijk of moeilijk is het om te luisteren naar iemand die je niet ziet?



Spel Hoor jij de opdracht?

Speelwijze:

Alle spelers zitten in een kring. Geef fluisterend een opdracht door aan degene die naast je zit. De gefluisterde opdracht gaat de hele kring rond. Komt de boodschap goed aan? Dat kun je zien als de laatste in de kring de opdracht gaat uitvoeren.

Voorbeelden van opdrachten

- Sta op en doe de deur van de zaal drie keer open en dicht.
- Ga in het midden van de kring staan en zing een liedje.
- Loop een rondje om de kring en tik iedereen op zijn rechterschouder.

Of maak het moeilijker

- Sta op en doe de deur van de zaal drie keer open dicht en roep steeds je naam naar buiten.
- Ga in het midden van de kring staan en zing een liedje, daarna wijs je iemand aan die met je mee mag zingen.
- Loop een rondje om de kring en tik iedereen op zijn rechterschouder, loop daarna terug en tik iedereen op zijn linkerschouder.

Zijn de opdrachten goed doorgegeven? Waar ging het mis? Is het moeilijk om goed te luisteren?



TIKTIK wie ben ik?

Herkennen wij elkaars stem?

Laat een kind vooraan zitten met zijn handen voor de ogen. Laat anderen achter de persoon gaan staan en een simpel zinnetje zeggen.

Worden de stemmen herkend?

Doe als leiding ook gerust mee, het is soms moeilijker dan je denkt. Leg uit dat het dus helemaal niet zo vreemd was dat de jonge Samuël de stem die hij hoorde niet herkende.

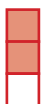
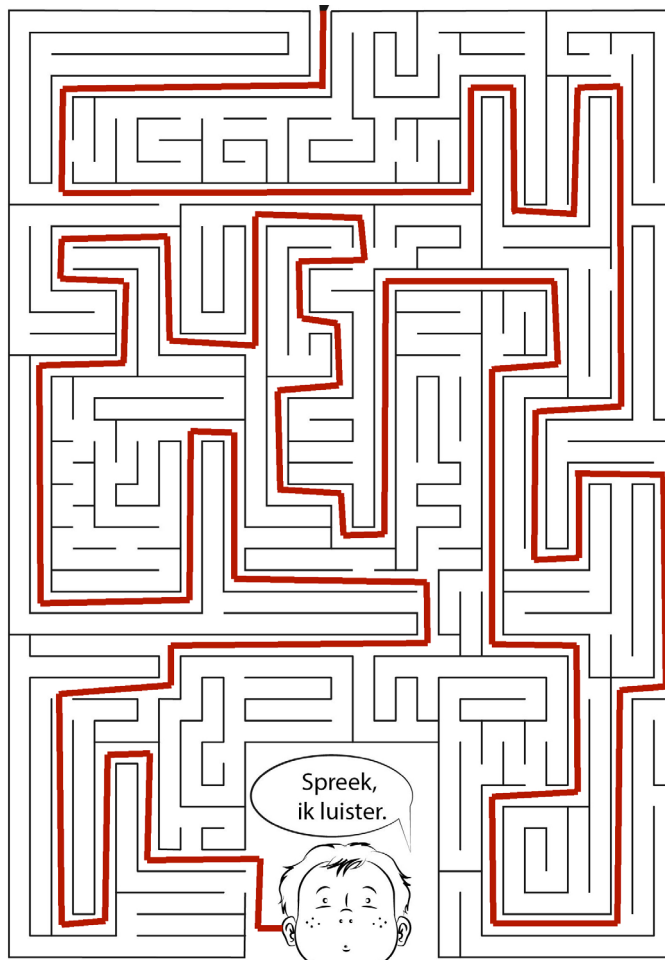


Puzzelblad Doolhof: Samuël wordt geroepen

Nodig:

- voor elk kind een kopie van werkblad 2
- schrijfmateriaal

Weg door het doolhof



Portrettekenen

De kinderen tekenen elkaar, met als uitgangspunt het oor. Dat lichaamsdeel staat tenslotte centraal in het Bijbelverhaal van vandaag.

Nodig:

- per twee kinderen een kopie van werkblad 4a en 4b
- voor elk kind een stuk houtskool
- eventueel haarlak
- voor elk kind een stuk zwart papier/karton, ongeveer A3-formaat
- scharen
- lijm
- een [voorbeeld van verhoudingen](#) in het gezicht van opzij gezien

Werkwijze:

Laat de kinderen tweetallen maken.

