

SIMON ENZO

**OP ZOEK
NAAR DE NAAM**

LES 1 - NAMEN, NAMEN

Werkboek



- Basisprincipes van drama
- Eenvoudige drama-oefeningen
- Een klein meespeelspel
- Verkenningen rond het thema namen
- 2 Liedjes

Door Harrie Nijhof

WERKBOEK LES 1

Namen, namen

Bijbelteksten als uitgangspunt

Genesis 2:19 en 20, Psalm 19:1-5a, Psalm 139:1-6, Johannes 10:1-15, Openbaring 2:17b.

Inhoud

Via verschillende oefeningen leren we stap voor stap samen drama spelen. Daarna zetten we een beginsituatie neer van een meespeelspel. We bouwen het decor van een dierentuin. We spelen dieren, verzorgers en bezoekers.

Rol van de begeleider

Begeleider, verteller en dierenverzorger.

Middelen

- Draagbare CD-speler + CD 'Simon en Zo - Op zoek naar de Naam'.
- Bezemsteel.
- Hoed (of een ander attribuut of kledingstuk voor de rol van dierenverzorger).
- Verder mogelijk het gebruik van een verkleedkist met doeken, hoeden, sjaals, attributen, enz.

Lesverloop

- Intro 'Namen'
- Idee: raadspel 'Raad de naam'
- Introspeel 'Speel de naam'
- Raadspel 'Ra-ra wat speel ik?'
- Objectspel 'De stok'
- Startlied 'Rood en groen'
- Kort meespeel-oefenspel 'De dierentuin'
- Toepassing 'Namen'
- Slotlied 'Ik wil de grootste zijn'

Intro 'Namen'

Kinderen zitten op hun stoelen in een kring.

Begeleider

Heet de kinderen welkom en begin een gesprekje over namen.

Vraag hoe ze heten en of ze ook weten wat dat betekent.

Vraag of ze ook bijnamen hebben.

Idee

Raadspel 'Raad de naam'

Eén van de kinderen gaat met de rug naar de kring staan. (Buiten de kring dus.) Dat is de rader.

Een ander kind gaat in het midden van de kring staan.

Nu geven de kinderen in de kring om de beurt een beschrijving van iets van het kind in het midden. Bijvoorbeeld:

- a. een kledingstuk;
- b. de kleur van het haar of de ogen;
- c. eigenschappen, enz.

Hoeveel beurten heeft de rader nodig om achter de naam van het kind te komen.

Begeleider

Praat over hoeveel namen er wel niet zijn.

Namen voor dieren, voor dingen, voor alles is een naam.

Begeleider

Zet nu alle tafels en stoelen aan de kant en creëer een zo groot mogelijke open ruimte.

Introspeel 'Speel de naam'

Dit spel is een opwarmer voor het spelen van een rol. Het bestaat uit een aantal opeenvolgende oefeningen.

Oefening 1

Kinderen en begeleider lopen kris-kras door de ruimte.

Vermijd het lopen in kringetjes.

Op een teken van de begeleider (handklap of ja roepen) beelden ze de volgende opdrachten uit.

Loop als iemand die:

- heel groot is;
- heel erg klein is;
- heel dik is;
- heel dun is;
- schudt met z'n hele lijf, benen, armen, buik, hoofd, schouders, wangen, alles;
- met zijn tanden rammelt;
- op de vlucht is (elkaar niet raken);
- een heel gek loopje heeft;
- uit een ander land komt en een andere taal spreekt.

Oefening 2

Kinderen en begeleider lopen kris-kras door de ruimte.

Op een teken van de begeleider (handklap of ja roepen) staan de spelers doodstil in een aangegeven houding.

Dit houden ze even vol en dan loopt iedereen weer verder.

Sta stil als:

- iemand die de eerste prijs gewonnen heeft;
- een monster;
- een jager;
- een tennisser;
- een bangerik;
- een zwerver.

