

Fun and Discovery Games

20

Goed Nieuws
Ontdekkings-
spellen

Introductie tot Goed Nieuws Ontdekkingsspellen

Deze verzameling spellen helpt mensen van alle leeftijden om het goede nieuws van Jezus te verkennen. Het goede nieuws is rijk en veelzijdig, dus spellen zijn een ideale manier om het samen te verkennen. Maar wees voorzichtig, geen enkel spel kan de hele boodschap van het goede nieuws vastleggen. In plaats daarvan zal elk spel één of meerdere aspecten van het goede nieuws benadrukken en andere aspecten weglaten. Daarom is de nabesprekingstijd erg belangrijk om het begrip van de spelers van de boodschap te verduidelijken en, indien nodig, te corrigeren.

Het kan nuttig zijn om deze vragen te stellen om mensen te helpen het goede nieuws zelf te ontdekken.

- Hoe benadrukt dit spel het goede nieuws van Jezus?
- Welk deel van het spel past niet bij het goede nieuws?

Een andere nuttige tool om te gebruiken is om het spel opnieuw te spelen na de nabesprekingstijd. Vraag de groep om suggesties te doen over hoe we het spel kunnen veranderen om het meer op het goede nieuws te laten lijken. Speel het dan opnieuw.

Dit is een prachtige manier om het goede nieuws van Jezus te verkennen en te herzien. Andere

spellen zijn nuttig om kinderen te helpen de belangrijke elementen in het goede nieuws uit het hoofd te leren.

1. Een, Twee, Drie, Vier

Ontdek: de belangrijkste aspecten van het Goede Nieuws en onthoud ze.

Lees: Romeinen 5:1-2 & Kolossenzen 1:15-20

Spelers: 10-10.000 spelers | Speel in grote groep | Geschikt voor leeftijden vanaf 5 jaar

Tijd: 5-15 minuten

Benodigdheden: geen

Hoe te spelen

Dit is een eenvoudig spel om met kinderen te spelen om de basis van het Goede Nieuws te versterken.

Elk kind staat tegenover een partner. De leider telt langzaam tot 4.

- Als 1 wordt genoemd, steekt elk kind zijn rechterhand omhoog met de wijsvinger omhoog.
- Als 2 wordt genoemd, steekt elk kind zijn linkerhand naar voren met de handpalm omhoog en open.
- Als 3 wordt genoemd, plaatst elk kind de wijsvinger van hun rechterhand over de linkerhand van de andere speler.



- Als 4 wordt genoemd, gebruikt elk kind zijn linkerhand om te proberen de wijsvinger van de rechterhand van de andere speler te pakken.

Nadat dit spel een paar keer is gespeeld, vraag de spelers om deze woorden te zeggen terwijl je het spel speelt:.

1. **God is goed...**
2. **Hij gaf me geloof...**
3. **Jezus kwam...**
4. **Om ons te redden van zonde.**

Variaties

Speel het spel in groepen van 3, 4 of 5 mensen. Speel het spel met de hele groep staand in een grote cirkel.

Debrief

Verdeel in kleine groepen, lees Romeinen 5:1-2 of Kolossenzen 1:15-20 en bespreek elk van de 4 uitspraken in het spel. Stel de volgende vragen:

- Hoe weten we dat God goed is?
- Welke unieke gaven heeft Hij ons gegeven?
- Waarom kwam Jezus naar de aarde?
- Hoe redt Jezus ons van de zonde?

2. Partner Tikkertje

Ontdek: We moeten voortdurend berouw tonen en anderen ook vergeven

Lees: Kolossenzen 3:13-14

Spelers: 10-100 spelers | Speel in paren | Leeftijden 5 en ouder

Tijd: 5-15 minuten

Benodigheden: Geen benodigheden

Hoe te spelen

Iedere speler staat met een partner. In elk paar zal de ene de achtervolger zijn en de andere de renner. Ze bewegen 5 meter uit elkaar, maar blijven toch deel uitmaken van de grote groep.

Bij "GO" rent elke achtervolger achter zijn partner aan en tikt hem of haar aan. Wanneer de renner wordt getikt, moet deze 3 keer rond draaien terwijl hun partner wegrent om zich te verstoppen. Daarna worden de rollen omgedraaid en gaat het spel verder. Elke keer dat de partner wordt getikt, wisselen ze van rol. De renner wordt dan de achtervolger.

Dit is een hectisch spel. Iedereen is tegelijkertijd bezig met tikken of weggrennen van hun partner. Je kunt het spel op elk moment stoppen.



Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe spelers nooit opgeven en willen dat het spel doorgaat. Gebruik vervolgens de 5 vragen om discussie te bevorderen.

- Lees: Kolossenzen 3:13-14

OF gebruik deze vragen...

- Wat kunnen we onthouden over vergeving?
- Wat kunnen we doen voor degenen die ons kwaad doen?
- Hoe herinnert dit spel ons aan vergeving?
- Hoe werkt vergeving onder het volk van God?
- Als we blijven lezen tot het einde van vers 17, kunnen we meer ontdekken over de interacties tussen het volk van God. Wat ontdekken we daar over de manier waarop God wil dat we leven?



3. Goed Nieuws Hinkelen

Ontdek: Begrijp en onthoud het Goede Nieuws

Lees: Johannes 3:16

Spelers: 10-30 | Teams van 5 | Leeftijd 5 en ouder

Tijd: 10-15 minuten

Benodigdheden: Krijt of tape om het hinkelspelraster te maken, afbeeldingen van Goed Nieuws plaatjes, een voorwerp om per spel te gooien.

