

KINDERKERK LES: Woord Studie - Heiligheid

Doel van les:

- Ons gesels hierdie kwartaal bietjie oor moeilike woorde in die Bybel.

Ons het al die Ou Testament boeke geleer, maar dis tyd om te begin leer aan die Nuwe Testament se boeke. Wie kan onthou hoeveel boeke in die Nuwe Testament is? 27. Nou ja dan kan ons nie tyd mors nie. Kom ons begin daardie boeke leer.

Nuwe Testament Bybelboek bewegings:

- **Matteus** - Albei hande bokant jou kop in 'n kroon en laat jou hande afsak asof jy die kroon op jou kop sit. (Koningskap van Jesus - God het finaal kom wys wie die Koning van die konings en die Heer van die Here is.)
- **Markus** - Arms af, hande gevou voor jou en kop gebuig. (Beklemtoon Jesus as DIENSKNEG van God.)
- **Lukas** - Hou al tien vingers op, maak hulle toe en weer oop - tien uit tien - (Jesus is die perfekte mens, die Seun van die Mens.)
- **Johannes** - Maak asof jy 'n baba wieg en wys dan op na die hemel. (Jesus is die Seun van God. Beklemtoon Jesus se goddelikheid. Hy is ten volle God.)

Sê: Verlede week het ons gespeel met woorde. Ons het gepraat oor groot woorde wat ons hoor en nie weet wat dit beteken nie. So is daar ook woorde in die Bybel en van hulle is baie groot woorde wat ons nie verstaan nie, maar dis baie belangrik dat ons dit sal verstaan, want dit gaan ons help om die Bybel beter te verstaan en meer van God te leer.

Ons eerste woord wat ons oor gaan leer is: Heiligheid. Wie het dalk al die woord gehoor of wie dink hulle weet wat dit beteken? Ek het vandag 'n paar dinge om ons te help om die groot woord beter te verduidelik en ons te help verstaan hoekom dit so belangrik vir God is.

Ysbreker: Seep resies: Gee vir elke groep 'n emmer water met 'n sepie. Hulle kry 3 minute om te kyk of hulle die seep heeltemal opgelos kan kry in die water.

Sê: Ek weet dat die ysbreker 'n moeilike taak was en dat niemand dit kon regkry nie, maar kyk bietjie na julle hande. Is dit skoon? Ja, dis nogal heelwat skoner as wat dit voor die speletjie was. Daar is Iemand wat selfs nog skoner is as wat julle hande nou is. Dis natuurlik God.

Die Bybel vertel ons dat God 'n Heilige God is. Dit beteken dat Hy sonder sonde is. Hy is perfek op elke manier. Hy het nooit 'n lelike gedagte nie. Hy maak nooit 'n fout nie. Hy doen altyd wat reg en goed is.

Aktiwiteit: Eie pad: Deel die groep in twee. Laat die kinders in twee rye staan en gee vir elke kind 'n ballon wat nie opgeblaas is nie. Die groepe gaan nou resies teen mekaar hardloop

om te kyk wie kom eerste by die oorkant van die vertrek uit. Die eerste kinders in die ry blaas hulle ballonne op en laat dit los. Die kinders moet hulle ballon optel waar dit geland het en dit weer opblaas en laat gaan. Dit hou so aan totdat hulle die eindpunt bereik het en dan kom die volgende kind.

Nadat almal klaar is vra: Het die ballon altyd gegaan waarheen jy wou hê dit moes?

Weet julle dat ons soms soos daardie ballonne is? Ons loop ons eie pad. God het sulke mooi planne vir ons, maar ons kies ons eie dinge, ons eie pad in plaas van die pad wat God vir ons wil hê. Hy sê vir ons wat reg is om te doen en hoe om Hom en ander mense lief te hê en wanneer ons kies om nie te luister nie, doen ons sonde.

Groepwerk:

Gee vir elke groep 'n glas met water en voedselkleursel in, 'n teelepel en ook 'n klein botteltjie met kookolie. Die groepleier moet die olie in die water gooi en dan roer. Die olie en gekleurde water sal vir 'n oomblik meng, maar sodra jy ophou roer, sal die water en olie skei.

Sê: Kom ons sê die water is sonde en die olie is God. Mens kan sien dat God nie met sonde kan meng nie, want Hy is sonder sonde/heilig. God haat sonde en kan nie wees daar waar sonde is nie omdat Hy 'n heilige God is. Hy is baie lief vir ons, maar Hy haat die sondes wat ons doen. Dis hoekom ons Jesus nodig het. Hy was ons skoon soos die seep en deur Hom kan ons silwerskoon voor God staan. Dan moet ons ook aanhou om Jesus te volg en nie net doen wat ons wil doen en aangaan op die verkeerde pad nie.

Indien daar tyd is, laat die kinders weer die Bybelbewegings oefen.

Groepe sluit af met gebed.