

## HOI GELIEFD KIND,

Vandaag is het feest!! God heeft ons de Heilige Geest gegeven. Zo fijn om te weten dat er altijd iemand heel dicht bij ons is om ons te helpen. Hij wil ons helpen met alles: om dapper te zijn, lief te zijn, geduldig te zijn, maar ook om ons te helpen om sorry te zeggen. Zoals Hij Ollie heeft geholpen om sorry tegen zijn vriendje te zeggen. De Heilige Geest is een echte held, die ons altijd wil helpen. Je hoeft er maar om te vragen... Vandaag hebben we voor jullie weer een leuke knutsel, kleurplaat, puzzel en spel. Doe je mee??  
Veel plezier!!

Groetjes Ollie en Sophie



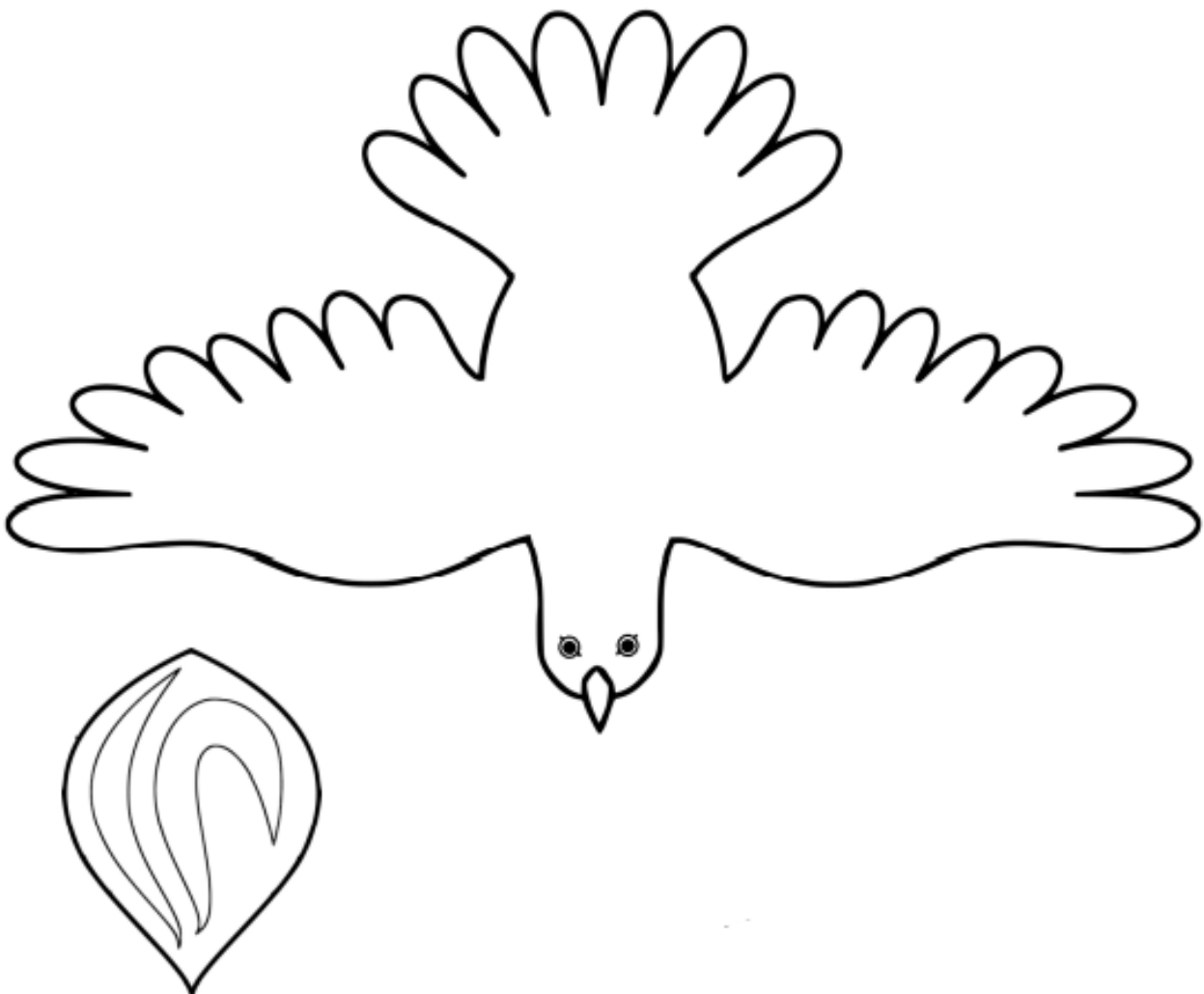
Bronvermelding:  
<https://www.gelovenisleuk.nl/37-knutselen/pinksteren/965-duif-hoop-en-vuur#gsc.tab=0>  
<https://kids.flevoland.to/puzzel/punten-pinksteren.shtml>  
Ageeth Backer / <https://nl.pinterest.com/pin/554153929161630667/>

