

Dag 5 – Josef se drome word waar



Inleiding: Gesels oor wat julle onthou van gister se Bybelstudie. Hoekom dink julle was Josef eintlik gelukkig om verkoop te word? Het jy al daaraan gedink, dat as daar water in die put was, sou hy verdrink het?

Woord: Genesis 39 - 45

(video van storie ook beskikbaar by: <https://www.bible.com/af/kids>)



- Oorsig oor Josef se verhaal -

Potifar se vrou was verlief op Josef. Omdat hy nie dieselfde gevoel het nie, het sy hom in die tronk laat gooi.

Josef was saam met 'n skinker en 'n bakker van die Farao in die tronk. Een nag het die skinker en bakker elkeen 'n droom gehad. Hulle was baie ontsteld en het nie geweet wat die drome beteken nie. God het vir Josef gehelp om die betekenis van die drome vir hulle te verduidelik. 'n Rukkie daarna het die Farao (die koning van die land) ook 'n droom gehad wat hy nie verstaan het nie. Die skinker wat saam met Josef in die tronk was, het op daardie stadium vir die Farao gewerk en hy het onthou dat Josef hom met sy droom gehelp het. Die Farao het dadelik vir Josef laat kom. God het weer vir Josef gehelp om die Farao se droom te verstaan en aan hom te verduidelik.

Durbanville Gemeente - Bybelstudie vir families

God het die Farao gewaarsku dat daar hongersnood op pad was en dat hy nou kos moet bêre vir wanneer daar nie kos gaan wees nie. Josef het aan die Farao voorgestel dat hy 'n bekwame persoon oor die hele Egipte moes aanstel om te help om van die kos bymekaar te maak en te bêre.

Op die manier sal daar genoeg wees om te eet wanneer die 7 jaar van hongersnood aanbreek. Indien dit nie gedoen word nie, sou 'n ramp die land tref en al die mense sou doodgaan. Die Farao en sy raadgewers was in hulle skik met Josef se voorstelle en het besluit dat Josef daardie man moet wees. So het Josef die heerser in Egipte geword; hy was tweede in bevel van die land. Die Farao het vir Josef gesê: “Ek is die koning, maar niemand sal in die ganse Egipte 'n vinger verroer of 'n voet versit sonder jou goedkeuring nie.”

Josef se broers is ook geraak deur die hongersnood en moes na Egipte kom om kos by die Farao te koop. Josef het dadelik sy broers herken, maar hulle het nie besef dat dit hy was nie. Josef het hulle gehelp en vir hulle kos gegee. Hy het sy broers vergewe en kon vir sy hele familie, ook sy pa, plek gee om in Egipte te bly. Aangesien Josef tweede in beheer was, het die Farao vir Josef gesê dat sy familie in die beste deel van Egipte kon gaan bly.

Gesels as gesin oor die volgende vrae:

1. Wie was die Farao?
2. Wie was saam met Josef in die tronk?
3. Wat het die Farao se droom beteken?
4. Wie het na Josef toe gekom om koring te koop?
5. Hoe het Josef teenoor sy broers opgetree?

Gebed

Help ons om mense te vergewe wat ons onregverdig behandel het.

Speletjie

- Druk die “Slangetjies en leertjies”-speletjie op 'n A3 of A4 karton en kleur dit in
- Druk ook die “slangetjies en leertjies”-speelkaarte en sterretjies en sny hulle uit
- Kry 'n Dobbelsteen en knopies om te gebruik vir skuifstukke

Slangetjies en Leertjies



<p>Jy het jou vlieër gevlieg en die tou het gebreek en dit het weg gevlieg.</p> <p>26</p>	<p>27</p>	<p>Jy het geval en jou been seergemaak.</p> <p>28</p>	<p>29</p>	<p>30</p>
<p>25</p>	<p>24</p>	<p>23</p>	<p>22</p>	<p>21</p>
<p>16</p>	<p>Jou wou buitentoe gaan maar moes binne bly en vir mamma help.</p> <p>17</p>	<p>18</p>	<p>Jy het siek geraak en moes in die bed bly.</p> <p>19</p>	<p>20</p>
<p>15</p>	<p>Jou maatjie het na 'n ander land getrek en jy mis hom/haar.</p> <p>4</p>	<p>13</p>	<p>12</p>	<p>Dit reën en jy kan nie saam met jou maats buite speel nie.</p> <p>11</p>
<p>6</p>	<p>7</p>	<p>8</p>	<p>Die kar het gebreek net toe julle erens heen wou ry.</p> <p>2</p>	<p>10</p>
<p>4</p>	<p>3</p>	<p>2</p>	<p>1</p>	



Hoe om te speel:

- Al die spelers plaas hulle skulfstukke by 'Begin'. Maak beurte om die dobbelsteen te gooi. Die persoon met die hoogste nommer begin.
- Gooi die dobbelsteen en skuif soveel spasies aan soos wat die dobbelsteen wys.
- As jy op 'n slangetjie land, volg die slangetjie na onder en tel 'n kaartjie op en volg die instruksies.
- Wanneer jy 5 sterre bymekaar gemaak het, skuif outomaties 2 spasies aan. – Sit dan die 5 sterre weer terug op die hophie.
- As jy op 'n leertjie land, skuif op slegs as jy 'n ster het. Wanneer 'n ster gebruik is om by 'n leertjie op te gaan, word die ster weer terug geplaas op die hophie.
- Die eerste persoon wat tot by die einde (blokkie 30) kom, wen!

Begin




















Slangetjies en Leertjies speel kaartjies

Wat het jy nodig:

Een dobbelsteen
'n Skuifstuk vir elke kind

Voorbereiding vir die speletjie:

Knip die onderstaande kaartjies en sterretjies uit. (Indien jy baie spelers sal dit goed wees om hierdie bladsy meer as een keer te kopieer sodat daar genoeg kaartjies is om mee te speel.)

<p>"Alles werk ten goede." As jy kan sê wat is die goeie wat uit hierdie situasie kan kom, roep 'Hoera!' en beweeg 2 spasies aan.</p> 	<p>"Alles werk ten goede." As jy kan sê wat is die goeie wat uit hierdie situasie kan kom, klap 3 keer en kry 3 sterre.</p> 	<p>"Alles werk ten goede." As jy kan sê wat is die goeie wat uit hierdie situasie kan kom, roep uit van dankbaarheid en kry 1 ster.</p> 	<p>"Alles werk ten goede." As jy kan sê wat is die goeie wat uit hierdie situasie kan kom, skud jou been en skuif een spasio aan.</p> 	<p>"Alles werk ten goede." As jy kan sê wat is die goeie wat uit hierdie situasie kan kom, sing 'n liedjie van vreugde en kry 2 sterre.</p> 
<p>"Alles werk ten goede." As jy kan sê wat is die goeie wat uit hierdie situasie kan kom, kry 'n ster van die 2 spelers langs jou (indien hulle het).</p> 	<p>"Alles werk ten goede." As jy kan sê wat is die goeie wat uit hierdie situasie kan kom, spring op en af en gaan by die volgende leertjie op.</p> 	<p>"Alles werk ten goede." As jy kan sê wat is die goeie wat uit hierdie situasie kan kom, gee vir almal 'n drukkie en skuif een spasio aan.</p> 	<p>"Alles werk ten goede." As jy kan sê wat is die goeie wat uit hierdie situasie kan kom, skud almal se hand, skuif 1 spasio aan en kry 'n ster.</p> 	<p>"Alles werk ten goede." As jy kan sê wat is die goeie wat uit hierdie situasie kan kom, sing 'n liedjie van vreugde en kry 2 sterre.</p> 
<p>"Alles werk ten goede." As jy kan sê wat is die goeie wat uit hierdie situasie kan kom, roep 'Hoera!' en beweeg 2 spasies aan.</p> 	<p>"Alles werk ten goede." As jy kan sê wat is die goeie wat uit hierdie situasie kan kom, klap 3 keer en kry 3 sterre.</p> 	<p>"Alles werk ten goede." As jy kan sê wat is die goeie wat uit hierdie situasie kan kom, roep uit van dankbaarheid en kry 1 ster.</p> 	<p>"Alles werk ten goede." As jy kan sê wat is die goeie wat uit hierdie situasie kan kom, skud jou been en skuif een spasio aan.</p> 	<p>"Alles werk ten goede." As jy kan sê wat is die goeie wat uit hierdie situasie kan kom, sing 'n liedjie van vreugde en kry 2 sterre.</p> 
<p>"Alles werk ten goede." As jy kan sê wat is die goeie wat uit hierdie situasie kan kom, kry 'n ster van die 2 spelers langs jou (indien hulle het).</p> 	<p>"Alles werk ten goede." As jy kan sê wat is die goeie wat uit hierdie situasie kan kom, spring op en af en gaan by die volgende leertjie op.</p> 	<p>"Alles werk ten goede." As jy kan sê wat is die goeie wat uit hierdie situasie kan kom, gee vir almal 'n drukkie en skuif een spasio aan.</p> 	<p>"Alles werk ten goede." As jy kan sê wat is die goeie wat uit hierdie situasie kan kom, glimlag breed, skuif 1 spasio aan en kry 1 ster.</p> 	<p>"Alles werk ten goede." As jy kan sê wat is die goeie wat uit hierdie situasie kan kom, skud almal se hand, skuif 1 spasio aan en kry 'n ster.</p> 