Hoe te spelen

Het Goede Nieuwsbericht wordt aan de kinderen uitgelegd met behulp van de 6 afbeeldingen op de volgende pagina.

Teken een hinkelspelrooster en plaats de verschillende afbeeldingen van het Goede Nieuwsverhaal in elk van de vakjes van het spel. (Zie diagram)

Om het spel te beginnen, zal een speler het voorwerp in een van de vakjes gooien. Ze zullen naar dat vakje springen. Eenmaal op het vakje moeten ze de afbeelding identificeren of uitleggen.

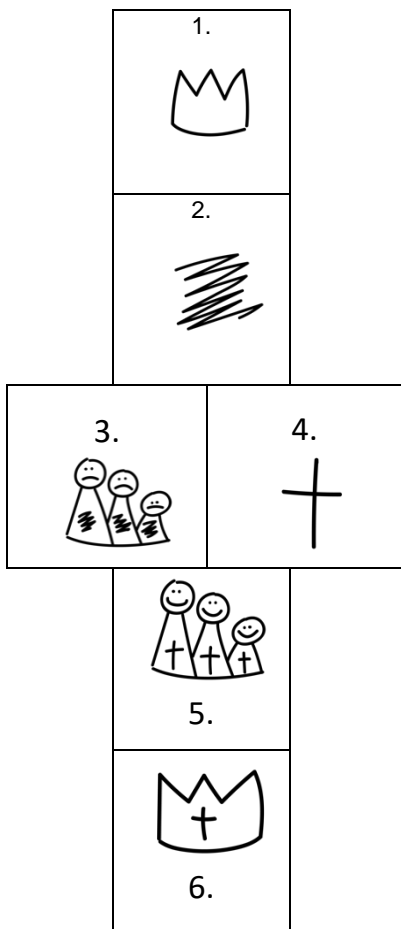
Dan zal het volgende kind aan de beurt zijn. Het doel is dat elk kind in staat is om een voorwerp op alle afbeeldingen te gooien en het Goede Nieuws uit te leggen.

Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe spelers anders praten over het Goede Nieuws. Dingen op verschillende manieren zeggen kan juist

zijn, maar gewoon anders uitgedrukt. Wees voorzichtig om niet alleen te corrigeren, maar om aan te moedigen.

- Lees Johannes 3:16
- Stel dan enkele vragen om de discussie te vergemakkelijken.
- Welk symbool vind je het mooist? Waarom?
- Over welke symbolen heb je vragen?
- Wat zijn ze?
- Wat is het beste nieuws voor jou over deze boodschap?



4. Het vinden van het cadeau

Ontdek: Begrijp dat Jezus ons geschenk is!

Lees: Romeinen 6:23

Spelers: 10 spelers of meerdere teams | Teams van 10 |
Leeftijden 8+

Tijd: 10-15 minuten

Materiaal: Een speciaal voorwerp om te vinden, blinddoeken

Hoe te spelen

Verdeel in teams van 10 spelers. Eén speler van het team wordt gekozen als de leider die aan de zijlijn staat. Alle andere spelers in het team worden geblinddoekt en staan in een rij met hun handen op de schouders van de speler voor hen.



Het doel voor elk team is om het verborgen cadeau te vinden. Alleen de persoon vooraan in de rij mag aan de leider vragen waar ze naartoe moeten gaan. De leider mag alleen JA of NEE zeggen. Er mag geen andere hulp worden gegeven, tenzij er gevaar is. Dan moet de leider STOP zeggen. Na 1 minuut gaat de eerste persoon in de rij naar achteren in de rij en mag een nieuw teamlid vragen welke kant op te gaan.

Het winnende team zal het eerste zijn om het cadeau te vinden.

Variaties

- Start teams in verschillende locaties.

Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Let op de eenheid van elk team en eventuele problemen die zich voordoen.

Gebruik de 5 vragen om de discussie te vergemakkelijken, OF vraag:

- Hoe laat dit spel zien dat we behoefte hebben aan het Goede Nieuws?

Lees Romeinen 6:23

- Welke vragen stellen mensen over God?
- Hoe lijkt het zoeken naar God een beetje op blinddoek zijn?
- Bij wie moeten we om richting naar eeuwig leven vragen?
- Hoe kunnen we die richting zien en horen?



5. Goed Nieuws Challenge

Ontdek: Het begrijpen van de uitdaging voor anderen om Christus te accepteren.

Lees: Matteüs 11:2-6

Spelers: 30 spelers | 10-15 per doolhof | 10 jaar en ouder

Tijd: 10-15 minuten

Benodigheden: Simpele items in de omgeving (touw, stoelen of bomen) om een eenvoudig doolhof te bouwen met minstens 4 manieren om doorheen te lopen of te kruipen.

Hoe te spelen

Bouw het doolhof met stoelen en touwen.

Leg aan de groep uit dat iedereen door één deel van het doolhof moet gaan, maar dat iedereen een andere route moet nemen (achteruit, zingend, springend, enzovoort).

Selecteer enkele spelers die 'blind', 'stom' en één die 'verlamd' zullen zijn.

Laat het team strategieën bedenken om de taak te volbrengen.



Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig naar wat er gebeurt. Let op hoe ze anderen hebben geholpen door het doolhof.

- Hoe vergelijkt dit met het delen van het Goede Nieuws?