Laat hen naast elkaar aan tafel gaan zitten en elkaars gezicht van opzij tekenen met houtskool, vanuit het oor op de bijlage. De kinderen die links zitten krijgen het vel met het linkeroor, de kinderen die rechts zitten krijgen het vel met het rechteroor. Maak eventueel gebruik van wat tekenregels over portret tekenen.

Als de portretten klaar zijn kunnen de kinderen er over nadenken of ze bij hun eigen portret een tekst of gedachtenwolkje willen maken met de woorden «Spreek Heer, uw dienaar luistert».

Om de houtskooltekening te conserveren kun je hem bespuiten met haarlak. Plak de tekening op een groter zwart papier of maak van stroken een lijst.



Spel Midden in de nacht...

Nodig: een verduisterde ruimte, zo donker mogelijk

Speelwijze: Eén van de spelers is nachtwacht en wordt even de zaal uit gestuurd. De andere spelers krijgen allemaal een nummer (beginnend bij 1) en verstopten zich verspreid in de zaal. De zaal is goed donker gemaakt en de nachtwacht komt binnen. De nachtwacht zegt: «Ik ben de nachtwacht en de klok slaat ...». Dan zegt hij/zij een getal. De speler die dat nummer heeft, maakt een dierengeluid, waarna de nachtwacht moet zeggen wat voor dier het is en vervolgens het kind moet zoeken dat het geluid maakte. Het geluid mag eventueel nog een keer herhaald worden. Als dan het kind nog niet gevonden is, kan de nachtwacht een ander nummer zeggen. De nachtwacht probeert alle spelers te lokaliseren.

Als er genoeg tijd is mag een ander kind het proberen.

Praat met de kinderen na: is het moeilijk om in het donker goed te luisteren? Hoe moet dat voor Samuël geweest zijn?



Geroepen om God te dienen

Nodig: een voorganger, ouderling, zending of iemand anders die zich geroepen voelde om God te dienen op een bijzonder manier

Werkwijze: Praat met de kinderen over dat je geroepen kunt worden voor een taak. Laat een voorganger of ouderling (of ander geroepen persoon) over zijn/haar roeping vertellen. Bedenk met de kinderen vragen die ze kunnen stellen.



