Een wereld van verschil

ZINGEVINGSMOMENTEN VOOR 12-18-JARIGEN

Een wereld van verschil!
Zingevingsmomenten voor 12-18-jarigen

Samen 'de wijde wereld' intrekken, met je vrienden dingen bedenken en uitproberen, elkaar verhalen vertellen in een geheim kamp, stil worden en zijn bij het kampvuur, je (eerste) verantwoordelijkheid opnemen bij de activiteiten, het lokaal 'behangen' met spetterende posters van je idolen ... Herkenbaar? Inderdaad, dat is jeugdbeweging in Vlaanderen.

Jongeren beleven er vaak al rijke momenten. Toch voelen leden en leiding soms aan: "Hier kunnen we méér mee doen!"

In deze bundel bieden wij een hulp aan voor dat ietsje méér en willen we de durf meegeven om de dingen op een nieuwe manier aan te pakken. We stimuleren jeugdbewegingsgroepen graag om dynamisch en bewust met zingeving bezig te zijn. We schreven niet toevallig samen aan deze bundel. Allemaal werken we immers vanuit dezelfde christelijke inspiratie.

We kozen vooral voor spelen, omdat spelen toch het handelsmerk van de jeugdbeweging is. Daarnaast zijn een aantal vieringen opgenomen. Om letterlijk stil te vallen. Een brede waaier van werkvormen in deze map dus: een staptocht over principes en idealen, een stiltemoment om te waken bij het vuur, bordspelen over kennismaatschappij en statussymbolen, ...

De 40 werkvormen in deze bundel zijn klaar voor direct gebruik, maar er zijn mogelijkheden genoeg om deze aan te passen aan de eigen groepscultuur. Weet je niet direct hoe of waaraan? Je vindt begeleidingstips verder in deze bundel.

Bij elke werkvorm hebben we wat praktische informatie in een kader vermeld. Zo kan je, al bladerend door de bundel, snel de gepaste werkvorm selecteren. Er staat altijd voor welke leeftijdscategorie het spel bedoeld is. Verder vind je nog het aantal spelers dat minimaal of maximaal kan deelnemen (bijna alle methodieken zijn bruikbaar voor kleine groepen), de duur van de activiteit en het materiaal dat je nodig hebt. Het thema en de inleiding geven een eerste snelle blik op de dieperliggende doelstelling van de activiteit. De terminologie die gebruikt wordt, is algemeen. De specifieke bewegingstermen hebben we eruit gehaald.

Er zijn veel 'werelden' waarin jongeren vandaag impulsen krijgen en ervaringen opdoen. De dingen die op school, in het jeugdhuis, in de sportclub, in de media, ... gebeuren, blijven jongeren bij. Die laten ze ook tijdens de activiteiten in de jeugdbeweging niet los. Vele jongeren benoemen de jeugdbeweging als hun 'tweede thuis'. Je mag er triestig zijn, opvallen, klagen, je goed voelen. Je krijgt er tijd, je voelt je er geborgen. En dat maakt de jeugdbewegingswereld tot **een wereld van verschil.** We wensen het jullie van harte toe!

Netwerk voor pastoraal met jongeren

Het Netwerk voor Pastoraal met Jongeren is een samenwerkingsverband van pastorale verantwoordelijken en proosten van verschillende landelijke jeugdbewegingen en jongerenorganisaties (Chiro, IJD, Jeugddienst Don Bosco, Jeugd en Gezondheid, Jongeren voor een Verenigde Wereld, KAJ, KLJ, KSJ-KSA-VKSJ, Op Vrije Voeten, San'Egidio, VUHP, VVKSM).

Begeleidingstips

Het is niet altijd vanzelfsprekend om een rustig, bezinnend moment te begeleiden binnen je groep. We geven je daarom graag een aantal tips om dit toch in goede banen te leiden.

* Wees vooral jezelf. Kies als begeleiding een werkvorm die je ligt. Maak je de werkvorm eigen. Lees hem een aantal keer, hou goed in het achterhoofd wat er komen gaat. Op deze manier ben je heel wat zekerder van jezelf, en dat voelen je leden.

* Zorg voor een aangepaste setting. Als je vraagt om het stil te maken, dan kunnen je leden dat best in een rustige omgeving en een gepaste ruimte. Een refter met wit tl-licht is niet de plaats om tot rust te komen. Kaarsjes, gedempt licht, een rustig muziekje helpen daarentegen allemaal om even tot rust te komen.

* Iedere groep heeft zijn eigen cultuur. Probeer daar zoveel mogelijk rekening mee te houden bij de keuze van je zingevingsmoment. Als je een heel drukke groep hebt, kies dan geen moment waar je drie kwartier voor moet stil zitten, maar probeer stillere momenten af te wisselen met actievere.

* Bij een groepsgesprek:
  - Geef iedereen de tijd om na te denken over de opdracht. Best is om dit even alleen of per twee te doen.
  - Belangrijk is dat iedereen zich 'veilig' voelt. Verplicht niemand om hardop te zeggen wat hij of zij opschreef naar aanleiding van je opdracht.
  - Temper de luidste roepers en nodig de stilleren uit om ook eens te spreken.
  - Iemand van de leiding kan best aangeduid worden als gespreksleider. Kies die persoon er uit die er zin in heeft om het te doen.

* Zorg dat je het nodige materiaal voor handen hebt. Op deze manier verloopt je moment rustig.

* Bij werkvormen met muziek en woord:
  Zorg voor een goede geluidsinstallatie. Voor een groep van twintig volstaat een draagbare cd-speler, voor een groep van honderd heb je een installatie nodig die voldoende ver reikt. Iedereen moet immers de muziek én de tekst duidelijk kunnen verstaan. Kies een lied aangepast aan de leeftijd van de deelnemers.

Inhoud

p 6 **BUURTPLAN, BUURMAN**
Spel over het leven in je buurt.

p 7 **DOEDADIS**
Spel over groepsgevoel, uitdagingen en vertrouwen.

p 11 **EERLIJK, BIJNA HEERLIJK**
Verhaal over zich veilig voelen en omgaan met heimwee.

p 13 **JA, IK WIL!**
Gebedsmoment bij een 'ja' aan een engagement.

p 17 **EXPRESSIEF - EXPLOSIEF**
Creatief moment om jezelf te laten kennen aan anderen.

p 19 **GIBBERKONTEN EN JANNEN ZONDER VREES**
Kwissen en doorbomen over/met meisjes en jongens.

p 21 **KLEI TROOST**
Gevoelens krijgen vorm in klei.

p 25 **KWIST HET**
Bordspel met vragen en opdrachten over kennen en kunnen.

p 31 **LEG JE MASKER AF**
Spel, verhaal en bezinning over identiteit.

p 33 **LOPEND VUURTJE**
Boodschappen overbrengen op vele manieren.

p 34 **MIJN (T)HUIS IS WAAR MIJN KAMER STAAT**
Stellingenspel over gezin en omgeving.

p 36 **SAMEN OP WEG**
Even stil worden op kamp.

p 37 **SAMEN ZIJN WE GEWELDIG**
Draaiboek om samen een project op te zetten.

p 39 **SYMBOLEN OP JE VEL**
Bodypainting: hoe zien anderen mij?

p 40 **TIENER- EN 'RIMPEL'HANDEN**
Samen bouwen, spreken en bidden.

p 42 **WAKEN BIJ HET VUUR**
Stil worden en zijn bij het kampvuur.

p 44 **WAS HET NU 70, 80 OF 90?**
Buurtspel over de tijden heen.

p 46 **WORD RIJK**
Bordspel over statussymbolen.

p 55 **LDVD**
Creatieve gespreksvorm over liefdesverdriet.

p 58 **GROEPSDRUK, GROEPSTRUC**
Spel en gesprek met groepsdruk.

p 60 **TALENTENJACHT**
Puzzelgesprek over talenten.

p 62 **HOE KLEUREN WE ONS LEVEN?**
Knutselen en stilstaan bij wie jij nu bent.

p 64 **DE TIJD VAN TOEN**
Kleine spelletjes over generaties.

p 66 **GRAFFITI-VRIEND**
De eigenschappen van je vrienden op een graffiti-muur.

p 67 **LOGO Á GOGO**
Ontwerp je eigen logo.

p 69 **GEZWICHT VOOR HET NIEUWSBERICHT**
Wereldnieuws in een rollenspel.

p 71 **EEN LEGE DOOS**
Een avondbezinning die je opnieuw laat beginnen.

p 73 **DE MUUR**
Bekommernissen en oplossingen uiten op een 'muur'.

p 75 **IK GA OP REIS EN NEEM MEE**
Hoe ver ga je met je principes?

p 76 **ZIN(TUIGEN) IN DE NATUUR**
Wandeltocht waarbij je heel wat voelt, ruikt, hoort, ...

p 78 **U KOOPT TOCH OOK?**
Buurtspel over reclameboodschappen.

p 80 **4 'B' OP EEN RIJ**
Bang, boos, bedroefd en blij: bezinning.

p 82 **DE 10 PLAGEN VAN EGYPTE**
Als alles misloopt, een opdrachtenspel.

p 84 **ARBEIDERS VAN HET ELFDE UUR**
Speelse bezinning over respect en verdraagzaamheid.

p 86 **DROMEN VAN EEN TOEKOMST**
Creatief met diaraampjes over je toekomst.

p 88 **WIE HET SCHOENTJE PAST, TREKT HET ZICH AAN**
Bezinning over idealen en hindernissen.

p 90 **ZET HET IN DE VERF!**
Dankmoment aan het einde van een dag, kamp, ...

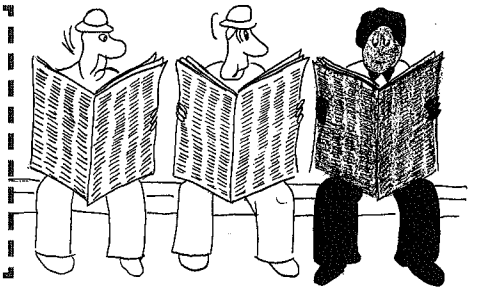
p 92 **ZOUT-VUUR-WATER**
Stiltemomenten met symbolen.

p 96 **EEN FEESTJE VAN GELUK**
Collages maken van (on)geluk en iets doen voor anderen.

p 97 **IN VUUR EN VLAM**
Avondbezinning aan het kampvuur.

Buurtplan, buurman

Thema: leven in een buurt
Leeftijd: 12-15 jaar
Aantal: minimum 2 personen
Materiaal: buurt- of stadsplan, stiften, papier, allerhande spelmateriaal(bal, touw, ...), eventueel fototoestel
Duur: dagactiviteit
Vorm: buitenspel



Inleiding

Iedere jeugdbeweging heeft een lokaal. Dat lokaal ligt in een bepaalde buurt. Deze buurt ligt in een groter geheel. Iedere bijeenkomst komen we naar het lokaal vanuit verschillende hoeken van die buurt. Maar kennen we heel die buurt wel?
Waar komen onze leden vandaan? Zijn er delen van het dorp, de stad, de omgeving waarvan er geen jongeren in onze beweging zitten?

Voorbereiding

Gewapend met een (gekopieerde) plattegrond bekijken jullie de buurt. Wie woont waar? Alle leden duiden aan op het plan waar ze wonen.
Welke bevolkingsgroepen wonen er? Kunnen we onze buurt opdelen in wijken? Waar zitten de andere jeugdbewegingen?
Je kan ook aanduiden met welke groepen mensen je al contact had in je buurt en met welke groepen niet. Hoe komt dat? Waarnaar ben je nieuwsgierig? Waar ben je nog nooit geweest?

Als begeleiding kan je zelf ook al een aantal onbekende organisaties, plekken opsnuisteren. Hier kan je een afspraak maken om langs te komen: het vluchtelingencentrum bijvoorbeeld, of het bejaardentehuis.

Verloop

Ga op bezoek op de plaatsen die jullie het minst kennen. De winkelstraat van de Turkse wijk bijvoorbeeld. Ga er langs en vraag de plaatselijke jongeren op het speelveldje of ze een potje voetbal willen spelen.
Vraag aan een andere jeugdbeweging of ze samen met jullie hun favoriete pleinspelletje willen spelen en speel daarna met hen jullie spel nummer één.

Ga langs bij de organisaties die jullie misschien wel kennen, maar waar jullie nog nooit binnengeweest zijn. Ook deze mensen willen misschien samen een spelletje spelen. Al was het maar één of andere vorm van tikkertje.

Op deze manier kan je de buurten die je het minst kent, van dichtbij wat beter leren kennen en andersom!

Tips en variaties

* Je kan je leden de opdracht geven om foto's te maken als antwoord op verschillende vragen: Is het waar dat de pastoor veel wijn heeft? Waar kan je terecht voor een douche of een bad? Waar kan je terecht voor een kopie van je geboorteakte?

* Sluit de dag af met een lekkere multiculturele maaltijd met een typisch element uit elke wijk: brood van de Turkse bakker, vlees van de Vlaamse slager, kaas van bij de boer.

(DDD) Doedadis

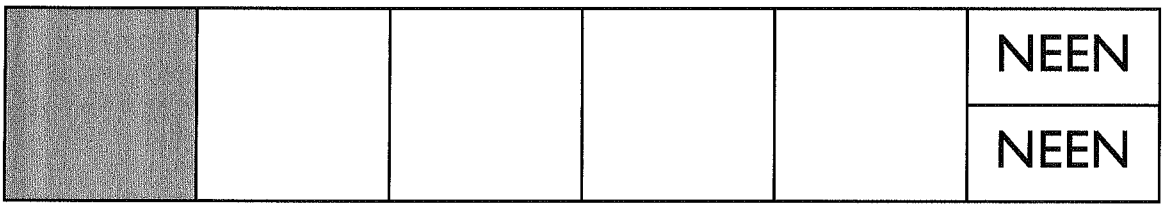
Thema:	groepsgevoel, uitdagingen, vertrouwen
Leeftijd:	14-18 jaar
Aantal:	minimum 3, maximum 15 personen
Materiaal:	voor elke speler een plankje (of een papier met vakjes op, zie hieronder), kaartjes met 'werkwoorden', 'plaatsen', 'namen van spelers' en 'voorwerpen' op (zie lijstje hieronder), materiaal dat nodig is voor de opdrachten of vragen (zie ook hieronder), scorebord of -blad
Duur:	2 tot 3 uur; je kan de speelduur ook met je groep bepalen
Vorm:	actief spel

Inleiding

Dit spel is een variant op het spel "waarheid, durven of doen" dat veel in jeugdbewegingen wordt gespeeld. Meestal zorgt zo'n spel voor onthullingen, versterkt het de vriendschap door het delen van geheimen met elkaar of daagt het de deelnemers uit hun grenzen te verleggen. De enige voorwaarde om met dit spel aan de slag te gaan is dat de groepssfeer goed zit.

Voorbereiding

Alle spelers krijgen een plankje met zes vakjes op. Aan beide kanten van het plankje (één kant voor 'vraag', één voor 'opdracht') zitten vijf spijkertjes waarop kaartjes kunnen gehangen worden. Eén van de zes vakjes is gearceerd of heeft een lichtjes andere kleur dan de andere vakjes. Een ander vakje is voorzien voor twee 'neen'-kaartjes.



