



Deel de werkbladen uit.

Lees samen met de kinderen het inleidend tekstje en bekijk de foto's.  
Kennen zij deze traditie? Weten zij waar de 'drie koningen' vandaan komen?  
Luister samen met de kinderen naar 'Audio: Driekoningen'.

## HIER IS ANDRÉ HIJ VERTELT VAN OP ZIJN CANAPÉ

Koor: André, André! André-éé.

André: Ja.

Koor: Wij zijn zot van het  
Driekoningenfeest!

André: Ah, echt?

Koor: Ja, echt.

André: Weten jullie wel waar die koningen  
vandaan komen?

Koor: Euuuh... uit euh... allé... van euh... ah  
ja euh... nee.

André: Wel, heel lang geleden schreef  
Mattheus er een verhaal over in de  
Bijbel.

Zit je goed? Ik zal het jullie vertellen.

In het Verre Oosten hadden een paar wijze mannen een bijzondere ster ontdekt. Ze geloofden dat de ster een belangrijk teken was. Daarom volgden ze het licht en reisden ze vele dagen en nachten. Zo kwamen ze uiteindelijk in de stad Jeruzalem. "Waar is de baby die geboren is om de nieuwe koning van de Joden te worden?", vroegen ze. "Wij hebben een ster gezien en we denken dat deze ons naar hem kan leiden." Herodus, die op dat moment de koning van de Joden was, werd woedend. Hij vroeg aan al zijn belangrijke raads mannen waar hij deze nieuwe koning kon vinden. "In Bethlehem", antwoorden ze. Herodus bedacht een vreselijk plan en liet de drie wijze mannen in het geheim bij zich komen. "Jullie moeten naar Bethlehem. Vertel mij bij jullie terugkeer waar jullie het kind gevonden hebben.

Dan breng ik ook een bezoekje om mijn gelukwensen over te brengen". Toen de wijze mannen Jeruzalem verlieten, zagen ze tot hun vreugde de ster in het Oosten. Ze wisten dat ze nu eindelijk hun koning zouden vinden. Al gauw kwamen ze aan. Ze ontmoetten Jozef en Maria en knielden bij het kindje Jezus neer. Ze gaven hem de cadeaus die zij hadden meegebracht: goud, zoete wierook en de geurige zalf mirre. Niet lang daarna waarschuwde God de wijze mannen in een droom. Ze moesten niets over deze plek aan Herodus vertellen. Ze konden best een andere weg nemen om huiswaarts te keren. Wat later, zond God een boodschapper om ook Jozef te waarschuwen. "Herodus is op zoek naar het kind om het te doden! Jullie moeten vluchten. Ga naar Egypte en blijf daar tot het veilig is om terug te komen." Jozef en Maria pakten hun spullen bij elkaar en vluchtten naar Egypte.

Koor: Whaw! Cool! Maar André. Dat verhaal gaat wel over drie wijzen en niet over drie koningen hè.

André: Ja, dat klopt! Zo gaat dat met verhalen. De één vertelt het aan de ander en de ander aan nog een ander, en de ander aan nog een ander. Onderweg en door de tijd heen veranderen er soms dingen. Zo zijn de drie wijzen later drie koningen geworden. Ze kregen ook namen: Caspar, Melchior en Baltasar.

Koor: Aaaaah!

TOT DE VOLGENDE KEER,  
DAN IS ANDRÉ ER WEER!

Op de dag van Driekoningen spelen de figuren uit het Bijbelverhaal de hoofdrol. Kinderen verkleeden zich in de drie mannen en gaan van deur tot deur om snoepjes of geld te verzamelen. Dat krijgen ze natuurlijk niet zo maar! Het is belangrijk dat je je best doet om goed te verkleeden en een passend lied kan zingen.

Op het werkblad zingt één van de koorleden van André een bekend **Driekoningenlied**. Beluister het via [www.zing-ze.be/bedelzangtradities/driekoningen](http://www.zing-ze.be/bedelzangtradities/driekoningen) en oefen het daarna samen met de leerlingen.

Lees samen met de kinderen de ‘Wist je dat?’ op het werkblad over de **Driekoningenstoet** en laat hen een passende tekening maken. Misschien kunnen ze hun tekening gebruiken als inspiratie voor hun eigen kostuum.

