



Spelvormen

Inhoudsopgave



<u>Woord vooraf</u>	4
<u>Verstopt of niet</u>	5
<u>Opdrachtenbingo</u>	6
<u>Biedspel</u>	7
<u>Getuigen*</u>	8
<u>Aan de waslijn hangen</u>	9
<u>Liedjesmemory</u>	10
<u>Geldgalgje*</u>	11
<u>Krachtmetingenspel</u>	12
<u>Spel uitbeelden 1</u>	13
<u>Spel uitbeelden 2</u>	14
<u>Pim Pam Pet XXL</u>	15
<u>Bingo met*</u>	16
<u>Voor een appel en een ei</u>	17
<u>Krantenquiz</u>	18
<u>Slopen</u>	19
<u>k Wist het!</u>	20
<u>High tea</u>	21
<u>Cadeautjesspel</u>	22
<u>Lust je het wel, lust je het niet</u>	23
<u>Wie is het?</u>	24
<u>Levend kwartet</u>	25
<u>Notitieblaadjes plakken*</u>	26
<u>Stoelenspel</u>	27
<u>Gespreksbekers*</u>	28
<u>Goud zoeken</u>	29
<u>Levend stratego</u>	30
<u>Kan-ie het wel of kan-ie het niet</u>	31
<u>Kras je kaart*</u>	32
<u>Bijbelse quiz*</u>	34
<u>Chocola versieren</u>	35
<u>Raket maken</u>	36
<u>De kroon van het leven*</u>	37

Inhoudsopgave



Schatdoosje*	38
Bemoedig vervolgde christenen*	39
Oude knopen, nieuwe knopen	40

Bijlagen

Bijlage 1 - Opdrachtenbingo	41
Bijlage 2 - Opdrachtenbingo	42
Bijlage 3 - Biedspel	43
Bijlage 4 - Geldgalgje	44
Bijlage 5 - Geldbedragen en grafiek	45
Bijlage 6 - Krachtmetingenspel	46
Bijlage 7 - Spel uitbeelden 1	47
Bijlage 8 - Spel uitbeelden 2	48
Bijlage 9 - Notitieblaadjes plakken	49
Bijlage 10 - Stoelenspel	50
Bijlage 11 - Gespreksbekers	53
Bijlage 12 - Goudzoeker	54
Bijlage 13 - Levend Stratego	55
Bijlage 14 - Bijbelse Quiz	57
Bijlage 15 - Raket maken	61
Bijlage 16 - De kroon van het leven	64

Woord vooraf



Ben jij ook regelmatig op zoek naar een geschikt spel of een mooie verwerking na je verhaal of inleiding op de club? Mogelijk kan deze speciale map je helpen bij het vinden van iets passends.

Begin 2019 ontstond bij ons als team HHJO het idee om een spellenmap samen te stellen. De vraag om een mooi spel of waardevolle verwerking in te leveren, is uitgezet naar alle verenigingen en clubs van Hersteld Hervormde Gemeenten. De spellen en verwerkingen die in deze map zijn opgenomen, zijn het resultaat van de oproep.

Elke verwerking en/of spel heeft in lichtblauw de rubriek actief of creatief meegekregen.

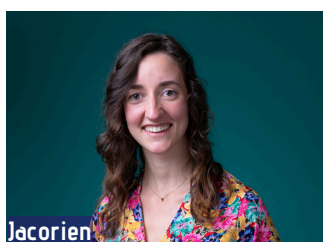


Staat er een sterretje (*) achter de naam van het spel? Dit betekent dat het spel aanpasbaar is bij een Bijbels thema.

Het is onze wens om de map aan te blijven vullen. Heb jij nog iets liggen wat wij aan deze map toe kunnen voegen? Stuur het in via: secretariaat@hhjo.nl. Een op- en/of aanmerking over deze map? Ook die ontvangen we graag via het genoemde e-mailadres.

Goede voorbereidingen toegewenst!

Een hartelijke groet namens het team van de HHJO



Verstopt of niet?



Actief

Creatief

Korte beschrijving

In twee of meer teams zo snel mogelijk spullen verzamelen. Wie het eerste alles heeft, wint!

Doel

Samenwerken en actief bezig zijn.

Benodigheden

Bord met stiften

Nodige ruimte

In ieder geval één centrale plaats.

Maximale groepsgrootte

Twee of meer teams

Speluitleg

- Schrijf op het bord twintig voorwerpen. Bedenk hierbij wat er in de omgeving te vinden is, zoals: Bijbel, koffiekopje, stift, grassprietje, tegel, krant, horloge, muts, knoop etc.
- Verdeel de groep in minimaal twee teams.
- Geef de teams de opdracht om alle voorwerpen op het bord op te zoeken. Stimuleer hierbij het samenwerken en geef als tip om een strategie te bedenken.

Wanneer eindigt het spel

- Het spel stopt als een van de teams alle voorwerpen heeft gevonden. Laat de teams ervaringen delen hoe en waar de voorwerpen zijn gevonden.
- Maak van het opruimen ook een competitie: zo snel als alles is gevonden, mag het ook weer worden opgeruimd.

Variant

Je kunt ervoor kiezen om in plaats van voorwerpen er één oor, twee handen, drie neuzen, vier voeten etc. op tafel moeten liggen. Welk team kan dat het snelste?

Eventuele aandachtspunten

Denk aan veiligheid; geef aan op welke plaatsen er gezocht mag worden.

Tijdsduur

Afhankelijk van de lijst met spullen en hoe vaak het spel wordt herhaald.

Opdrachtenbingo



Actief

Creatief

Korte beschrijving

In tegenstelling tot het traditionele bingospel, wordt dit bingospel in teams gespeeld. Ieder team krijgt een bingokaart. Door middel van opdrachten kunnen de cijfers op de bingokaart worden afgestreept. De groep die als eerste de volledige kaart heeft afgestreept, is de winnaar.

Doel

Samenwerken en actief bezig zijn.

Benodigheden

- Spelleider; één leidinggevende
- Bingomolen
- Opdrachtenlijst (zie bijlage 1)
- Een pen en een bingokaart (voor iedere groep) (zie bijlage 2)
- Diverse benodigheden, afhankelijk van de opdrachten

Nodige ruimte

Tafels en ruimte om opdrachten uit te voeren.

Maximale groepsgrootte

Minimaal twee teams van 3-5 spelers

Speluitleg

- Verdeel de groep in minimaal twee teams van 3-5 spelers. Geef ieder team een eigen bingokaart.
- Spreek af waarvoor er wordt gespeeld: één rij of een volle kaart.
- Draai aan de bingomolen en noem het nummer op het balletje.
- Ieder team kijkt of het nummer op de bingokaart staat. Het team dat het betreffende getal heeft, laat dit weten door de hand op te steken.
- Heeft maar één team het getal? Dan mag het door worden gestreept zonder een opdracht te doen. Als meerdere teams het getal hebben, moeten zij een opdracht uitvoeren van de opdrachtenlijst. Bij elk getal hoort een vaste opdracht (zie opdrachtenlijst). Het team dat de opdracht als eerste goed uitvoert, mag het getal doorstrepen. Als meerdere teams de opdracht goed hebben uitgevoerd, wordt het balletje weer terug in de molen gegooid.

Wanneer eindigt het spel

Het spel eindigt als een groep de rij of de kaart vol heeft.

Eventuele aandachtspunten

Er wordt alleen gespeeld met de getallen 1 t/m 20. Na het noemen van een cijfer, wordt het balletje weer teruggegooid in de bingomolen als nog niet alle groepen het getal hebben kunnen doorstrepen.

Tijdsduur

30-45 minuten

Biedspel



Actief

Creatief

Korte beschrijving

Welke groep durft zo hoog mogelijk in te zetten?

Doel

Wat zijn je talenten?

Benodigdheden

- Pen en papier (briefjes/blocnote)
- Bekertjes water
- Suikerklontjes
- Biscuitjes
- Elastiekjes
- Springtouw
- Lepel en tafeltennisballetje
- Spekjes
- Wc-rol
- Stopwatch
- Opdrachten die je gaat geven (zie bijlage 3)

Nodige ruimte

Een tafel/ stoelen in groepjes binnen

Maximale groepsgrootte

Groep verdelen in 3-4 groepjes

Speluitleg

Bij elke opdracht is het de bedoeling dat de groep iemand kiest die de opdracht denkt het beste te kunnen uitvoeren. Bijv. touwtjespringen: wie springt er het meest in 1 minuut? Degene die het hoogste biedt, mag het uitvoeren. Lukt het dan verdien je 1 punt, lukt het niet, dan worden er 2 punten afgetrokken.

Wanneer eindigt het spel

Na een bepaalde tijd of een bepaald aantal opdrachten

Eventuele aandachtspunten

Wees een eerlijke scheidsrechter. Probeer actieve en denk-opdrachten af te wisselen.

Tijdsduur

Van 10 minuten tot hoelang je het zelf wil maken

Getuigen*



Actief

Creatief

Korte beschrijving

Getuigen is zeggen wat je hebt meegemaakt. Net als bij de politie als je iets gezien hebt. Stel je komt uit catechisatie en ziet in het park een paar vreemde figuren op een bankje. De dag erna hoor je dat er is ingebroken. Je gaat naar het politiebureau om te getuigen (wat je gezien hebt).

Benodigheden

Lege ruimte die je donker kunt maken. Een schemerlamp, zaklamp, vest/trui, pet/hoed, zonnebrillen, paar stoelen of een bank, stopwatch, pen en briefjes.

Speluitleg

- Laat een of twee leidinggevenden zich ongezien verkleden en laat ze in de donkere ruimte plaatsnemen
- Vertel het verhaal (korte beschrijving)
- Maak groepen (max. 5 personen)
- Laat de groepen een voor een 2 minuten in de ruimte om in zich op te nemen wat ze zien. Ze mogen een zaklamp mee nemen (ze mogen niet praten).
- Laat ze bij terugkomst bij een leidinggevende komen en getuigen (politiebureau). Laat ze ook opschrijven wat ze gezien hebben. Zo gedetailleerd mogelijk.
- Wie de meeste juiste feiten heeft opgeschreven, is de winnaar.

Eventuele aandachtspunten

Goed om het terug te koppelen naar het thema 'getuigen'. Benoemen wat er gebeurde. Betrek daar het voorbeeld van Petrus bij op de Pinksterdag of bij een andere getuige uit de Bijbel.

Tijdsduur

15 minuten

Aan de waslijn hangen



Actief

Creatief

Korte beschrijving

Elke naam van een kind wordt op een apart briefje geschreven en aan de waslijn gehangen. Door middel van het doen van spelletjes tegen elkaar kunnen de kinderen van plaats wisselen op de waslijn.

Doel

Het kind dat aan het einde van het spel met zijn/haar naam vooraan hangt op de waslijn, heeft gewonnen.