Je kan ook twee stukken stevig papier (één voor 'vraag', één voor 'opdracht') voor elke speler nemen waarop je telkens vijf vakjes en 2 neen-vakjes tekent. De kaartjes worden daar dan op gelegd.

De spelers gaan met hun plankje of papier voor zich in een kring zitten. In het midden van de kring liggen vier stapeltjes met kaartjes (bedekt). Op die kaartjes staan telkens:

1. een naam van iemand uit de groep
2. een werkwoord
3. een voorwerp
4. een plaats

Als spelleider moet je deze kaartjes op voorhand maken. Maak er een dertigtal per rubriek, behalve de namen van de spelers natuurlijk (zoveel als er deelnemers zijn). Voorbeelden van wat er op de kaartjes komt (je kan er nog meer in bijlage vinden):

- werkwoorden: miauwen, springen, zingen, hangen...
- voorwerpen: kledingsstukken, rietjes, bal...
- plaats: uit het raam, buiten, op zolder...

Aan het begin van het spel neemt elke speler alvast drie willekeurige kaartjes op hand. Deze worden getrokken uit de totaalstapel (wanneer de vier aparte stapels dus nog niet zijn gevormd) en laat je aan niemand anders zien.

Verloop

Bepaal met de groep of er met een 'vraag'- of 'opdracht'-ronde begonnen wordt. Het spel start bij de jongste speler. In zijn beurt trekt deze één kaart van één van de stapels die in het midden liggen. Hij mag zelf kiezen van welke stapel (naam, werkwoord, plaats of voorwerp) hij een kaartje trekt. Wanneer hij een kaartje heeft getrokken, hangt hij dit aan één van de spijkertjes van zijn plankje of legt het op één van de vakjes. Wat op dit kaartje staat, moet voor iedereen in de kring zichtbaar zijn. Na deze handelingen is de persoon links van deze speler aan de beurt. Enzovoort.

Wat doe je dus als je aan de beurt bent?

1. een kaart pakken
2. je legt (of hangt aan het spijkertje) deze kaart bij jezelf

Het is de bedoeling om zo snel mogelijk een kwartet te vormen. Aan het begin van het spel zal dit bij alle spelers gelijk opgaan. Maar in de loop van het spel komen hier wel verschillen op te zitten.

Wanneer je vier kaarten (van elk van de categorieën) hebt liggen mag je een opdracht of een vraag verzinnen (afhankelijk van welke ronde jullie aan het spelen zijn) voor de persoon wiens naam je hebt getrokken. Het is niet verboden je eigen naam te trekken. Als je deze trekt, moet je die dus niet terug op de stapel leggen.

Als iemand een kwartet heeft, geeft de persoon die het kwartet afmaakte (let op: dit is belangrijk!) een opdracht of stelt die een vraag, opgebouwd met de woorden die op de kaartjes op zijn plankje staan. Een mogelijk kwartet kan bijvoorbeeld zijn: Bert (speler) - grasprietje (voorwerp) - electriciteitspaal (plaats) - kruipen (werkwoord).

De kaarten die je aan het begin op hand kreeg, kunnen gebruikt worden om het kwartet van een ander aan te vullen. Wanneer een deelnemer ziet dat hij/zij een goed kaartje heeft om een plankje (eender welk rond de tafel) aan te vullen, kan hij/zij in zijn/haar beurt één van zijn kaartjes die hij in de hand hield hiervoor gebruiken. De beurt van deze speler is dan wel voorbij (hij/zij mag geen kaartje van de stapel meer trekken), maar deze mag dan wél de opdracht formuleren. Je kan dit doen bij iemand die al drie kaartjes heeft hangen of liggen, of bij iemand die vier kaartjes heeft. Op die manier kan je drie kaartjes op iemands plankje vervolledigen met je eigen naam én voor jezelf een leuke opdracht verzinnen. En je wordt er in puntenaantal nog voor beloond ook!

Wanneer je een handkaart gebruikt in je beurt, moet je die op het einde van je beurt terug aanvullen met een kaart van een stapel naar keuze. Iedere speler moet dus steeds drie kaartjes op hand hebben.

Als je vier kaarten hebt liggen moet je niet onmiddellijk al een opdracht geven of een vraag stellen. Je kan ook voor een kwintet gaan. Dan wacht je om in je volgende beurt nog een extra kaartje te trekken van een stapel naar keuze (behalve naam), die je dan op het gearceerde vijfde vakje legt of hangt. Maar wachten doe je best enkel wanneer de vraag of opdracht met de vier onderdelen die er al liggen nog niet uitdagend genoeg is. Want met wachten neem je het risico dat een speler die ná je aan de beurt komt aan jouw vier kaartjes nog een vijfde kaartje toevoegt. Deze speler mag dan - omdat hij een kwintet vormde - de opdracht of vraag formuleren, krijgt daarvoor punten en jij bent je kwartet kwijt.

De persoon voor wie de opdracht bestemd is, voert deze uit. Tijdens het spel mag je tweemaal 'nee' antwoorden, op een opdracht of een vraag. Dit wordt bijgehouden door de spelleider. Onderbreek het spel echt om de opdrachten te doen. Het spel wordt vervelend en niet langer spannend wanneer eerst een tiental opdrachten worden verzonnen, genoteerd en pas daarna worden uitgevoerd. Bovendien: het is toch superleuk om plots allemaal recht te veren en langs de trap naar beneden te stormen om Bert met een grasprietje in zijn mond op de dichtstbijzijnde elektriciteitspaal te zien kruipen.
De naam van elke speler zit slechts één keer in het spel. Dus de stapel met de kaartjes met de namen bestaat gewoon uit alle deelnemende spelers. Nadat een speler een opdracht heeft gedaan of een vraag heeft beantwoord, wordt dat kaartje terug onder die stapel gemengd. De andere kaartjes (met 'voorwerp', 'werkwoord' en 'plaats' op) worden op een aflegstapel gelegd.

Opdrachten of vragen
Spreek vooraf met je groep af wat buiten de vaste rubrieken (werkwoord-naam-plaats-voorwerp) als extra mag gebruikt worden om een vraag of opdracht te formuleren. Wij stellen voor voorzetsels en bijwoorden (als, door, met, bij, voor, in, ...) toe te laten. Zoniet wordt het moeilijk sommige opdrachten of vragen te formuleren. Begeleiding van dit spel heeft de taak om te bewaken wat kan en wat niet kan.

Puntentelling
De spelleider houdt de telling bij op een scorebord, waarop de naam van elke speler genoteerd staat. De spelleider kan uiteraard ook deelnemen aan het spel. In dit spel kan je ervoor kiezen om veel punten te halen of om eerder leuke opdrachten en vragen te verzinnen.

Wanneer krijg je punten?

1. Als je een kwartet (of kwintet) hebt afgewerkt en een opdracht of vraag hebt uitgedeeld, krijg je 10 punten. Dit kan gaan om een kwartet (of kwintet) dat je zelf hebt bijgehouden, of dat van een ander.
2. Als je kwartet wordt afgewerkt door een ander, krijg je zelf 2 punten.
3. Als je een opdracht niet uitvoert of een vraag niet beantwoordt moet je 5 punten afgeven (je mag slechts tweemaal weigeren).
4. Als je een opdracht hebt uitgevoerd, krijg je 5 punten.

Einde
Wanneer is het spel gedaan?
Je kan er een tijd op zetten (bijvoorbeeld dat het spel 1 uur duurt), spelen totdat iedereen het beu is, of ervoor zorgen dat toch iedereen minstens 1 vraag of opdracht heeft gehad.

Nabespreking
Na het spel kan je het met je leden hebben over het feit dat wie tweemaal 'nee' heeft gezegd daarom nog geen 'loser' is. Misschien is die persoon in het echte leven wel een geweldige durver, maar kreeg hij/zij in dit spel onmogelijke of ronduit smerige opdrachten. Merk trouwens op dat de winnaar van dit spel niet noodzakelijk de durver van de ploeg is. Misschien was hij/zij het wel die iedereen uit de groep met vervelende vragen bestookte. Want op basis van een kwartet of kwintet opdrachten of vragen uitdelen, was in dit spel dé manier om punten te sprokkelen. Je kan in de nabespreking ook nog de vraag stellen of je er in deze ploeg pas bij hoort wanneer je vanalles durft. Wij hopen van niet!

Tips en variatie

In het spel kan je als begeleiding voor verrassingen zorgen. Bijvoorbeeld: jullie spelen de ronde 'vraag'. Maar wanneer iemands kwartet vervolledigd is, bepaal je plots dat het om een 'opdracht' moet gaan.

Bijlagen

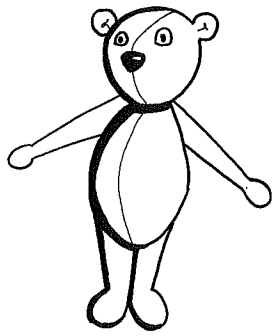
Mogelijke invullingen van de kaartjes

Werkwoord	Voorwerp	Plaats
Blaffen	Rietje	Onder de tafel
Poetsen	Tut (fopspeen)	Klaslokaal
Geeuwen	Wekker	Keuken
Ademen	Koeievlaai	Zolder
Omhelzen	Grassprietje	Kartonnen doos
Worden	Handboeien	In het donker
Springen	Zweep	De tent op kamp
Dromen	Blinddoek	Electriciteitspaal
Kijken	Koelkast	Voor het raam
Luisteren	Touw	Het marktplein
Vragen	Afstandsbediening	De lift
Genieten	Kaars	Brandtrap
Twijfelen	Sok	De kerk
Fluisteren	Wattenstaafje	Boom
Straffen	Ballon	
Belonen	Geldstuk (van 2 Euro)	
Vreten	Schaar	
Hangen	Bewegingskledij	
Slapen	Stok	
Tuimelen	Glas	
Zingen	Wasknijper	
Klimmen	Handtas	
Zagen	Dagboek	
Verdragen		
Verdrinken		
Wassen		
Vlechten		

Opmerking: Bekijk zelf goed welke werkwoorden bij 'vraag' of 'opdracht' horen. Sommige werkwoorden passen niet bij een 'doe-opdracht'. Alle actieve werkwoorden kunnen wel gebruikt worden in een vraag, maar niet in een opdracht.

Eerlijk, bijna heerlijk!

Thema: zich veilig voelen, omgaan met heimwee
Leeftijd: 12-14 jaar
Aantal: minimum 2 personen
Materiaal: persoonlijke voorwerpen, fruitsap en bekers
Duur: 1 uur
Vorm: avondactiviteit



Inleiding

Hoewel we allemaal graag op kamp vertrekken, missen we onze thuis allemaal wel eens. Velen van ons hebben dan nood aan een bepaald voorwerp. Durf jij dat aan je vrienden te vertellen? We staan even stil bij deze voorwerpen en vooral bij hun betekenis.

Voorbereiding

Vraag de leden vooraf om een persoonlijk voowerp mee te brengen naar deze activiteit. Iets wat hen vertrouwd is, iets waardoor ze zich thuis of op hun gemak voelen. Maak het lokaal gezellig.

Verloop

Verhaaltje

Begin met het verhaaltje van Toon Tellegen te vertellen of uit te beelden.

De mier en de eekhoorn maakten een wandeling naar de rand van het bos. De avond viel en zij gingen zitten in het gras, onder een boom die ze niet kenden. Het was een koude avond en af en toe regende het of viel er natte sneeuw die even op hun schouders bleef liggen.
Zij zeiden weinig tegen elkaar en namen zich voor nooit meer zo'n wandeling te maken. Waren we maar thuis, dachten ze. Maar ze zeiden dat niet. Ze rilden en kropen dicht bij elkaar.
'Ik heb het zo koud...' zei de mier opeens, toen er weer een regenflard tegen hem aansloeg.
De eekhoorn tilde zijn staart op, schudde hem uit en legde hem voorzichtig over de mier heen. Het puntje van de staart kwam precies tot het voorhoofd van de mier.
'Dank je wel', mompelde de mier.
De eekhoorn dacht: als de mier mij nu vraagt of ik het koud heb, dan zeg ik: nee, want hij heeft niets om over mij heen te leggen ...
Even later draaide de mier zich op zijn zij, onder de staart van de eekhoorn, en vroeg: 'Heb jij het niet koud, eekhoorn?'
'Nee' zei de eekhoorn en hij probeerde zo onopvallend mogelijk te rillen.
'Als je het koud had,' vroeg de mier, 'zou je het dan zeggen?'
'Nee, dan zou ik het niet zeggen.'
'Dus je zou het nu koud kunnen hebben...'
O, dacht de de eekhoorn, wat moet ik daar nu op zeggen. Hij dacht even na en zei toen maar: 'Ik heb het in geen enkel geval koud, mier.'
De mier zweeg. Maar even later zei hij: 'Als ik iets opschuif kun jij ook onder je staart liggen.'
Daar had de eekhoorn nog niet aan gedacht.

Zij schoven en draaiden een tijdje heen en weer, en met veel moeite lukte het hun om allebei onder de staart te liggen. Maar ze mochten niet anders gaan liggen en ze hadden allebei één schouder die niet onder de staart paste.
'Sst,' zei de mier, toen de eekhoorn nog iets wilde zeggen.
Zo lagen ze daar en vielen ze in slaap. Midden in de nacht ging het nog hagelen.
De eekhoorn schrok wakker en voelde de hagelstenen op zijn staart slaan.
'Au,' zei hij, zo zachtjes mogelijk, om de mier niet wakker te maken.
Toen viel hij weer in slaap en probeerde hij van warme dingen te dromen: de zon, borrelende pap, het gras langs de rivier in de zomer, sommige brieven en de woestijn.

Toen zij 's ochtends wakker werden scheen de zon en het duurde niet lang of ze herkenden de boom waaronder zij lagen.
'Heb je goed geslapen, mier?' vroeg de eekhoorn.
'Heel goed,' zei de mier. 'Bijna heerlijk.'

(naar Toon Tellegen)

Nabespreking

Je kan het verhaaltje afsluiten door wat je hier hoorde te bevragen. Je kan starten met letterlijke vragen:

- Waarom liggen mier en eekhoorn zo lang wakker?
- Hebben jullie ook al eens wakker gelegen van de kou? Wat was jouw oplossing toen?
- Hoe komt het dat mier en eekhoorn uiteindelijk toch slapen?

Je kan daarna verder gaan met de symbolische kant van de zaak, met de volgende vragen.

- Waarover gaat het hier?
- Wat heeft de mier nodig om zich veilig te voelen en in slaap te vallen?
- Wat heeft de eekhoorn nodig?
- Wat heb jij nodig om je veilig te voelen?

Denk samen eens na over het voorwerp of de dingen die iedereen meeneemt als ze van huis weggaan. Zit dan per twee samen en vertel aan elkaar wat jouw persoonlijk voorwerp voor jou betekent. In grote groep worden de voorwerpen van de andere voorgesteld en het toepasselijke verhaal verteld. De anderen mogen vragen stellen aan de voorsteller, eventueel kan de eigenaar van het voorwerp zelf aanvullen.

Sluit af met een liedje, klink met een glaasje fruitsap of hou een gezellig kampvuur als toost op het veilige gevoel.

Ja, ik wil !