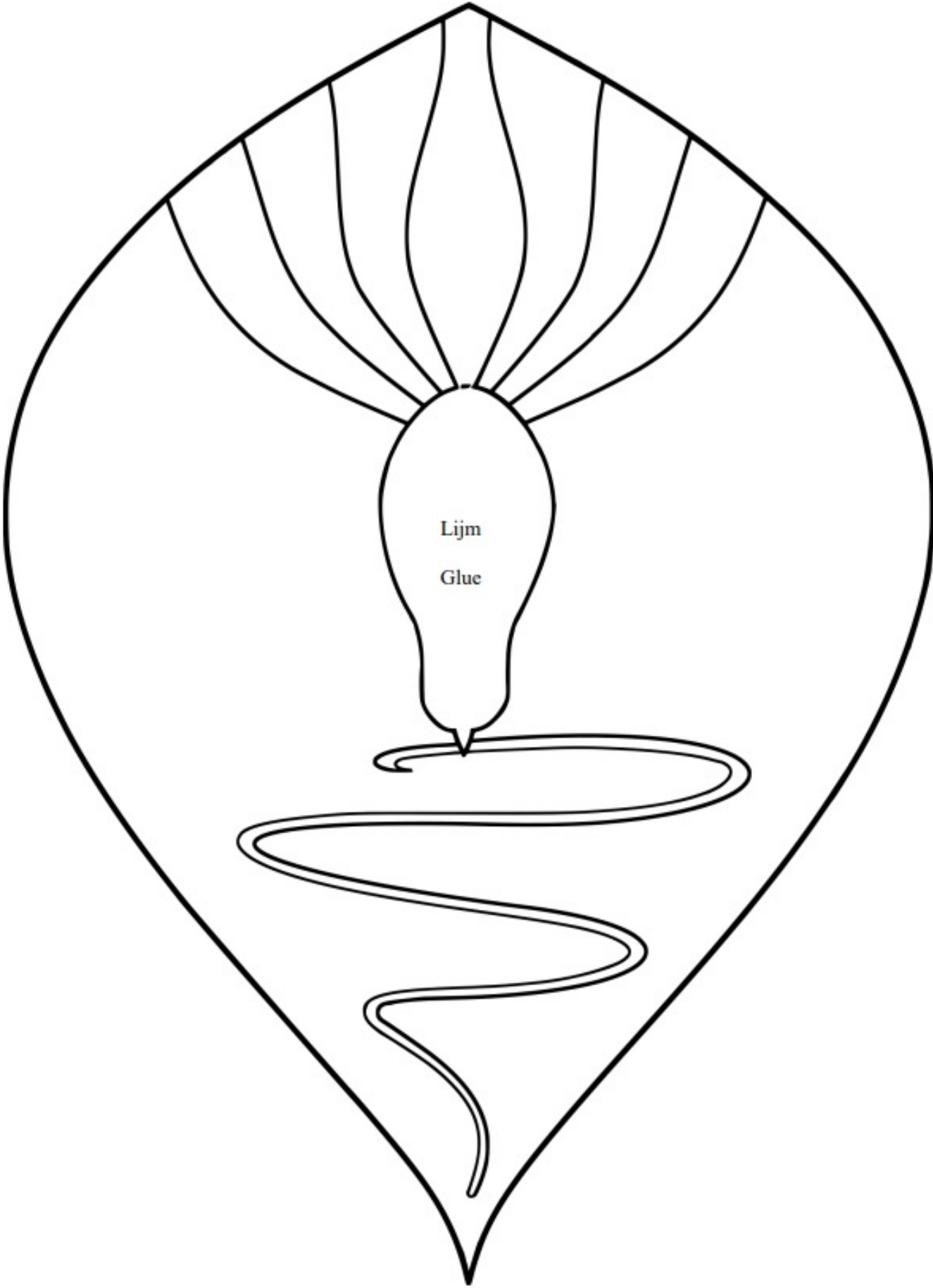
## Nodig:

