

6 Een valkuil

Doelstelling

Kinderen weten dat mensen jaloers op elkaar kunnen zijn. Door die jaloezie willen mensen wraak nemen op elkaar, zodat ze zichzelf weer sterk kunnen voelen. Een manier van wraak nemen, is de ander in de val laten lopen.

Verantwoording

We kennen het duiveltje dat als afvoerbuis dient aan de onderkant van de daken bij de middeleeuwse kerken. Maar beter is de duivel of Satan ons bekend van de vele afbeeldingen op de schilderijen in musea en kerken en in kinderprentenboeken.

Satan of de duivel staat voor de macht van het kwaad, die zich verzet tegen het goede. Het rijk van Satan en het rijk van God staan tegenover elkaar. Satan lokt de mensen in zijn val en krijgt hen zo in zijn macht. Uit eigen kracht kan een mens zich niet van hem bevrijden.

In het Hebreeuws is het woord satan geen zelfstandig naamwoord, maar een werkwoord. Het is een manier van handelen. Elk mens kon zich satanisch gedragen, door het goede in de weg te staan. In het verhaal van Jozef uit dit satanische zich in de valse getuigenis, waardoor hij in de gevangenis raakt.

Hoe mensen elkaar dwars kunnen zitten, wordt duidelijk bij het spel 'jasje aan, jasje uit'.

Benodigheden

- * werkblad 6a
- * bij extra verwerking de werkbladen 6b
- * schrijfgerei
- * werkbladen met de mandala's van hoofdstuk 4
- * stenen om een muurtje te bouwen

Overzicht van de werkwijze

1. Kinderen geven een aantal voorbeelden van hoe ze elkaar kunnen pesten omdat ze elkaar niet mogen.
Deze voorbeelden worden op werkblad 6a opgeschreven en getekend.
2. Lezen van het zesde deel van het Jozefverhaal.
3. U vraagt aan de kinderen hoe ze zich voelen wanneer zij elkaar pesten en treiteren. U maakt hierbij gebruik van de put die tijdens de vorige bijeenkomst is gebouwd.
4. Spel 'Jasje aan, jasje uit'.
5. De kinderen tekenen in een mandalavorm een aantal voorbeelden die ze zojuist besproken hebben. Dit kunnen ook symbolen uit nare dromen zijn.
6. De kinderen maken allemaal kleine muurtjes in de ruimte, op zo'n manier dat ze de vrije doorgangen blokkeren.
7. Extra verwerking: spel 'Kat en Muizen'.

Uitwerking van de werkwijze

1. Een gesprek over pesten. De kinderen geven voorbeelden waaruit blijkt dat een oorzaak van pesten kan zijn, dat ze de gepeste niet mogen. Een kind kan bijvoorbeeld gepest worden, omdat het 'voorgetrokken' wordt of omdat hij niet doet wat de pester wil. Een kind kan ook een van zijn ouders pesten, omdat deze niet direct naar hem luistert. Vraag de kinderen wat de gevolgen voor de gepeste zijn. Hoe voelt iemand zich die gepest wordt.
U geeft aan de kinderen werkblad 6a waarop zij de genoemde voorbeelden kunnen tekenen of schrijven. Boven aan dit werkblad zien zij Jozef die door een valse getuigenis in de gevangenis zit. Onderaan een kind dat door een valse getuigenis binnen moet blijven.
2. U leest samen met de kinderen het zesde deel van het Jozefverhaal.
Nadat u het verhaal heeft gelezen, vraagt u de kinderen waarom Jozef in de gevangenis zit.
3. U bespreekt met de kinderen hoe iemand die gepest wordt zich zou kunnen voelen. De voorbeelden die op werkblad 6a zijn ingevuld, zijn een goed aanknopingspunt.
U vraagt aan de kinderen of ze kleuren of dingen of beesten kunnen bedenken die goed passen bij die gevoelens. De kleuren zullen voor ieder kind anders zijn: voor het ene kind is het grijs en voor een ander kind is het juist groen. De dingen kunnen zijn een mes, een schaar, een kapotte bloem, een gescheurd boek, een bot. De beesten kunnen zijn: een enge hond, een draak, een zwarte vogel.
Zonodig spelen de kinderen dit in een rollenspel: een van de kinderen kruipt in de put die tijdens de vorige bijeenkomst is gebouwd en vertelt hoe het voelt om 'in de put te zitten'.
4. Spel 'Jasje aan, jasje uit.'

Benodigdheden: Twee krukjes en een aantal kleren: jassen, hoeden, overhemden, pyjamabroeken, sjaals, enz.

Werkwijze: Er zijn twee teams. Elk team staat achter een kruk waarop een stapel kleren ligt. De leerkracht staat bij de lichtknop. Zolang het licht aan is, trekken de kinderen van elk team een voor een de kleren aan en hollen om de put heen. Daarna trekken ze de kleren weer uit en leggen die terug op het krukje. Dan tikken ze het volgende kind uit hun team aan en die herhaalt het procédé.

Telkens als de leerkracht het licht uitdoet, staan de kinderen die op dat moment om de put heen lopen stil. De andere kinderen leggen knopen in de kleren **op het krukje** van het andere team.

Wanneer het licht weer aangaat, staken de kinderen het leggen van de knopen en het spel gaat door. De kinderen mogen geen kleren aantrekken waar knopen in zitten. De knopen mogen er alleen worden uitgehaald, als het licht aan is.