Thema: engagement, keuzes maken
Leeftijd: 15-18 jaar
Aantal: minimum 3 personen
Materiaal: pennen en papier
Duur: 1 uur
Vorm: gebedsmoment

Inleiding

Je engageren is zien waar je nodig bent, niet aan de kant blijven staan, ingaan op een vraag.
Je engageren is verbonden geraken met mensen, vlakbij of veraf. Je engageren is geraakt worden en niet terugschrikken. Je engageren is verrassend verrijkend: hoe meer je geeft, hoe groter het gevoel van overvloed.

Verloop

Een stukje uit het scheppingsverhaal

God zei: 'Laten wij mensen maken die ons evenbeeld zijn, die op ons lijken; zij moeten heerschappij voeren over de vissen van de zee en de vogels van de hemel, over het vee, over de hele aarde en over alles wat daarop rondkruipt.' God schiep de mens als zijn evenbeeld, als evenbeeld van God schiep hij hem, mannelijk en vrouwelijk schiep hij de mensen. Hij zegende hen en zei tegen hen: 'Wees vruchtbaar en word talrijk, bevolk de aarde en breng haar onder je gezag: heers over de vissen van de zee, over de vogels van de hemel en over alle dieren die op de aarde rondkruipen.' Ook zei God: ' Hierbij geef ik jullie alle zaaddragende planten en alle vruchtbomen op de aarde; dat zal jullie voedsel zijn. Aan de dieren die in het wild leven, aan de vogels van de hemel en aan de levende wezens die op de aarde rondkruipen, geef ik de groene planten tot voedsel.' En zo gebeurde het. God keek naar alles wat hij had gemaakt en zag dat het zeer goed was. Het werd avond en het werd morgen. De zesde dag.
(Genesis 1, 26-31)

Duiding: God geeft ons alle vertrouwen

God zegt tot elk van ons: "Ik vertrouw je! Wees toch niet bang van me... Ik heb jou al mijn liefde geschonken. Ik heb de hele schepping aan je toevertrouwd. Ik durf je zelfs mijn mensen toevertrouwen. Je mag met hen omgaan, je mag ze beminnen! Ik weet dat je ze pijn kan doen, dat je ze misbruiken kan, ze uitbuiten of in de steek laten. Maar ik vertrouw je! Ik heb je de opdracht gegeven voor elkaar zo goed te zijn als je God. Ik durf het te riskeren dat je mij teleur kan stellen. Ik durf dat omdat ik je vertrouw. Ik heb je zo gemaakt: je kan haten, maar ik reken erop dat je zal beminnen. Je kan vernietigen, maar ik vertrouw erop dat je zal scheppen. Net omdat ik je vertrouw, heb ik van jou een vrij mens gemaakt. Ik heb altijd hoop met je, ik zie altijd je goede wil, ook daar waar mensen kwaad spreken of oneerlijke bedoelingen vermoeden. Je hoeft niet bang te zijn van me en ook niet bang van de grote levenstaak die ik aan je durf toe te vertrouwen."

Het verhaal van Gods avontuur met de mens begint bij de schepping, als Hij hem de hele wereld in handen geeft, om die uit te bouwen en tot voltooiing te brengen. En Zijn avontuur met de mens gaat door. Ook vandaag nog, met jou, met mij. God heeft ook jouw ja-woord nodig.

Gebed

Allen:
De mooie schepping van God werd gelegd in mensenhanden. God, jij ziet het wat wij ervan maken. Jij kent het goede en het kwade, ook wat nu nog verborgen is. Jij doorziet ons hart met alle goede bedoelingen en kwade streken. Maak dat wij openstaan voor al het mooie dat jij in mensen hebt gelegd.

Begeleider:
Ik wil niet meer, ik durf niet meer, ik kan niet meer
meelopen met de massa in een samenleving die angstig in de greep van het geld zit.

Iemand:
Ik wil, durf en kan vertrouwen
dat God mij niet in de steek laat; hij verdrijft mijn angst. Hij roept mij op om met een positieve blik in het leven te staan.

Begeleider:
Ik wil niet meer, ik durf niet meer, ik kan niet meer
meedoen met zovele anderen die enkel aan hun eigen belang denken, ten koste van al onze medemensen.

Iemand:
Ik wil, durf en kan vertrouwen
dat God in en door mensen aanwezig is, waar mensen bereid zijn om het op te nemen voor elkaar, om elkaar te vergeven en om samen hoopvol verder te gaan.

Schuldbelijdenis

Begeleider:
Soms lukt kiezen voor het goede niet zo best. Soms gaan wij in tegen onze eigen levensroeping. Laten wij ons daarom in alle eerlijkheid plaatsen tegenover elkaar en tegenover God, biddend om vergiffenis voor al onze fouten en tekortkomingen.

Iemand:
Er is een weg van de kleine goedheid van mens tot mens: geduld, luisterbereidheid, een lieve attentie. Het is een weg die wij niet altijd willen gaan. Daarom waren er, omwille van onze tekorten, minder gelukkige mensen.

Allen:
Heer, wij vergeven aan elkaar. Vergeef dan ook onze schuld.

Iemand:
Er is een weg van de kleine dingen die we dagelijks moeten doen. Doen wat gedaan moet worden, eerlijkheid in tijd en middelen. Het is een weg die wij niet altijd willen gaan. Daardoor werd er minder verwezenlijkt waarvoor op ons gerekend werd.

Allen:
Heer, wij vergeven aan elkaar. Vergeef dan ook onze schuld.

Iemand:
Er is een weg van de grote wereld, van ons inzetten in de samenleving, voor de mens veraf en dichtbij. Het is een weg die wij niet altijd willen gaan. Daardoor bleven anderen zonder onze inzet achter.

Allen:
Heer, wij vergeven aan elkaar. Vergeef dan ook onze schuld.

Gebed
Begeleider:
Vader,
Een ja-woord geven is niet altijd eenvoudig.
Vaak weten we niet wat het betekent om ja te zeggen.
Geef ons inspiratie wanneer we voor keuzes komen te staan.

Allen
Ik wil geloven in mezelf,
ik wil openstaan voor wat er zich rondom me afspeelt,
keer op keer keuzes kunnen maken in het leven en
die keuzes blijven waarmaken.

Doe-moment
Laat de leden nu zelf in twee zinnen opschrijven welk engagement ze willen opnemen. Je kan hen daarbij suggesties geven als hulp. Wat ze schrijven, kan dan door de leden voorgelezen worden.

Evangelietekst
Op verscheidene plaatsen in de bijbel worden wij opgeroepen om het beste van onszelf te geven, om ons ten volle in te zetten om Gods droom op aarde werkelijkheid te laten worden, om onze keuzes waar te maken.

Jullie zijn het licht in de wereld. Een stad die boven op een berg ligt, kan niet verborgen blijven. Je steekt ook geen lamp aan om hem vervolgens onder een korenmaat weg te zetten, nee, je zet hem op een standaard, zodat hij licht geeft voor ieder die in huis is. Zo moeten jullie licht laten schijnen voor de mensen, opdat ze jullie goede daden zien en eer bewijzen aan jullie Vader in de hemel.
(Mattheüs 5,14-16)

Lied
K's Choice - Believe (CD: Cocoon Crash)

Bravely I look further than I see
Knowing things I know I cannot be, not now
I'm so aware of where I am, but I don't know where that is
And there's something right in front of me and I

Touch the fingers of my hand
And I wonder if it's me
Holding on and on to
Theories of prosperity
Someone who can promise me
I believe in me

Tomorrow I was nothing, yesterday I'll be
Time has fooled me into thinking it's a part of me
Nothing in this room but empty space
No me, no world, no mind, no face

Touch the fingers of my hand and tell me if it's me
Holding on and on to Love, what else is real
A religion that appeals to me, oh
I believe in me

Can you turn me off for just a second, please
Turn me into something faceless, weightless, mindless, homeless
Vacuum state of peace

On and on and on and on and on and on and on and on I believe in me
On and on and on and on and on and on and on and on
I believe in me

Wait for me, I'm nothing on my own
I'm willing to go on, but not alone, not now
I'm so aware of everything, but nothing seems for real and
As long as you're in front of me then I'll

I watch the fingers of our hands
And I'm grateful that it's me
Holding on and on and on and on and on and on and on and on and on
I believe in me

I'm willing to go on but not alone, not now
I'm so aware of everything

Gebed

Begeleider:
Met de stenen van geduld en vorming, karakter en temperament
wordt een mens gebouwd.
Niet in één jaar, maar een heel leven lang.
Met de stenen van herbeginnen en proberen, van inzet en samenwerken
wordt een gemeenschap gebouwd.
Dag aan dag, met vele mensen samen,
elk met eigen inbreng en mogelijkheden.
Met eigen talenten en tekorten
wordt het leven een samen-leving.

Allen:
Tussen de mensen mag ik leven,
maar wie ben ik en wat is mijn plaats?
Ik word soms ongeduldig en
ik weet wel eens met mezelf geen raad.
Hoe kan ik dan met mensen leven?
Er zijn ook dagen dat alles vanzelf gaat
en dat het leven een feest is.
God, als Jij de 'ik-ben-er-voor-u' bent,
wees er dan voor mij, ook als ik mijn weg
nog niet gevonden heb.

Slotgebed

Begeleider:
Gods droom met de mens zal er komen, maar hij realiseert dat niet alleen. Hij werkt door onze handen. Hij spreekt door onze mond. Hij gaat langs onze wegen, zijn ruimte is de ruimte van ons hart.

Allen:
God, jij hebt de mensen niet gemaakt om geweld te plegen, om te haten of onverschillig te zijn. Jij wil dat wij in harmonie leven, gelukkig met elkaar omdat jij ons zegt dat de aarde er is voor iedereen. Stel ons open voor jouw uitnodiging om creatief samen te bouwen aan een samenleving waarin het tof is om ons in te zetten voor elkaar. Amen.

Expressief explosief !

Thema:	zelfbeeld, identiteit, expressie
Leeftijd:	16-18 jaar
Aantal:	minimum 2 personen
Materiaal:	het materiaal voor de verschillende 'hoekjes' (zie hieronder) is aangegeven
Duur:	1,5 tot 2,5 uur
Vorm:	creatieve activiteit met toonmoment

Inleiding

Elke jongere heeft wel iets waarin hij zich kan uitdrukken. Gewoonlijk maakt dat deel uit van ieders persoonlijkheid en zie je af en toe wel iets oplichten van ieders grote passie. Tijdens deze activiteit willen we dat graag expliciet maken. En als de bom barst (de wekker afloopt), zal het lokaal waarschijnlijk te klein zijn.

Voorbereiding

Maak enkele knusse hoekjes in het lokaal.
Bekijk hieronder wat je op elk hoekje van materiaal moet voorzien.

Verloop

Laat elke jongere eerst de verschillende hoekjes in het lokaal bezoeken.
Schakel dan een (keuken)wekker in en geef hen een uur (of twee) de tijd om van de verschillende hoekjes kunstige hoekjes te maken. De rode draad doorheen de hoekjes is ieders eigen identiteit die door middel van expressie (de kunstwerkjes) uitgedrukt wordt. Ze hoeven zich niet tot één hoekje te beperken, maar aan het einde moet er wel iets van iedereen te bezichtigen zijn.

De hoekjes (je hebt vast zelf ook nog ideeën):

1) Knip op ooghoogte ovalen rondjes (zo groot als een normaal hoofd) uit in een lang en groot stuk karton (of zaag het in een houten plank), zoveel als er spelers zijn. Beschilder samen het karton of de plank. Elk hoofd past in een rondje. Onder elk ovalen rondje mag een speler een schilderij maken over wat hem/haar momenteel bezig houdt, wat zijn/haar grootste passie in het leven is, ...

2) Kopieer enkele bladen uit een stripverhaal en laat de inhoud van de tekstballonnen weg. De spelers mogen de tekstballonnen zelf aanvullen met hoe ze hun toekomst zien. Waar kijken ze naar uit? Wat beangstigt hen? Veel Suske en Wiskes, Jommekes, ... lenen zich hiertoe. In enkele verhalen zit soms een diepere boodschap. Denk maar aan 'Kuifje in Tibet'. De verschrikkelijke yeti kan symbool staan voor dingen waarvoor we angstig zijn. Achteraf kan je hier met de groep nog een gesprekje over hebben. Laat hen vooral ook antwoorden op de vraag in welke figuur ze zich het meest herkennen en waarom.

3) Experimenteer met dia's. Je hebt diaraampjes, glaasjes, dia-projector en kalkpapier of glasverf nodig. Maak tekeningen op de diaraampjes en projecteer ze. Wollen draadjes tussen de raampjes steken, maakt het griezelig. Laat de spelers hier een anekdote bedenken die hen typeert, die ze onlangs meemaakten, die ze zich herinneren alsof het gisteren was en die ze graag willen vertellen, ... Dat tekenen ze met glasverf op het glaasje.
   Andere mogelijkheid: Iedere speler tekent een stukje van een samen gekozen verhaal. Het glaasje mogen ze dan achteraf mee naar huis nemen. Opgelet, verf kan uitlopen door de warmte van de lamp. Je kan ook op kalkpapier tekenen (verven) en dat dan tussen de diaraampjes steken.

4) Creëer je eigen masterpiece
Geef een uitgesproken karaktertrek (vb. nieuwsgierig, betrouwbaar, ...) van jezelf vorm in een masterpiece. Masterpieces zijn grote, veelkleurige en complexe muurschilderingen die in graffiti vaak gebruikt worden. Ze bestaan uit drie elementen: een tag (de handtekening van de graffiti-spuiter), figuren (meestal abstract, soms ook realistisch) en een achtergrond. Een masterpiece kan ook opgebouwd worden met maar één van deze elementen: één geïsoleerde figuur of enkel de naam van iemand. Laat je inspireren door Keith Häring-figuurtjes of andere populaire beelden óf door beelden die een diepe indruk op je maakten.

5) Vul één hoekje met kosteloos waardevol materiaal. Kijk eens verder dan de gebruikelijke WC-rolletjes en kroonkurken. Leg er bijvoorbeeld lapjes stof, decoratieve stukken uit een kringloopwinkel in je buurt (kandelaar, theepot, ...), ga eens langs in de brillenwinkel en vraag naar oude monturen of afgedankte (gekleurde) lenzen, leg er verschillende soorten pasta (farfalle, penne, lasagnevellen, ...) Vergeet niet een stapel tijdschriften; die doen het namelijk altijd. In dit hoekje zijn geen voorgeschreven regels en kan elke would-be-kunstenaar zijn fantasie de vrije loop laten. De rode draad doorheen de hoekjes (identiteit) moet natuurlijk wel gerespecteerd worden.

Een toonmoment
Wanneer de (keuken)wekker afloopt, stopt elke 'kunstenaar' en volgt er een korte pauze (samen iets eten bijvoorbeeld of hapjes bereiden voor de receptie). Benadruk dat het geen ramp is wanneer bepaalde kunstwerken nog niet afgewerkt zijn.
Nadien is er een receptie en worden in groep alle hoekjes bezocht. Elke 'kunstenaar' mag zijn/haar 'kunstwerk' in elk hoekje voorstellen. De andere leden mogen vragen stellen.

