

Het allerbelangrijkste is...

Regels



**HOUVAST
OP SCHOOL**

Serie B Thema 29

Bouwsteen: Regels

Focus binnen de Kennisbasis: Traditie

Focus binnen Burgerschap: Kerndoelen 1, 2, 3, 12, 35, 37, 57

Groep: 1,2

Duur: 30 minuten

LESOPBOUW

- Het verhaal 'Het allerbelangrijkste is..'
- In het verhaal stappen door gesprek aan de hand van vragen.
- Op verhaal komen: Spelregels

Bijlagen:

- Het verhaal 'Het allerbelangrijkste is..'
- Vertelplaat
- Werkblad 'Voorbeelden van regels'

Zelf toevoegen:

- Groot rood vel
- Groot groen vel

ELEMENT

Jezus wordt gevraagd wat de belangrijkste regel is voor God en het geloof. Hij noemt er twee die allebei even belangrijk zijn.

INTRODUCTIE

Mensen hebben regels nodig. Dat zien we al in het verkeer. Maar ook voor ons gewone dagelijks leven lijken we niet zonder regels te kunnen. Idealiter zouden we vanuit onszelf al zo leven dat we geen regels nodig hebben maar dat blijkt onmogelijk. Er zijn altijd belangen en behoeftes. In verschillende culturen gelden verschillende leefregels. De regels zijn ontstaan in de loop van de mensengeschiedenis. In de verhalen van Jezus horen we dat hij altijd aan de kant van de zwakkere gaat staan, aan de kant van iemand in nood. Hij roept ook op om van elkaar te houden, zoals God van ons houdt. Maar ook om van God te houden. Zo zijn alle mensen en God samen als een familie, een gezin. Jezus kent en eert de tien geboden, de leefregels die Mozes van God krijgt om aan de mensen te geven. Als we die regels volgen en dat doen omdat we van elkaar en onszelf en vooral ook van God houden, kan het niet mis gaan. Dan komt de hemel op aarde.

HET VERHAAL “HET ALLERBELANGRIJKSTE IS..”

Vertelling naar het Bijbelverhaal uit het Nieuwe Testament, het Evangelie van Matteüs, Hoofdstuk 22, 34-39 en het Evangelie van Marcus, Hoofdstuk 12, 28-34

Vertel het verhaal en bekijk samen de vertelplaat.

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:

- Waarom komen de mensen naar Jezus luisteren?
- Heeft God één of twee regels die belangrijk zijn?
- Er zijn twee regels. Is er eentje daarvan belangrijker dan de andere?

Ervaringsvragen:

- Hebben jullie in de klas regels? Welke vind jij het belangrijkste?
- Hebben jullie thuis regels? Welke zijn dat?
- Zijn de regels van thuis hetzelfde dan in de klas?
- Ken je een spelletje met regels? Hoe heet dat spel en hoe zijn de regels?

Levensbeschouwelijke vragen:

- Als er in de klas geen regels zijn, wat gaat er dan gebeuren?
 - Als er in het verkeer geen regels zouden zijn, wat zou er dan gebeuren?
 - Jezus zegt dat God wil dat je aardig bent tegen andere kinderen. Je zou het zelf ook niet leuk vinden als een ander onaardig is tegen jou. Klopt dat?
-

OP VERHAAL KOMEN ‘SPELREGELS’

Tip bij uitvoering

Het is handig om deze activiteit in een ruimte te doen waar de leerlingen kunnen rennen.
Hang het groene vel op de muur rechts en het rode vel op de muur links.

Stap 1

- Leg het spel aan de leerlingen uit
- De leerlingen staan in een rij.
- Je vertelt elke keer een spelregel aan de leerlingen. Voorbeelden staan in de bijlage ‘Voorbeelden van spelregels’.
- De leerlingen kiezen of zij dit een goede regel of géén goede regel vinden.
Als de leerlingen het **geen** goede regel vinden, lopen/rennen de leerlingen naar het rode papier.
Als de leerlingen het **wel** een goede regel vinden, lopen/rennen de leerlingen naar het groene papier.



Stap 2

- Alle leerlingen gaan op een rij staan.
- Leg nóg een keer uit dat het groene vel betekent dat ze het een goede regel vinden en het rode vel dat ze het een slechte regel vinden.
- Zeg dat ze pas mogen gaan rennen als je 'GA' zegt.

Stap 3

- Als de leerlingen hebben gekozen en bij een van beide muren staan, geef je het moment aan dat ze terug mogen naar de startrij.
- Herhaal dit zolang er aandacht is voor het spel.

Stap 4

- Praat eventueel nog even over de regels die je gezegd hebt. Waren er gekke regels bij of juist hele leuke?
- Misschien weten ze nog welke regels ze slecht vonden en welke goed. Weten ze ook waarom?