Lees Matteüs 11:2-6.

- Wat stellen de blinde, stomme en verlamde mensen voor in het delen van het Goede Nieuws?
- Waarom zouden we anderen moeten helpen met het Goede Nieuws?
- Hoe hebben we hulp nodig?

6. Vertrouwensproef

Ontdek: Begrijp geloof

Lees: Romeinen 10:17

Spelers: 10-20 spelers | Werken in paren | 10 jaar en ouder

Tijd: 10-15 minuten

Benodigdheden: Een vierkant met zijden van 4 meter, items voor de uitdaging, blinddoeken of de ogen gesloten.

Hoe te spelen

Vul het vierkant met verschillende items zoals sportkegels, bekertjes, ballen of andere voorwerpen.

Ieder paar zal beslissen wie als eerste geblinddoekt zal worden. Alle geblinddoekte spelers zullen zich aan het ene uiteinde buiten het vierkant



opstellen. Hun partners zullen aan de andere kant opgesteld staan.

Geef een paar minuten om de paren de kans te geven te bespreken hoe ze de stemmen van hun partner kunnen herkennen terwijl anderen tegelijkertijd praten. Het doel is om hun partner aan de overkant van het vierkant te instrueren zonder een van de obstakels aan te raken. Iedereen moet de baan voltooien en daarna van rol wisselen.

Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe communicatie plaatsvindt. Zoek naar connecties met geloof en het goed kunnen horen van je partner.

- Vond je het spel leuk?
- • Hoe gemakkelijk was het voor jou om je partner te horen?

Lees Romeinen 10:17.

- Waarom moeten we aandacht besteden aan wat we horen?
- • Is het horen van het goede nieuws hetzelfde als geloven? Of is er meer nodig om het goede nieuws te ontdekken dan alleen maar luisteren?

Stel vervolgens 5 vragen om de discussie te vergemakkelijken.



7. Herder

Ontdekken: Luisteren en gevoeligheid voor de juiste richting.

Lezen: Johannes 10:14, Matteüs 7:24-27

Spelers: 10-15 per doolhof | 10 jaar en ouder

Tijd: 10-15 minuten

Benodigheden: Touw en stok om een eenvoudig doolhof te bouwen met minstens 4 manieren om doorheen te lopen of kruipen, of kegels en een fluitje.

Hoe te spelen

Verdeel in teams van ongeveer 10 spelers. Blinddoek iedereen. Ze zullen schapen zijn. Eén persoon van elk team is de herder en mag zien.



Elke herder krijgt een kleine ruimte (een omheining) om hun schapen naartoe te drijven.

De schapen moeten de verbale instructies van de herder volgen om naar de omheining te gaan.

De herder die als eerste al zijn schapen in de omheining krijgt, is de winnaar.

Variaties

Plaats obstakels op het parcours om het moeilijker te maken. Als schapen een obstakel raken, moeten ze terugkeren naar het begin. Laat twee of meer herders proberen om tegelijkertijd hun schapen te verplaatsen.

Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe de herder de schapen instrueert. Let vooral op hoe de schapen reageren, vooral als er veel afleiding is.

Gebruik de 5 vragen om de discussie te bevorderen.

- Lees Johannes 10:14, Matteüs 7:24-27.
- Hoe luisteren we naar God en vertrouwen we op Hem? (Luisteren naar God betekent weten hoe je de Bijbel moet lezen en bidden.)



8. Onmogelijke Sprong

Ontdek: Iedereen kan gered worden, want bij God is niets onmogelijk

Lees: Matteüs 19:26

Spelers: 10 of meer spelers | 10 jaar en ouder

Tijd: 5-10 minuten

Benodigheden: een lijn gemarkeerd op de grond of een touw

Hoe te spelen

Vraag iedereen om met hun tenen een lijn aan te raken.

Daag de spelers uit om een paar centimeter te springen.

- Wie kan dit? Klinkt makkelijk!

Voeg een regel toe: elke speler moet over de lijn springen terwijl ze hun tenen vasthouden zonder los te laten. Hun hele voet moet over de lijn gaan. Dit zal een onmogelijke taak zijn om te doen.

Debrief

Let op degenen die dachten dat dit gemakkelijk was om te doen, maar toen ontdekten dat het onmogelijk was.

Discussies kunnen leiden tot pogingen om goed te doen en te falen, pogingen om God te behagen en niet het doel te bereiken. Wat is mogelijk voor God, maar niet voor ons?

Lees Matteüs 19:26 en gebruik de 5 vragen om de discussie te bevorderen.

9. Tikkertje Blob

Ontdek: De waarheid kan anderen op een goede manier beïnvloeden

Lees: Mattheüs 9:9, Markus 1:16-18

Spelers: 10-15 per doolhof | 10 jaar en ouder

Tijd: 10-15 minuten

Benodigheden: Geen

Hoe te spelen

Teken een gebied af waar spelers kunnen rennen.

Twee spelers die binnen het gebied zijn, houden elkaars hand vast. Ze worden de Blob. Ze moeten anderen proberen te tikken. Zodra ze iemand tikken, sluit die persoon zich aan bij de Blob door handen vast te houden of schouders van iemand die al deel uitmaakt van de Blob.

Speel door totdat iedereen in de Blob zit.

Debrief

Bekijk het tempo van dit spel. Verandert het naarmate het spel vordert?

Discussies kunnen blijven hangen bij individuen, probeer de groep uit te nodigen om het hele spel te zien door veel snelle reacties te krijgen.