Tips en variatie

* Als slot kan je vooraf iedereen zijn favoriete hit laten meebrengen en een zangstonde organiseren met behulp van een (zelf geknutselde) 'equalizer'.
Dit is een instrument (bestaande uit levende personen of een graadmeter) dat aanduidt hoe snel, hoe hoog en hoe luid er moet gezongen worden. Zo kan het fijn zijn om een eerder traditioneel nummer uiterst snel te zingen of juist heel langzaam. Je kan de drie variabelen ook mixen. Je kan versnellen en verhogen en nog veel zachter gaan zingen tijdens hetzelfde lied. Probeer een Engelstalige hit ook eens te vertalen in het Nederlands en dat dan samen te zingen.

* Zijn de spelers zelf niet zo'n vertellers? Praat dan als begeleider de verschillende hoekjes aan elkaar.

* Vergeet Noordkaap niet! Deze Belgische popgroep maakte een liedje met als titel 'Wat is kunst?' En ze zingen: 'De blik in haar ogen, dat is kunst!' Je kan dit als opener van de namiddag gebruiken, integreren in het 'equalizer'-gebeuren of ergens in een hoekje plaatsen om te beluisteren. Eventueel kan je in dát hoekje ook muziekinstrumenten kwijt.

* Aanzetten indien er meerdere hoekjes nodig zijn: 'camera obscura'-mogelijkheid, een schildersezel voor een open raam...Kunst kan ook in de natuur, maar ga hier dan wel respectvol mee om (geen verf kliederen op bomen!).

Thema:	meisjes-jongens, stereotiepen
Leeftijd:	+12 jaar
Aantal:	minimum 4 personen, liefst een gemengde groep
Materiaal:	groot papier, stiften, letterkoekjes of suikerhartjes voor de puntentelling, materiaal voor de typische meisjes-/jongens-dingen (zie hieronder)
Duur:	2,5 tot 3 uur
Vorm:	opdrachten en gesprek voor (evenredig) gemengde groepen

Inleiding

Heel vaak wordt er gesproken over 'echte meisjesdingen' en 'echte jongensdingen'. Maar wat zijn die dingen nu en zijn we werkelijk zo verschillend?

Verloop

Spelen

Start de bijeenkomst met de mededeling: "het komende kwartier gaan we echte meisjesspelletjes spelen". Doe dit ook: schmink elkaar, leg vlechtjes in elkaars haar, knutsel iets, ... Na een tijdje verander je de activiteiten naar 'echte jongensspelletjes'. Je speelt voetbal, basketbal, wilde spelletjes, ...

Opdrachten

Deel je groep vervolgens op: de meisjes bij elkaar in een ploegje en de jongens ook.
Er worden 5 rondes gespeeld waarbij letterkoekjes of suikerhartjes kunnen verdiend worden. Vóór elke ronde worden koekjes ingezet. Bij winst wordt de inzet verdubbeld, bij verlies wordt de inzet verloren. Iedere ploeg start met vijf koekjes.

* Wie is het sterke geslacht?

Fysieke proef: touwtje trek
Wie zal winnen? Beide teams zetten in.

* Wie heeft de sterkst ontwikkelde zintuigen?

Voel en ruikproef.
Mannen ruiken aan geuren (vb. citroenen, speculaas...) en voelen aan vijf typische vrouwelijke gebruiksvoorwerpen (vb. ring). Vrouwen ruiken ook aan de geuren en voelen aan mannelijke gebruiksvoorwerpen (vb. scheermesje).
Iedereen schrijft persoonlijk op wat hij/zij denkt dat de geur is. Daarna wordt de oplossing gegeven en de som van elk ploegje gemaakt. Scoren de meisjes of de jongens het best?

* Wie heeft oog voor detail?

'Groepsfoto' maken. Mannen maken een 'groepsfoto' (zetten zich dus in een bepaalde houding als standbeelden). Vrouwen kijken. Er wordt een deken over de mannen gelegd en er worden vijf details veranderd. Het deken mag daarna weer omhoog en de vrouwen zoeken zo snel mogelijk de verschillen. De tijd wordt opgenomen. Daarna keren de rollen om.

* Verbale uitdaging.
'Zeg 'ns euh': Jongens komen eerst aan de beurt (1 iemand van de jongensploeg). Zij starten een verhaal over een opgegeven woord (voorbeelden zie hieronder). Zeggen ze 'euh' of één van de verboden woorden, dan gaat de kans naar de meisjes. De tijd loopt intussen. Missen de meisjes, gaat de kans weer naar de jongens. Wie is na 1 minuut (nog steeds) aan de praat?

Voorbeelden:
- roddeltante. Niet gebruiken: roddelen - slecht - praten
- computernerd. Niet gebruiken: computer - pc - seut

* Typische meisjes-en jongens-dingen?
Laat deze telkens uitvoeren door het andere geslacht.
Meisjes-dingen: hemd strijken, aardappelen schillen, knopen aan een hemd naaien, benen scheren, schminken, eiwit van eigeel scheiden, beha op een juiste manier aandoen, ...
Jongens-dingen: (auto- of fiets-)wiel vervangen, gaatjes in een plank boren, balk doorzagen, een apparaat dat uiteen geschroefd is (bijvoorbeeld een zaklamp) opnieuw in elkaar steken én laten werken, vijf zakken van 10 kilogram (of meer) een eindje verplaatsen, een das knopen, ...

Gesprek
Na de opdrachten ga je even in de niet gemengde ploegjes zitten. Best is om even in aparte ruimtes te gaan zitten en het opnieuw rustig te maken.
Vraag aan de meisjes wat mensen zeggen over hoe meisjes zijn en wat ze graag doen. Aan de jongens vraag je dit over jongens. Schrijf dit alles op een groot papier.
Op een volgende flap schrijf je wat ze zelf niet leuk vinden aan mensen van het eigen geslacht. Tenslotte denken ze even na over wat ze leuk zouden vinden dat mensen niet meer over hun eigen geslacht zouden zeggen of denken.

Daarna kom je terug samen. Bekijk de resultaten met de jongens en meisjes samen.
- Wat staat er op de flappen? Wat is verschillend en wat gelijklopend?
- Vonden alle meisjes de meisjesspelletjes het leukst? Hoe komt het dat mensen denken dat alle jongens graag voetballen? Is het soms leuker om meisjesdingen te doen met alleen jongens, of omgekeerd?

Tips en variatie

* Na elke proef kan je een onweerstaanbare Olga of Oscar, handige Harry of Henriette, sportieve Simonne of Sylvain, intelligente Isidoor of Irene... uitroepen.

* Laat je leden originele antwoorden zoeken op vragen die in de samenleving wel eens de ronde doen. Bijvoorbeeld waarom vrouwen bijna nooit alleen naar het toilet gaan en waarom sommige mannen liever aan de toog hangen in plaats van op een stoel te gaan zitten?

Klei troost

Thema:	verdriet, lijden
Leeftijd:	12 - 15 jaar
Aantal:	minimum 2, maximum 20 personen
Materiaal:	kaartjes (in bijlage), klei, theelichtjes
Duur:	1 uur
Vorm:	creatieve activiteit

Inleiding

Deze werkvorm gaat over lijden, verdriet en troost. Hoewel deze onderwerpen niet eenvoudig zijn, vinden we het toch de moeite om er bij stil te staan.
In ieders leven is er altijd een zijde en een keerzijde, zoals geluk en ongeluk, verdriet en troost.
Aan de hand van een memory polsen we naar de ervaringen van jongeren, daarna gaan we de creatieve toer op. Met klei boetseren we een gevoel dat van twee kanten bekeken kan worden.

Voorbereiding

De kaartjes die gebruikt worden voor de memory moeten gekopieerd en geknipt worden (zie bijlagen).

Verloop

Memory

We spelen memory. Nadien gaan we in gesprek met elkaar om tot duowoorden te komen.
Alle kaartjes (zie bijlage) liggen naast elkaar op tafel met de tekst en prentje naar onder. Om de beurt mag iedere speler twee kaartjes omdraaien.
Als op die kaartjes dezelfde tekening staat, mag de speler iemand aanduiden om de opdracht uit te voeren.
Als ze niet samen horen worden de kaartjes opnieuw omgedraaid en is de volgende speler aan de beurt.
Als alle opdrachten (kaartjes zijn omgedraaid) vervuld zijn is het spel gedaan.

Duowoorden

We herkenden verschillende soorten lijden en pijn. We vertelden aan elkaar ook tal van antwoorden op deze vormen van lijden en pijn. We zoeken samen duo-woorden. Stel telkens de vraag: "Welk woord is een antwoord op ...?" (vb.: ziek - genees, verdriet - troost...) We schrijven deze woorden op een grote flap.

Creatieve ronde met klei

Vanuit deze ronde gaan we over tot een creatieve ronde met klei. Iedereen krijgt klei en kiest duowoorden uit de vorige ronde, bijvoorbeeld 'ziek' en 'genees'.
We maken uit klei een kunstwerkje met twee zijden. De ene zijde symboliseert de negatieve zijde, bijvoorbeeld 'ziek'. De keerzijde symboliseert het positieve aan dit gevoel, bijvoorbeeld 'genees'.

Stiltemoment

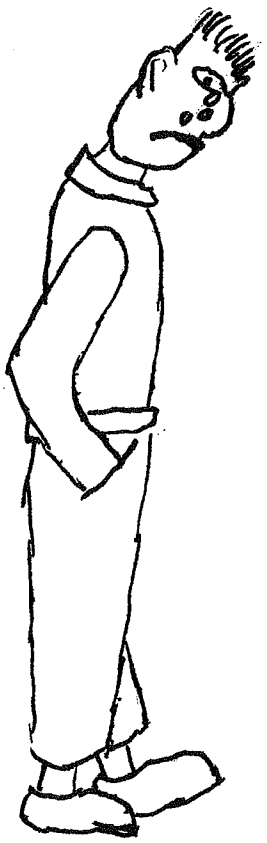
We bouwen een stiltemoment met de kleiwerkjes en de theelichtjes.
We plaatsen alle werkjes in een stille (verduisterde) ruimte (in het midden) met de 'pijnzijde' naar voor. Iedereen mag een theelichtje achter de 'pijnzijde' plaatsen. Wie wil mag ook zeggen aan wie hij/zij denkt.
Als dat gebeurd is, staat iedereen op en neemt aan de andere kant van het lokaal plaats en ziet de opgelichte kant van het boetseerwerk. Veel duiding hoeft er niet gegeven te worden.

Slot
Je kan dit moment afronden met volgend tekstje:

Stil verdriet en
pijn om het donker
in en rondom mij.

Geen grote woorden
die helpen uit te klaren
hoe ik en jij nu verder moeten.

Gefluister en druppels licht
lichten de pijn
tonen troost
jij en ik, samen.



Bijlagen Memorykaartjes

1a. Je beste vriendin, Carol is de laatste tijd erg afwezig. Het gaat niet goed met haar moeder.

1b. Een aantal jaren geleden werd een gezwel weggenomen maar nu moet ze terug geopereerd worden. Hoe troost je haar?

2a. Kobe is verliefd op Katrien.

2b. Zij heeft gezegd dat ze niet verliefd op hem is. Nu is hij al dagen triest. Kijk eerst verliefd en dan triest.

3a. Mattias heeft met zijn neef stiekem jenever gedronken. Toen zijn ouders thuis kwamen lag hij brakend in de badkamer.

3b. Vertelt Mattias het tegen zijn ouders of niet? Welke zijn de gevolgen?

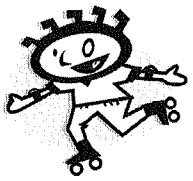
4a. Op een middag breek je je been.

4b. Wat verwacht je van je vrienden?

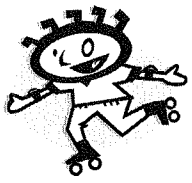
5a. Je hebt de portefeuille van een vriend in de klas afgenomen. Alles wat er in zat werd rondgegeven.

5b. Nu is de foto van zijn lief verdwenen en is hij vreselijk kwaad. Wat doe je?

6a. Oma brandt een kaarsje voor een zieke buurvrouw.



6b. Ze vraagt of je mee wil bidden, doe je het? Waarom?



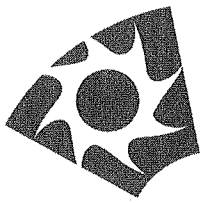
7a. Mario zegt dat al het lijden in de wereld bewijst dat God niet bestaat.

7b. Hij zou dat toch nooit toelaten als Hij zou bestaan. Wat vind jij?

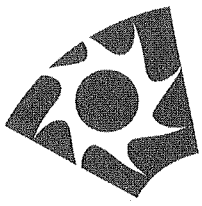
8a. Tomy is een dikke jongen met rood haar en sproeten.

8b. Hij wordt dikwijls uitgelachen en reageert daar dom op. Hoe help je hem?

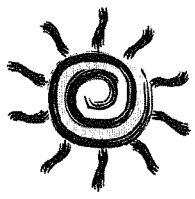
9a. Je opa is zwaar ziek en heeft veel pijn.



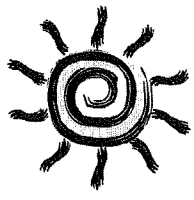
9b. Je oom zegt dat hij maar beter snel dood gaat,. Hoe reageer je?



10a. Cindy wil een jas van €100 kopen. Haar ouders kunnen dat niet betalen.



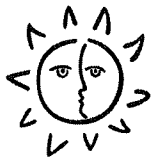
10b. Ze moet nu met de oude jas van haar zus naar school. Hoe voelt ze zich?



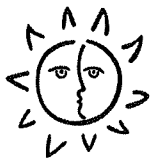
11a. Je hebt een slecht rapport gekregen en gaat naar huis.

11b. Hoe vertel je het? Wat doe je zelf? Aan wie vertel je het eerst?

12a. Je zus, Joke, deed tijdens een achtervolging rond de tafel een prachtige fruitschaal sneuvelen die je ouders kregen voor hun huwelijk.



12b. Jij krijgt weer de schuld. Wat doe je?



13a. In een vijver in de buurt liggen op een dag alle vissen dood.

13b. Blijkbaar werd er gif geloosd. Wat kan je hier aan doen?

14a. Je beste vriend Mark sterft in een verkeersongeval.

14b. Wat verwacht je van je vrienden? Wat verwacht je van je leiders?

15a. Je vriendin verhuisde. Je zag haar sindsdien niet meer. Je komt haar toevallig met nieuwe vrienden tegen. Ze wil jou blijkbaar niet meer kennen?

15b. Hoe reageer je?

16a. Een vriendin geeft een verjaardagsfeest. Je wordt niet uitgenodigd.

16b. Je beste vriendin gaat wel. Wat doe je? Wat doen jullie?

17a. Marieke heeft reeds een paar jaar kanker. Ze heeft niet lang meer te leven volgens de dokter.

17b. Wat kan je doen?

18a. Je poes heeft kleine poesjes. Niemand wil ze.

18b. Je vader heeft ze verdronken. Hoe reageer je?

19a. Jullie komen regelmatig samen op het pleintje. De buurt roddelt over 'de jeugd' die daar samenkomt.

19b. Je ouders vertrouwen het ook niet meer en je mag niet meer op straat na het avondeten. Hoe los je dit op?

20a. Je oma stierf en je opa blijft alleen achter.

20b. Wat kan je voor hem doen?