Benodigdheden

Korte spelletjes, waslijn, knijpers, briefjes

Nodige ruimte

Aan tafel/ stoelen in kring/ lege ruimte/ binnen of buiten

Maximale groepsgrootte

2 kinderen per groepje

Speluitleg

- Elke naam van een kind wordt op een apart briefje geschreven. Deze briefjes worden aan de waslijn gehangen op volgorde van jong naar oud.
- Vervolgens zorg je voor allemaal (korte) spelletjes. Enkele voorbeelden: mikado, kat en muis, 'wie is het?', spijker poepen etc.
- De spelletjes mogen met maar 2 kinderen worden gedaan. Het aantal spelletjes dat klaar moet staan, is het aantal kinderen delen door 2.
- Vervolgens gaan de kinderen tegen elkaar een spelletje doen. Ze mogen zelf hun tegenspeler uitkiezen en de tegenspeler mag niet weigeren. Wanneer het kind wint dat lager op de waslijn hangt (dus meer naar het einde) dan zijn tegenspeler moeten ze hun namen wisselen op de waslijn. Vervolgens mogen ze weer een tegenspeler uitkiezen om een spelletje tegen te spelen (dit kan dus weer een ander kind zijn). Het doel is om zo ver mogelijk vooraan te eindigen op de waslijn. Degene die vooraan hangt, heeft gewonnen.

Eventuele aandachtspunten

- Kinderen mogen niet weigeren om tegen elkaar te spelen.
- De grootte van de groep moet even zijn, omdat er anders een kind overblijft. Bij een oneven aantal kan iemand van de leiding meedoen.

Tijdsduur

Zelf te bepalen

Liedjesmemory



Actief

Creatief

Korte beschrijving

Twee groepen die een memory maken door elkaars lied te raden.

Doel

Zoek zo snel mogelijk de combinaties.

Nodige ruimte

Twee ruimtes

Maximale groepsgrootte

Minimaal 12 personen (een even aantal)

Speluitleg

- Maak twee groepen.
- In elke groep worden tweetallen gevormd.
- Zij bedenken samen één zin van een lied en vormen dus een memory. Dit moet in een andere ruimte dan de andere groep.
- Groep 1 vraagt twee personen uit groep 2 om hun liedregel te zingen. Is dit een combinatie, dan mag groep 1 nogmaals raden. Is dit geen combinatie dan mag groep 2, twee personen van groep 1 vragen om hun liedregel te zingen. Enzovoorts.

Tijdsduur

Afhankelijk van het aantal deelnemers. Tussen de tien en twintig minuten.

Geldgalgje*



Actief

Creatief

Korte beschrijving

Groepjes spelen galgje en strijden met elkaar om het hoogste bedrag.

Benodigheden

- Woorden/zinnen voor galgje (zie bijlage 4)
- Bladen met bedragengrafiek (zie bijlage 5). Als je monopolygeld gebruikt, houd dan rekening met bedragen in euro's of guldens en de hoogte van de biljetten. Hier is uitgegaan van biljetten vanaf €100.
- Monopolygeld of dropmunten
- Schrijfbord + stiften
- Evt. dropmunten (dan ook bekertje/schaaltje om de munten in te verzamelen)
- Evt. prijs voor winnende groep

Maximale groeps grootte

Van tevoren gelijke groepen laten maken

Spel uitleg

- Het aantal letters van de woorden/zinnen wordt in puntjes op bord gezet.
- Startbedrag in de grafiek is 1 dropmunt/€1000 per letter (bij woorden) of 2 dropmunten/€2000 per woord (bij zinnen).
- Foute letter gekozen of fout geraden? Min 1 dropmunt/€1000.
- Je mag raden tot 10 seconden na je letterkeuze. Daarna is de volgende groep.
- Spaties worden wel weergegeven bij woorden, niet bij zinnen.
- Is het bedrag op 0/€0, dan mag elke groep nog 1 keer raden en krijgt vervolgens iets lekkers (een dropmunt) als het geraden is .
- De ij is 1 letter.
- Na afloopt: eerst munten tellen. Daarna nog 1 of 2 zinnen om mee af te sluiten, zonder punten verdienen. Daarna avond beëindigen.
- Want waar uw schat is, daar zal ook uw hart zijn (13+19).
- Maar vergadert u schatten in den hemel (27).

Krachtenmetingspel



Actief

Creatief

Korte beschrijving

Groepjes strijden tegen elkaar in verschillende krachtmetingen.

Doel

De groep die de meeste punten heeft, heeft gewonnen.

Benodigheden

- 4x touw voor touwtje springen
- 4 stevige kopjes
- Weegschaal
- Stopwatch o.i.d.
- Bord voor scorestand
- Evt. beschuit
- Welke krachtmetingen ga je inzetten? (Zie bijlage 6)

Nodige ruimte

Stoelen in kring, allerlei ruimtes

Maximale groepsgrootte

Kan met allerlei groepsgroottes, gelijke groepjes maken.

Speluitleg

- Verdeel de groep in gelijke groepjes.
- De groepen strijden tegen elkaar voor de krachtmeting.
- Eerst wordt gezegd wat er gemeten wordt (bijv. snelheid)
- De groepen leveren 1 kandidaat, die voorin komt te staan.
- Alle groepsleden doen om de beurt mee.
- De wedstrijd start.
- Bij uithoudingsvermogen-spellen:
 - 1e persoon die afvalt, krijgt 1 punt
 - 2e persoon die afvalt, krijgt 2 punten. Etc.
- Bij snelheids- of kracht-spellen:
 - De langzaamste of slapste persoon krijgt 1 punt
 - De persoon die iets sneller is, krijgt 2 punten
 - De persoon die nog sneller is, krijgt 3 punten. Etc.
- Schrijf de score op het bord.
- Is er nog tijd over? Begin overnieuw, maar dan andere kandidaten.

Wanneer eindigt het spel

Als de tijd om is.

Tijdsduur

Ongeveer 45 minuten

Spel uitbeelden 1



Actief

Creatief

Korte beschrijving

Groepjes strijden tegen elkaar door uitgebeelde personen/karakters te raden.

Doel

De hoogste score halen.

Benodigheden

Pen en papier, zandloper, whiteboard

Nodige ruimte

Stoelen in kring. Kan binnen en buiten.

Maximale groepsgrootte

- Kan met grote groepen
- Gelijke groepjes maken

Speluitleg

- Maak gelijke groepen.
- 1 persoon uit de groep komt naar voren en krijgt een woord te zien wat hij/zij moet uitbeelden (zie bijlage 7) (je kunt het beste ter plekke een woord op een briefje schrijven, zodat je nog kunt kiezen welk woord de persoon krijgt. Sommigen kunnen beter een makkelijk woord krijgen).
- De eigen groep mag 30 seconden raden. Is het woord geraden, dan krijgen ze 10 punten.
- Is het woord niet geraden, dan mag de volgende groep. Als zij het raden, krijgen ze 5 punten.
- Als niemand het woord raadt, mag een persoon uit de volgende groep hetzelfde woord uitbeelden. Er kunnen dan nog 5 punten behaald worden.
- Schrijf de score op het bord.

Wanneer eindigt het spel

Als de tijd om is of de karakters op.

Tijdsduur

Ongeveer 30 minuten

Spel uitbeelden 2



Actief

Creatief

Korte beschrijving

In steeds wisselende tweetallen worden er spelletjes gedaan, waarbij de persoon die wint het hoogste getalbriefje krijgt. Zo probeert hij een steeds hoger briefje te krijgen.

Benodigdheden

- Getalbriefjes (bijlage 8)
- Materiaal voor spellen die in tweetallen gedaan kunnen worden:
- 10 lege blikken (1 liter), 2 ballen o.i.d.
- Springtouwen
- Touw voor touwtrekken
- Stelten
- Wavebord o.i.d.
- Schrijfspellen
- Ligaretto o.i.d.
- Mikado
- Jenga
- Vier op een rij
- Back gammon
- Rummikub
- Dammen
- Kaartje keer/ memorie
- Sjoelbak
- Kokerblind voetbal

Speluitleg

- Iedereen krijgt een getalbriefje
- Er staan verschillende spellen klaar, zowel binnen als buiten. Alle spellen worden in tweetallen gespeeld.
- Je kiest bij elk spel je eigen medespeler uit. Jullie bepalen samen welke spelregels jullie gebruiken.
- Als je het betreffende spel gewonnen hebt, krijg of houd jij het hoogste getal van je medespeler.
- Bij gelijk spel, houdt elke speler zijn/ haar eigen getal.
- Doel: wie heeft om ... uur het hoogste getal?

Pim Pam pet XXL



Actief

Creatief

Korte beschrijving

Noem niet één woord, maar schrijf zo veel mogelijk woorden op bij de opdracht en maak het bovenste woord met cocktailprikkers, binnen twee minuten. Als het woord van prikkers niet af is, worden 3 woorden afgetrokken.

Doel

Zoveel mogelijk woorden.

Benodigheden

- Pen en papier (briefjes/blocnote)
- Stopwatch
- Cocktailprikkers

Nodige ruimte

Binnen

Maximale groepsgrootte

Groep verdelen in twee tot vier groepjes

Speluitleg

- Bijbelse mannennamen met een A
- Eten met een K
- Plaatsnamen met een H
- Meisjesnamen met een M
- Dieren met een K
- Wat past er in een fles? Met een D
- Bomen met een E
- Wat is er wit? Met een S
- Wat is er rond? Met een D
- Eindeloos aan te vullen, wel handig om vooraf op te schrijven, zodat de vaart in het spel blijft

Wanneer eindigt het spel

Na een bepaalde tijd of een bepaald aantal opdrachten

Eventuele aandachtspunten

- Let op dat het bovenste woord met prikkers goed ligt. Wees gerust streng.
- Tel de laatste 10 seconden af.

Tijdsduur

Van tien minuten tot ...

Bingo met ...*



Actief

Creatief

Korte beschrijving

Probeer bij een gewone bingo bij iemand een cijfer in te fluisteren dat nog niet genoemd is.

Doel

Valse influisteringen

Benodigheden

Bingospel en blok met bingokaarten en pennen

Speluitleg

- Speel gewoon bingo.
- Maak vooraf bekend welke rij bingo oplevert.
- Laat een van de leidinggevenden proberen een cijfer aan een clublid in te fluisteren wat nog niet genoemd is. Als de bingo vals/niet goed is, kun je dit mooi terugkoppelen. Luister goed wie het zegt. Luister alleen naar degene die de cijfers opnoemt. Wie kun je vertrouwen?

Tijdsduur

Ongeveer vijftien minuten

Voor een appel en een ei



Actief

Creatief

Korte beschrijving

Kinderen/ jongeren gaan langs de deuren met een appel en een ei (of een rol snoep). Opdracht is dit te ruilen en terug te komen met spullen van meer waarde.

Doel

Buitenspel, energie kwijt, samenwerking en groepsvorming

Benodigdheden

Iets kleins, bijvoorbeeld appel, een ei, een rol snoep

Nodige ruimte

Buiten, in bebouwde kom met woonhuizen.

Speluitleg

- De kinderen gaan in kleinere groepen naar buiten en krijgen iets kleins mee, bijvoorbeeld een rol snoep, een ei, een appel.
- Hiermee mogen ze in de buurt van de kerk bij mensen gaan ruilen tegen iets wat groter is of meer.
- Op de afgesproken tijd komen ze terug met de ontvangen spullen en dan wordt bekeken wie er het meeste waar voor zijn 'appel en ei' heeft gehad. Na afloop worden de ontvangen dingen verloot of naar eerlijkheid of wens geruild.