Lees Mattheüs 9:9 en Marcus 16:18 en laat de spelers ze bespreken. Benadruk: Jezus zag een man met een naam waar anderen een verrader en een dief zagen. Het feit dat Mattheüs "getagd" werd, leidde tot velen zoals hij die Jezus volgden.

10. Muizenval

Ontdek: Jezus draagt onze zonden naar het kruis

Lees: 1 Petrus 2:24

Spelers: 12-20 | Werk in groepen van 4 | 8 jaar en ouder

Tijd: 10-15 minuten

Benodigdheden: stokken, stoelen, blinddoeken en waterpistolen

Hoe te spelen

Vul een speelruimte met veel obstakels. Verdeel de groep in teams van vier. Elk team heeft een muis, een instructeur, een opofferingsleider (of een ouder kind) en een waterpistoolspeler.

De muis wordt geblinddoekt en staat aan de ene kant van de speelruimte. De instructeur staat aan de andere kant van de speelruimte. De instructeur vertelt de muis hoe hij zich door het obstakelparcours moet bewegen zonder iets te raken. Laat 2 of meer groepen tegelijk lopen. Als de muis een obstakel raakt - ongeacht wie daarvoor verantwoordelijk is - zal de waterpistoolspeler alleen water op de opofferingsleider afschieten.

Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe de muis luistert en de instructeur instrueert. Merk ook op hoe de leider reageert. Stel vragen over de rechtvaardigheid van de leider die de straf neemt. Gebruik vervolgens 5 vragen om de discussie te bevorderen.

- Lees 1 Petrus 2:24.

11. Papieren Goede Nieuws

Ontdek: Vreugde vinden door vergeving

Lees: Handelingen 3:19-20, Johannes 3:16-17

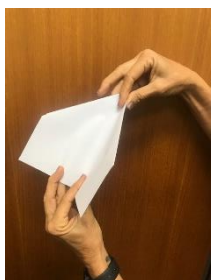
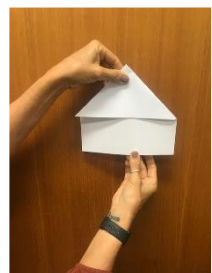
Spelers: Elk aantal | Elke ruimte | 5 jaar en ouder

Tijd: 10-15 minuten

Benodigdheden: Eén vel papier van 8½" x 11" per persoon



Figure 1



Hoe te spelen

De verteller nodigt de studenten uit om het verhaal te volgen, waarbij ze het vel papier dat aan hen is gegeven, vouwen (Figuur 1).

"Er was eens een rijke man die geen vreugde in zijn hart had. Hij nam wat van zijn geld en kocht zichzelf een zeilboot. (2) Hij zeilde de hele wereld rond en zag vele eilanden en stranden. Het was erg mooi. Toen hij thuiskwam, had hij nog steeds geen vreugde in zijn hart.

Dus nam hij meer van zijn geld en kocht zichzelf een nieuw huis. (3) Dit huis had veel kamers en een grote tuin. Het was een prachtig huis. Nadat hij was ingetrokken, had hij nog steeds geen vreugde in zijn hart.

Hij nam nog wat van zijn geld en kocht een vliegtuig. (4)

Hij vloog met het vliegtuig de hele wereld over en zag hoe prachtig het land was. Nadat hij thuiskwam, had hij nog steeds geen vreugde in zijn hart.

Dus nam hij meer van zijn geld en kocht zichzelf een raket. (5) Hij hield een groot feest bij hem thuis en stak toen de raket aan. Deze steeg de lucht in en explodeerde met veel mooie kleuren. Iedereen vond de raket geweldig. Maar toen was het voorbij. Hij had nog steeds geen vreugde. Een vriend kwam naar hem toe en vertelde hem dat de reden waarom hij geen vreugde had was omdat, waar je ook gaat, wat je ook hebt, je hart vol zonde is. Er is geen ruimte voor vreugde. Er is slechts één manier voor vergeving en verwijdering van zonde, en dat is door het kruis. (Vouw de raket uit, en het zal het kruis zijn)

Lees beide bijbelverzen.

Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Stel vragen over het verhaal, wat mensen probeert te laten proberen en gelukkig te zijn en of het echt werkt. Let op de verrassing op de gezichten wanneer je bij het kruispunt komt.



12. Raak Van Zonde Af

Ontdek: Het is onmogelijk om van zonde af te komen zonder Christus

Lees: 1 Johannes 1:8-10

Spelers: Elk aantal | 6 jaar en ouder

Tijd: 10-15 minuten

Benodigheden: Kleine ballen of opgevouwen papier. Grenzen gemaakt met touw of kegels.

Hoe te spelen

Verdeel de groep in 4 of meer groepen, afhankelijk van het aantal mensen. 6-8 per groep is het beste.

Elke groep krijgt drie ballen of drie verfrommelde papieren ballen per persoon.

Het doel is om alle ballen in het afgebakende gebied van een andere groep te krijgen en geen ballen in hun eigen afgebakende gebied te hebben. Ze mogen slechts één bal tegelijk (per persoon) meenemen, gooien of plaatsen. Als een andere groep een bal aan hun gebied toevoegt, zal het team proberen die bal naar het gebied van een ander team te rennen.

Geef ze twee minuten, probeer dan het spel opnieuw.

Variaties

Groepen kunnen alleen rennen met een bal naar de ruimte van een ander team; of teams kunnen alleen de ballen gooien; of 1 persoon van elk team is geblinddoekt.

Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Merk op hoe hard iedereen heeft gewerkt om alle objecten uit hun eigen ruimte in het spel te krijgen. Heb je opgemerkt dat sommigen harder probeerden dan anderen? Of hoe sommigen dachten dat hun ruimte leeg was, maar een andere groep meer ballen toevoegde terwijl ze ergens anders op gefocust waren?

Leid het gesprek in over hoe we proberen te stoppen met verkeerde dingen te doen, maar het blijft steeds opnieuw gebeuren?

Hoe kunnen we ons leven reinigen?

- Lees: 1 Johannes 1:8-10

13. Lawaaierige Obstakelparcours

Ontdek: de uitdaging om Gods stem te horen

Lees: Johannes 10:14-16

Spelers: 10-100+ | 2 vrijwilligers

Tijd: 10-15 minuten

Benodigdheden: geen

Hoe te spelen

Spelers verspreiden zich door de kamer en vormen met hun lichamen een menselijk hindernissenparcours. Vraag om 2 vrijwilligers. Een persoon wordt geblinddoekt (het schaap) en krijgt alleen gesproken instructies van hun partner (de herder) om door het hindernissenparcours te gaan en aan de andere kant een object te bereiken (bijvoorbeeld een bal). De groep mag geluiden maken, roepen en zelfs verkeerde aanwijzingen geven. Degene die aanwijzingen geeft, moet op één plek blijven staan en mag niet bewegen..

Variaties

- Speel opnieuw als er tijd is, en geef andere spelers de kans om herder of schaap te zijn.
- Voeg meer paren toe om herders en schapen te zijn.

Debrief

- Hoe is dit vergelijkbaar met het leven in de wereld van vandaag?

- • Wat was het moeilijkst voor elk van de vrijwilligers?

Lees: Johannes 10:14-16

- • Hoe kunnen we dit spel veranderen zodat het meer lijkt op luisteren naar Jezus?
- • Hoe kunnen we nog beter luisteren naar de stem van de herder?



14. Tripod challenge

Ontdek: De Drie-eenheid van God

Lees: Marcus 1:9-11

Spelers: elk aantal | Eén grote groep | leeftijden 5-10

Tijd: 5-10 minuten

Benodigdheden: Geen benodigdheden

Hoe te spelen

Werk in teams van drie. Zorg voor voldoende leiders of oudere kinderen om te helpen bij de tweede ronde.

Ronde één: Twee spelers in elke groep staan 1 meter uit elkaar, tegenover elkaar, met hun voeten bij elkaar. Ze leunen naar elkaar toe en grijpen elkaars handen boven hun hoofd. Nu komt de derde persoon in elke groep en geeft ze een klein duwtje van opzij.

- Wat gebeurde er? (Ze vielen gemakkelijk om)

Ronde twee: Nu staat elke groep met drie mensen naar binnen gericht, elk op een punt van een driehoek met hun voeten bij elkaar. Ze staan ongeveer 1,5 meter uit elkaar. Ze leunen naar de anderen en grijpen elkaars handen boven hun hoofd om een driehoekige piramide te vormen.

Leiders (en kinderhelpers) bewegen zich tussen de groepen en testen hun kracht door te proberen ze van opzij omver te duwen.

Debrief

- • Wat is er deze keer gebeurd?
- • Hoe is het team verenigd?
- • Hoe verschilt ieder in het team?
- • Hoe lijkt dit op God?
- • Zoek naar de Drie-eenheid in Marcus 1:9-11.
- • Hoe toont God Zijn kracht in dit verhaal?

15. Invloed

Ontdek: hoe we elkaar beïnvloeden

Bijbel: Mattheüs 5:14-16 OF Efeziërs 5:1-2

Spelers: 20-40 spelers | Eén grote groep | Vanaf 8 jaar

Tijd: 10-15 minuten

Benodigdheden: geen

Hoe te spelen

Alle spelers staan in een grote cirkel.

De leider vertelt iedereen om rond de cirkel te kijken en in stilte één persoon te kiezen. Laat die persoon niet weten dat je hen hebt gekozen.

In elke ronde sluiten de spelers hun ogen en kijken naar beneden. Terwijl hun ogen gesloten zijn, moeten ze in een gekke, bevroren houding gaan staan. Wanneer iedereen klaar is, zeg: "Open je ogen!"

Dan moet elke persoon hun houding veranderen om overeen te komen met de persoon die ze kozen voordat de wedstrijd begon. Wat de persoon die ze kozen ook doet, moeten ze doen.

Zodra iedereen in een nieuwe houding staat, kijk hoeveel houdingen er nog over zijn in de cirkel. (Vaak is er maar één houding over!)

Debrief

Kijk om te zien hoe de lichaamshoudingen meer op elkaar gaan lijken. Gebruik vervolgens de 5 vragen om de discussie te bevorderen.

Lees Matteüs 5:14-16 of Efeziërs 5:1-2.



16. Vermenigvuldiging

Ontdek: het goede nieuws verspreiden door discipelen te vermenigvuldigen

Bijbel: Psalmen 96: 2-3 OF Hebrreeën 12:1-2

Spelers: 10-200 spelers | Speel als grote groep | Leeftijd 5+

Tijd: 10-15 minuten

Benodigheden: Stopwatch of klok

Hoe te spelen

Spelers staan aan één kant van een speelgebied dat minstens 15 meter bij 15 meter groot is. Dit is de rivier. Als de groep groter is, maak dan het gebied breder.

