

Lesopzet Bijbelboeken OT / NT met Plankenkoorts

Doel

De leerlingen gaan enthousiast bezig met het leren van de volgorde van de Bijbelboeken

Omschrijving

Deze lesopzet beschrijft hoe je de leerlingen kunt inwijden in de opbouw van de Bijbel en ze aan de slag kunt zetten met het leren van de volgorde van de Bijbelboeken.

In deze opzet wordt alleen het leren van het Oude Testament verder uitgewerkt.

Op dezelfde wijze kan ook de boekenvolgorde van de TeNaCH of het Nieuwe Testament aangeleerd worden.

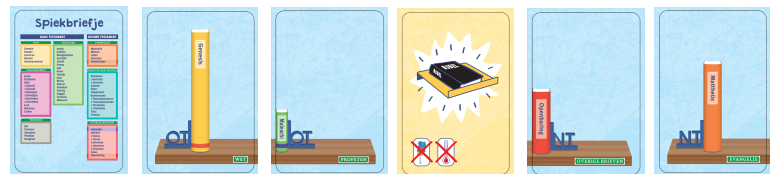
Benodigheden

- Plankenkoorts (1 spel per 4 of 5 leerlingen)
- Poster of powerpoint met twee planken
- Bijbel
- Schoolbord / Digibord
- Tijd: 60 minuten



Vorbereidingen

- Laat de leerlingen in groepen van 4 of 5 om een grote tafel zitten (schuif tafels naar elkaar toe)
- Gebruik je meer dan één spel? Haal dan de kaarten met de groene achterkant uit de spellen en maak daar *per soort* één stapel van. In totaal heb je dan 6 stapels: spiekbriefjes, boekensteunkaarten met Genesis, boekensteunkaarten met Maleachi, boekensteunkaarten met Mattheüs, boekensteunkaarten met Openbaring, Goudenboekenstandaardkaarten. We gebruiken in deze lesopzet alleen de eerste vier stapels.



- Haal de Bijbelboekkaarten van het Oude Testament (Exodus tot Zacharia) uit een spel. Schud die en doe een elastiekje om de stapel. Doe dit bij elk spel. Leg deze stapeltjes bij de vier stapels met spiekbriefjes, boekensteunkaarten Genesis, boekensteunkaarten Maleachi en Goudenboekenstandaardkaarten.

Inleiding

- Neem de Bijbel. Vraag aan de leerlingen hoeveel boeken je in je hand hebt.

Leerlingen zullen zeggen 1 of 2 (Oude en Nieuwe Testament) of ... ? Misschien weten ze dat het er 66 zijn.

- Toon de poster / powerpoint van Plankenkoorts met de twee planken.
- Leg uit dat de Bijbel bestaat uit verschillende boeken. Bijbel komt van Biblia en dat betekent 'Boeken'.

Vraag waarom er twee boekenplanken vol met boeken op het overzicht staan.

Hoeveel boeken zijn het in totaal? (zonder te tellen)

Hoeveel boeken staan er op de plank van het Oude Testament?

Hoeveel boeken staan er op de plank van het Nieuwe Testament?

Leer ze het ezelsbruggetje. Kennen ze de tafel van 9? Hoeveel is 3 x 9?

Schrijf op het bord: **3 x 9 = 27**

Omcirkel de getallen. **3 9 27**

Het Oude Testament telt 39 boeken en het Nieuwe Testament telt 27 boeken.

- Vraag wat de leerlingen opvalt aan boeken op de plank. Zorg dat in elk geval de volgende dingen opgemerkt worden.

Grootte – de boeken zijn niet allemaal even groot. Welk boek is het grootst? Welk boek is het kleinst?

Vertel eventueel dat de profeten op grootte ingedeeld zijn. Er zijn vijf grote profeten (waarbij Klaagliederen bij Jeremia geteld wordt) en twaalf kleine. Grote en kleine profeten zegt niets over hoe belangrijk de profeten zijn of hoe lang ze waren. Het zegt iets over de grootte van het boek.

Kleuren – de boeken hebben verschillende kleuren. Ze zijn ingedeeld naar serie. Welke series zijn er? (Wet, geschiedenis, etc). Bij het spelen van het spel moet je aangeven welke serie je speelt. Geef aan dat er geen kleuren gespeeld worden (gele serie, roze serie), maar dat de leerlingen de namen van de series moeten gebruiken.

Handelingen, Hebreëen en Openbaring hebben een aparte kleur. Ze nemen een aparte plaats in binnen de series. Eventueel kun je kort iets over deze boeken vertellen.