Wanneer eindigt het spel

Vooraf afspreken

Tijdsduur

30-45 minuten

Krantenquiz



Actief

Creatief

Korte beschrijving

De kinderen moeten in de krant het antwoord zoeken op de vragen die je één voor één gaat stellen.

Doel

Punten verdienen door als eerste het juiste antwoord te geven.

Benodigdheden

Kranten, lijst voor puntenscore, prijsjes

Nodige ruimte

Stoelen in twee groepen/ lege ruimte/ binnen

Maximale groepsgrootte

10+

Speluitleg

- Neem een paar zaterdagkranten van bijvoorbeeld het RD. Zorg ervoor dat je 20-30 vragen hebt voorbereid in de vorm van vraag, antwoord, naam van de bijlage, paginanummer. Vragen kunnen gaan over een artikel, een kop, een foto of een advertentie. Het is de bedoeling dat de kinderen de antwoorden op de vragen uit de krant halen. Als men het moeilijk vindt, kun je een hint geven of het een kop of foto is, etc.
- Maak minimaal 2 groepen. Zet 1 stoel in het midden. Wie als eerste zit, krijgt 2 punten. Vanuit de groep is steeds iemand anders degene die de opdracht krijgt om als snelste op de centrale stoel plaats te nemen. Deze persoon moet dus goed overleggen met de anderen in zijn/haar groep voordat hij/zij plaats neemt. Als er een fout antwoord wordt gegeven, gaat er 1 punt af.

Wanneer eindigt het spel

Spreek van tevoren een tijd af wanneer je stopt.

Eventuele aandachtspunten

Zorg ook voor prijsjes voor iedereen in de groep. Zorg voor een duidelijk (zichtbare) puntentelling.

Tijdsduur

Flexibel

Slopen



Actief

Creatief

Korte beschrijving

De kinderen moeten zelf bekijken hoe ze een oud kringloop apparaat uit elkaar moeten halen. Waar moeten ze beginnen, etc. Dit is soms nog best moeilijk omdat het inzicht vergt waar ze moeten beginnen.

Doel

Inzicht, nieuwsgierigheid opwekken, techniek bevorderen.

Benodigdheden

Elektrische apparaten van de kringloop

Nodige ruimte

Een ruimte waar het niet al te netjes is.

Speluitleg

Ga naar de kringloop en vraag om een paar oude elektrische apparaten. Vraag die te mogen gebruiken en vraag of je die gedemonteerd mag terugbrengen. Zorg ervoor dat de kinderen zelf hun gereedschap meenemen. Het gaat voornamelijk om schroevendraaiers, enzovoort.

Wanneer eindigt het spel

Spreek van tevoren een tijd af wanneer je stopt.

Eventuele aandachtspunten

Neem geen apparaten met glas zoals beeldschermen. Zorg ervoor dat de stekkers er afgeknipt zijn i.v.m. veiligheid.

Tijdsduur

30-45 minuten



Actief

Creatief

Korte beschrijving

Verzamel genoeg punten en sla met een hamer de spijker(s) zo snel mogelijk in het hout.

Doel

Bijbelkennis automatiseren/vergroten.

Benodigheden

- Kwistet of eigen vragen
- Een stevig blok hout
- Hamer en spijkers

Nodige ruimte

Stoelen in kring (in het midden een tafel)

Maximale groepsgrootte

Groep verdelen in groepjes van ongeveer 5 kinderen.

Speluitleg

Op de tafel in het midden van de kring staat een stevig blok hout. Daarbij ligt een hamer en spijkers. De spelleider stelt om de beurt aan elke groep een vraag van de kaartjes van Kwistet. Als het antwoord goed is, mag één van de kinderen uit de groep met de hamer, de spijker in het blok hout slaan. Het aantal punten dat de vraag 'waard' is, zoveel keer mag het kind op de spijker slaan (5 punten is dus 5 keer slaan). Het groepje dat als eerste hun spijker helemaal in het hout heeft geslagen, heeft gewonnen.

Wanneer eindigt het spel

Het spel eindigt, wanneer één van de groepen als eerste de spijker in het hout heeft geslagen.

Eventuele aandachtspunten

- Je kunt de spijkers een herkenningsteken geven. Bijv. een gekleurd draadje, zodat je exact weet welke spijker bij welke groep hoort. Rode groep – rood draadje, gele groep – geel draadje etc.
- Wil je het spel langer laten duren, dan kun je afspreken dat je het spel bijv. een kwartier doet. Wie de meeste spijkers in het hout geslagen heeft, heeft gewonnen.
- Vinden de kinderen het lastig om de spijkers in het begin in het hout te krijgen, dan kun je ervoor kiezen om ze zelf alvast vast in het hout te slaan. De kinderen kunnen ze dan zelf dieper erin slaan.
- Je kunt variëren in lengte van spijkers.
- Je kunt ook zelf vragen maken, maar als je Kwistet, een hamer en spijkers altijd bij de hand hebt, is het ook gemakkelijk te doen als je even tijd over hebt.

Tijdsduur

Ongeveer 10 minuten

High tea



Actief

Creatief

Korte beschrijving

Deelnemers nemen allemaal iets aan kleine hapjes mee vanuit huis. Na de pauze eten we dit gezamenlijk op. Leiding zorgt voor drinken.

Doel

Gezellig samenzijn, groepsvorming, groepsbinding

Nodige ruimte

Kan gewoon in de ruimte waar club plaatsvindt.

Speluitleg

Vooraf geven de deelnemers aan wat zij van huis meenemen. Denk bijv. aan kleine cupcakes, chocolaatjes, bladerdeeghapjes en alles wat (vaak door ouders) verzonnen wordt. Zorg ervoor dat er niet allemaal dezelfde etenswaren worden meegenomen, daarom vooraf afstemmen. Wij doen dat in de groepsapp (12-13-jarigen). Leiding zorgt voor drinken.

Eventuele aandachtspunten

Laat iedereen voor de helft van het totaal aantal deelnemers wat meenemen. Bijv. 20 clubleden = voor 10 personen wat meenemen. Wat er eventueel over is kan naar een kerkenraadsvergadering worden gebracht als die daar op dat moment is. Of verdelen onder de jongeren. Niet weggoien.

Tijdsduur

Ongeveer 45 minuten

Cadeautjesspel



Actief

Creatief

Korte beschrijving

Leiding koopt kleine cadeautjes en pakt die in. Gemiddeld 3 cadeautjes per clublid. Kan heel goedkoop bij bijv. Action, Voordeelmarkt etc.

Benodigheden

Geld, cadeaupapier, dobbelsteen

Speluitleg

Cadeautjes worden ingepakt en op een grote stapel gelegd. Clubleden gaan in kring zitten, zonder tafels ertussen. Er wordt gegooid met de dobbelsteen:

1 = je mag een cadeautje pakken, nog niet uitpakken

2 = iedereen schuift een stoel op naar links

3 = je mag een cadeautje uitpakken

4 = je mag een cadeautje pakken, nog niet uitpakken OF als het spel langer kan duren: 4 = helaas, beurt overslaan.

5 = geef een cadeautje van jezelf aan iemand anders

6 = je mag een cadeautje wegpakken van iemand anders.

Eventuele aandachtspunten

- Zorg ervoor dat de cadeautjes wat gelijk verdeeld zijn aan het eind. Wij doen vaak een beroep op de coulance van diegenen met meerdere cadeautjes, om wat weg te geven aan mensen zonder cadeautjes. Dit gaat altijd goed.
- Jongelui kunnen aan het einde ook ruilen. Let een beetje op de reacties tijdens/ na het spel en ga wat creatief om met de spelregels om iets te kunnen sturen.

Tijdsduur

30-45 minuten

Lust je het wel, lust je het niet



Actief

Creatief

Korte beschrijving

De kinderen staan achter een lijn, de tikker in het midden. Hij roept iets eetbaars, bijvoorbeeld bloemkool. Degenen die het lusten lopen over naar de overkant, achter de lijn, naar het vak 'lust je wel'. Die niet bloemkool lusten blijven in het vak 'lust je niet'.

Doel

Adequaat reageren en tikspel spelen

Benodigheden

Krijt om vakken te tekenen, of materiaal om vakken aan te geven

Nodige ruimte

Buiten

Maximale groepsgrootte

Ongeveer 20/25 kinderen

Wanneer eindigt het spel

Als leider aangeeft

Tijdsduur

10 – 15 minuten

Wie is het?



Actief

Creatief

Korte beschrijving

Je teamleden proberen zo snel mogelijk te raden welke persoon wordt uitgebeeld.

Doel

Beeld bekende personen uit en raad als team de meeste personen.

Benodigheden

Kaartjes (min. drie p.p.), pennen, stopwatch

Nodige ruimte

Aan tafel/ stoelen in kring/ lege ruimte/ binnen

Maximale groepsgrootte

20, verdelen in twee teams

Speluitleg

- Laat elke jongere drie namen opschrijven van bekende personen (fictie/non-fictie). Op elk kaartje komt een naam te staan.
- Daarna neem je alle kaartjes met namen in en speel je het spel in twee teams.
- Twee jongeren van team 1 pakken een kaartje van de stapel en beelden zonder geluid de persoon die op het kaartje staat uit. Ze krijgen 1 minuut de tijd. Als de andere leden van hun team de persoon raden, pakken ze het volgende kaartje. Ze gaan door tot de minuut voorbij is. Voor elke persoon die geraden is, krijgen ze een punt.
- Daarna mag team 2. Dat wisselt zich steeds af tot de kaartjes op zijn.

Wanneer eindigt het spel

Als alle personen op de kaartjes geraden zijn.

Variant

- Laat elke jongere drie beroepen of drie voorwerpen opschrijven.
- In plaats van uitbeelden mogen de anderen vragen stellen waar alleen ja of nee op geantwoord mag worden.

Tijdsduur

Afhankelijk van groepsgrootte

Levend kwartet



Actief

Creatief

Korte beschrijving

Welke groep raadt alle dieren?

Doel

De (dieren)namen van anderen ontdekken, onthouden en personen verzamelen in je groep.

Benodigheden

Per persoon klein papiertje en pen

Nodige ruimte

Stoelen in groepen/ lege ruimte/ binnen

Maximale groepsgrootte

Groep verdelen in 4 groepen

Speluitleg

Laat iedereen een dierennaam op een briefje schrijven en inleveren bij de leiding. Vertel tegen niemand welk dier jij hebt opgeschreven. Vanaf nu ben jij het dier dat op het briefje staat. Alle dierenamen worden één keer voorgelezen. Daarna begint het kwartet. Een groepje overlegt met elkaar en vraagt een persoon uit een ander groepje: 'Ben jij de ...?' Zo ja, dan komt die persoon bij het vragende groepje, zo nee, dan is de groep waaraan de vraag werd gesteld. Zorg dat je de namen goed onthoudt, dan kun je iedereen terugvragen in jouw groepje!