Ronde 1: Eén speler moet naar de andere kant van het speelgebied rennen en een andere persoon meenemen door hun hand vast te houden. De eerste speler laat die persoon daar achter en rent dan terug om nog een andere persoon over te brengen. Ga zo door, één voor één. Hoelang duurt het voordat iedereen is overgezet?

Ronde 2: Het spel begint op dezelfde manier. Maar elke speler die over de rivier is gebracht, kan terugkeren en een ander persoon halen, totdat iedereen steeds weer teruggaat om mensen te halen.

Meet hoelang het duurt voordat iedereen is overgezet en vergelijk dit met ronde 1.

Debrief

Let op de overeenkomsten tussen rennen om anderen te helpen en onze tijd die we hebben om het Goede Nieuws te delen. Merk ook op dat hand in hand gaan om een relatie te hebben om het Goede Nieuws te delen, en hen naar een veilige plek in het spel brengen vergelijkbaar is met het naar een veilige plek in Christus brengen. Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Merk op hoe ronde 1 verschilt van ronde 2. Gebruik vervolgens de 5 vragen om de discussie te faciliteren. Zie hoe dit spel lijkt op Psalm 96:2-3.

Variaties

Bespreek welk vers uit het Nieuwe Testament van de Bijbel dit uitlegt. Bijvoorbeeld Hebreëën 12:1-2..

17. Telefoonfluisteringen

Ontdek: Het horen en doorgeven van het goede nieuws

Lees: 1 Johannes 2:5-6

Spelers: 20-90 spelers | teams van ongeveer 15 | Alle leeftijden

Tijd: 10-15 minuten

Benodigdheden: geen

Hoe te spelen

Sta in rijen van 15 spelers. Sta met het gezicht dezelfde kant op, op een armlengte afstand van elkaar. Geef de persoon achteraan in de rij een stuk papier met een boodschap erop. De boodschap moet iets bevatten waaraan ze gehoor moeten geven.

Voorbeeld: "Deze kamer zal beginnen te trillen wanneer we deze nota lezen. Neem een veilige positie in en bedek je hoofd".

Ze zullen dan de boodschap fluisteren naar de persoon voor hen, en de boodschap zal zich verspreiden totdat iedereen deze heeft gehoord.

Kijk of de boodschap hetzelfde is gebleven. Kijk wie gehoor heeft gegeven aan de boodschap.

Probeer het opnieuw met een kortere boodschap.



Debrief

Let op de overeenkomsten tussen de uitdaging en hoe we het Goede Nieuws doorgeven en gehoorzamen. Wat heeft geholpen of het bericht belemmerd? Gebruik de 5 vragen voor de nabespreking.

- Lees: 1 Johannes 2:5-6

18. Vast In De Modder

Ontdek: de gevolgen van zonde en onze behoefte om gered te worden.

Bijbel: Johannes 8:32, Kolossenzen 1:13-14

Spelers: 10-100 spelers | Speel als grote groep | Leeftijd: 5 jaar en ouder

Tijd: 10-15 minuten

Benodigdheden: geen

Hoe te spelen

Markeer een gebied van 20 meter bij 30 meter (voor ongeveer 50 kinderen).

Eén persoon is de baas van het spel. Ze staan in het midden van het speelgebied met hun armen uitgestrekt opzij. Een andere persoon is de achtervolger. De rol van de achtervolger is om zoveel mogelijk spelers te achtervolgen en te tikken. Wanneer een speler wordt getikt, zitten ze vast in de modder. Ze moeten stoppen, stil blijven staan met hun armen voor zich uitgestoken en wachten om te worden bevrijd. Elke niet-getikte speler kan iemand die vastzit in de modder bevrijden door de hand van de baas in het midden van het veld aan te raken en vervolgens onder de armen van de vastzittende persoon door te rennen en te zeggen: 'Je bent nu vrij!' Tijdens het bevrijden van iemand anders kunnen ze niet getikt worden..

Debrief

Hier is de vertaling naar het Nederlands:

Let op de overeenkomsten tussen het spel en zonde, gered worden en wat de achtervolger voor ons vertegenwoordigt. Hoe kan 'gered worden door een ander' in het spel eruitzien als het delen van het Goede Nieuws? Hoe lijkt 'vastzitten in de modder' op zonde in ons leven? Wat weerhoudt ons ervan om het Goede Nieuws te delen? Let op en gebruik de 5 vragen voor de nabespreking.

Variaties

Voor meer spelers, wijs meer achtervolgers toe. Speel het spel gedurende 10 minuten of totdat iedereen is gevangen. Na de nabespreking, speel het spel opnieuw. Vraag echter eerst aan de groep hoe ze het spel kunnen aanpassen om het meer op het Goede Nieuws te laten lijken.

See video

<https://www.youtube.com/watch?v=E8m8SvhOJbs>

19. Tikkertje Knie

Ontdek: Kansen om het Goede Nieuws te delen kunnen overal zijn, niet alleen voor ons.

Bijbel: Kolossenzen 4:5-6

Spelers: 10-100 spelers | Speel als grote groep | Leeftijden 5 en ouder

Tijd: 5-10 minuten

Benodigdheden: geen

Hoe te spelen

Werk in tweetallen.

Iedereen staat tegenover zijn of haar partner, zodat ze ongeveer een halve meter van elkaar verwijderd zijn. Plaats je handen op je knieën.