Oefening 3

Kinderen en begeleider lopen kris-kras door de ruimte.

Op een teken van de begeleider (handklap of ja roepen) verander je in:

- een jonge hond en stoei je met de andere jonge honden;
- een luie poes die de andere poezen kopjes geeft en zich heerlijk uitrekt;
- een zware olifant die de andere olifanten een slurfhand geeft;
- een trage schildpad die sla eet.

Oefening 4

De volgende oefening gebeurt met z'n tweeën:

- twee bejaarden wandelen over straat;
- twee muzikanten geven een concert;
- een deftige dame en heer drinken thee;
- een moeder wandelt met een lastig kind;
- twee glazenzetters dragen een hele grote ruit.

Begeleider

Ga met de kinderen terug op de stoelen in de kring.

Vraag de kinderen wat ze gespeeld hebben en of ze nog meer kunnen spelen. Andere dieren, mensen, of voorwerpen, of beroepen?

Raadspel 'Ra-ra wat speel ik?'

In dit spel gaan we verder in op het spelen van een rol.

Een kind beeldt een dier, een voorwerp of een beroep uit in de kring en de anderen mogen de naam raden.

Ideeën: tijger, slang, mug; wekker, hijskraan, föhn; danseres, brandweerman, werkster, cassière, behanger.

Begeleider

Vertel de kinderen nu dat we niet alleen drama spelen met onszelf en met elkaar, maar dat we ook allerlei dingen kunnen gebruiken.

Objectspel 'De stok'

In dit spel speelt het materiaal wat we gebruiken een rol.

Materialen kunnen van betekenis veranderen.

Je neemt een stok (bezemsteel) en loopt er mee in de kring, terwijl alle kinderen op hun stoelen zitten. Je vraagt wat het is.

Dan vraag je de kinderen waar de stok op lijkt en wat het allemaal zou kunnen voorstellen.

Je speelt ook wat voorbeelden uit. Bijvoorbeeld: pijl en boog, hengel, potlood, enz.

De kinderen zullen de namen van de verschillende gespeelde voorbeelden roepen.

Laat nu de kinderen zelf een idee dat ze hebben uitspelen.

Leg de stok in het midden en vraag wie er nog meer voorbeelden heeft. Als iemand een voorbeeld heeft, laat je het gelijk uitspelen.

Als de speler klaar is, legt hij de stok weer in het midden en kan de volgende komen.

Tip

Stimuleer de kinderen om te spelen! Als de stok bijvoorbeeld een paard wordt waarop het kind rondrijdt, kun je het kind vragen om snel te rijden, langzaam, paard op hol, voer het paard, enz. Bouw het spel met materialen beetje bij beetje op.

Idee

- De speler maakt met zijn stem de geluiden die horen bij het spel.
- De kinderen in de kring doen mee met geluiden maken.
- Tijdens het spel van één speler kunnen ook andere spelers meedoen.
- Gebruik de spullen uit de verkleedkist.

Begeleider

Prat met de kinderen over hoeveel namen er zijn. Alles heeft een naam.

Vraag ze of God ook een naam heeft. Eén naam?

Vertel ze dat God vele namen heeft en dat iedere naam iets zegt over wie Hij is.

Zeg ze dat we op zoek gaan naar de namen van God.

Speel het startlied 'Rood en groen' met behulp van de CD van Simon en Zo op de CD-speler en laat de kinderen meezingen.

Startlied 'Rood en groen'

C
Rood

F
en groen,

G
geel en blauw,

C
oranje erbij,

en ook nog paars,

F
en toen...

G
alle kleuren tegelijk,

C
en licht werd het toen!

F G C Am
Alle kleuren vertellen de naam van God,

F G C
alle kleuren vertellen de naam.

F G C Am
Alle kleuren vertellen de naam van God,

F G C
alle kleuren vertellen de naam.