Wanneer eindigt het spel

Als er nog maar één groep over is gebleven.

Tijdsduur

30 minuten, afhankelijk van aantal personen

Notitieblaadjes plakken*



Actief

Creatief

Korte beschrijving

Jongeren op een actieve manier vragen laten beantwoorden om de betekenis van een Bijbelgedeelte duidelijk te krijgen.

Thema

Gelijkenissen

Benodigheden

A3 vellen (tip: plak 2 A4 aan elkaar), notitieblaadjes, pennen, evt. plakband

Speluitleg

Schrijf vooraf op de A3's de vragen die beantwoord moeten worden (zie bijlage 9). Hang ze verspreid op in de ruimte. Laat de jongeren langs alle vragen lopen en het antwoord op een notitieblaadje schrijven en opplakken. Daarna elke poster bespreken met de groep: zijn er verschillende antwoorden gegeven? Praat er nog kort met elkaar over door.

Tijdsduur

10 minuten

Bijlagen

Voorbeeldvragen bij de gelijkenis van de wijze en dwaze maaqden. Plak hieronder nog 1 A4 en je hebt de posters klaar.

Stoelenspel



Actief

Creatief

Korte beschrijving

De deelnemers staan allemaal op een stoel en krijgen dan een kaartje met daarop een woord. Ze moeten nu – zonder te praten of de grond te raken – naar de stoel die past bij het kaartje. Het spel is goed gelukt als de deelnemers in alfabetische volgorde staan.

Doel

Samenwerking

Benodigdheden

- 10 stoelen
- Kaartjes met daarop woorden die beginnen met de letter A-J en K-T (zie bijlage 10)

Nodige ruimte

Lege ruimte/ binnen

Maximale groepsgrootte

10 (als de groep groter is, kun je wisselen)

Speluitleg

- Zet 10 [niet meer] stoelen achter elkaar (als treintje).
- Op elke stoel gaat 1 deelnemer staan (zonder schoenen). Andere deelnemers kijken toe.
- Elke deelnemer krijgt 1 kaartje met bijv. dierennaam (A-J).
- 2e ronde (andere deelnemers) kunnen kaartjes K-T gebruiken.
- Deelnemers op de stoelen moeten nu in de goede ABC-volgorde gaan staan zonder aan elkaar te laten zien welke eerste letter ze hebben.
- Voorbeeld: deelnemer met kaartje 'advocaat' moet naar stoel 1; deelnemer met kaartje 'dokter' moet naar stoel 4.
- Toeschouwers kunnen eventueel naast de 'trein' gaan staan voor valgevaar.

Spelregels:

1. Raak je de grond aan, dan ben je af.
2. Er mag niet gepraat worden.
3. De kaartjes mogen niet aan elkaar getoond worden.

Wanneer eindigt het spel

Als iedereen denkt dat hij goed staat, moet verteld worden wat op het kaartje staat (controle van de goede volgorde)

Eventuele aandachtspunten

- Kaartjes van tevoren goed schudden.
- Melden als er evt. letters niet tussen zitten (bijvoorbeeld als er geen beroep bedacht kon worden met de letter c).

Tijdsduur

10 minuten per 10 kaartjes

Gespreksbekers*



Actief

Creatief

Korte beschrijving

Elke groepje deelnemers krijgt een plastic bekertje met daarin een aantal briefjes. Er worden vragen aan elkaar gesteld die met het Bijbelgedeelte te maken hebben, dat tijdens de clubavond is behandeld.

Benodigheden

- Plastic bekertjes
- (Max. 10) strookjes papier voor in elk bekertje, met daarop vragen (zie bijlage 11)

Speluitleg

- Verdeel de deelnemers in groepjes van 3.
- Elk groepje mag een bekertje van het dienblad komen pakken.
- Een deelnemer pakt een strookje papier uit het bekertje en leest de vraag voor. De twee andere deelnemers proberen de vraag te beantwoorden. Er wordt met elkaar over doorgesproken.
- De deelnemer die de vraag heeft gesteld, besluit of er voldoende antwoord op de vraag gegeven is of dat er nog verder over nagedacht moet worden.
- Als het groepje klaar is met een vraag, mag het strookje papier tot een propje gemaakt worden en terug in het bekertje.
- Het bekertje wordt doorgegeven en de volgende deelnemer stelt de 2e vraag.
- Als alle strookjes papier op zijn, kan het bekertje teruggebracht worden bij de leiding.
- Eventueel kan er plenair nog worden ingegaan op de gestelde vragen.

Eventuele aandachtspunten

Bedenk verschillende soort vragen:

- Wie ...?
- Waarom ...?
- Hoe ...?
- Wat betekent ...?
- Wat kunnen we leren van ...?
- Van tevoren het aantal groepjes bepalen zodat er voldoende bekertjes met vragen zijn.
- Geef een klaar-opdracht voor als een groepje al klaar is en de andere groepjes nog niet.

Tijdsduur

Ongeveer 20 minuten

Bijlage

Vragen voor gespreksbekers bij de vertelling 'God opent het hart van Lydia' (Handelingen 16).

Goudzoeker



Actief

Creatief

Korte beschrijving

Vind aan de hand van de coördinaten zo veel mogelijk punten of snoepjes.

Doel

Samenwerking, slim nadenken

Benodigheden

- Leiding: 1 ingevuld exemplaar van 'goudzoeken plattegrond' Vul in ieder vakje een getal in (cijfers 0 t/m 5 en -1 t/m -5). Dit staat voor het aantal punten of snoepjes.
- Voor de kinderen: per groepje een leeg exemplaar van 'goudzoeken plattegrond'. (zie bijlage 12)
- Prijsje of snoepjes

Nodige ruimte

Aan tafel/ stoelen in kring/ lege ruimte/ binnen of buiten

Maximale groepsgrootte

Ongeveer 30, 4 kinderen per groepje

Speluitleg

- Leg de kinderen uit hoe ze een coördinaat moeten noemen: (bijv. D 7)
- Het is handig als ze in hun schatkaart schrijven hoeveel goud er lag, ook al was het van een ander groepje, dan weten ze welk coördinaat genoemd is.
- Vertel de kinderen wat een getal betekent (+4 of -2 bijvoorbeeld)
- Vertel de kinderen dat ze goud op logische plekken moeten zoeken. Noem niet wáar precies.

Wanneer eindigt het spel

Afgesproken tijdslimiet. Bijv. een half uur. Wie heeft er na een half uur het meeste punten?

Eventuele aandachtspunten

Houd bij het van tevoren invullen van de punten in elk vakje rekening met logische plekken: goud ligt meestal bij water (niet bij of in de zee). Ook in huizen, tenten, in het schip, op het vlot, bij de schat en bij het vaandel kun je goud verstoppen. Goud vind je doorgaans niet in de bergen en in het bos.

Tijdsduur

15-30 minuten

Levend stratego



Actief

Creatief

Korte beschrijving

De groep wordt in twee partijen verdeeld. Iedereen krijgt een kaartje met een rang uit het leger. Het cijfer geeft aan hoe 'hoog' iemand is. Een hogere rang tikt iemand af.

Doel

Vind de vlag van de tegenstander.

Benodigdheden

Kaartjes, evt. vlag (theedoek?), evt. lintjes

Nodige ruimte

Buitengebied. Kerkplein, bos o.i.d.

Maximale groeps grootte

12 – 30 personen

Spel uitleg

- Geef aan wat het veld is waarin gerend/verstopt mag worden.
- Bind één groep een lintje om de bovenarm. Dit moet tijdens het spel duidelijk zichtbaar aanwezig blijven.
- Doel is: vindt de vlag van de andere partij.
- De vlag kan een persoon zijn (met kaartje 'vlag' óf een echte vlag (theedoek?))
- Je moet zoveel mogelijk van je tegenstanders uitschakelen. Dit doe je door iemand te tikken. Als zijn rang hoger is (hoger getal op het kaartje) is hij sterker en ben jij af.
- Belangrijk: meld aan anderen van je groep z.s.m. wat de rang van de ander is (of het getal)
- Je mag niet tikken als je bom of vlag bent.
- De maarschalk kan alleen afgetikt worden door de laagste rang (spion)
- Verdedig/bescherm je vlag!
- Als je af bent, ga je terug naar de spelleider.
- Zijn er nog kaartjes over, krijg je een nieuw kaartje en doe je weer mee in het spel.
- Als alle kaartjes op zijn, wacht je bij de spelleider totdat er een nieuwe ronde start. Het is dan verboden het veld in te gaan.
- Zorg dat er in een kleinere groep niet te veel kaartjes van dezelfde hoge rang zijn. Haal deze uit het spel.

Start spel

- De spelleider verdeelt nu de kaartjes (zie bijlage 13).
- Het is handig als de groepsleden van elkaar weten wie ze zijn. Zo kun je elkaar helpen/beschermen.
- Overige kaartjes worden uitgedeeld aan degenen die af getikt zijn, zolang de voorraad strekt.

Wanneer eindigt het spel

Als de vlag van de tegenstander gevonden is, is het spel uit.

Tijdsduur

10 – 60 minuten

Kan-ie het wel of kan-ie het niet



Actief

Creatief

Speluitleg

- Maak groepjes (bij weinig deelnemers kun je 1 persoon per groep doen, maar meerderen is het leukst)
- Iedere groep krijgt bij begin 100 punten. Dit wordt op het bord gezet.
- Om de beurt gaat iemand naar de gang
- De spelleider (jij dus) verzint een opdracht voor deze persoon, waarbij alle groepjes punten mogen inzetten (minimaal 10, maximaal 100, handig is: alleen tientallen, anders rekent het zo lastig).
- De persoon komt terug van de gang en voert de opdracht uit.
- Kan 'ie 't wel of niet: de punten die ingezet zijn gaan er af of komen erbij, dit ligt er aan wat je van tevoren ingeschat hebt.
- Bijvoorbeeld: ik denk dat Arie 't Wilhelmus kan fluiten na het eten van een biscuitje. Ik zet 50 punten in. Hij blijkt het niet te kunnen, dan gaan mijn punten er af. Kan hij het wel, komen de punten erbij.
- Tussentijds beïnvloeden mag niet. (Bijvoorbeeld: o joh, je hoeft het niet te kunnen want dan krijgen we de punten erbij...)
- Evt. kun je aan het eind nog een keer doen dat je meer dan 100 punten mag inzetten.