Kwist het !

Thema:	kennis is te koop
Leeftijd:	15-18 jaar
Aantal:	minimum 4 personen; je kan ook werken in duo's
Materiaal:	je moet zelf briefjes ophangen in een donkere ruimte (zie voorbereiding en bijlagen) en materiaal voor de opdrachten voorzien
Duur:	ongeveer 3 uur (1,5 tot 2 uur spelen, achteraf nabespreking)
Vorm:	bordspel met vragen en opdrachten

Inleiding

Waar ben jij goed in? Intelligentievragen of praktische kennis? Ontdek de vaardigheden van je medespelers in dit spel.

Voorbereiding

Laat je niet afschrikken door de lange speluitleg, het spel op zich zit eenvoudig in elkaar. Leden weten vooraf niets van wat er zal gebeuren.

Hang in een bepaalde kamer/lokaal allerlei blaadjes met antwoorden op vragen (zie verder) op. Dat hoeven niet alle antwoorden te zijn. Bijvoorbeeld: 'de keizer van China' of 'Leopold II' of 'een lage mi spelen met de duim half op het duimgaatje'. Aan de deur van het lokaal hang je goed zichtbaar: 'de vooropleiding'.

Spelers kunnen antwoorden op de blaadjes in de kamer overschrijven op een 'eigen' papier of deze proberen te onthouden. Er zijn twee mogelijkheden voor de 'inrichting' van de kamer:

- ofwel verduister je de kamer, geef je spelers een hoofdlampje en hang je de blaadjes kriskras door elkaar (niet op ooghoogte hangen maakt het extra moeilijk, maar dan moet je spelers ook wat meer tijd geven)
- ofwel hang je een zodanige overdaad aan blaadjes op (ook enkele 'onbruikbare'), zodat een speler deze nooit allemaal in 1 minuut kan lezen, laat staan onthouden

Verloop

De voorronde: 'wij zijn geen onbeschreven blad' en 'de vooropleiding'
Geef elke speler een enveloppe. Per enveloppe zit er een verschillend soort papier in. De ene speler vindt een natgemaakt stukje papier, de andere een serviette, nog anderen krijgen een cursusblok, een zwart A4-blad, een bierviltje, ...Vergeet niet om ook pennen uit te delen. Deze enveloppe symboliseert *'het erfelijke/biologische'*. Niemand is een onbeschreven blad. Je krijgt iets mee waar je niet zelf voor gekozen hebt. Vanaf 'de vooropleiding' mag je zelf kiezen (hoeveel geld je uitgeeft).

Geef elke speler € 500 (nepgeld), in briefjes van € 100 en een paar van € 50. Dat is ieders startkapitaal. Zet je leden samen voor de deur van de kamer/lokaal *'de vooropleiding'* Stel hen de vraag: "Hoeveel wil je betalen voor je vooropleiding?" Geef geen verdere uitleg. Iedere speler schrijft een bedrag op een briefje (vb. € 150; ze kunnen putten uit hun startkapitaal, dus maximum € 500 inbrengen) en steekt dit in een enveloppe. Welk bedrag de spelers inzetten, bepaalt hoe lang ze in die kamer mogen blijven. Bijvoorbeeld iemand die € 100 heeft gegeven, mag 1 minuut in de kamer blijven. Iemand die maar € 50 gaf slechts 30 seconden.

Start
Nadat elke speler de kamer heeft bezocht, ga je aan tafel zitten.
Vertel de spelers: "Jullie hebben wellicht enkele antwoorden kunnen noteren die je nodig zal hebben bij dit spel."
Vul de hand van elke speler aan met nog eens € 500 (in briefjes van € 100). Opgelet: vanaf nu start elke speler met een verschillend bedrag (afhankelijk van wat ze gegeven hebben voor 'de vooropleiding'). Wanneer iemand niets heeft uitgegeven, zou die starten met € 1000.

Leg hen dan de spelregels uit.
We spelen rond het kopen van kennis. Kennis is verdeeld over *4 categorieën*:

- creativiteit
- intelligentie
- praktische kennis
- sociale vaardigheden/kennis

Van elke van die categorieën bedachten we voorbeeldvragen en -opdrachten, die je in bijlage kan vinden.

De vier categorieën hebben elk een kleur. Bijvoorbeeld intelligentie groen, sociale vaardigheden geel, praktische kennis rood, creativiteit oranje.
Ieder speelt individueel. Een speler mag in zijn/haar beurt kiezen welke kleur/categorie hij/zij wil spelen. Hij/zij kijkt dan naar het spelbord (een bord in de vorm van een hersenpan, verdeeld in vier helften waarop kaartjes van de vier categorieën liggen) en kiest een categorie. Hij/zij moet van die categorie een kaartje kopen. Kaartjes kosten € 100, gelijk uit welke categorie ze komen. Antwoordt hij/zij juist op de vraag van het kaartje of voert hij/zij de opdracht goed uit, dan ontvangt hij/zij het desbetreffende kaartje.

Vragen en opdrachten (vb. praktische kennis of creativiteit) worden door één persoon (namelijk de speler die dat kaartje kocht) uitgevoerd, maar de andere spelers mogen gissen of die speler slaagt of niet. Ze schrijven 'ja' of 'nee' op een papiertje en geven dit af aan de spelleiding. Of ze maken hun mening bekend door een rood ('nee') of groen ('ja') blaadje naar voren te schuiven. Elke andere speler die juist gegokt heeft krijgt een bedrag (voorstel: € 10) uitbetaald. Op die manier zit er ook een stukje mensenkennis in het spel: "hoe goed schat jij de ander in? hoe goed ken jij de ander?"
Antwoorden op vragen zijn juist of fout. Bij de categorieën 'creativiteit' of 'praktische kennis' bepaalt de spelleiding hoe goed ze het vonden. Spelleiding geeft een score van 1-4. Scores van 3-4 geven recht op het kaartje, 1-2 niet. Let als leiding wel op dat je 'objectief' (alle leden gelijk) en 'niet kwetsend' beoordeelt.

In zijn/haar beurt kiest een speler zelf in welke categorieën hij/zij zich wil bekwamen. In elke categorie is er de mogelijkheid om kaartjes te krijgen. Antwoord je goed of voer je juist uit, dan krijg je geen geld, maar wel het kaartje. Die kaartjes kunnen je van dienst zijn. Je hebt immers de mogelijkheid om met een set kleurenkaartjes een beroep te kiezen vb. bakker, dokter, metser, ... De beroepenkaartjes liggen open op tafel. De bakker zal meer praktische kennis nodig hebben, de dokter meer cognitieve (intelligentie) kennis. Een voorstel tot combinaties van kaartjes die bij een beroep horen, zit in bijlage.

Heb je net een beroepenkaartje verworven? Dan wordt *vanaf je volgende beurt* je loon uitgekeerd en dit elke beurt opnieuw. Op het beroepenkaartje staat vermeld hoeveel dat loon precies bedraagt. Lonen worden steeds aan het begin van de beurt uitbetaald.
Eens je een beroep gekozen hebt, is het mogelijk ook nog andere beroepen te 'kiezen'. Cumuls zijn toegestaan. Naast dokter kan je dus ook nog muzikant zijn.

Opgelet:
* *dezelfde set kaartjes kan leiden tot verschillende beroepen*
Bijvoorbeeld met drie gele en twee oranje kaartjes (veel sociale vaardigheden) kan je zowel opvoedster als redactrice van een roddelblad worden. De laatste verdient meer dan de opvoedster; dat is in het echte leven ook het geval. Met dezelfde kennis kan je toch nog verschillende richtingen uit. Dit moet wel goed geduid worden. Niet: "een opvoedster is minder dan een redactrice van een roddelblad", maar "je verdient minder geld en toch heb je dezelfde kennis, het is je eigen keuze welke richting je uitgaat"

* *personen met een verschillende set kaartjes (verschillend beroep) kunnen evenveel loon ontvangen*
Bijvoorbeeld: een metser heeft een heel andere combinatie kaartjes dan een dokter, maar het loon dat aan het begin van elke beurt wordt uitgekeerd, is voor beiden wel hetzelfde.

Einde
De spelleiding bepaalt het aantal beurten dat er gespeeld wordt. Als richtgetal geven wij 10 tot 20 beurten per speler mee.

Nabespreking
Vragen als:
- Heb jij veel geld? Kon jij de anderen goed inschatten?
- Waarin ben jij het beste? Klopt het met wat je kan in werkelijkheid? (bijvoorbeeld "ik ben creatief, maar op school ben ik niet zo'n bolleboos!")
- Zet jij iets dat je goed kan in de verf?
- Wat denk jij over "kennis brengt op"?
- Dezelfde kennis en toch niet hetzelfde verdienen, vind jij dat eerlijk?
- Is er een winnaar in dit spel? Is dat diegene met het meeste geld?
- Heb jij kaartjes gekozen die je leuk vond of heb je het spel eerder tactisch gespeeld (naar het best verdienende beroep toe)?
- Was je soms verbaasd over jezelf (dat je iets wist/kon)?

Tips en variaties

* Meerdere beroepenkaartjes in het spel van hetzelfde beroep steken. In een tussentijdse proef (als de groep nood heeft aan actie) spelen we die beroepen tegen elkaar uit. Tijdens het spel worden alle vuilnismannen, kuisvrouwen, ... kortom iedereen met hetzelfde beroep uitgedaagd om tegen elkaar te spelen. Wie wint, krijgt extra geld bij. Wie verliest, verliest meteen ook zijn beroep en moet het beroepenkaartje afgeven. Je kan nooit weigeren om aan deze 'tussentijdse evaluatie' of 'kwaliteitscontrole' deel te nemen. In de uitdaging krijgen de vuilnismannen, kuisvrouwen, ... een specifieke opdracht, geformuleerd door de spelleiding.

* Wanneer geen enkel gekocht kaartje lukt (waardoor je het niet mag houden), kom je op termijn in geldnood of -gebrek te zitten. Dan krijg je aan het begin van je volgende beurt een blauwe kaart. Dat is de stempelkaart waarmee je toch een zeker loon ontvangt (€ 10 bijvoorbeeld). De VDAB betaalt vanaf nu je loon.

* Speel het spel vooraf met de begeleiding al eens; dat vergemakkelijkt de speluitleg naar je leden toe.

Bijlagen

Categorieën & voorbeeldopdrachten/-vragen

intelligentie: (groene kaartjes)
- wat is de hoofdstad van de provincie Henegouwen? (Bergen)
- wat is de kleinste vogel ter wereld? (kolibrie)
- wie schreef Pluk van de Petteflet? (Annie M.G. Schmidt)
- wat is het kwadraat van 15? (225)
- geef de naam van de leider van Italië tijdens WOII (Mussolini)
- hoeveel magen heeft een koe? (4)
- is Frankrijk een republiek of een koninkrijk? (republiek)
- geef de naam van de zanger van The Sex Pistols (Johnny Rotten)

Je kan hiervoor nog putten uit Trivial Pursuit-vragen of je boeken uit het vijfde en zesde secundair onderwijs van onder het stof halen.

creativiteit: (oranje kaartjes)
- zing een lied
- maak muziek waarbij je potten en pannen als percussie gebruikt
- geef een mimevoorstelling
- geef een acrobatievoorstelling
- maak een bloem uit crèpepapier
- schmink een dier op het gezicht van één van je medeleden
- draag op een expressieve manier een gedicht voor
- schrijf zelf een gedicht van minimum 2 strofen (8 regels) lang
- dans 1 minuut lang op muziek
- maak een tekening met een penseel en verf (het penseel moet tussen je tenen zitten)

sociale vaardigheden: (gele kaartjes)
- hoe heet de hond van (naam lid)?
- hoeveel zussen heeft (naam lid)?
- wie verjaarde tijdens het vorige bivak?
- wat is het beroep van de moeder van (naam lid)?
- geef voor- en familienamen van de leiding
- welk huisnummer heeft (naam lid)?
- welke opleiding volgt (naam leider)? aan welke onderwijsinstelling?

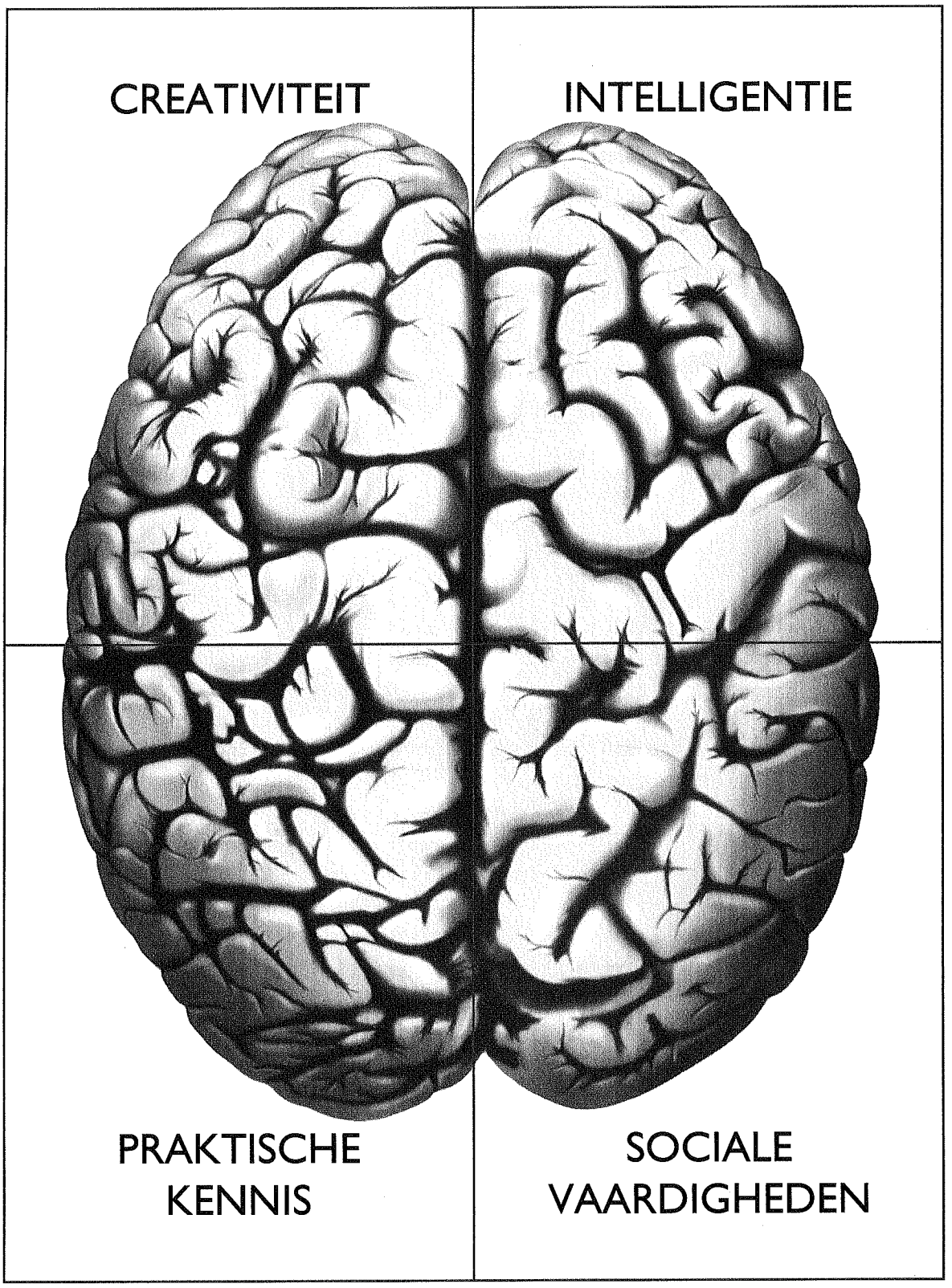
Eventueel mogen hier ook vragen bij uit een boek over psychologie. Het gaat dan om antwoorden die (wetenschappelijk) juist zijn eerder dan persoonlijke.

praktische kennis: (rode kaartjes)
- maak mayonaise met de voorziene ingrediënten: ei, olie, azijn, peper, zout
- kook een eitje (zacht)
- draai een vijs in een plankje met een schroevendraaier
- plooi een origamibootje met behulp van een handleiding
- speel de hoge mi op een blokfluit
- raad het materiaal geblinddoekt (voorzie een 3-tal voorwerpen)
- selecteer afval
- maak een bepaalde knoop

Praktische kennis is maar bewezen wanneer leden dit ook effectief gedaan hebben.

