

Pak de ezel in

Ontdek-activiteit: De ezel inpakken voor op reis.



Onderdeel van programma

Voor wie

Alle leeftijden, 4-8 jaar

Kliederkerk: Kerst

Bijbelboek Lucas

Duur

0 - 20 minuten

Bijbeltekst

“In die tijd werd er een bevel van keizer Augustus bekendgemaakt. Hij wilde alle inwoners van het Romeinse rijk laten tellen. Het was de eerste keer dat dit gebeurde. Het was in de tijd van Quirinius de provincie Syrië bestuurde. Iedereen moet geteld worden in de plaats waar zijn familie vandaan kwam. Daarom gingen alle mensen op reis. Ook Jozef moest op reis. Hij ging van Nazaret in Galilea naar Bethlehem in Judea. Want hij kwam uit de familie van David, en David kwam uit Bethlehem. Jozef ging samen met Maria naar Bethlehem. Maria zou met Jozef gaan trouwen, en ze was zwanger.”

- Lucas 2:1-5

Nodig:

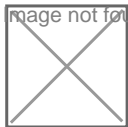
- Papier
- Envelopjes
- Plaatjes van ezelskoppen en staart (zie bijlage)
- Wol voor de staart
- Kleine afbeeldingen van voorwerpen (pictogrammen)
- Scharen
- Lijm

Praatpapier: [Download PDF](#) of [bewerkbare versie](#)

Uitleg activiteit

Onderstaand voorbeeld hoort bij het verhaal van Abraham en Sarah die op reis gaan met kamelen. Deze kun je ook gebruiken voor Jozef en Maria die op reis gaan. Plak een envelopje op papier en maak hier een ezel van: met een ezelskop, twee poten en een staart van (grijze) wol. Eventueel kunnen de deelnemers de ezel (grijs) beplakken of inkleuren.

image not found or type unknown



Optie 1: Zelf voorwerpen kiezen en kleuren

Geef ieder een vel papier met allerlei voorwerpen die Jozef en Maria misschien wel meenamen op reis. Maar, zij hadden niet alles van dit vel nodig, wat hoort er bij de reis van Jozef en de zwangere Maria? Deze voorwerpen knippen ze uit, kleuren ze in en stoppen ze in het envelopje.

Optie 2: Spelletje met dobbelsteen

Iedereen maakt eerst z'n eigen ezel.

Zorg voor zes verschillende afbeeldingen van voorwerpen die Jozef en Mar meenamen op reis. Print deze meerdere keren uit.

Al de zes voorwerpen hebben een eigen nummer. (Schrijf het nummer erop.) Gooi om de beurt met de dobbelsteen. De afbeelding die bij het nummer hoort dat je gooit, mag je in de ezel (het envelopje) stoppen. Wie als eerst de spullen compleet heeft, wint!