Kort meespeel-oefenspel

'De dierentuin'

In dit kleine meespeelspel oefenen we het spelen van rollen en maken we gebruik van materialen en de ruimte waarin we ons bevinden.

Ook oefenen we verschillende rolwisselingen van de begeleider.

Begeleider (aan de kinderen):

"We spelen met onszelf, met allerlei spullen, maar ook met deze ruimte. Wat is dit voor ruimte? Hoe heet deze ruimte?"

(Een lokaal, een kerkzaal, een clubhuis.)

"Wat zou het kunnen zijn?"

(Een stuurhut van een boot, dierentuin, oceaanbodern.)

Laten we zeggen dat dit een dierentuin is.

Begeleider

Vraag de kinderen wat je aantreft in de dierentuin. Noem of schrijf de verschillende antwoorden van de kinderen op. Vraag de kinderen wie ze willen spelen.

Verdeel de groep in dieren, bezoekers en personeel.

1. Welke dieren? (Groepen bij elkaar.)
2. Welke bezoekers? (Groepen bij elkaar.)
3. Welk personeel? (Bij elkaar.)

Idee

We kunnen het hier alleen bij verzorgers houden als personeel van de dierentuin, maar er zijn natuurlijk nog veel meer taken te bedenken. Zoals: kaartjesverkoper, schoonmaker, winkelbediende, cassière, enz.

Begeleider

Vertel de kinderen dat jij de hoofdverzorger bent op het moment dat jij een hoed opzet. Dit kan ook een bril zijn of een jas of iets anders wat voor de kinderen werkt als een teken.

Begeleider

We beginnen eerst met het bouwen van de dierentuin.

Let op dat je dit goed organiseert.

- Zet de kinderen aan één kant van het lokaal. Dit is de verzamelplek.
- Vraag de dieren om te beginnen met bouwen. Zij bouwen hun hokken. De rest kijkt toe.
- Daarna zijn de verzorgers aan de beurt. Waar komt hun keuken, waar halen zij het eten voor de dieren op, waar zijn de looppaden voor de bezoekers, enz.

Tip

Om afscheidingen van ruimtes te krijgen in de dierentuin kunnen de kinderen hun schoenen gebruiken om een ruimte af te bakenen, maar ook stoelen en tafels werken goed. Spreek duidelijk af wat ze wel en niet mogen gebruiken.

Idee

Gebruik de speelkist om de spelers 'aan te kleden'. Ze vinden altijd wel iets om hun rol vorm te geven. Doeken en kleden werken heel goed. Misschien schmink?

Begeleider

Vertel de kinderen dat we de dierentuin tot leven brengen.

Zeg dat je straks een verhaal gaat vertellen en dat de kinderen dat verhaal mogen uitbeelden, gelijk als jij het verhaal vertelt.

Dit is een vertelspel!

Let op dat je de kinderen de tijd geeft om te spelen. Vertel nooit te snel.

Laat ze plaats nemen op hun speelplek en zeg dat ze mogen beginnen te spelen als het verhaal dat zegt.

Introduceer nu de dieren, de verzorgers en de bezoekers in een eigen verzonden vertelling. Noem ze bij naam.

Verteller (bijvoorbeeld):

“Het is vroeg in de morgen en de leeuwen lopen onrustig heen en weer in hun hokken. Ze hebben honger.”

(De kinderen die leeuwen spelen komen in beweging en lopen onrustig heen en weer in hun hokken.)

“Daar komen de apen nieuwsgierig tussen de tralies door kijken...”

(Vertel verder totdat alle dieren geïntroduceerd zijn.)

Verteller zet hoed op en maakt zichzelf het hoofd van de dierenverzorgers.

Hoofdverzorger:

“Wat, is het al zo laat? Dan moeten de dieren wat eten. Eens even kijken.”

(Kijkt om zich heen en checkt of al het eten er is.)

“De olifanten krijgen hooi en appels, de leeuwen krijgen vlees en de apen bananen.”