Mogelijke opdrachten

- Droog beschuit eten, daarna 'Vader Jacob' fluiten (3 min.)
- Fles water in emmer leeggoeien (12 sec)
- Spijkerpoepen (1 min)
- Zonder onderbreking over een balpen praten (1 min)
- Bal 20 x op en neer stuiten
- Twee schoondochters van Beatrix opnoemen
- Geblinddoekt het hoofd van persoon raden
- Binnen 45 sec 2 verschillende schoenen aanhebben
- Knijpers aan je oren (1 min)
- 2 bekertjes water leegdrinken in 20 sec.
- Nette Belgische mop vertellen (2,5 min)
- Vier keer een snoepje opgehapt hebben (1 min)
- Voeten aan elkaar vastmaken en samen een rondje hinkelen met de voeten die aan elkaar vastzitten
- Het haar van een meisje vlechten (0,5 min)
- Handjeddrukken
- Met twee mensen binnen twee minuten koekhappen
- Straaljaagertje vouwen in 0,5 min
- Handstand
- Hoofdstad Frankrijk in 1x zeggen
- Wilhelmus zingen, 1e couplet
- Een kraal tegen een rietje aanzuigen en een rondje lopen
- Een vingerverband aanleggen
- In het Engels tot 20 tellen in 10 sec

- Tien keer touwtjespringen
- Een stropdas omknopen
- Niet lachen (1 min)
- Jojoën (20x)
- Een stok op de hand laten balanceren (10 sec.)
- Met twee boeken op het hoofd een rondje lopen
- Som uitrekenen
- Met blinddoek om uitgang vinden

Husselwoorden

- Glinwelk (kwelling)
- Povedinog (opvoeding)
- Tobukrijst (strijkbout)
- Zijganam (magazijn)

Mysteriewoorden

- Is dat brutale joch verkouden? (snotneus)
- Die diskette is helemaal mislukt (flop)
- Die klodder maakt het geluid van een eend (kwak)
- De waarde van een muntsoort is ook een richting (koers)
- Met dit hulpmiddel komt er een hoefdier aan de overkant van de sloot (ezelsbruggetje)
- Als je hem slaat, sta je voor paal en zegt Guust au (flater)
- Die zuiplap brengt zeker mooie klanken voor in een kerk? (drankorgel)
- Oorlog in huis (thuisfront)

Kras je kaart!*



Actief

Creatief

Korte beschrijving

Bijbeltekst of Kaart maken op magisch krasblok

Doel

Extra benadrukken en aanleren van de Bijbeltekst of kaart maken voor de naaste (of gemeenteleden)

Benodigdheden

- Magisch krasblok (A5 of A4) te koop bij Action
- Satéprikkers (ong. 25 cm)
- Leuk bedrukt plakband (Action)

Nodige ruimte

Aan tafel

Speluitleg

- Neem een vel van een magisch krasblok (A5) en deel dit door tweeën. Laat de kinderen hier 2 (kerst-, verjaardags- o.i.d.) kaarten van maken, bijv. met een Bijbeltekst. Met een satéprikker kan je tekenen en schrijven op het magisch papier.
- Of laat de kinderen 1 vel (op A4 of A5) versieren met de aangeleerde of bijbehorende Bijbeltekst in bijv. handlettering en daarna versieren met mooi plakband (dan ontstaat er een schilderij idee).

Eventuele aandachtspunten

Sommige kinderen maken meer kaarten dan anderen, zorg voor voldoende materialen.

Tijdsduur

Ongeveer 20 minuten

Bijbelse quiz!*



Actief

Creatief

Korte beschrijving

Kennis van de groep testen door een bijbelquiz met als doel: welk team heeft de meeste punten?

Benodigheden

- Bijbelse vragen (zie bijlage 14)
- Evt. prijsje voor de groep die wint

Speluitleg

- Verdeel de groep in teams (naar eigen inzicht)
- Stel de vragen, wie het antwoord het eerst weet, heeft een punt. Wie de meeste punten heeft, wint.
- Als het antwoord fout is, mag een andere groep nog antwoorden voor een punt.
- Je kunt ook in een kring gaan zitten en een stoel in het midden te zetten. Wie het eerst op de stoel zit, en het antwoord goed heeft, heeft een punt voor zijn/haar team.

Tijdsduur

Ongeveer 45 minuten

Chocola versieren



Actief

Creatief

Korte beschrijving

Van tevoren mailen aan jongeren: we hopen met elkaar chocola te versieren. Neem dus allemaal het volgende mee: Een reep chocola of chocoladeletter (melk/wit/puur), maar zónder nootjes/crunch/of zoiets.

Een plat bakje, minstens zo groot als een ijsbak. Handig als er een deksel op zit.

Doel

Gezellig actief en creatief bezig zijn.

Benodigheden

- Melk of pure (smelt)chocola, zonder nootjes, crisps, lucht o.i.d. (1 reep/letter/zakje per persoon, ieder neemt dit zelf mee, eventueel evenredig verdelen)
- Grote pan met heet water (niet kokend, wel warm houden)
- Boterhamzakjes (minstens 2 per persoon, controleer of ze tegen kokend water kunnen)
- Evt. wasknijpers
- Platte bak (als er een chocolaplaque gemaakt wordt)
- Of karton + aluminiumfolie (als er chocoladeflikken worden gemaakt, 1 A4 pp)
- Schaar
- Versiermateriaal: confetti, suiker, hagelslag, smarties, nootjes, rozijnen, etc.

Nodige ruimte

Aan tafel. Vloer en tafels moeten goed schoongemaakt kunnen worden.

Uitleg

- Breek de chocola in stukjes en stop het in een boterhamzakje zónder lekgaatjes!
- Knoop het zakje dicht en hang het in de pan met heet water. Je kunt het bijvoorbeeld met een wasknijper aan de rand van de pan vastmaken. Doe dit ruim voor je ermee gaat werken.
- Als de chocola gesmolten is, knip je een klein hoekje van het zakje. Afhankelijk van de grootte hiervan kun je gedetailleerd werken.
- Voor een chocoladeplaque
- Maak op de bodem van het bakje een plaque chocolade
- Versier de chocolade
- Voor chocoladeflikken:
- Bekleed het karton met een laagje aluminiumfolie.
- Spuit rondjes van zó'n 4 cm doorsnee, niet te dicht bij elkaar.
- Versier de chocolade
- Laat de chocolade afkoelen. In de koelkast duurt het nog zeker een halfuur.
- Als de chocola te dik is, kun je het verdunnen met olie.

Tijdsduur

Ongeveer 45 minuten

Raket maken



Actief

Creatief

Korte beschrijving

Je maakt van een stevige frisdrankfles, duct tape, kurk, ventiel en klei een raket. Water erin en pompen maar!

Benodigheden

Stevige frisdrankfles (1½ liter), duct tape, kurk, karton, ventiel en klei. 1 liter water erin, met fietspomp oppompen en hij schiet meters de lucht in.

Speluitleg

Zie bijlage 15

Eventuele aandachtspunten

Het is belangrijk dat er geen ruimte zit tussen het ventiel en de kurk. Die moet luchtdicht zijn, anders mislukt het. Eventueel kun je er vloeibare lijm in laten lopen om de kieren te dichten.

Tijdsduur

30 – 45 minuten



De kroon van het leven!*



Actief

Creatief

Korte beschrijving

We maken een kaartje voor in je Bijbel. Op dit kaartje staat de tekst: 'Komt, want alle dingen zijn nu gereed en nog is er plaats'. Zo kunnen we elke dag zien dat God roept. Als we dan zullen komen en we zijn getrouw tot de dood, dan zal God ons geven de kroon des levens.

Thema

De koninklijke bruiloft (gelijkenissen)

Benodigheden

De uitgeprinte bijlage 16 (tekst + tekening) stiften of potloden, lamineerapparaat of lamineervellen, evt. lijm.

Speluitleg

N.a.v. de gelijkenis van de koninklijke bruiloft en de verwijzing naar Openbaring 2:10b maken de kinderen de tekening van de kroon.

- Vierkantje = Rood
- Stip = geel
- Plus = blauw

Op deze kaartjes staat aan de andere kant de tekst uit Lukas 14:17b+22b. Als de kinderen klaar zijn, kun je de kaartjes lamineren.

Eventuele aandachtspunten

- Vergeet niet de naam van het kind op het kaartje te zetten.
- Je kunt ze dubbelzijdig printen. Je kunt er ook voor kiezen om ze uit te knippen en dan op elkaar te lijmen.

Tijdsduur

Ongeveer 5 minuten

Schatdoosje*



Actief

Creatief

Korte beschrijving

Klein doosje van Xenos beschilderen/beplakken met bijvoorbeeld stickers/ versiermateriaal

Thema

Joas verstopt in de tempel.

Benodigheden

Klein doosje van Xenos (ong. 1 euro per stuk) met deksel. Je hebt ze in verschillende vormen, ovaal, hartvormig e.d. Verf, kwasten, stickers evt. schorten en kranten.

Spelitleg

Joas was verstopt in de tempel, hij mocht niet ontdekt worden. Misschien heb jij ook iets wat heel waardevol is, wat je graag goed bewaart. Daar kun je dit doosje voor gebruiken. We gaan het heel mooi beschilderen en daarna mag je het nog versieren.

Eventuele aandachtspunten

Als je de onderkant/ bovenkant schildert, moet je even opletten dat je de niet droge kanten niet lelijk maakt. Dus of eerst op laten drogen, of heel voorzichtig vasthouden.

Tijdsduur

30 minuten



Bemoedig vervolgde christenen*



Actief

Creatief

Korte beschrijving

Stuur een kaart naar vervolgde christenen.

Benodigheden

Kaarten, schrijfinstructies, voorbeeldzinnen, adressen, Engelse Bijbel, (online)woordenboek

Speluitleg

- Op de site van de SDOK (<https://www.sdok.nl/wat-kan-ik-doen/bemoedig>) of van Open Doors (<https://www.opendoors.nl/schrijfacties>) kun je informatie vinden over het bemoedigen van vervolgde christenen d.m.v. een kaart.
- Jongeren kunnen zelf een kaart meenemen (eventueel een handgeletterde kaart maken), maar neem als leiding ook kaarten mee.
- Zorg voor schrijfinstructies, voorbeeldzinnen, adressen, Engelse Bijbels (online)woordenboeken.
- Door de jongeren te laten kiezen wie ze willen bemoedigen, wordt de betrokkenheid vergroot.

Eventuele aandachtspunten

- Sommige jongeren vinden het moeilijk om iets in het Engels te schrijven, zij kunnen gebruikmaken van voorbeeldzinnen of het met iemand samendoen.
- Door gebruik te maken van de site van de SDOK of Open Doors zorg je voor recente informatie.

Tijdsduur

20 – 30 minuten

Oude knopen nieuwe knopen



Actief

Creatief

Korte beschrijving

Leuk schilderij maken van diverse knopen.

Benodigheden

- Oude knopen
- Dik papier/karton of canvas (klein formaat)
- Lijm

Speluitleg

- Laat de kinderen zelf allerlei knopen meebrengen, groot en klein, allerlei kleuren. Laat de kinderen de knopen opplakken op het papier/karton/canvas en zo ontstaat een schilderij!
- Tip: print wat voorbeelden uit, dan hebben ze er direct een beeld bij wat de bedoeling is.

Eventuele aandachtspunten

- Voorbeelden meebrengen voor zowel jongens als meisjes.
- Let wel op dat de schilderijen goed moeten drogen.