Beroepen

- dokter: 4 (2 intelligentie, 1 sociale vaardigheden, 1 praktische kennis)
- leerkracht: 3 (2 intelligentie, 1 sociale vaardigheden)
- vuilnisman/vrouw: 2 (2 praktische kennis)
- kok: 3 (2 praktische kennis, 1 creativiteit)
- opvoedster: 3 (2 sociale vaardigheden, 1 intelligentie)
- journalist: 3 (2 sociale vaardigheden, 1 intelligentie)
- bakker: 3 (2 praktische kennis, 1 creativiteit)
- kuisvrouw/man: 2 (2 praktische kennis)
- muzikant: 3 (2 creativiteit, 1 intelligentie)
- advocaat: 4 (2 intelligentie, 1 sociale vaardigheden, 1 creativiteit)
- boswachter: 3 (1 intelligentie, 2 praktische kennis)
- modeontwerper: 3 (2 creativiteit, 1 praktische kennis)
- fietskoerier: 2 (1 praktische kennis, 1 sociale vaardigheden)
- timmerman: 3 (2 praktische kennis, 1 creativiteit)
- vroedvrouw/man: 3 (1 intelligentie, 1 sociale vaardigheden, 1 praktische kennis)
- acteur: 3 (2 creativiteit, 1 intelligentie)



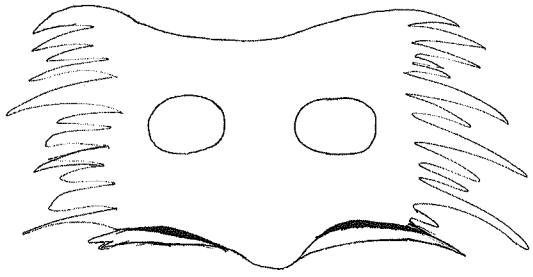
® Corel Corporation

Leg je masker af!

Thema:	identiteit, zelfbeeld
Leeftijd:	12-15 jaar
Aantal:	minimum 16 personen
Materiaal:	pennen, papier, viltstiften, schaar, elastiekjes, stuk aluminiumfolie (30 x 40 cm), eventueel blaadje met tekst op
Duur:	ongeveer 2 uur
Vorm:	spel, verhaal, bezinning en creatief moment

Inleiding

In het dagelijkse leven zijn we nogal snel geneigd om komedie te spelen of onze gevoelens te verbergen. Niet enkel met carnaval worden er maskers opgezet. We willen nadenken over wanneer we elkaars echte gezicht niet te zien krijgen en ons echte gezicht tonen. Dat betekent dat we onszelf en de anderen aanvaarden met goede en minder goede eigenschappen.



Voorbereiding

Verdeel de groep in twee of vier groepjes.

Verloop

Laat de jongeren situaties bedenken waarin ze niet helemaal zichzelf waren, of waarin iemand anders een masker opzette. Vlot het bedenken van die situaties niet? Deze situatie kan misschien inspireren:

> Op de bus zit je te roddelen over iemand... die persoon stapt plots op de bus en zet zich in jouw buurt. Hoe loopt het gesprek verder? Hoe gedragen de roddelaars zich?

Vraag aan de jongeren om hun situatie duidelijk op een blaadje papier te schrijven. Is iedereen hiermee klaar? We lezen de situaties en elk groepje kiest er eentje uit om na te spelen. Elk groepslid kiest een rol (bijvoorbeeld: boze vader, leugenachtige jongere, ...) en maakt met behulp van het knutselmateriaal een masker dat zijn/haar personage zo goed mogelijk typeert.

Zorg ervoor dat er een paar uitvluchten of verontschuldigingen in elk toneeltje voorkomen en laat de leden hun situatie even inoefenen. Dan volgen de toneeltjes. Wanneer de situaties worden uitgebeeld, luisteren de andere groepen en proberen zij erachter te komen wat de maskers betekenen. Eventueel duid je in elk groepje iemand aan die de bevindingen van de medegroepsleden noteert. Maak in ieder geval na elk toneeltje even tijd voor het vertellen van die bevindingen.

Je kan dit koppelen aan het verhaal van Zacheüs uit het Nieuwe Testament *(zie www.denieuwebijbelvertaling.be, Lucas 19, 1-10)*. De bekering van Zacheüs, die zijn masker aflegt en op die manier Jezus binnenlaat in zijn leven, toont ons wat belangrijk is: tot inkeer komen en durven uitkomen voor je ware zelf. Door ons eigen masker af te leggen, leren we aan elkaar wat Jezus steeds heeft gezegd en getoond: voor God hoef je geen masker te dragen. Voor God mag je zijn wie je bent! Als Jezus iemand aankijkt, voelt die zich niet langer klein en nietig. De waardering van Jezus voor elke mens maakt dat mensen een nieuwe kans krijgen, hun masker kunnen afleggen.

Rond dat 'groot' en 'klein'-zijn wordt nu een tekening gemaakt. Je kan de jongeren op weg helpen door het even te hebben over kenmerken van 'groot' of 'klein' zijn.

Bijvoorbeeld:
- Wat houdt je klein?
  - als men je behandelt als een kind
  - als je niet mag meedoen
  - als men je 'klasseert' als anders
  - als je beschaamd bent

- Wat maakt je groot?
  - als je waardering krijgt en aangemoedigd wordt
  - als je iemand gemeend bedankt
  - iemand die meegaat, begeleidt
  - een bloem wordt groot als de zon er naar kijkt

Laat iedereen kort uitleggen aan de anderen wat er op zijn/haar tekening te zien is.

Tot slot wordt de tekst 'Wie ben ik?' voorgelezen en geluisterd naar het lied 'Maskers af' van Marco Borsato. Geef de jongeren desnoods een blaadje waarop ze de teksten kunnen meevolgen.

Tekst

'Wie ben ik?'

Wie ben ik?
Een vraag die ik mezelf vaak stel.
Meestal niet hardop, maar in de stilte van mijn hart.
Ik speel zoveel rollen
en draag dikwijls een masker.
Soms herken ik echt mezelf niet.
'Wat ik niet wil, doe ik. En wat ik eigenlijk wil, doe ik niet' (Rom. 7,15)

Soms ben ik bang van mensen.
Mensen doen me pijn, ze begrijpen me niet,
ze zoeken overal iets achter, je weet niet wat je er aan hebt!

En dan plotseling is er een brief, een glimlach,
een begrijpende blik, en de zon schijnt weer.
Soms voel ik me sterk en dan weer schaam ik me voor wie ik ben.
Ik vlucht dan achter een masker,
zodat de mensen niet zien
dat ik onzeker of bedroefd ben.
En toch ...
Juist dan is het leuk een mens te ontmoeten
die me kent, die me ziet zoals ik ben.
Ik hoop dat ik alle maskers kan laten vallen,
zodat ik ECHT kan zijn.

Marco Borsato - Maskers af

Voor jou zet ik mijn maskers af
Met jou speel ik geen spel
Je mag me zien zoals ik ben
Maar bang maakt het me wel

Voor jou zet ik mijn masker af
En hoop dat je dan ziet
dat ik gewoon een joker ben
die lacht om zijn verdriet

Voor jou zet ik mijn masker af
Ik heb geen muren meer
Omdat je net zo kwetsbaar bent
leg ik mijn wapens neer

Voor jou zet ik mijn masker af
voor jou geef ik mij bloot
Ik werp mijn ziel en zaligheid
uit liefde in je schoot

Want niemand hoeft te weten
hoe kwetsbaar en hoe klein
hoe angstig en verlegen
ik af en toe kan zijn

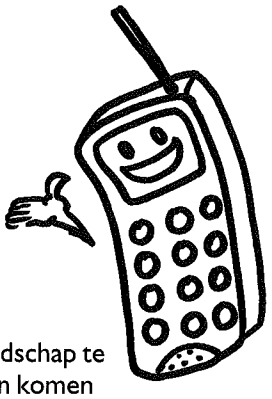
Mijn sterkte en mijn zwakte
je krijgt ze allebei
ik wil ze met je delen
wil jij dat ook met mij

Geen leugen die bescherming biedt
bij mensen zoals jij
Jij hebt mijn masker nooit gezien
je zag alleen maar mij.

Lopend vuurtje

Thema:	verschillende communicatievormen, een boodschap overbrengen
Leeftijd:	12 - 15 jaar
Aantal:	minimum 6, maximum 20 personen
Materiaal:	papiertjes, pennen, megafoon, GSM, GSM-kaart, fiets, ingrediënten voor pannenkoeken (of frietjes), vuurtjes, veel stoelen, grote flappen en karton, alcoholstiften ...
Duur:	ongeveer 2 uur
Vorm:	buurtspel

Inleiding



Dit is een activiteit die een hele namiddag in beslag neemt. We testen welke communicatiemiddelen het meest effectief zijn om een bepaalde boodschap over te brengen. Bedoeling is dat de boodschap als een lopend vuurtje rondgaat ...

Verloop

Verdeel je ploeg in minstens drie groepjes. Elk groepje krijgt de opdracht een bepaalde boodschap te verspreiden in de buurt. Bijvoorbeeld dat mensen om 16u een pannenkoek of frietjes mogen komen eten in de lokalen, maar dat ze hiervoor ook moeten betalen (0,5 €). De verschillende groepjes/personen moeten deze boodschap elk op een andere manier overbrengen:

- één groepje krijgt pen, alcoholstift en grote vellen papier en mag enkel op deze manier communiceren (ze mogen dus niet praten; laat iemand van de begeleiding meegaan ter controle!)
- één groepje moet binnen blijven en mag enkel via een GSM SMS'jes versturen (en oproepen doen) naar kennissen, vrienden, buurtbewoners (extra moeilijkheid hier kan zijn dat ze eerst geld moeten verdienen om een GSM-kaart te kopen én op die kaart staat natuurlijk ook maar een beperkt bedrag)
- één groepje doet mond-aan-mond-reclame (langs alle deuren trekken om de boodschap te gaan verkondigen), misschien krijgen zij ook een fiets ter beschikking (met megafoon desnoods)?

Je kan nog meerdere varianten van deze groepjes verzinnen. Bijvoorbeeld: een liedje laten maken waarin de boodschap vervat zit en dat op een lokale radio proberen gedraaid te krijgen, een groepje dat enkel in het Engels of Frans de boodschap mag overbrengen, via gebaren of lichaamstaal, met de computer (mails versturen) als je hierover beschikt ...

Het doel van elk groepje is om zoveel mogelijk mensen effectief te bereiken. Hopelijk komen er wat mensen opdagen op het pannenkoeken- of frietfestijn. Eerst wordt er overgegaan tot de telling der stemmen. Hoe verloopt dit? Aan elke buurtbewoner wordt bij het binnenkomen van het lokaal gevraagd langs welke weg zij vernomen hebben dat er vandaag pannenkoeken of frietjes geserveerd worden. Dubbele stemmen tellen ook (bvb. via mond-aan-mond én per SMS). Het groepje dat het meeste volk bereikt heeft, wint! Mogelijks geef je elk groepje een kleur en zet je een stip in díe kleur op het voorhoofd van de mensen die binnenkomen.

Achteraf kan je het met je leden nog hebben over de verschillende communicatiemiddelen en het bereik. Ga na of iemand die het goed kan uitleggen ook het meest volk heeft bereikt, of iemand die populair is ook de grootste respons kende. Vraag je leden naar wat ze als voordeel en als beperking van het hun toegewezen communicatiemiddel zouden benoemen.

Mijn (t)huis is waar mijn kamer staat

Thema:	het gezin en welke plaats een jongere daarin heeft
Leeftijd:	14-18 jaar
Aantal:	maximum 20 personen
Materiaal:	spelkaartjes met stellingen of open vragen, stoelen, zetels, kussens, dekens
Duur:	ongeveer 2 uur
Vorm:	stellingenspel

Inleiding

In deze methodiek wisselen we aan de hand van stellingen en open vragen uit over hoe je je in jouw gezin (en de onmiddellijke omgeving ervan) voelt, gedraagt, kan ontplooien. De achterliggende gedachte is dat de eigen kamer voor jongeren dé centrale plek is in huis. En hoe verhouden ze zich tot de andere plekken en bewoners?

Voorbereiding

Maak voor de uitnodiging van de activiteit een plattegrond van een huis met behulp van de computer (of als je een artistiek talent bent, teken je het). Teken in het midden een slaapkamer en zet er duidelijk bij: 'mijn kamer'. Schets ruwweg ook de andere leefruimten van een huis. Een mogelijke titel bij de tekening is: 'Gezin gezien, mijn (t)huis is waar mijn kamer staat.' Vermeld natuurlijk ook de datum, het uur en de plaats waar de activiteit zal doorgaan.

Richt de ruimte gezellig in. Zet stoelen of zetels of leg kussens en dekens in de vorm van een kring. Het is belangrijk dat iedereen elkaar kan zien en beluisteren.

Zet de stellingen en vragen op kaartjes en leg deze gedekt in het midden van de kring.

Bij de uitwisseling over 'thuis' is een goede gespreksbegeleiding noodzakelijk! Situaties kunnen gevoelig liggen bij sommige leden (denk maar aan een nakende echtscheiding, problemen met de ouders, nieuw samengestelde gezinnen, ...). Het is uiterst belangrijk om hiermee voorzichtig om te gaan en naar de leden toe vooroordelen te doorprikken.

Zijn er meer dan 20 leden? Splits de groep dan op in ploegjes.

Verloop

Beurtelings worden kaartjes getrokken. De persoon die het kaartje trekt, leest de stelling/open vraag daarop voor en geeft antwoord. Pas nadien mogen anderen hierover iets vertellen of reageren op het gegeven antwoord.