Het doel van het spel is om zo veel mogelijk punten te scoren door de onbeschermden knieën (zonder handen erop) van je partner in 20 seconden aan te raken.

Ronde 1: Je voeten moeten op dezelfde plek blijven terwijl je de knieën van je partner aanraakt.

Ronde 2: Je mag je voeten verplaatsen terwijl je de knieën van je partner aanraakt.

Ronde 3: Verplaats je voeten en raak de knieën van andere mensen aan, naast die van je partner.

Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe spelers hun kansen zagen toenemen.

Gebruik vervolgens de 5 vragen om discussie te bevorderen.

- Lees: Kolossenzen 4:5-6

20. Captain's coming

Ontdek: de noodzaak om gehoorzaam te zijn aan Jezus - de Kapitein

Bijbel: 1 Johannes 5:3-5

Spelers: 10-100 spelers | Speel als een grote groep | Leeftijd 5 en ouder

Tijd: 10-15 minuten

Benodigdheden: geen

Hoe te spelen

Spelers staan als een grote groep in een afgebakende ruimte, zoals een kamer of een volleybalveld. Stel je voor dat ze zich op een schip bevinden. De leider geeft instructies en de groep moet gehoorzamen. Als een speler de verkeerde handeling uitvoert, moeten ze aan de zijlijn staan.

Instructies

- Port: loop naar rechter grens
- Starboard: loop naar linker grens
- Bow: loop naar de voorkant
- Stern: loop naar de achterkant
- Climb the rigging: doe alsof je een touwladder opklimt
- Scrub the decks: op handen en knien boenen
- Walk the plank: balanseer met je armen uit
- Captain's coming: groet en sta recht

Variaties

Vervang instructies door iets meer contextueels, bijvoorbeeld 'De president komt eraan.'

Laat spelers na 30 seconden weer terugkomen in het spel.

Debrief

Tijdens het spel, kijk en wees nieuwsgierig. Let op hoe de spelers bereidwillig gehoorzamen.

Gebruik vervolgens de 5 vragen om de discussie te vergemakkelijken.

- Lees: 1 Johannes 5:3-5



Hoe leid je spellen goed?

Denk na over of het spel geschikt is voor de leeftijd, de groepsgrootte, de locatie en het weer.

Wees voorbereid om het spel en de regels uit te leggen. Ken ze goed. Zorg van tevoren voor alle benodigde apparatuur.

Leg de regels uit aan de deelnemers en demonstreer de belangrijkste onderdelen van het spel. Haal iedereen dichtbij, zodat ze je goed kunnen horen.

Na het uitleggen van de spelregels, vraag of er nog vragen zijn.

Om energie toe te voegen, speel muziek tijdens het spel.

Als muziek al deel uitmaakt van het spel, pas deze dan aan zodat deze geschikt is voor jouw cultuur en leeftijdsgroep.



Hoe spellen debriefen

Breng de groep dichter bij elkaar om het spel te bespreken nadat je hebt gespeeld. Vraag de spelers om te gaan zitten. Verlaag je stem.

Het belangrijkste aspect van de nabespreking is om nauwlettend te observeren terwijl het spel wordt gespeeld. Wees altijd nieuwsgierig. Dit zal je helpen om voorbereid te zijn om krachtige vragen te stellen.

Terwijl je opmerkt wat er in het spel gebeurt, gebruik deze 5 vragen om aan de groep te stellen tijdens de nabespreking om hen te helpen krachtige lessen voor het leven te ontdekken.

1

Heb je _____ opgemerkt in het spel?

(bijvoorbeeld onenigheid, woede, verwarring, isolatie, trots, egoïsme)

2

Waarom zijn deze dingen gebeurd?

3

Waar gebeurt dit in andere gebieden van het leven? In jouw leven?

4

Wat moet er veranderen in je leven als gevolg van wat je hebt geleerd in het spel?

Lees vervolgens een deel van de Bijbel en help de groep een verband te leggen tussen wat ze in het spel hebben gedaan en waar ze anders over moeten denken en veranderen.

5

Wat ga je vanaf vandaag anders doen in je leven?



De krachtige vragen ontrafeld

Hier is een model van 5 krachtige vragen door Micah Jacobson en Mari Ruddy.

Deze 5 vragen zullen een startpunt voor je zijn om het spel te evalueren. De vragen leiden spelers door een proces van reflectie zodat ze het spel kunnen verbinden met praktische toepassingen in het echte leven.

Vraag de Heilige Geest om je manieren te tonen om te evalueren. Hij zal je leiden. En je zult ontdekken hoe krachtig evaluaties kunnen zijn!

Hier worden de 5 vragen uitgelegd voor facilitators.:

1

Heb je _____ opgemerkt in het spel?

(bijvoorbeeld onenigheid, woede, verwarring, isolatie, trots, egoïsme)

Dit houdt in dat je oplettend en nieuwsgierig bent. Observeer gedrag en emoties in deze fase. nieuwsgierigheid zal je helpen het spel vanuit verschillende perspectieven te bekijken.

- Hoeveel tijd is er verstreken?

- Is het doel bereikt?
- Hoeveel strategieën zijn er geprobeerd?

Zorg ervoor dat de groep ook in staat is om de dingen op te merken die jij hebt waargenomen. Hebben zij iets opgemerkt wat jij niet hebt gezien?

2

Waarom zijn deze dingen gebeurd?