Tijdsduur

Zeker 45 min. (of 2x clubmiddag/avond)

Bijlage 1 - Opdrachtenbingo

- Zo lang mogelijk op één been staan
- Zo veel mogelijk jassen verzamelen
- De beste mop vertellen
- Zo snel mogelijk zes schoenen met veters verzamelen
- Een zo hoog mogelijke toren maken met bekertjes
- Zo snel mogelijk vijf sieraden verzamelen
- Zoek zo snel mogelijk de verschillen (hiervoor een puzzel met verschillen printen)
- Zo lang mogelijk stil zijn (als er drie groepen zijn, mag de andere groep aan het lachen maken)
- Zoek zo snel mogelijk het verstopte object
- Zo snel mogelijk tien touwtjes aan elkaar knopen (binnen 1 minuut)
- Allemaal zo snel mogelijk een bekertje water leegdrinken
- Zo snel mogelijk iets halen/rondje rennen (estafette)
- Gooi zo snel mogelijk zes met een dobbelsteen
- Maak een rebus
- Maak zo snel mogelijk een rij van tien stoelen
- Wie als eerst het hele alfabet heeft opgeschreven

Bijlage 2 - Opdrachtenbingo

Potje 1, gemiddelde lengte

18	13	5
1	8	6
7	2	12

19	4	14
1	8	2
7	15	3

20	13	5
1	4	6
11	14	3

Potje 2, gemiddelde lengte

17	20	7
13	11	15
16	1	6

17	18	6
5	10	15
2	8	13

8	19	15
11	10	3
16	5	7

Potje 3, lang

14	1	8
5	12	18
9	16	10

12	7	16
13	9	20
1	5	10

1	7	8
12	9	18
14	13	10

Potje 4, kort

3	14	2
11	18	15
4	13	10

5	14	15
11	13	16
17	19	9

17	15	2
6	13	8
3	20	16

Bijlage 3 - Biedspel

- Hoeveel keer kun je in 1 minuut opdrukken? (1 uit de groep)
 - Hoeveel plaatsnamen kun je in 1 minuut opschrijven? (2 personen, 1 bedenker en 1 schrijver)
 - Hoeveel biscuitjes kan je in 1 minuut op eten? (1 uit de groep)
 - Hoeveel rondjes kun je om de tafel hinkelen in 1 minuut? (1 uit de groep)
 - Hoe vaak kan je in 2 minuten de trap af en de andere trap op? (1 uit de groep)
 - Hoeveel bekertjes water kun je in 30 seconden leegdrinken? (1 uit de groep)
 - Hoeveel woorden kun je in 1 minuut opschrijven die beginnen met het woord zon? (2 uit de groep)
 - Hoeveel haren kan je vlechten in 2 minuten? (1 uit de groep)
 - Wie kan het langste de adem in houden? (1 uit de groep)
 - Hoeveel Bijbelse namen kan je in 1 minuut opschrijven? (2 uit de groep)
 - Hoe hoog kan iemand een toren van suikerklontjes bouwen in 1 minuut? (2 uit de groep)
 - Hoe vaak kun je achter elkaar touwtjes springen? (1 uit de groep)
 - Hoeveel jongensnamen met de J kun je in 1 minuut opschrijven? (2 uit de groep)
 - Hoeveel seconden kan iemand op 1 been staan met de ogen dicht? (1 uit de groep)
 - Hoeveel rondjes kan iemand in 2 minuten om de tafel lopen met een lepel met een tafeltennisballetje erop? (1 uit de groep)
 - Hoeveel landen kunnen jullie in 1 minuut opschrijven? (2 uit de groep)
 - Wie kan in 1 minuut de meeste wc-papiertjes afscheuren? (2 uit de groep, 1 scheurt en 1 telt)
 - Hoeveel Bijbelboeken kan je in 1 minuut opschrijven? (2 uit de groep, 1 zegt en 1 schrijft)
 - Hoeveel keer kan iemand in 1 minuut koprollen? (1 uit de groep)
 - Hoeveel spekjes kan je in je mond doen zonder te bijten of door te slikken? (2 uit de groep)
- Eventuele eindopdracht: maak een zo'n hoog mogelijk toren van elkaar, en blijf 10 seconden staan.

Bijlage 4 - Geldgalgje

Mogelijke woorden

- Beurs (5)
- Zakgeld (7)
- Sponsor (6)
- Bank (4)
- Dropmunten (10)
- Dief (4)
- Beveiliging (11)
- Overtreding (11)
- Portemonnee (11)
- Voor niets (4 + 5)
- Inkomsten (9)
- Bankdirecteur (13)
- Sparen (6)
- Uitgaven (8)
- Medewerker kledingwinkel (10 + 13)
- Inbreker (8)
- Overvaller (10)
- Kassa (5)
- Gratis (6)
- Prijs (4)
- Goedkoop (8)
- Giften (6)
- Verkoper (8)
- Winst (5)
- Hypotheek (9)
- Verlies (7)
- Financieel adviseur (10 + 8)
- Krediet (7)
- Belastingdienst (15)
- Euro (4)
- Betalen (7)
- Zilver (6)
- Op (2) – eerst nadenken wat voor woord het zou kunnen zijn!
- Monopoly (8)

Mogelijke zinnen

- Slappend rijk worden (16)
- Alle waar is naar zijn geld (21)
- Bulken van het geld (16)
- Het geldt brandt in je zak (21)
- Een gat in je hand hebben (20)
- Met moet de huid niet verkopen, voordat de beer geschoten is (25+24)
- Over de balk gooien (16)
- Goed in de slappe was zitten (23)
- Die niet werkt, zal ook niet eten (12+14)
- Geld maakt niet gelukkig, maar gelukkig maken ze geld (21+23)
- Van een kale kip kun je niet plukken (29)
- Tijd is geld (9)
- Zwemmen in het geld (16)
- Geld moet rollen (14)

Bijlage 5 - Geldbedragen grafiek

€25.000	€16.000	€8.000
€24.000	€15.000	€7.000
€23.000	€14.000	€6.000
€22.000	€13.000	€5.000
€21.000	€12.000	€4.000
€20.000	€11.000	€3.000
€19.000	€12.000	€2.000
€18.000	€10.000	€1.000
€17.000	€9.000	

€25	€16	€8
€24	€15	€7
€23	€14	€6
€22	€13	€5
€21	€12	€4
€20	€11	€3
€19	€12	€2
€18	€10	€1
€17	€9	

Bijlage 6 - Krachtmetingenspel

- Kracht: opdrukken
- Kracht en snelheid: kruiwagenrace
- Kracht: tegen muur zitten
- Kracht: handje drukken (partijen kunnen daarna nog gewisseld worden)
- Kracht: weegschaal knijpen
- Kracht: stoel tillen (aan 2 poten, recht voor je uit)
- Snelheid: snelste rondje rond de kerk rennen
- Evenwicht: handstand tegen een tafel/deur/schuifdeur (niet tegen de gestucte muur!)
- Evenwicht: op 1 been staan
- Evenwicht: op een kopje staan
- Uithoudingsvermogen: touwtjespringen
- Uithoudingsvermogen: langste toon zingen/fluiten
- Evt. Snelheid: beschuit eten

Bijlage 7 - Spel uitbeelden 1

Typetjes

Dominee	Koster	Zwerver	Clown
Zuster	Organist	Dokter	Fluitist
Telefonist	Koningin	Receptionist	Pianist
Vrachtwagenchauffeur	Vuilnisman	Dirigent	Slager
Kakker	Opstandeling	Schoonmaakster	Boer
Nieuwsgierig oagje	Held	Dierenvriend	Verhuizer

Karaktereigenschappen

Stoer	Slim	Sterk	Verlegen
Chagrijnig	Lief	Aardig	Hooghartig
Agressief	Behulpzaam	Beschermend	Creatief
Muzikaal	Ondeugend	Ilverig	Jaloers
Kieskeurig	Kalm	Lawaaiig	Lui
Bang	Nieuwsgierig	Nors	Sportief

Bijlage 8 - Spel uitbeelden 2

1	5	13	18
25	32	43	49
57	65	71	76
82	89	93	100
102	113	120	124
132	146	151	155
160	169	170	180
183	188	199	200
201	214	222	234
239	242	246	250

Bijlage 9 - Notitieblaadjes plakken

- Wie wordt er bedoeld met de bruidegom?
- Wie worden er bedoeld met de maagden?
- Dwaze maagden
- Wijze maagden
- De olielampjes zijn het beeld van Gods Woord (de Bijbel). *Uw Woord is een lamp voor mijn voet en een licht op mijn pad (Psalm 119:55)*. Maar wat wordt er dan bedoeld met de olie die de wijze maagden wel hadden en de dwaze niet?
- Welke tijd wordt er bedoeld met de nacht/middernacht?
- Welke plek wordt er bedoeld met de bruiloftszaal?
- Wat wordt er bedoeld met het bruiloftsfeest?
- Welke plek wordt er bedoeld met buiten (de bruiloftszaal)?

Bijlage 10 - Stoelenspel

Kaartjes beroepen

Aannemer	Brandweer	Conducteur
Dierenarts	Elektricien	Fietsenmaker
Godsdienstleraar	Huisarts	ICT-medewerker
Juwelier	Kok	Loodgieter
Manager	Nieuwslezer	Opticien
Podoloog	Receptioniste	Stratenmaker
Tuinman	Uroloog	Visser
Winkel- medewerker	Ijzerhandelaar	Zeehonden- trainer
Q en Z zijn er niet		

Bijlage 10 - Stoelenspel (2/3)

Kaartjes dieren

Adelaar	Bever	Cavia
Dromedaris	Edelhert	Fazant
Giraffe	Hamster	Inktvis
Jaguar	Konijn	Leeuw
Muis	Neushoorn	Ooievaar
Papegaai	Ratelslang	Steenmarter
Tijger	Uil	Vis
Wolf	Ijsbeer	Zebra
Q en X zijn er niet		

Bijlage 10- Stoelenspel (3/3)