Puzzelblad De Heer roept Samuël

Nodig: - voor elk kind een kopie van werkblad 3
- schrijfmateriaal

Oplossingen: Sudoku

U	S	A	E	L	M
E	M	L	A	S	U
L	E	U	S	M	A
S	A	M	U	E	L
A	L	S	M	U	E
M	U	E	L	A	S

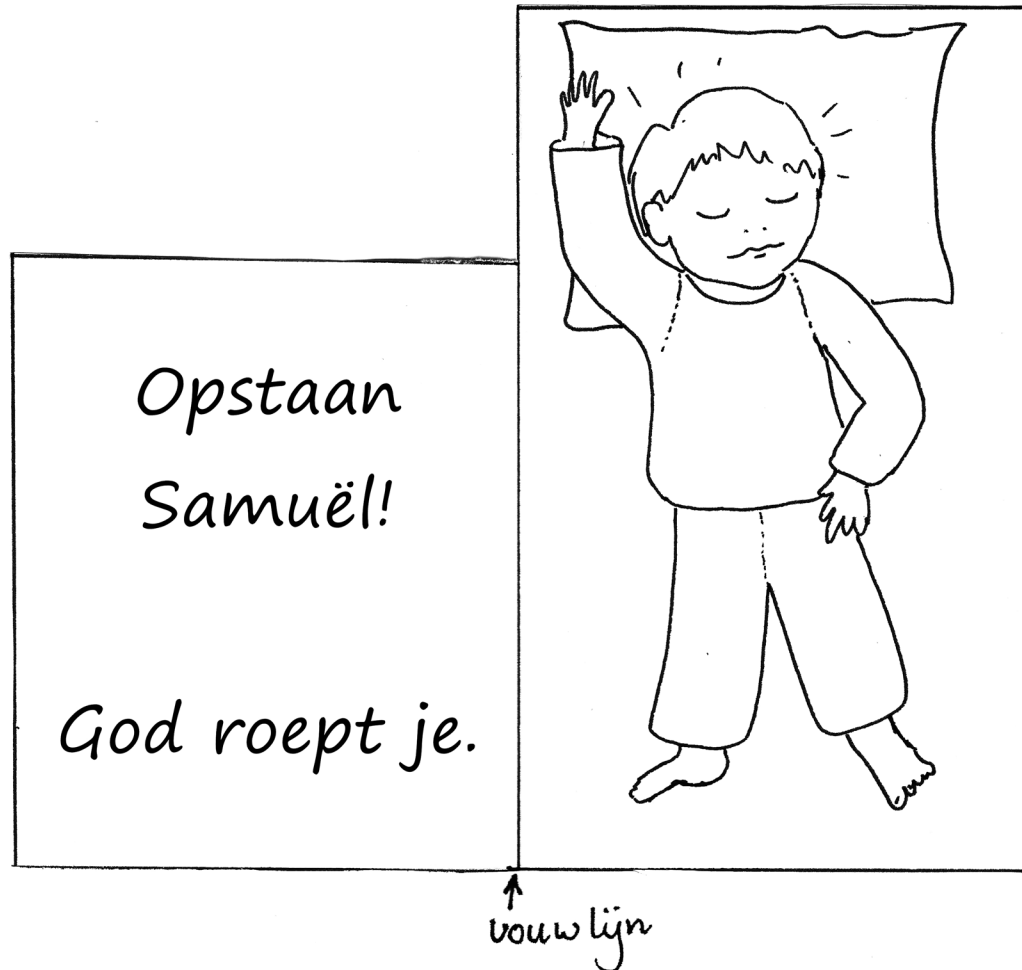
In de vierde regel staat de naam van Samuël helemaal goed geschreven.

- Drie keer: als je luistert naar God gebruikt Hij jou om wat voor Hem te betekenen

Bij deze zondag kunt u gebruik maken van volgend online materiaal
[God roep Samuël](#) verhalen uit de Bijbel
[Superbook](#) in het Engels, maar ondertiteling op Nederlands te zetten

God roept Samuël in de nacht

1 Samuël 3



Je hebt nodig:

- kleurmateriaal
- schaar
- een gekleurd vel papier
- lijm

Werkwijze:

Kleur Samuël en het kussen in. Knip het geheel uit over de buitenste lijnen.

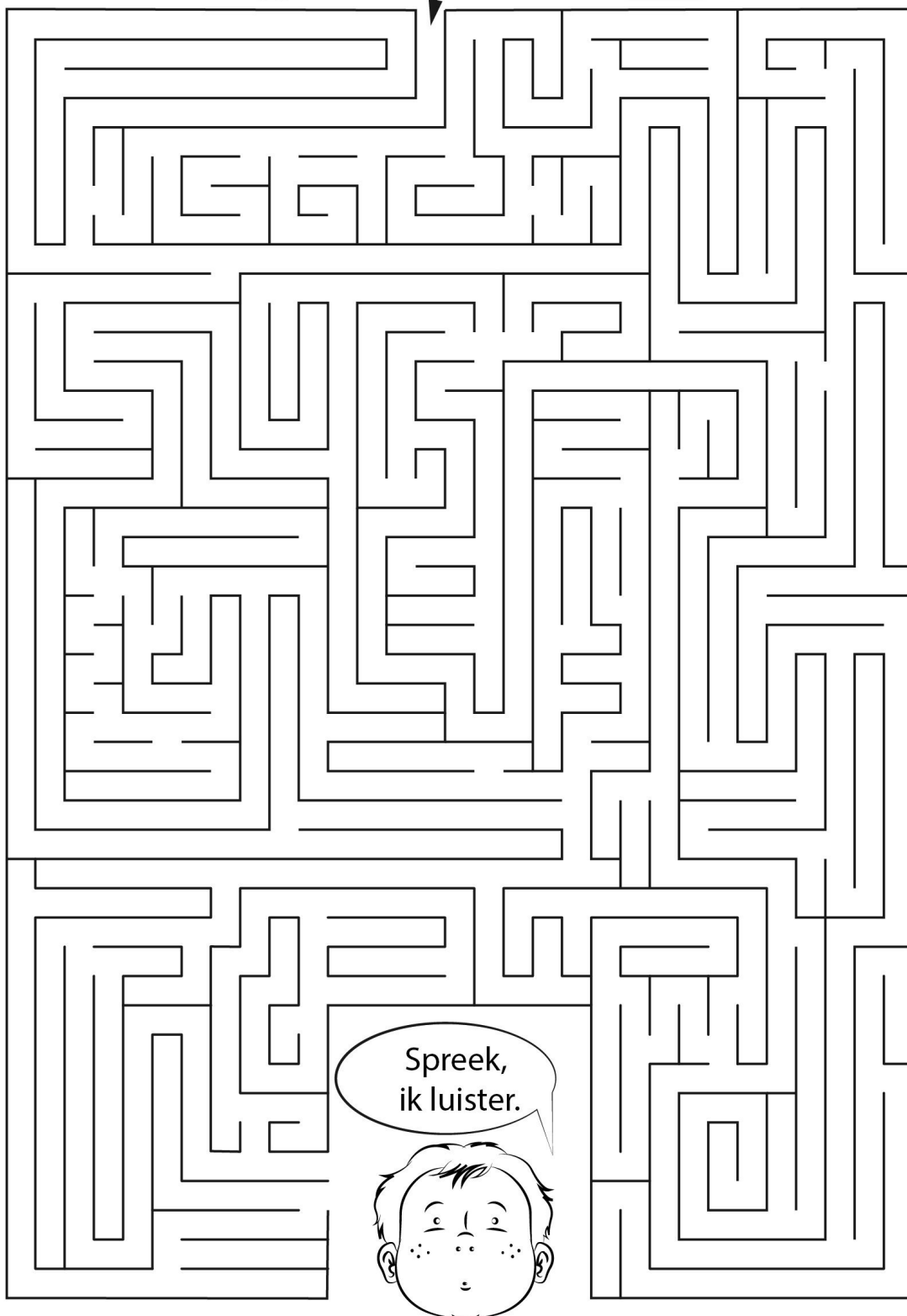
Vouw het linkervlak als deken over Samuël heen.