Met een knik van het hoofd op de eerste vraag heb je wat terrein gewonnen bij je groep. De tweede vraag zal nu het reflectieve proces starten; deze is geassocieerd met de interpretatiefase van het leren. Hier luister je naar het juiste antwoord; een antwoord dat nauwkeurig en betekenisvol is.

3

Waar gebeurt dit in andere gebieden van het leven? In jouw leven?

De eerste twee vragen richten zich op de ervaring. Deze vraag nodigt deelnemers uit om te kijken of er enige connectie is tussen dit spel en enige aspecten van hun leven.

4

Wat moet er veranderen in je leven als gevolg van wat je hebt geleerd in het spel?

‘Wie? Wat? Wanneer? Waar? Waarom?’

Het ankerstadium. Deze vraag vraagt om voorbeelden uit het echte leven. Dit verbindt de deelnemer met het spel en daadwerkelijke

gebeurtenissen die zullen helpen bij het verwerken van het leren.

- • Waar zie je dat in het leven?
- • Wie ken je die zich zo voelt?
- • Wanneer heb je dat ervaren? Enzovoort.

5

Wat ga je vanaf vandaag anders doen in je leven?

De verantwoordelijkheid komt met het gebruik van de nieuw gevonden informatie in hun leven. De ervaring moet worden gebruikt om nieuwe manieren te creëren om houdingen, perspectieven en gedrag te veranderen.

- Waar, specifiek, zal dat nuttig zijn?
- Wat ga je nu doen? Nu je weet...?

Als er stilte is: Laat de stilte toe - geef hen tijd - wacht - herhaal - herschrijf - wees specifiek.



Hoe spellen aanpassen

Spellen kunnen worden aangepast aan het aantal spelers, het geslacht of de leeftijdscategorie. Wees strategisch. Wees voorzichtig!

Als je niet beschikt over de benodigde uitrusting, vervang deze dan door

andere objecten. Wees creatief! Bijvoorbeeld, als je geen frisbee hebt, vervang het dan door een grote plastic deksel of iets anders waarmee ze kunnen gooien.

Kort het spel in als het saai wordt, en stop het spel om spelers en regels te resetten als het gevaarlijk wordt.

Elk spel kan een ontdekkingskans zijn. Terwijl je spellen leidt, zul je merken dat er veel mogelijkheden zijn om spellen te verbinden met de Bijbel. Slechts enkele staan vermeld in deze gids. Je hoeft misschien maar een kleine wijziging aan te brengen in een spel om het beter te laten aansluiten bij het Bijbelse principe. Probeer het; het is echt leuk!



Hoe spellen aan te passen voor mensen met een beperking

Een cruciaal resultaat van ervaringsgericht leren is het overbrengen van ontdekkingen uit het spel naar het echte leven. Het beseffen en aanpassen aan verschillende beperkingen is een normaal onderdeel van dat leven. Daarom is het zinvol om mensen met beperkingen op te nemen in ervaringsgerichte spellen. Met wat doordachtheid en begrip kan bijna elk spel worden aangepast om mensen met een beperking op te nemen.

Beperkingen vallen onder 4 categorieën:

1. Leerstoornis	<ul style="list-style-type: none"> → Ontwikkelingsstoornissen in spraak en taal Dyslexie Aandachtsstoornis
2. Zintuiglijke beperkingen	<ul style="list-style-type: none"> Gedeeltelijke of totale blindheid Gedeeltelijke of totale doofheid
3. Fysieke beperkingen	<ul style="list-style-type: none"> → Cerebrale parese → Spierdystrofie → Multiple sclerose → Amputaties Verlamming
4. Ontwikkelingsstoornis	<ul style="list-style-type: none"> → Mentaal/intellectuele beperking → Autisme → Syndroom van Down

→ Epilepsie
Fetaal alcoholyndroom

Soms worden aanpassingen gemaakt om het speelveld gelijk te trekken voor alle spelers of gewoon om het team op te nemen.

Voorbeelden van het aanpassen van spellen voor alle vaardigheden:

1. Als iemand blind is, gebruik geluidsmakers om spelers te begeleiden.
2. Als één team één blinde speler heeft, blinddoek dan één speler van elk team.
3. Als één speler slechts één arm heeft, laat dan iedereen spelen met slechts één arm.
4. Bij dove spelers, demonstreer de actie en geef tijd voor verduidelijkende vragen van spelers.
5. Als je ballonvolleybal speelt en sommige kinderen in rolstoelen zitten, laat dan iedereen zitten.

Tips voor meer betrokkenheid:

- Denk na over manieren, gebaseerd op vaardigheden, om alle spelers met verschillende vaardigheden een aanwinst te maken voor het team.
- Wees bewust van het gelijkwaardig aandacht geven aan spelers en teams.
- Met sommige spelers met ontwikkelingsstoornissen, laat een leider één op één spelen.

Hoe nieuwe spellen creëren

Om een spel te vinden dat bij je les past, combineer ideeën van verschillende spellen en maak een nieuw spel.

- Brainstorm nieuwe ideeën met een team.
- Verzamel ideeën en oefen het spelen van het spel.
- Ontwikkel het concept voor het thema van de les en het Bijbelgedeelte.
- Schrijf de uitleg, regels, benodigde materialen en naam van het spel op zodat iedereen het begrijpt.
- Vraag iemand die het spel niet heeft gespeeld om te controleren wat je hebt geschreven om er zeker van te zijn dat het spel begrepen kan worden.
- Probeer het spel met deelnemers en evalueer het achteraf om het te verbeteren.