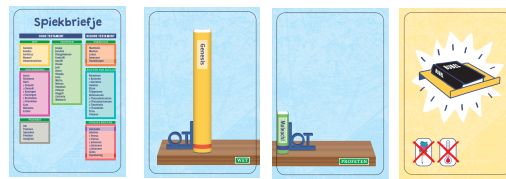
Op de boeken van het Oude Testament staat een gekleurde lijn. Die lijn gebruik je als je de boeken in de volgorde van de TeNaCH wilt zetten. De Joodse volgorde van de Bijbelboeken is anders dan die van ons. Jezus kende die volgorde (wet, profeten, geschriften).

- Wil je nog meer tijd hieraan besteden, dan kun je de vragen op de thermometerkaarten gebruiken.

Plankenkoorts

- Vertel dat de leerlingen beziggaan met een spel om de volgorde van de boeken van het Oude Testament te leren.

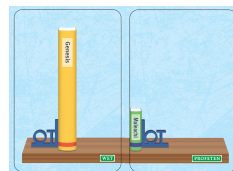
- Geef elke leerling: een spiekbriefje, een boekensteunkaart met Genesis, een boekensteunkaart met Maleachi, een Goudenboekenstandaardkaart.



- Laat de leerlingen de Goudenboekenstandaardkaart op een stapel in het midden van de tafel leggen. Leg uit dat het doel is dat ze zo'n kaart winnen. Dat kan door alle boeken te verzamelen.



- Leg uit dat elke leerling een boekenplank voor zich heeft. Laat zien dat je de boekensteunkaart met Genesis en de boekensteunkaart met Maleachi tegen elkaar zou kunnen leggen. Zo heb je een plank. Helaas missen er nog veel boeken op die plank. Die moeten ze proberen te verzamelen.



Leg uit dat je deze twee kaarten het hele spel voor je houdt. Deze kaarten wisselen nooit van speler, omdat elke speler ze al heeft.

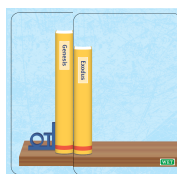
- Geef aan elke groep een geschud setje met Bijbelboekkaarten (Exodus tot Zacharias).

Leg in het midden 5 kaarten op een gedekte stapel.

Verdeel alle overige kaarten onder de groepsleden. Het maakt niet uit of iedereen exact evenveel kaarten ontvangt.



- Laat elke leerling de ontvangen Bijbelboekkaarten op de juiste plek op zijn of haar plank zetten. Geef daarbij de volgende tips:
 - sorteer de kaarten eerst op serie (let op de kleur)
 - gebruik je spiekbriefje
 - laat de kaarten overlappen, zodat boeken echt naast elkaar op de plank komen



- Wijs in elke groep een speler aan die gaat beginnen. Het spel wordt gespeeld met de klok mee.
- Speel één beurt klassikaal door één groep als voorbeeld te nemen.
- De speler die aan de beurt is pakt een Bijbelboekenkaart van de stapel op tafel. Dit Bijbelboek zet hij op de juiste plek op zijn plank. (Na vijf beurten is de stapel op en zijn alle Bijbelboeken in het spel).

- De speler zegt van welke serie hij de boeken wil gaan verzamelen. Let op: dit mag alleen een serie zijn waarvan hij al een boek heeft OF hij moet alle voorgaande series compleet hebben. (Check of leerlingen deze regel begrijpen door te vragen welke series er dus altijd gespeeld kunnen worden (wet en profeten, want ze hebben altijd de boekensteunkaarten met Genesis en Maleachi)).
- Om Bijbelboeken van de gekozen serie te verzamelen, sluit de speler zijn ogen en noemt hij de boeken van die serie op. De andere spelers controleren hem met hun spiekbriefjes. Maakt de speler een fout, dan zeggen de anderen: 'stop'. Alle boeken die goed opgezegd zijn, ontvangt hij van de andere spelers (voor zover die die boeken bezitten).

Heeft de speler een fout gemaakt, dan is zijn beurt voorbij.

Heeft de speler alle boeken van de serie goed, dan mag hij in dezelfde beurt nog een serie doen. Dit mag hij doen, totdat hij een fout heeft gemaakt of niet verder kan (omdat er nog boeken op de stapel liggen).

- De bedoeling is dat een speler de hele plank vol krijgt. Lukt dat? Dan ontvangt die speler een Goudenboekenstandaardkaart. Lukt het de volgende beurt weer om alle boeken te verzamelen, dan heeft die speler gewonnen. Lukt dat niet, dan moet de Goudenboekenstandaardkaart weer ingeleverd worden.