De stellingen/open vragen:

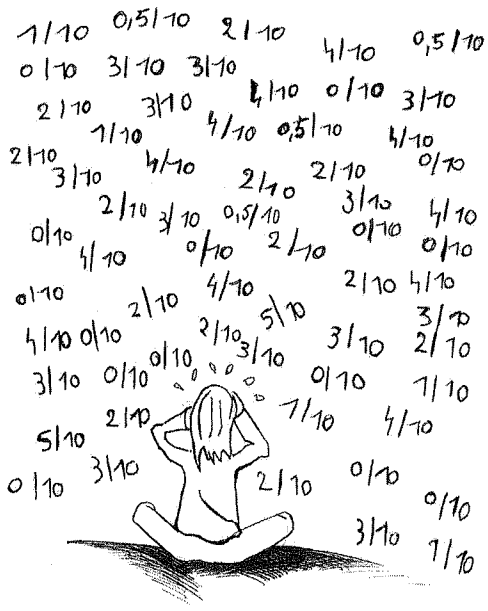
- Met hoeveel zijn jullie thuis? Vind je dat genoeg, teveel of te weinig?
- Wie leest bij jou thuis de krant? Lees jij er ook in? Wat lees je dan precies?
- Welke boeken staan er bij jou thuis in de boekenkast? Wordt er veel gelezen? Mag jij alles lezen? Of: welke tijdschriften liggen bij jou thuis wekelijks op de salontafel? Lees jij daar in? Vind je de keuze voor een bepaald tijdschrift belangrijk?
- Je zit straf te schrijven voor school. Vertel je dat thuis of niet? Waarom wel of waarom niet?

- Er gebeuren steeds meer scheidingen. Is dat bij jou thuis ook het geval? Of zit jij met schrik dat dit bij jou thuis ook wel zou kunnen gebeuren? Hoe zou je reageren of hoe heb je gereageerd? Bepaalt dit jouw beeld van '(eeuwige en enige) liefde'?
- Met vrienden samenkomen bij jou thuis om te praten, TV te kijken, computerspelletjes te spelen,... Kan dat?
- Mag je 's avonds weggaan naar vrienden, naar de film, voor je hobby, om te fuiven? Tot hoe laat? Ben je hierover tevreden?
- Ouders kies je niet, je krijgt ze. Wat vind je fijn aan je ouders, wat niet?
- Bespreek de volgende stelling: "Ik blijf thuis in mijn bed liggen zolang ik wil."
- Samen aan tafel is bij velen thuis het moment om te vertellen. Hoe is dat bij jou thuis? Waar en wanneer praten jullie samen? Vind je dat er genoeg tijd is om te vertellen en te luisteren? Vertel jij thuis veel of niet?
- Naar de mis gaan: een normale zaak, een wekelijks terugkerend punt van discussie of wordt er niet over gepraat? Hoe reageer jij als er gediscussieerd wordt?
- Het kruis is een zichtbaar teken in een gelovig gezin. Hoe is dat bij jou thuis? Welke zichtbare tekens vind je terug? (bidden, kruisje 's avonds, bijbelhoekje, kruisteken voor het eten,...)
- Raad eens hoe dik (in centimeter) de stapel reclamefolders is die wekelijks in de bus valt. Wordt die gelezen? Koop je wat in reclame staat?
- Reageer op volgende uitspraak: "Mijn kamer is mijn domein, daar komt niemand ongevraagd binnen."
- Jouw favoriete muziek zet je natuurlijk goed luid. Hoe reageren je ouders, broers, zussen, de buren,... hier op? Heb je oren naar wat ze zeggen?
- Contact met de buren, vind je dat heel belangrijk, fijn of onnodig? Is er geroddel met of over de buren?

Een korte evaluatie (5 à 10 minuten) met de leden kan het spel nog wat meer diepgang geven. Natuurlijk kan je deze vragen ook tijdens de uitwisseling voor ogen houden. We geven hier enkele richtvragen:
- Heb je jezelf kunnen herkennen in een aantal van de situaties die ter sprake zijn gekomen?
- Vind je het zinvol om hierover met je leeftijdsgenoten uit te wisselen?
- Zou je, nu je weet dat je vrienden het soms anders aanpakken dan jij, bij jou thuis zaken ook anders gaan aanpakken? Zo ja, wat dan precies?

Tips en variaties

* Speel als inleidend spelletje deze variant op 1,2,3 piano. Iedereen op het speelveld is 'jongere', diegene aan de muur (naar keuze 1 of 2 personen) is 'een ouder'. De 'ouder' staat tegen een muur of boom. De rest staat achter een lijn, ongeveer 20 meter verder. De 'ouder' draait zijn gezicht naar de muur en roept "1-2-3, komen eten". Terwijl hij dit zegt, lopen de anderen zo snel ze kunnen in de richting van de muur. Na het zinnetje draait de 'ouder' zich weer naar de andere spelers en roept de namen van degenen die nog bewegen.
  Wie bewoog en gezien werd door de 'ouder', vliegt onherroepelijk terug 'naar zijn kamer'. Deze spelers moeten terug van achter de lijn starten. Na enkele seconden draait de 'ouder' zich weer naar de muur toe en roept hij opnieuw "1-2-3, komen eten". Hij herhaalt dit tot er iemand de muur bereikt zonder dat de 'ouder' deze persoon heeft zien bewegen. De winnaar wordt nu zelf 'ouder'.



* Nodig wat gezinnen uit voor een vragenhalfuurtje. De jongeren mogen hun vragen afvuren. Let erop dat je niet enkel het klassieke gezin (vader, moeder en kinderen) belicht, schenk ook aandacht aan nieuw samengestelde gezinnen.

Samen op weg

Thema:	samenhorigheid, vriendschap
Leeftijd:	14-18 jaar
Aantal:	minimum 3 personen
Materiaal:	koffer, rugzak, eventueel karton, schaar, lijm, stof, naald, draad, verf, tijdschriften, papier, pennen
Duur:	bezinning: 30 minuten, knutselactiviteit: 30 minuten
Vorm:	stiltemoment, avondgebeuren (op kamp)

Inleiding

Samen op weg op kamp, 't is niet altijd even simpel.
Even stilstaan waarom we het toch doen en leuk vinden,
dat is waar het hier om draait.

Voorbereiding

Kleed het lokaal in met een grote rugzak of koffer.
Daarrond staan er kaarsjes.

Verloop

Het lokaal is enkel verlicht met de kaarsjes als de leden binnenkomen, het is er stil. De leden worden uitgenodigd om te gaan zitten. Vertel je leden dat de rugzak of de koffer symbool staan voor het samen onderweg zijn. Samen onderweg zijn is niet altijd even gemakkelijk.
Toch heeft het ook zijn leuke kanten, je kan dit tekstje voorlezen als blikopener:

Samen je voeten onder tafel
Samen je handen in elkaar
Samen je hart voor elkaar
-met wie ben jij samen op weg?

Samen op weg is...
Moeten bij elkaar zijn een hele lange weg, allemaal bijeen.
Een lelijk woord, een lang gezicht, moe, lam, saai of boos, of heel verdrietig,...
Maar samen op weg is ook echt:
Samen stukjes 'ik' weggeven,
klein worden van al die jij's

Misschien is er dan één jij op wie ik veel te zeggen heb,
misschien kan ik jou niet goed luchten,
maar omdat ik weet, omdat ik voel dat het goed zo is, dat we op dat moment verdraaid dicht bijeen zitten wil ik het altijd weer proberen voor jou een vriend te zijn.

We gaan vanavond op zoek naar de leuke stukjes jij, die onze groep zo tof maken.
Knutsel allemaal een koffertje uit stevig karton. Of naai een klein rugzakje.
Geef je leden de tijd om een leuke, persoonlijke boodschap te schrijven voor alle anderen. Op deze manier krijgt iedereen even veel leuke post en een leuk attribuut om het samen op weg zijn te symboliseren.

Samen zijn we geweldig! Samen kunnen we meer!

Thema:	talenten tonen, samenwerken, engagement
Leeftijd:	16-18 jaar
Aantal:	minimum 2 personen
Materiaal:	stiften, flappen, materiaal voor het project dat jullie zelf kiezen
Duur:	drie tot vijf bijeenkomsten
Vorm:	activiteitenreeks, een project

Inleiding

Een project is een reeks bijeenkomsten rond éénzelfde thema. Dit thema is gekozen door je leden. Belangrijk is dat ze hier ten volle achter staan. Op die manier kunnen je leden op een uitdagende manier dingen aangaan. Ze leggen een hele weg af van kiezen, afspraken maken, uitwerken en herpakken, doel bereiken en bespreken.

Voorbereiding

Belangrijk is dat je een afgelijnd doel hebt en dat er lol aan te beleven valt: een toneelvoorstelling voor de jongste leden, een groots kunstwerk waarmee je de pers haalt, een spectaculaire avond op het groepsfeest voor alle leeftijden...
Bereid je met de begeleiding goed voor. Dit kan immers iets totaal anders betekenen dan dat je gewend bent!

Verloop

We stellen de aanpak van een project hier voor in zeven fasen, met concrete werkvormen om aan de slag te gaan.

Fase 1: ideeën verzamelen
Het is belangrijk dat het thema dicht bij de leefwereld van jongeren ligt. Luister dus naar hun ideeën, ook al komen ze niet altijd vanzelf. Hier volgt een techniekje om ideeën 'los te weken'.
Sta allemaal in een kring. Roep een woord en gooi een balletje naar één van je leden, die bouwt dan verder op jouw woord. Schrijf alles wat gezegd wordt op. Uit de gekste ideeën komen de leukste projecten! Als de inspiratie bij één woord op is, mogen je leden een compleet nieuw woord of activiteit lanceren en hiermee hetzelfde doen als het vorige.

Fase 2: kiezen
Nadat de ideeën van iedereen bekend zijn is het belangrijk om een beslissing te nemen. Alle ideeën uitwerken is onmogelijk! Je moet antwoord vinden op volgende vragen: welk doel wil je bereiken? Hoe wil je dat realiseren? Op welke datum ronden we het project af? Werk je er tijdens (wekelijkse) bijeenkomsten aan of doe je dat op een ander moment? Hoeveel geld hebben we daarvoor nodig? Welk materiaal moeten we aankopen? Moeten we hulp vragen van mensen buitenaf?

Voer het gesprek rond de keuze van je project met drie tot vijf personen. De rest van de groep zit eventueel rond de sprekers en mag niets inbrengen. Er is één stoel leeg en wanneer iemand iets in te brengen heeft, mag die op de lege stoel gaan zitten. Iemand anders moet dan de gesprekskring verlaten. Op die manier kan iedereen zijn zegje doen, maar blijft het gesprek overzichtelijk.

Fase 3: concrete afspraken
Belangrijk is dat iedereen weet wat er gedaan moet worden en wie wat moet doen.
Hang grote papieren aan de muur en denk samen met je leden na over wat er allemaal moet gebeuren. De taken mogen kriskras door elkaar staan. Daarna kunnen jullie ze ordenen naar tijdstip. Een lijst met wie wat doet en tussentijdse timing in het lokaal ophangen maakt het mogelijk voor iedereen om de voortgang van het project te volgen. Belangrijk is ook dat je tussentijdse evaluatiemomenten voorziet. Heel je groep komt dan even samen en eventueel kunnen er dan nog dingen aangepast worden aan het project.

Fase 4: de taakgroepjes
Tijdens de uitvoering van de taken is het belangrijk dat ieder lid kan kiezen voor wat hij of zij leuk vindt en goed kan. Jongeren met interesse in dezelfde taak zitten in hetzelfde ploegje. Deze fase is de kern van het project, hier krijgen je leden de meeste kansen om zichzelf te tonen in wat ze kunnen.
Als leiding speel je hier een belangrijke rol. Als het mogelijk is, kan elk taakgroepje begeleid worden. Zo krijg je zicht op het proces in het groepje en kan je mee in het oog houden dat het eindproduct ook in orde komt. Belangrijk hierbij is dat je de ondersteuning geeft die je ploegje nodig heeft, maar dat je het ploegje niet gaat domineren.

Fase 5: de opvolging van de groepjes
Regelmatig de stand van zaken bespreken met je hele groep is heel belangrijk. Evalueer het werk en bekijk de doelstellingen. Neem je lijstje taken bij de hand en overloop deze. Wat is al in orde, wat moet er nog gebeuren? Hebben we nog genoeg tijd? Pas eventueel je doelstellingen aan, schrap minder nuttige doelstellingen. Zorg ervoor dat je leden het doel halen, het is immers hun beloning voor het harde werk!

Fase 6: de climax
En dan is het zover: de dag dat je project kan uitgevoerd worden! De toneelvoorstelling, de dia-avond... Vergeet vooraf de laatste briefing niet en geniet samen met je leden van dit fantastische moment.

Fase 7: de evaluatie
De climax is voorbij, maar dat betekent niet dat alles is afgesloten. Uit deze laatste stap kunnen je leden evenveel leren als uit de vorige. Besteed tijdens de evaluatie aandacht aan de volgende vragen: Hoe was de voorbereiding? Hoe was de groepssfeer? Hoe verliepen de praktische voorbereidingen? Was de climax geslaagd? Wat heeft ieder lid er zelf uit geleerd?
Laat leden duidelijk verwoorden of ze met wat ze zeggen het product, het proces of het groepsgebeuren evalueren. Gewoon praten over deze dingen is vaak moeilijk. Daarom vind je hieronder nog wat methodieken om te evalueren. Deze kunnen natuurlijk ook gebruikt worden tijdens de tussentijdse evaluatie.

* Iedereen staat in een kring met de ogen dicht. Stel een vraag, bijvoorbeeld: "Wat vond je van de keuze van het project?" Je leden stappen individueel dichter naar het midden of verder naar buiten toe. Iedereen kan zien hoe ieder er over denkt. De leden die op de meest uitgesproken plaatsen staan mogen eerst hun zegje doen.
* Maak een grafiekrooster met alle deelactiviteiten in chronologische volgorde op de horizontale lijn. Op de verticale lijn zet je cijfers van bijvoorbeeld -2 tot +2. Zo kunnen je leden per activiteit aanduiden hoe ze zich voelden. Ook dit kan besproken worden.
* Maak twee flappen; een positieve en een negatieve flap. Laat je leden alle positieve dingen en alle negatieve dingen op de flappen schrijven.

Symbolen op je vel

Thema: zicht krijgen op hoe anderen mij zien, nu en in de toekomst
Leeftijd: 16-18 jaar
Aantal: minimum 2, maximum 20 personen
Materiaal: verf, vodden, water
Duur: 1,5 uur
Vorm: bodypainting in duo, gesprek in groep

Inleiding

In de kennismaatschappij gaat het heel dikwijls om 'verstand'. Er zijn echter andere vormen van intelligentie: emotionele intelligentie, praktisch inzicht ... In deze activiteit willen we daarover geen geleerde taal verkopen, maar brengen in symbolen een heel verhaal.

Voorbereiding

Het is goed om je deelnemers vooraf te verwittigen dat we aan bodypainting zullen doen - zo kunnen ze zich in hun kledij een beetje voorzien op de activiteit. De deelnemers bepalen zelf wat van hun lichaam beschilderd mag worden. Waar er kleren aan blijven, daar wordt niet geschilderd.

Probeer, net zoals bij Afrikaanse stammen, de activiteit in volledige stilte te laten verlopen. Maak je lokaal vooraf warm genoeg en creëer intimiteit met sfeerverlichting.