(Kijk welke dieren er zijn en noem ze allemaal met het eten wat ze krijgen.)

“Nou, dan kunnen de andere verzorgers komen.”

(Verzorgers komen binnen)

Hoofdverzorger:

“Ha, daar zijn jullie!”

(Geef de dierenverzorgers instructies voor het voeren.)

Hoofdverzorger doet hoed af en wordt verteller.

Verteller:

“Als de verzorgers klaar zijn met het dieren voeren komen de bezoekers binnen.”

(Bezoekers komen binnen door de ‘ingang’ van de dierentuin.)

“Vaders en moeders, kinderen...”

(Vertel ook hier verder en noem de verschillende rollen die de kinderen bedacht hebben.)

Begeleider

Nu iedereen binnen is kun je de kinderen laten improviseren. Zet je hoed op en speel mee als hoofdverzorger. De bezoekers kunnen rondlopen en kijken naar de dieren, meehelpen met voeren, vragen stellen aan de verzorgers over de dierentuin en over de dieren. Wie durft er bij de leeuwen binnen? Stimuleer ze vanuit je rol als hoofdverzorger.

Idee

Als je de kinderen normaal tijdens de bijeenkomsten iets te drinken geeft of iets te eten, is dat natuurlijk prachtig in te passen in het spel. Uit het winkeltje van de hoofdverzorger is veel lekkers te halen voor iedereen!

Op het eind van de improvisatie word je weer de verteller.

Verteller:

"Dan komt het moment waarop de dierentuin sluit.

De bezoekers gaan naar huis. Het was een lange dag en ze zijn moe. Lekker loom lopen ze het hek door naar buiten."

(Bezoekers vertrekken.)

"En als alle bezoekers vertrokken zijn, vertrekken ook de verzorgers. Ze kijken of alles in orde is met de dieren en of ze niets vergeten zijn.

Dan gaan ze."

(Verzorgers gaan.)

"En de dieren worden moe en rekken zich eens lekker uit.

En de hoofdverzorger?

De hoofdverzorger loopt nog even rond en kijkt of alles goed is."

Hoofdverzorger

Doe je hoed af en leg hem op de plek van de verzorgers.

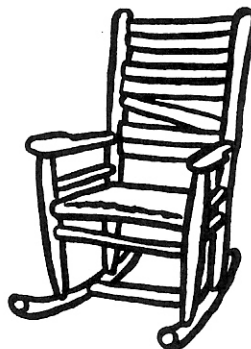
Begeleider

Opruimen en terug naar de stoelen in de kring.

Toepassing 'Namen'

Begeleider

Wat ideeën voor een nagesprek.



- Hoe vonden de kinderen het?
- Welk spel was leuk, of moeilijk, of....
- Hebben de bezoekers nog apen gezien?
- Hoe hebben de dieren het in de dierentuin?
- Zouden ze niet liever in de vrije natuur willen leven?
- Wie zou er dan voor de dieren zorgen?
- God zorgt voor dieren.
- Hij zorgt ook voor ons.
- Welke naam zou bij de Here God passen als Hij zo goed voor ons zorgt?
- Lees bijvoorbeeld Johannes 10:14 en 15 voor (de Goede Herder).
- God heeft heel veel namen. Wie kent er meer namen van Hem?

Begeleider

Als de kinderen begrijpen dat de Here God voor ons wil zorgen, kun je overwegen om een korte tijd te nemen om samen Hem te danken.

Begeleider (naar de kinderen):

"De Here God wil voor ons zorgen. Zoals een vader.

En daar gaat het in de volgende les over. Onze eerste naam van God: Vader."

Introduceer nu het slotlied 'Ik wil de grootste zijn'.

Begeleider (naar de kinderen):

"We kunnen God loven.

En loven doen we met alles wat in ons is en met alles wat we hebben.

We loven niet alleen met onze stemmen,

maar ook met onze tenen,

ons hoofd,

onze buik,

en onze benen.