- Kopie van werkbladen hieronder
- Kleurpotloden/stiften
- Schaar
- Lijm

## Doen:

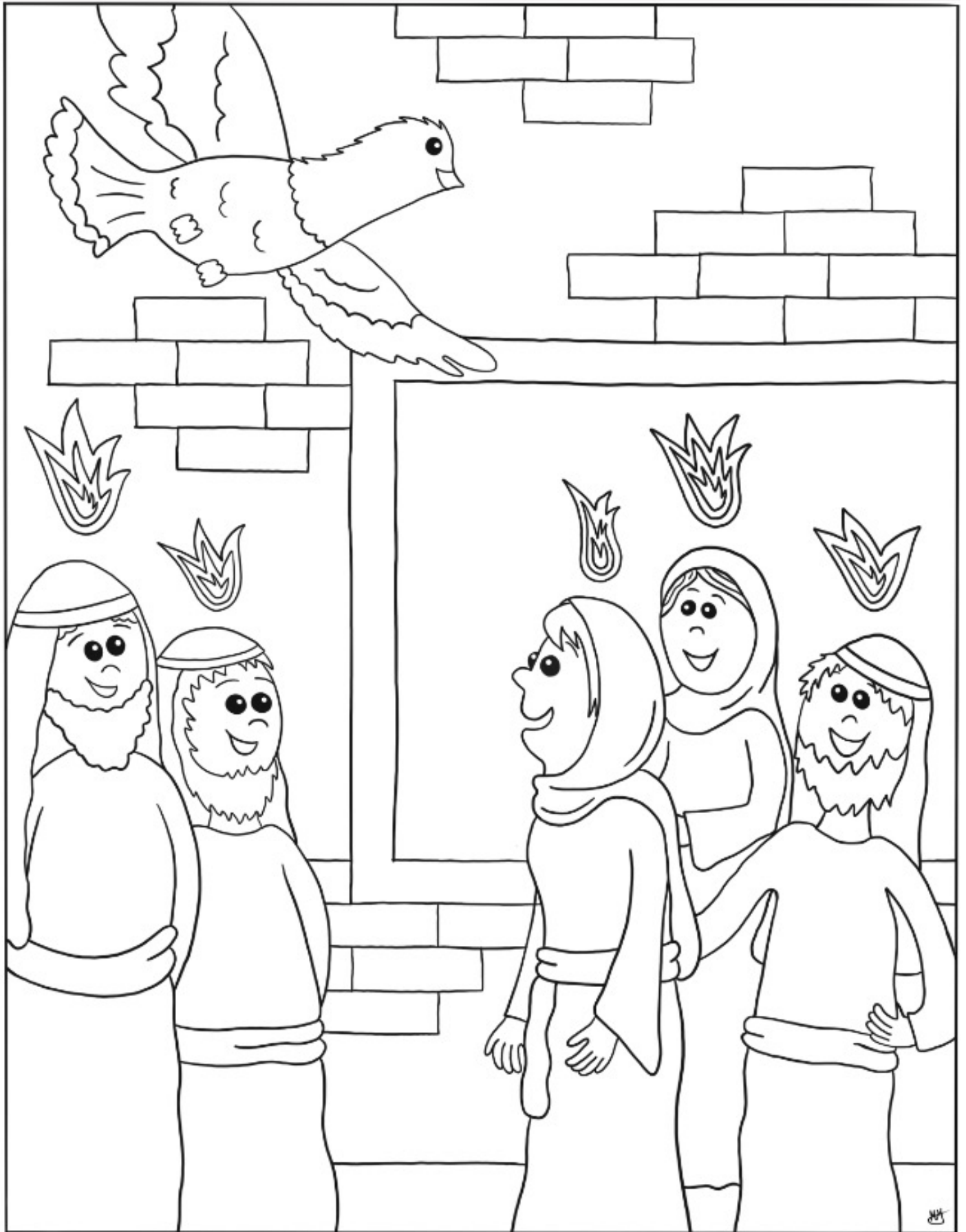
1. Print de gewenste bladen uit.
2. Kleur de onderdelen in.
3. Doe lijm op het lijfje van de duif op blad 1.
4. Plak de duif erop en doe de vleugels iets omhoog en de staart ook.
5. Lijm nu de vlam aan het uiteinde (aan de punt van de grote vlam).





Lijm

Glue





# PUZZEL

Verbind de cijfers met elkaar. Wat komt er tevoorschijn? Kleur het in.



De Heilige Geest is bijzonder en meestal kunnen wij Hem niet zien, toen de Heilige Geest met Pinksteren kwam, zagen ze een soort van vlammen op de hoofden van de aanwezigen.

Spel (Een variatie op ezeltje prikje) Vlam hem goed

Nodig:

- Kopie van het blad hieronder
- Kopie van de vlammen op rood papier of een rood kleurpotlood
- Schaar,
- Punaises of plakband
- Blinddoek

Doen:

1. Print deel 1 uit.
2. Deel 2 kun je op rood papier uitprinten of kleur de vlammen in en knip ze uit
3. Doe een punaise door de vlam, (heb je die niet, gebruik dan (dubbelzijdig) plakband), nu kun je de vlammen op de hoofden prikken.
4. Blinddoek degene die probeert te prikken.
5. en start. ....



Deel 1



Deel 2