Kleur nu de andere kant van de deken in.

Plak Samuël op het gekleurde papier.

Samuël!

Hoort Samuël dat nou goed?
Roept Eli zijn naam? Of is het iemand anders?
Kun jij de weg vinden naar het oor van Samuël?



(1 Samuël: 3)

Samuël werd door God geroepen om de woorden van God door te geven aan de mensen in Israël.

Hij luisterde goed, dacht goed na en zei ja. En Eli?

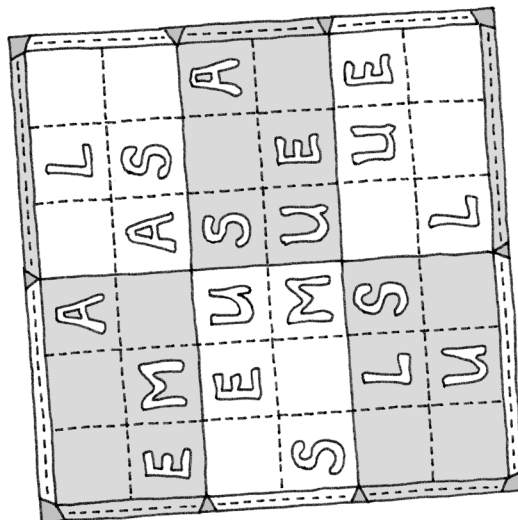
Hij ging gewoon door met zijn leven en trok zich

niemans iets van aan. Hij hoorde alles, maar luisterde niet. Zijn hart zat dicht.

Sudoku

Schrijf de S, de A, de M, de U, de E en de L in dit blok.

Let op: elke letter mag maar één keer voorkomen in een blok, één keer op een rij en één keer op een regel. Weet jij hoe je dat moet doen?



Is er ook een blok, rij of regel waar de naam Samuël helemaal goed geschreven staat?

Drie keer

De Here God roept Samuël. Blijkbaar klonk dat heel gewoon, want Samuël dacht dat Eli hem riep.

Samuël hoort die nacht niet alleen wat God zegt, maar luistert er ook echt naar. Hij doet iets, hij reageert.

Samuël wordt drie keer door God geroepen.

Deze zin in cirkelvorm kun je lezen door drie keer rond te gaan.

Begin bij de A met de pijl en lees met de klok mee.

Slas steeds twee letters over en ga zo drie keer rond.

Schrijf de zin die je op deze manier maakt in de vakjes.