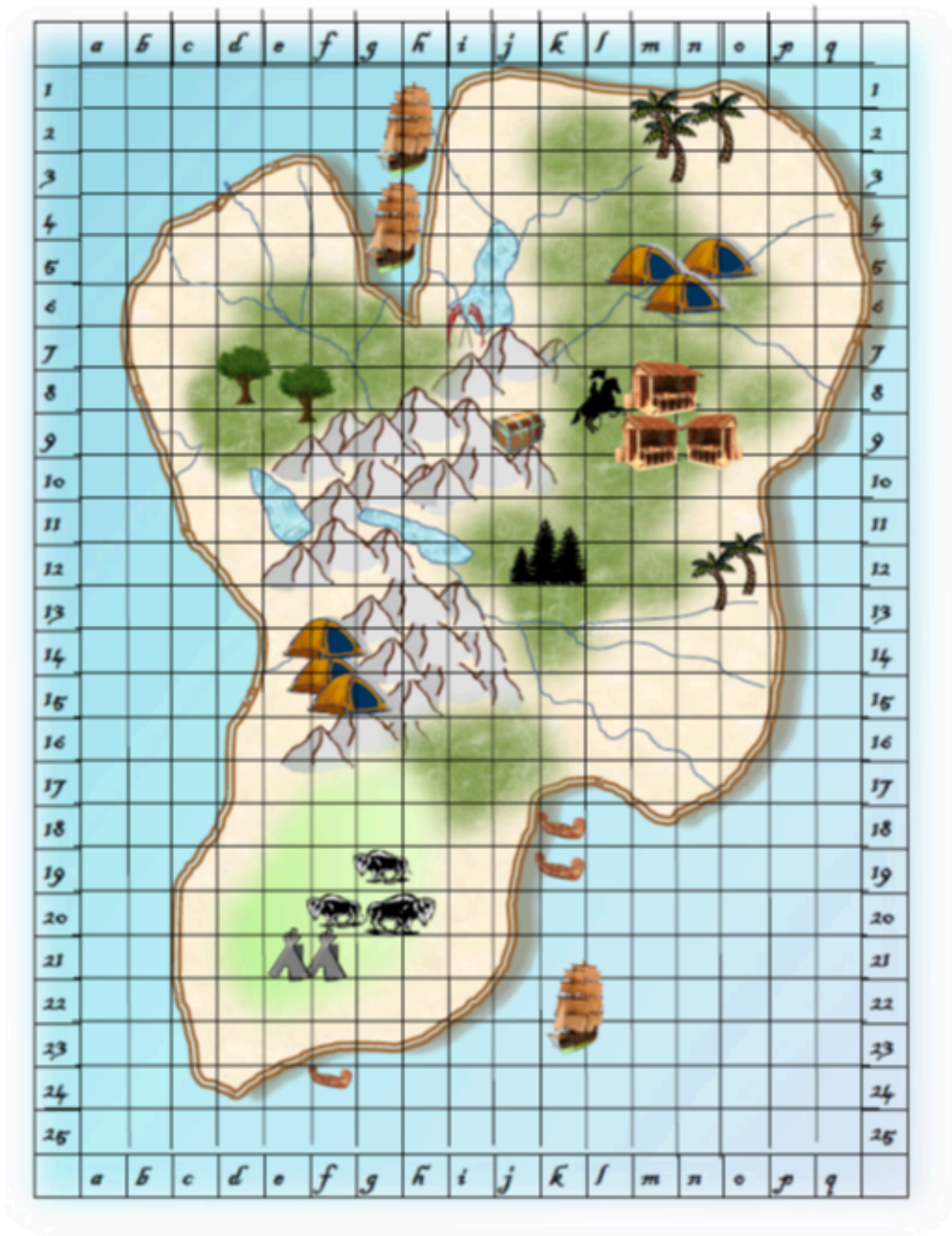
Kaartjes groenten en fruit

Aardbei	Bosbes	Cranberry
Druif	Erwt	Framboos
Groene kool	Handpeer	Jonagold
I, Q, X zijn er niet	Kiwi	Limoen
Nectarine	Olijf	Perzik
Radijs	Spinazie	Tuinboon
Ui	Vijg	Witlof
Ijsbergsla	Zuurkool	

Bijlage 11 – Gespreksbekers

- Wat doen zendelingen?
- Waarom is het nodig om het Evangelie te verkondigen?
- Hoe kun jij zendelingen helpen?
- Wat gebeurde er bij Lydia, toen ze luisterde naar de preek van Paulus?
- Hoe komt het dat ons hart gesloten is voor het Woord van God?
- Als je hart gesloten is voor het Woord van God, dan neem je er geen acht op. Wat betekent dit?
- Wie kan ons hart openen, zodat we gaan geloven in de Heere Jezus? (Zoek op H.C. vr. 65)
- Wat gebruikt Hij daarvoor? (Zoek op H.C. vr. 65)
- Kunnen wij het verdienen dat God ons het geloof geeft? (Zoek op Efeze 2:8)
- Wat heeft Lydia ontvangen nu ze in de Heere Jezus gelooft? (Zoek op Johannes 6:47)

Bijlage 12- Goudzoeker















Bijlage 13 - Levend Stratego (1/2)

 <p>vaandel Je mag zelf niemand tikken</p>	 <p>maarschalk alleen de spion mag jou aftikken</p>	 <p>generaal</p>	 <p>kolonel</p>
 <p>majoor</p>	 <p>kapitein</p>	 <p>luitenant</p>	 <p>sergeant</p>
 <p>mineur</p>	 <p>verkenner</p>	 <p>spion kunt alleen de maarschalk aftikken</p>	 <p>bom alleen de mineur kan jou aftikken Je mag zelf niemand tikken</p>

Bijlage 13 - Levend Stratego (2/2)

Te gebruiken als extra kaartjes (evt. meerdere keren uitprinten)

 <p>bom Alleen de mineur kan jou aftikken Je mag zelf niemand tikken</p>	 <p>2 verkennen</p>	 <p>3 mineur</p>	 <p>4 sergeant</p>
 <p>7 majoor</p>	 <p>6 kapitein</p>	 <p>5 luitenant</p>	 <p>4 sergeant</p>
 <p>3 mineur</p>	 <p>2 verkennen</p>	 <p>2 verkennen</p>	 <p>bom Alleen de mineur kan jou aftikken Je mag zelf niemand tikken</p>

Bijlage 14 – Bijbelse quiz (1/4)

- Hoe begint de Bijbel? Noem het eerste vers. In den beginne schiep God de hemel en de aarde.
- Hoe heet het laatste Bijbelboek van het Oude testament? Maleachi
- Wat is de naam van de eerste vrouw? Manninne
- Wie bouwde de ark? Noach
- Hoe lang deed hij daarover? 120 jaar
- Uit hoeveel verzen bestaat Ps. 119 berijmd? 88
- Waar staat: U alleen U loven wij? Ps. 75
- Wat is het laatste Bijbelboek? Openbaringen
- Hoeveel hoofdstukken heeft Openbaringen. 22
- Wie heeft de Openbaring geschreven? Johannes.
- Hoe heten de zonen van Noach? Sem, Cham en Jafeth.
- Hoeveel Psalmen zijn er? 150
- Wie heeft het langst geleefd op aarde? Metusalem
- Hoe heet de vader van Adam? God
- Hoeveel zendingsreizen heeft Paulus gedaan? 3
- Welk Bijbelboek komt na Nehemia? Esther
- Hoe lang is Noach in de ark geweest (ongeveer)? 1 jaar en 10 dagen
- 18. Welke Psalm is: Opent uwe mond? Ps.81:12
- Hoe heten de 3 vrienden van Daniël? Hananja, Misaël en Azarja
- Welke namen kregen ze in Babel? Sadrach, Mesach en Abed-Nego
- Wie was de eerste martelaar? Stefanus
- Hoe heetten de broer(s) van Abraham? Nahor en Haran
- Hoeveel discipelen had de Heere Jezus toen Hij naar de hemel ging?11
- Hoe heet de broer van Izak? Ismaël
- Welke dieren laat Noach als eerste uit de ark? Raaf en een duif.
- Wat bracht de duif de 2e keer mee terug? Een olijftak.
- Hoe oud is Metusalem geworden? 969
- Wat mocht een Nazireeër Gods niet? Geen wijn of sterke drank drinken en geen haren afknippen.
- Waar bakten de Israëlieten brood van in de woestijn? Manna
- Hoe heten de kinderen van Rachel? Jozef en Benjamin.
- Hoeveel broden lagen er op de tafel der toonbroden? 12
- Mochten die gegeten worden? Nee
- Wie deed dat wel? David toen hij vluchtte voor Saul.
- Vanaf welke leeftijd zouden de Israëlieten sterven voor ze Kanaän binnen gingen? 20 jaar en ouder.
- Welke 2 mannen mocht Kanaän wel binnen? Jozua en Kaleb
- Wat betekent de naam Jezus: Zaligmaker.
- Wie was de eerste vrouw van Ahasveros? Vasthi
- Wie bouwde de eerste tempel? Salomo
- Hoeveel verzen heeft Ps. 117 onberijmd? 2
- Wie moest er in de leeuwenkuil? Daniël
- Wat was de eerste plaag in Egypte? Water in bloed veranderd
- Welk Bijbelboek komt na Johannes? Handelingen
- Hoe heet de moeder van Salomo? Bathseba
- Wat is het laatste woordje in de Bijbel? Amen
- Hoeveel herders kwamen om de Heere Jezus te aanbidden? Dat staat niet in de Bijbel.

Bijlage 14 – Bijbelse quiz (2/4)

- Bij Petrus werd veel geld gegeven door de mensen voor de gemeente. Welke mensen verkochten een stuk land en gaven een deel van het geld en zeiden dat dat alles was. Ananias en Safira.
- Hoe heet de broer van Martha en Maria? Lazarus
- Wat betekent het woordje Amen? Het zal waar en zeker zijn.
- Hoe heet de eerste koning van Israël? Saul
- Wat was de tiende plaag in Egypte? Alle eerstgeborenen stierven.
- Wat hoorde Petrus toen hij de Heere Jezus verloochende? Een haan kraaien.
- Hoe heet de moeder van Ismaël? Hagar
- Wat is de kortste tekst in de Bijbel? Jezus weende. Johannes 11:35.
- Hoe heet de eerste hogepriester? Aäron.
- Wat deed de Heere Jezus voor werk toen hij nog niet preekte? Timmerman
- Wie was de moeder van Dina (dochter van Jakob)? Lea
- Hoe heet de tollenaar die door de Heere Jezus geroepen werd? Levi
- Van wie is Johannes de Doper een zoon? Zacharias en Elizabeth
- Waarom mocht Mozes Kanaän niet binnen? Hij sloeg op een rots i.p.v. ertegen te spreken.
- Wie klom er in de vijgenboom om de Heere Jezus te zien? Zacheüs
- Welk teken geeft de Heere aan Noach dat er geen zondvloed meer zal komen? Regenboog.
- Waarom moest Daniël in de leeuwenkuil? Hij bad 3 x per dag tot God en dat mocht niet.
- Hoeveel Evangeliën staan er in het Nieuwe Testament? 4
- Noem de namen van de Evangeliën. Mattheus, Markus, Lukas, Johannes
- Hoeveel kinderen had Izak en hoe heten ze? Twee, Jakob en Ezau.
- Hoe heetten de eerste twee zonen van Adam? Kain en Abel
- Abel werd doodgeslagen. Maar God gaf Adam nog een zoon. Hoe heet hij? Seth.
- Wie was een grote christenvervolger die later apostel werd? Paulus.
- Welke oude mensen waren er bij de tempel toen Jozef en Maria er met de Heere Jezus kwamen toen Jezus ongeveer 40 dagen oud was? Simeon en Anna.
- Met wie zat Paulus in de gevangenis toen de stokbewaarder tot geloof kwam? Silas
- Hoeveel zendingsreizen heeft Paulus gemaakt (dat we weten) 3.
- Met welke mannen maakte hij o.a. deze reizen? Barnabas, Silas, Timotheus.
- Israël was in twee stukken verdeeld, welke? Twee stammenrijk en tien stammenrijk.
- Hoeveel discipelen had de Heere Jezus toen Hij naar de hemel ging? 11
- Hoe heette de koning van Israël toen de Heere Jezus werd geboren? Herodes
- Hoeveel verspieders gingen het land Kanaän in om te verspieden? 12
- In welke plaats is de Heere Jezus geboren? Bethlehem
- Hoe heetten de vrouwen van Jakob? Lea, Rachel, Bilha en Zilpa
- Hou oud was de Heere Jezus ongeveer toen Hij ging prediken? 30
- Wie was de opvolger van Mozes? Jozua
- Hoe lang moesten de Israëlieten nog in de woestijn blijven? 40 jaar
- Door welke mannen werd Mozes ondersteund in de strijd tegen de Amelekieten? Aäron en Hur.
- Wat betekent: Eloi Lama Sabachtani? Mijn God, Mijn God waarom hebt Gij Mij verlaten?
- Wat betekent: Mene mene tekell upharsin? Gewogen en te licht bevonden.
- Hoeveel kinderen had Jakob? 13
- Hoe is Saulus door de Heere geroepen? Saul, Saul wat vervolgt gij Mij?
- Wie was de eerste Godvrezende koning van Israël? David
- Welke jongen heeft de Heere Jezus opgewekt. Jongeling van Naïn
- Wat is de hoofdstad van Israël? Jeruzalem
- Welke stad moesten de Israëlieten het eerst innemen toen ze Kanaän binnetrokken? Jericho