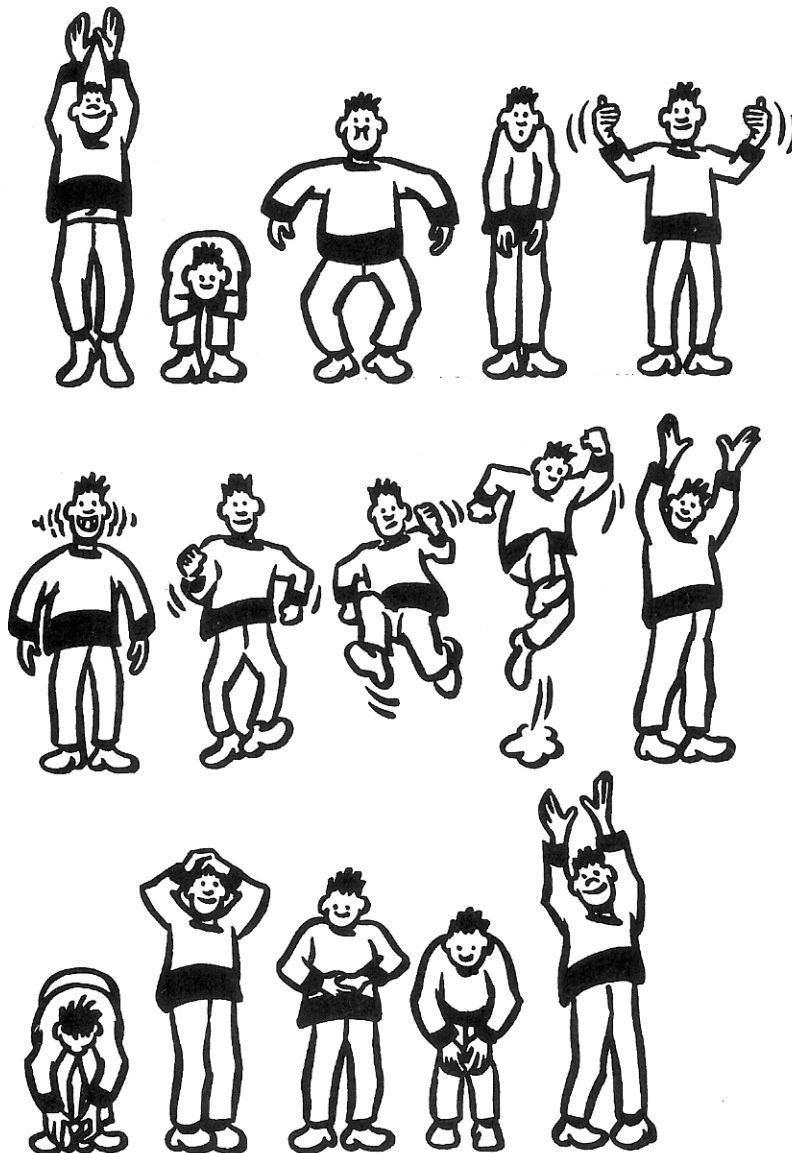
Gods naam loof je met alles wat je hebt."

Begeleider

Laat de kinderen staan.

Leer eerst samen met de CD het lied.

Daarna de bewegingen, zoals afgebeeld op de illustratie.



Slotlied 'Ik wil de grootste zijn'

E
Ik wil de grootste zijn,

A
ik wil de kleinste zijn,

B
ik wil de dikste zijn,

de dunste zijn,

ik wil schudden met m'n handen,

B7
ik wil rammelen met m'n tanden,

E
op m'n voeten lopen, rennen, springen, gaan,

A
ja, ja, met alles wat ik heb prijs ik Zijn naam,

B
ik wil zingen met m'n tenen,

met m'n hoofd, m'n buik, m'n benen,

met m'n handen hop naar boven,

B7
wil 'k Zijn naam voor eeuwig loven.