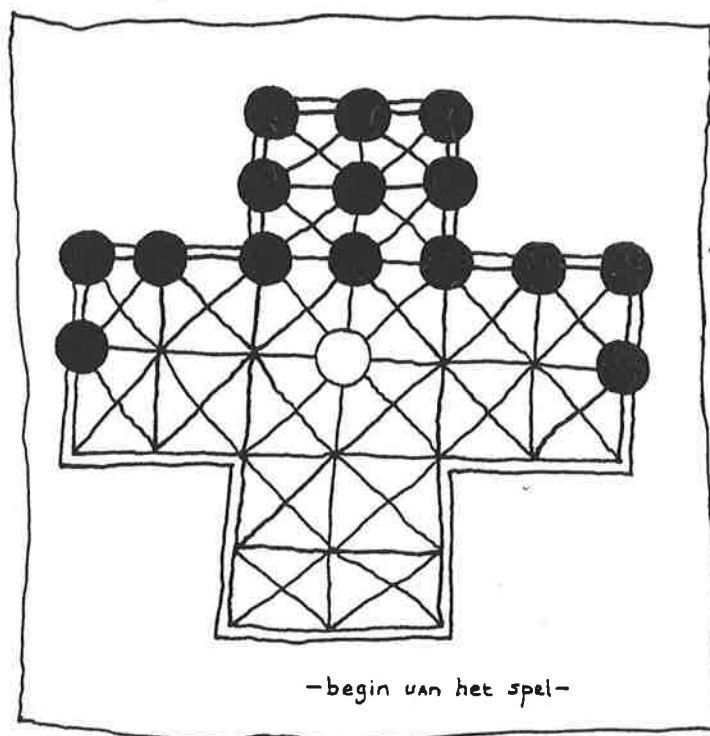
Het spel is uit wanneer de laatste speler rondom de put is gelopen en alle kleren op het krukje heeft teruggelegd. Het team dat de kleren het eerst weer op het krukje heeft, wint.

Doel: Door het leggen van knopen in elkaars kleren, blokkeren de kinderen elkaar in hun wedstrijd (het proces). Doordat de knopen alleen gelegd mogen worden als het donker is, worden de kinderen zich ervan bewust dat valkuilen voor een ander vaak gezet worden in het geniep, als de ander het niet ziet. Het maken van een valkuil kan het licht niet verdragen.

5. Deel opnieuw de mandala-cirkels van werkblad 4d uit. De kinderen mogen de beelden/symbolen die ze bij werkvorm 3 hebben besproken in de mandala tekenen en inkleuren. Ze kunnen voor deze tekeningen ook symbolen uit hun nachtmerries gebruiken.

6. Tot slot van de les bespreekt u met de kinderen, aan de hand van het spel 'jasje aan, jasje uit', dat wanneer kinderen/mensen elkaar pesten, zij hiermee de ander in de weg staan. Zij blokkeren de vrije doorgang (ontwikkeling) van de ander. Om dit te illustreren bouwen de kinderen van de aanwezige stenen muurtjes over de belangrijke doorlooproutes van de ruimte, zoals naar de deur of naar een kast. Het gevolg hiervan is dat men telkens moet omlopen als men ergens naar toe wil. Dit is niet prettig.
7. Extra verwerkmogelijkheid: 'Kat en Muizen'

De kat en muisspeltjes zijn in de middeleeuwen in Noorwegen en Zweden ontstaan. In vele delen van de wereld worden spelletjes gespeeld die er sterk op lijken. In al deze spelletjes moeten twee ongelijke partijen het tegen elkaar opnemen. De kleinste partij bestaat uit één steen en heeft een grote mate van vrijheid om te zetten. De grootste partij bestaat uit een groot aantal stenen, maar heeft minder mogelijkheden om te zetten. **Stenen:** elke geschikte soort stenen kan gebruikt worden, zoals grind, damstenen of pionnen. Eén steen stelt de kat voor (deze is wat groter en/of heeft een andere kleur), en vijftien andere stenen stellen de muizen voor. **Het bord:** Het speelbord heeft een kruisvorm. U vindt het op werkblad 6b.



KAT EN MUISPEL

Het begin van het spel: de twee spelersgroepen kiezen wie van hen de kat zal zijn en wie de muizen. Na elk spel wisselen ze. De stenen van de muizen komen aan één kant van het bord te staan; de steen van de kat in het midden (zie de tekening). De spelers zijn om de beurt aan zet, de kat begint.

De kat: kan in elke richting langs een verbindingslijn gezet worden, bij iedere beurt één vakje. Hij kan een muis grijpen door er overheen te springen naar een direct daarachter gelegen kruispunt, mits dit kruispunt leeg is; de muis wordt dan van het bord genomen. De kat moet springen als hij geen andere zet kan doen, zelfs als daardoor zijn positie kwetsbaarder wordt!

De muizen: mogen zich langs de lijnen verplaatsen in elke richting, behalve terug. Een muis mag één vakje per beurt zetten.

De muizen mogen niet over de kat heen springen.

Eind van het spel: de kat wint punten voor elke muis die hij gevangen heeft.

De muizen winnen punten voor elke muis die veilig de overkant gehaald heeft.

Zie voor meer informatie bij de toelichting onder het kopje: Liegen

Hoe zou Jozef zich voelen?..... en hoe de jongen die ten onrechte binnen moet blijven?