Bijlage 14 – Bijbelse quiz (3/4)

- Hoeveel zonen had Lea? 6
- Wat stond er bij Elim? 12 waterfonteinen en 70 palmbomen.
- Wat was het eerste wonder wat de Heere Jezus deed? Water in wijn veranderen.
- Hoeveel geboden staan er in de wet, en hoe zijn ze verdeeld? 10 geboden, 1e tafel 4 , 2e tafel 6.
- Hoe heet de schoonvader van Jakob? Laban
- Welk meisje heeft de Heere Jezus opgewekt? Het dochttertje van Jairus.
- Noem de eerste twee regels van Ps. 25 : 2. Heer ai maak mij Uwe wegen door Uw Woord en Geest bekend.
- Hoe heet de dochter van Jakob? Dina
- Hoe begint het eerste vers van Ps. 42? 't Hijgend hert der jacht ontkomen.
- Hoeveel Bijbelboeken telt de Bijbel? 66
- Hoe heet de neef van Abraham? Lot
- In welke stad woonde Lot nadat hij bij Abraham wegging? Sodom
- Hoe heette de andere stad die ook verwoest werd? Gomorra
- Hoe heet de knecht van Abraham? Eliëzer
- Wat is de naam van de eerste koning van Israël? Saul
- Wie heeft het Bijbelboek Hooglied geschreven? Salomo
- Hoe heet de Filistijn die door David werd gedood? Goliath
- Hoe heet de vader van Abraham? Terah
- Welk Bijbelboek staat er vóór Mattheus? Maleachi.
- Wie was de eerste man van Bathseba? Uria
- Uit welke stam is de Heere Jezus geboren? Juda
- Na koning Salomo werd Israël verdeeld, welke twee koningen waren er toen? Rehabeam en Jerobeam.
- Hoeveel broers had David? 7 (1 Sam. 16:10)
- Welke kleur haar had David? Roodachtig (1 Sam. 16: 12)
- Uit welke stam was Saul? Benjamin
- Hoe heet de vader van Saul? Kis.
- Hoe heet de schoonmoeder van Ruth? Naomi
- Wat is de naam van de schoonzus van Ruth? Orpa
- Hoe heet de vrouw die in de tempel kwam, van wie de priester Eli dacht dat ze dronken was? Hanna
- Waar bad zij om? Om een kind.
- Hoe heet de zoon die ze kreeg? Samuël
- Hoe heet de man waarmee Ruth trouwt als ze in Israël komt. Boaz
- Welke drie discipelen mogen met de Heere Jezus mee in Gethsémané als hij gaat bidden? Petrus, Jakobus en Johannes
- Hoe heet de vrouw in Jericho die de 2 verspieters verborg? Rachab
- Wat betekent Eben-Haëzer? Tot hiertoe heeft ons de Heere geholpen.
- Hoe heet de vriend van David, Sauls zoon? Jonathan
- Hoe werd David gezalfd? Met een hoorn (is onbreekbaar) 1 Sam. 16: 13
- Hoe werd Saul gezalfd? Met een kruik (is breekbaar)
- Welke richter heeft heel veel Filistijnen gedood? Simson
- Welke psalm wordt er vaak gezongen na het dopen? Ps. 134: 3 Dat 's Heeren zegen op u daal en Ps. 105: 5 God zal Zijn waarheid nimmer krenken.

Bijlage 14 – Bijbelse quiz (4/4)

- Welke profeet ging met vurige paarden en wagen naar de hemel? Elia (2 Kon 2: 11).
- Welke koning was ernstig ziek en kreeg te horen dat hij nog 15 jaar mocht leven? Hizkia.
- Welke profeet kwam bij David nadat hij zondigde met Bathseba? Nathan
- Wat gebeurde er met de vrouw van Lot toen ze uit Sodom weggingen. Zij werd een zoutpilaar.
- Waarom was dat? Omdat ze omkeek naar Sodom, en dat mocht niet.
- Noem de eerste 5 Bijbelboeken. Genesis, Exodus, Leviticus, Numeri, Deuteronomium.
- Toen Salomo koning werd sprak de Heere tot hem dat hij wat mocht begeren. Wat vroeg hij, en/of wat kreeg hij? Hij vroeg om wijsheid om het volk te regeren, maar hij kreeg ook rijkdom en eer. (2 Kron. 1: 7-12)
- Hoe heette de koning van Babel die als de dieren van het veld werd? Nebukadnezar.
- Wat zei Job toen de duivel hem alles afgenomen had? De Heere heeft gegeven, de Heere heeft genomen, de Naam des Heeren zei geloofd. (Job 1: 21)
- Noem de drie formulieren van enigheid: Heidelbergse Catechismus, Nederlandse Geloofsbelijdenis, Dordtse Leerregels.
- Waar staat de wet die elke zondagmorgen wordt voorgelezen? Exodus 20.
- Wat wordt er 's middags/ 's avonds meestal voorgelezen in de kerk vóór het Bijbelgedeelte? 12 Artikelen des geloofs.
- Wat is het belangrijkste wat er tijdens de kerkdienst gebeurt? Bijbellezende, daardoor spreekt God tot ons.
- Uit welke drie stukken bestaat de Catechismus? Ellende, verlossing, dankbaarheid.
- Welke stadhouder was er in Jeruzalem toen de Heere Jezus werd gekruisigd? Pilatus
- Waar werd de Heere Jezus gekruisigd? Golgotha
- Uit welke drie gedeelten bestond de tempel? Voorhof, het Heilige, het Heilige der Heiligen.
- Hoe wisten de Israëlieten in de woestijn hoe ze moesten reizen? Wolkkolom en vuurkolom.
- Wat schiep God op de eerste dag? Het licht.
- Welke spelonk kocht Abraham om Sara te begraven? Spelonk van Machpela (Gen.23: 9)
- Welke ziekte had Naäman? Melaatsheid

Bijlage 15 - Raket maken (1/3)

Stappenplan

1 Rol een stuk papier tot een kegel. Dit wordt de neuskegel van de raket. Dus aarzel niet om gekleurd papier of papier met een patroon te gebruiken om de raket te versieren.



2 Omwikkel de neuskegel met duct tape. Hiermee maak je hem sterker en beter bestand tegen water.



3 Je kunt de plastic fles ook beschilderen als je deze nog verder wilt versieren. Aarzel niet om een tekening of logo te maken op de plastic fles of het middenstuk van de raket.



4 Maak de neuskegel vast aan de onderkant van de fles. Je kunt de neuskegel vastlijmen of duct tape gebruiken. Probeer de neuskegel zo recht mogelijk aan de fles vast te maken. Zorg ervoor dat de neuskegel goed vastzit.



5 Pak een stuk dun karton en knip 3 of 4 driehoeken uit. Omdat dit de vinnen van de raket worden, moet je perfecte rechte hoeken knippen, zodat de raket goed rechtop kan staan. Gebruik karton, knutselpapier of kartonnen mappen voor de vinnen.

Maak de vinnen aan het onderste deel van de raket vast. Vouw de plakranden aan de zijkanten van de vinnen zodat je ze makkelijker aan de raket kan vastmaken. Dit kan met lijm of plakband.

Als je de onderkanten van de vinnen gelijkmaakt aan de onderkant van de raket, zou de raket uit zichzelf moeten blijven staan.



Bijlage 15 - Raket maken (2/3)

6 Voeg de ballast toe om de raket zwaarder te maken. Als ballast kan je elk materiaal gebruiken dat de raket zwaarder maakt en dat ervoor zorgt dat de raket kan zweven nadat hij gelanceerd is. Kneed ongeveer een halve kop Play-Doh of een andere soort klei in de ribbels aan de onderkant van de fles, zodat de buitenkant van de fles een rond uiteinde krijgt. Bedek de klei met duct tape, zodat het goed vast zit.



7 Vul de fles met water. Giet 1 liter water in de fles.



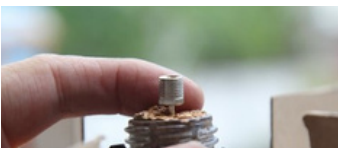
8 Boor een erg klein gat in een kurk. Zorg ervoor dat het gaatje even groot is als het ventiel van je fietspomp.



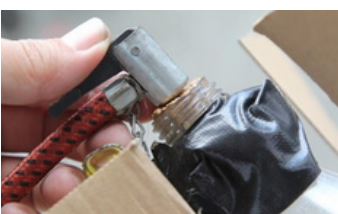
9 Stop de kruk in de flessenhals. Je kunt hem er ook indrukken met een tang zodat de kurk beter vastzit.



10 Steek het naaldventiel van je fietspomp in het gaatje in de kruk. Zorg ervoor dat hij goed in het gat past.



11 Draai de raket met de goede kant naar boven. Houd de raket bij de flessenhals op het ventiel van de fietspomp en houd hem van je gezicht af.



Bijlage 15 - Raket maken (3/3)

12 Lanceer de flesraket. Zorg ervoor dat je buiten op een open plek bent. De raket zal erg snel omhoog schieten, dus haal alle obstakels weg en waarschuw de mensen om je heen voordat je de raket lanceert.

- Houd de raket bij de flessenhals vast en pomp er lucht in. De raket zal wegvliegen wanneer de kurk niet langer de stijgende druk in de fles kan weerstaan.
- Laat de fles los. Het water zal alle kanten opspuiten wanneer de raket de lucht ingaat, dus wees erop voorbereid dat je nat wordt.
- Kom niet bij de fles in de buurt wanneer je met pompen ben begonnen. Zelf al lijkt het erop dat er niets gebeurt. Je kunt je namelijk verwonden!



Tekst voorkant

Komt,
Want alle dingen
zijn nu *gereed*.
En nog is er plaats!

Luk 14:17b + 22b

Komt,
Want alle dingen
zijn nu *gereed*.
En nog is er plaats!

Luk 14:17b + 22b

Komt,
Want alle dingen
zijn nu *gereed*.
En nog is er plaats!

Luk 14:17b + 22b

Komt,
Want alle dingen
zijn nu *gereed*.
En nog is er plaats!

Luk 14:17b + 22b

Bijlage 16 - De kroon van het leven (2/2)

Tekening achterkant

