

# Speeldag Bibliodrame - Het Leerke

over VOGELS zaterdag 25 november 2023 – Drongen

weergave overzicht – Gert Boeckx

---

Kijk maar naar de vogels: ze maaien niet, ze zaaien niet, ze oogsten niet.

Maar wat doen ze dan wel?



*Zonder iets speciaals te doen zijn vogels heel bijzonder. Alleen vergeet je dat wel eens. Jezus wees de mensen graag op de vogels. Maak je niet ongerust, zo zei hij op een keer. Wees niet bang, God zal goed voor jullie zorgen. God vergeet niemand of niets, zelfs de kleinste dieren die het minste waard zijn. Vijf mussen bijvoorbeeld, zijn maar een paar*

*stuivers waard. Toch zorgt God voor elk vogeltje. Zo zorgt Hij ook voor jullie. En maak je ook niet bezorgd over wat je zult eten of welke kleren je gaat dragen. Kijk maar naar de vogels: ze maaien niet, ze zaaien niet, ze oogsten niet; God geeft ze te eten. En God weet ook wat jullie nodig hebben. Vertrouw op Hem, en houd van Hem, dat is het belangrijkste.*

---

## SPEL 1 - vogels verbinden met bijbel

---

Start: We maken een vogelalfabet (werkblad in bijlage). Bij de 26 letters zoeken we met de ganse groep een vogelnaam.

- Ieder kiest voor hem/haar 5 vogels en schrijft bij elke vogel één zin waarin iets over de door jouw bewonderende kenmerken staat geschreven.
- Zoek bij elke vogel een voor jou overeenkomstig bijbels personage.

We voegen in deze oefening het verhaal van 'Het lied van de spreekw' (zie bijlage)

We maken een 'lied van de spreekw' met het bijbelpersonage dat we kozen bij onze vogels.

**'Wat wil dat bijbelpersonage uit zijn/haar verhaal aan ons vertellen?'**

We werken verder per twee.

- Leg jullie vogels/bijbelpersonages samen en vertel er over.
- Kies daar één of twee personage(s) uit dat die je een lied wil laten zingen.
- Zoek samen naar wat jullie personage(s) wil(len) vertellen.
- In de workshop werkten we met een nieuwe melodie maar je kan een bekend kinderlied laten gebruiken of een refrein van een bekend lied van de radio.

- Kies eenvoudige zinnen die je kan herhalen. De kracht van het herhalen maakt een lied eenvoudiger en sterker. Om te zingen en om naar te luisteren.
- Elke vogel zingt zoals hij/zij gebekt is. Zing of spreek samen je lied uit.

nabespreking:

- Hoe ervaar je het zoeken naar bijbelpersonages vanuit vogels?
- Wat vind je zelf van jullie gevonden woorden van jullie bijbelpersonage? Hoe kwam het tot stand? Welke laag uit het verhaal heb je naar boven laten komen?
- 

## SPEL – God en de raven

---

Als inleving in de raven speelden we enkele kinder/jongerenspelen om een gemeenschap raven in het bos gestalte te geven.

- Het spel vlaggenroof in de kring in combinatie met het mikadospel en de eerste les Schermen.
- Met de bierkaartjes: bovenkant is voor de vraatzuchtige raven en de onderkant is voor de groep die zijn eten snel wil verstoppen. En dan omdraaien maar.

Ik gebruik graag dit soort spelen om in de diepere laag van een verhaal of een personage te kruipen. Nadien kun je dan met deze eerste-laag-ervaringen beter in een inleving van een personage kruipen om mee te spelen.

Jullie vinden de infokaarten met raveninfo en de groene en rode woorden in de bijlagen.

## SPEL - Bijbels vogelmuseum (duowerk)

---

Per twee gaan we aan de slag met één vogel die we in de tweede helft van deze activiteit in een museum tentoonstellen en voorstellen aan de anderen.

- 1) We zoeken een voor ons bekend bijbels verhaal waarin onze vogel een belangrijke bijrol gaat spelen. We maken dus fictief een personage bij het verhaal dat daar een belangrijke bijdrage gaat doen.
  - b.v. Een ekster die Zacheüs helpt om belastingen te innen.
  - b.v. Een aalscholver die vis brengt bij Jezus bij de vermenigvuldiging van de broden en de vissen.
  - b.v. De duif die samen met zijn kameraden op de hoofden van de soldaten bij het kruis van Jezus kakken.

2) Uitwerken van de vogel:

- OFWEL op een groot blad tekenen met wasco
  - ➔ Je werkt met twee aan deze prent:
    - Om de beurt tekent één persoon (en kleurt in) een onderdeel van de vogel.
- OFWEL We maken met bruin/grijs inpakpapier, draad en schildertape een ruwe vogelconstructie waarmee we 'onze vogel' gestalte geven in de ruimte.

3) We plaatsen 'onze vogel' ergens in de ruimte (op een tafel, stoel, hangend aan een draad, etc.) We maken een naambordje met een korte beschrijving.

- Dit is de (naam van de vogel) die in het verhaal van (naam verhaal) een belangrijke rol speelde. Deze vogel deed namelijk: 'In één zin wat die vogel deed.'

4) SPEL - MUSEUM:

- 1) Eerst mag iedereen rondwandelen en rondkijken naar de tentoongestelde vogels en de bordjes lezen.
- 2) Een tweede maal gaan we zoals in een museum een gegidste rondleiding maken waarin elk duo kort 'onze vogel' voorstellen.

Nabespreking:

- Maken van verhaal met fictief extra vogelpersonage.
  - Uitwerken tekening/vogel.
  - Museumspel
-