Ook de **Driekoningentaart** maakt deel uit van de traditie. Hierbij wordt een heel speciale taart op tafel gezet. Er zit namelijk een boon in verstoppt. De taart wordt verdeeld en iedereen rond de tafel krijgt een stuk. Wie daarin de boon vindt, mag een kroon op zijn hoofd zetten en wordt koning voor één dag. De anderen worden de hofhouding en moeten doen wat de koning verlangt. Vroeger werd dit spel heel serieus genomen! Dan konden kinderen voor een dagje echt baas zijn en bepalen wie welke klussen in huis moest doen. Een Driekoningentaart kan je kopen bij de bakker of zelf maken. Op het werkblad kan je zien wat je allemaal nodig hebt. Wat is er nog te kort op de ingrediëntenlijst? Denk goed na en vul aan (antwoord = 1 boon).

Klasgesprek: Wie heeft er als eens geproefd van zo een Driekoningentaart? Wie is al eens koning voor één dag geworden? Hoe zou dat voelen om alles te mogen beslissen?

We testen het even uit. Ga naar een plaats waar genoeg beweegruimte is om dramatische expressie te doen met de hele klasgroep.

## OVER KONINGEN EN DIENAARS

Laat de kinderen kriskras rondstappen op de manier die jij aangeeft. Als je FREEZE roept moet iedereen bevroren. Daarna geef je een nieuwe opdracht en KLAP je in je handen om hen weer te laten vertrekken.

- Maak je zo groot mogelijk tijdens het stappen. **FREEZE**
- Loop met je borstkas vooruit. **FREEZE**
- Stap stevig door met je kin in de lucht. **FREEZE**
- Kijk iedereen zelfverzekerd in de ogen. **FREEZE**
- Doe nu alle vorige tegelijkertijd en denk dat je een KONING bent. **FREEZE**
  
- Loop gebukt. **FREEZE**
- Maak zo weinig mogelijk lawaai tijdens het wandelen. **FREEZE**
- Kijk naar de grond tijdens het stappen. **FREEZE**
- Zet hele kleine stapjes. **FREEZE**
- Doe nu alle vorige tegelijkertijd en denk dat je een DIENAAR bent. **FREEZE**

Verfrommel even veel stukjes krantenpapier als het aantal kinderen van je klas. In de helft er van verstop je een boon. Geef elke leerling nu een propje. Wie een boon vindt, wordt verkozen tot koning. De koningen mogen een persoonlijke dienaar kiezen uit de leerlingen die geen boon vonden.

Verspreid even veel stoelen als koningen over de zaal en laat alle koningen plaats nemen op een 'troon'. Hun dienaars staan langs de zijkant. Omschrijf situatie 1. Daarna roepen de koningen hun dienaars tot bij zich. Ze mogen zelf kiezen op welke manier ze dat doen: drie keer klappen in hun handen, heel streng, heel lief, een beetje uit de hoogte,... De koningen verzinnen een taak (die past in de situatie) voor hun dienaar. De dienaar voert onmiddellijk de opdracht uit. Er volgen nog twee andere taken. Ten slotte zegt de koning dat de dienaar mag gaan. Ook hier kan de koning weer kiezen op welke manier hij dat doet.

Dan worden de rollen eens omgewisseld. Wie koning was wordt dienaar, wie dienaar was wordt koning. Ze spelen situatie 2.

#### SITUATIE 1:

De kasteelkamer is vuil. Er ligt stof, er is gemorst met wijn, de spinnenwebben moeten weg, de ramen moeten worden gelapt,...

#### SITUATIE 2:

De koning zit aan tafel. Hij heeft honger, wil een specifiek gerecht, het moet snel gaan, er valt iets dat moet worden opgeruimd,...

Laat de kinderen nu per twee zo een toneeltje voorbereiden. Ze kiezen zelf wie koning en dienaar is. In hun spel en houding moet er een duidelijk verschil te zien zijn in status. Verwijs nog even terug naar de FREEZE-oefening. Ze mogen een nieuwe situatie met bijhorende taken bedenken en kiezen hoe de koning zijn dienaar roept en weer weg stuurt. Na een beetje oefenen kan je enkele toneelstukjes bekijken.

Rond af met een gesprek. Hoe voelt het om zo de baas te spelen? Is dat leuk? Of net niet? Hoe voelt het om een dienaar te zijn? Stel dat je echt voor één dag koning zou mogen zijn. Wat zou jij dan allemaal willen, kiezen, beslissen? Laat de kinderen hun dromen noteren op het werkblad.

#### EINDTERMEN DRIEKONINGEN

Nederlands Lezen: 3.4 / Spreken: 2.5, 2.6 / Luisteren 1.2

M.V. Muziek: 2.1, 2.4 / Beeld: 1.4 / Drama: 3.2, 3.5

W.O. Maatschappij: 4.6 / Tijd: 5.9