Verloop

Vraag de deelnemers om duo's te vormen. Let er op dat de deelnemers een duo vormen met iemand die ze kennen en vertrouwen, met iemand die letterlijk aan hun vel mag komen.
Vertel als begeleider dat er bij heel veel Afrikaanse volkeren rond de leeftijd van 16 tot 18 jaar inwijdingsritussen bestaan. De jongeren van het dorp krijgen dan een tatoeage die hen voor de toekomst moet helpen. Dat willen wij vandaag ook doen.

De duo's bepalen wie eerst beschilderd wordt en wie zal schilderen. Zonder dat degene die beschilderd wordt het hoort, krijgen de schilders volgende opdrachten:

- Teken ergens op het lichaam van je 'partner' een symbool dat in de verf zet waar hij of zij goed in is (vb. een geheim bewaren). Je mag geen woorden gebruiken. Er wordt ook niet gesproken. Kies de 'juiste' plaats om dit symbool aan te brengen. Je kan ook letten op de betekenis van de kleuren om je symbool te tekenen. We gebruiken geen borstels. We schilderen met behulp van onze vingers.
- Teken ergens op het lichaam een symbool dat in de verf (letterlijk) zet wat opvalt de eerste keer dat je je 'partner' ziet (vb. nieuwsgierig, een babbelkous, erg verlegen ...)
- Teken ergens op het lichaam een symbool dat uitdrukt in welk beroep je hem of haar goed ziet functioneren.

Wanneer de drie opdrachten uitgevoerd zijn, wisselen de rollen. Nu wordt de schilder beschilderd. De opdrachten blijven dezelfde.

Laat daarna de duo's gedurende een kwartier aan elkaar vertellen welke symbolen ze bij elkaar getekend hebben en waarom. Vind jij dat dit klopt voor jezelf en waarom (niet)?

De duo's trekken een besluit voor de toekomst voor elk van de twee. Hoe zie jij je toekomst? Wat neem je mee, wat wil je veranderen, waar wil je werk van maken? De besluiten worden aan de hele groep verteld. Beschik je over een (digitaal) fototoestel? Maak dan een collage van de symbolen en hang ze op of geef de foto's mee.

Tiener- en 'rimpel'handen

Thema: generaties
Leeftijd: 12 - 15 jaar
Aantal: maximum 40 personen
Materiaal: allerlei stokken en takken, touw, mes, grote kaars, stroken gekleurd papier
Duur: 1 uur
Vorm: viering

Inleiding

In de volgende viering willen we dankbaar zijn om wat was en is en samen uitkijken naar wat komt. Deze viering biedt de kans om met jong en oud te vieren bij het begin van een werkjaar, een kamp...

Verloop

Welkom

Zorg er voor dat er een hoop takken en touw (met enkele messen) in het midden van de kring ligt. Schets de viering in enkele woorden en leg de nadruk op het samen bouwen. Om dit te visualiseren vraag je iedereen om mee te bouwen. We hebben hier vele handen nodig. Deze handen zijn zeer verschillend. Bekijk de handen maar eens van je leeftijdsgenoten, van de leiding, je ouders, je grootouders, andere mensen die in de kring zitten. Met deze handen willen we 'een huis' bouwen. Een huis waarin wij samen mogen wonen.

Verhaal 'Kleine en grote hand'

We luisteren naar het verhaal van de handen.

Zei de kleine tot de grote hand:
Hé grote hand, ik heb je nodig,
want bij jou ben ik geborgen.
Ik voel je
wanneer ik wakker word en
jij dan bij me bent,
wanneer ik honger heb en
jij mij voedt,
wanneer jij helpt als
ik een toren bouw,
wanneer ik met jouw hulp
mijn eerste pasjes zet,
wanneer ik bij je kom als
ik wat angstig ben.
Kom, blijf bij mij en hou me vast.

En zei de grote tot de kleine hand:
Hé kleine hand, ik heb je nodig,
want jij hebt mij gegrepen.
Dat voel ik
als ik veel voor jou mag werken,
als ik speel en lach en dol met jou,
als ik met jou kleine,
wonderbare dingen opnieuw ontdek,
als ik warmte voel en van je hou,
en als ik merk hoe ik met jou,
weer bidden kan en danken.
Kom, blijf bij mij en hou me vast.

Bouwen
Met allerlei takken en stokken worden er kubussen/balken gesjord. De grootte van de kubussen/balken varieert best tussen 50x50 en 100x100, naargelang de ruimte waar deze viering plaatsvindt. Met deze kubussen wordt een huis gebouwd, een huis waar plaats is voor iedereen.

Na het bouwen is het goed om het huis als beeld van generaties, de verscheidenheid onder mensen te omschrijven.

Om een huis te bouwen hebben we niet alleen stevige fundamenten nodig, maar ook buigzame twijgjes, koord…Om samen te bouwen, hebben we niet alleen enthousiasme en creativiteit nodig, maar ook ervaring. Zo is het met alles in de wereld. Stel dat we allemaal hetzelfde zouden zijn, dat zou snel gaan vervelen.

Stiltemoment (met duiding)
Nadat we even in stilte bij elkaar zijn, wordt er een grote kaars in het 'open huis' gezet (opgelet!). Die kaars duidt op de aanwezigheid van God.

'God wil bij mensen wonen, licht zijn. In Jezus komt Hij bij ons mensen. Kan iemand vertellen waar hij/zij God tegenkwam?'

Vragen die je extra kan stellen zijn:
- Wat betekent licht onder de mensen?
- Weet er iemand wat er gebeurde als Jezus onder de mensen kwam?

Ook nu nog is God bij ons. Wie wil kan kort en eenvoudig vertellen welke ontmoeting hem/haar vandaag, vorige week… blij maakte.

Samen vragen
Nu God bij ons is kunnen we Hem vragen wat we het diepst verlangen voor 'ons huis', wat heeft ons huis nodig om een goede thuis te zijn voor iedereen?

Iedereen krijgt een strook gekleurd papier waarop in 1 zin of enkele woorden deze wens wordt uitgedrukt. Wie wil kan dit ook luidop doen.
Elk 'verlangen' dat wordt uitgesproken beantwoorden we met 'Blijf bij ons, houd ons vast'. Je kan hier ook het 'Onze Vader' samen bidden.

Slotmoment
We zorgen er voor dat 'ons huis' op een plaats staat waar het een tijd kan blijven staan. We nodigen iedereen uit om een lint of een touwtje aan het huis te bevestigen als teken van engagement om met vele handen verder te willen bouwen aan een betere wereld. De touwtjes, linten kan je ook vervangen door iedereen een strook gekleurd papier te laten bevestigen aan het huis. Op het papier kan iedereen vooraf schrijven wat hij/zij verlangt om het huis beter te maken.

Waken bij het vuur

Thema:	de stilte en de natuur laten spreken (aan een kampvuur)
Leeftijd:	14-18 jaar
Aantal:	10-15 personen
Materiaal:	hout, vuur, schrijfgerief, een aantal teksten (zie ook bijlage), een schrift, klei, papier, verf, penselen,...
Duur:	12 uur
Vorm:	waken bij het (kamp)vuur

Inleiding

Vele jeugdbewegingen gaan op kamp; dat is traditie! Een aantal dagen samen in een bos of aan de rand ervan, in een open vlakte, aan zee of zelfs in het buitenland verblijven, vormt het hoogtepunt van het jaar. Het versterkt hoe dan ook het groepsgevoel, de verbondenheid, het samen delen in het vervullen van de opdrachten. Bij deze activiteit waken één of twee jongeren bij het vuur en houden het vuur brandend.

Voorbereiding

Rekening houdend met de leeftijd van de groep is het belangrijk de leden vooraf goed op de hoogte te brengen van het verloop van de activiteit. Zorg als begeleiding dat je vooraf goede afspraken maakt met de eigenaar van het terrein of met de bevoegde diensten betreffende toelating, ...Voorzie ook dat je het vuur kan doven wanneer nodig.

Verloop

Waken bij het vuurt(je)

Bij valavond wordt met de groep een klein vuurtje gemaakt. Het is de bedoeling het vuurtje 12 uur lang brandend te houden. Er moet op tijd en stond hout bijgevuld worden of het vuur dooft uit. Vandaar 'waken bij het vuur'!
Op verschillende tijdstippen wordt een jongere gewekt om letterlijk te waken bij het vuur. Individueel krijgt iedereen een bepaalde tijd toegewezen om het vuur brandend te houden. Ook krijgt iedereen een opdracht mee.

Opdrachten

Tijdens het waken aan het vuur(tje), moet de jongere die waakt een opdracht uitvoeren. Deze opdrachten kunnen zijn:

- Een 'nachtboek' bijhouden: iedere jongere schrijft zijn/haar impressies tijdens het waken op in dit nachtelijke dagboek.
- Een creatieve knutselopdracht met klei: iedere jongere probeert zijn/haar gevoel van het moment te boetseren.
- Een gedicht maken: iedere jongere vult 1 zin aan van een gedicht dat begint met 'Stilte bij het vuur is ...'
- Een creatieve tekenopdracht: iedere jongere tekent/verft een stilleven van het brandende vuur.

Voorzie eventueel ook enkele sprekende teksten die de jongeren tijdens het waken mogen lezen (zie enkele voorbeelden in bijlage).

Tijdsindeling

Tijdens de nacht doet elk zijn of haar deel bij 'het waken bij het vuur'.
De uren van de nacht, de 12 uren, worden gedeeld door het aantal aanwezige leden op weekend of kamp. Dit kan gebeuren door lottrekking, dat maakt het spannend.

Bijvoorbeeld: het vuur wordt ontstoken om 18u00.
We houden het vuur 12 uur brandend, dus 12 uur x 60 minuten = 720 minuten.
Deze tijd wordt gedeeld door bijvoorbeeld 15 aanwezige leden. Elk lid waakt gedurende 48 minuten. Zo wordt bijvoorbeeld Koen uitgeloot om te waken bij het vuur van 0u24 tot 01u12. Voor Koen was er een ander lid van dienst en ook na hem weer. Het is belangrijk dat iedere jongere na het waken opnieuw gaat slapen. De verhalen van anderen horen we 's morgens vroeg.

Ook de begeleiding verdeelt de 12 uren onder elkaar, zij blijven voor hun toebedeelde tijd beschikbaar voor de leden. Wel respecteren ze de stilte zodat de leden de opdracht zo ongestoord mogelijk kunnen beleven. De leiding van dienst wekt telkens het lid dat volgens de loting aan de beurt is.

Het slotmoment
De groep wordt gewekt om bijvoorbeeld 5u15. Belangrijk is van de stilte te laten spreken. Misschien zijn sommigen van hen verwonderd over het nog altijd brandende vuur. En wellicht komen de verhalen stilaan boven.
Als begeleiding kan je hier zelf aanvullen. We geven enkele gedachten mee die aansluiten bij de ervaringen van de leden:

- die stilte was wellicht eerst vervelend en angstig, later getroffen door de rust die er van uitgaat
- de sterren, de wolken, de maan ...zijn bij klare hemel heel treffend te zien!
- de geluiden in de natuur, het geroep van de vogels en hun gezang bij het krieken van de dag
- de opkomende zon vanuit de diepte
- het ruisen van de bomen
- de morgendauw, de kilte, de lucht die wij aanvoelen en die we inademen
- het vuur brengt warmte en licht in de nacht

Als slot kan je nog een 'vurig' tekstje lezen of een lied beluisteren (zie bijlage, voorbeelden).

Tips en variatie

* Je kan ook met verschillende jongeren (meer dan 3) tegelijk waken. Vele jongeren voelen zich dan meer op hun gemak. Het blijft dan belangrijk hen er op te wijzen dat het waken een stiltemoment is. Het is niet de bedoeling om luidruchtig te zijn of uitbundig plezier te maken.

* De liedtekst 'Vuur' van Stef Bos, die je verder in deze map (bij de methodiek 'in vuur en vlam') kan vinden, is zeer toepasselijk.

Bijlagen

Tekst

Vuur,
oplaaiend, zoekend, bewegend.
Altijd nieuw, altijd jong.
Vuur dat mensen verwarmt.
Licht in de duisternis.
Wij zijn dit vuur.
Wij zijn de jeugd in lichterlaaie.
Aanstekelijk.
In beweging. Met bezieling.
Hartstochtelijk aanwakkerend,
en hunkerend als een uitslaande brand.
Of speels en zottebollend,
door de wind gestreeld.
En soms een eenzame vlam,
wakend in een donker uur.
Wij zijn dit vuur!

Was het nu '70, '80 of '90 ?

Thema:	1,2,3,4... generaties
Leeftijd:	12 - 15 jaar
Aantal:	minimum 4 personen
Materiaal:	ingekleed lokaal, koffie-thee-cake, flappen en stiften, waardeloos materiaal
Duur:	namiddagactiviteit
Vorm:	groepsspel

Inleiding

"De wereld wordt vooruit geleefd, maar achteruit begrepen" zei een groot denker eens.
Zelf stellen we vast dat:

- grootouders belangrijk zijn voor kinderen en jongeren
- vorige generaties mee gebouwd hebben aan de groep waar we nu deel van uitmaken
- contacten tussen verschillende generaties belangrijk zijn voor elke generatie
- 'grote' verhalen van de generaties (wereldoorlog, oliecrisis, Golfoorlog, landing op de maan...) ons helpen om ons eigen verhaal te schrijven

We kunnen dus eigenlijk niet anders dan die grote denker gelijk geven!
Dit groepsspel gaat op zoek naar verschillende generaties in onze buurt en doet ons hierbij stilstaan.

Voorbereiding

Ga op zoek naar drie of vier generaties mensen van bij jullie uit de buurt. Deze mensen worden ingezet als spelleiders tijdens het buurtspel.
Kleed het lokaal in als buurtcafé; er wordt voor koffie, thee en cake gezorgd, zodat mensen op bezoek kunnen komen. Afficheer dit op voorhand of spreek mensen aan.
In het buurtcafé wordt er plaats voorzien om te knutselen en om het toonmoment te houden.

Verloop

De groep wordt op pad gestuurd met opdrachten. Deze opdrachten brengen de leden naar mensen en plaatsen in de buurt. Het resultaat van deze opdrachten is een collage bestaande uit mensen, foto's, verhalen, tekeningen, voorwerpen... van verleden en heden.

De groep maakt kennis met de vertegenwoordigers van drie (vier) generaties (indien mogelijk drie generaties leiding). Deze zijn de spelleiders. Dit kan best gebeuren aan de hand van een verhaal dat wordt voorgelezen of een kort toneeltje. Je kan ook vragen aan iedere generatie om hun favoriete spel in de jeugdbeweging te vertellen en eventueel te spelen.

Vervolgens wordt de groep verdeeld in ploegjes en op tocht gestuurd met opdrachten. Na elke opdracht komen de leden terug naar het lokaal om het resultaat aan de spelleiders te tonen. Als de opdracht goed uitgevoerd blijkt, krijgt het ploegje een nieuwe opdracht.

De leden mogen iedereen die ze ontmoeten tijdens het spel uitnodigen in het 'buurtcafé'.

Opdrachten

1. Straatinterview van de generaties (+70j, 60-70j, 40-50j, 30-40j...) opgenomen op video of cassette: Waar speelden jullie vroeger? Waar bent u geboren? Hoe lang woont u reeds in deze buurt? Wat was het leukste buurtfeest ooit? Herinnert u zich nog een dramatische gebeurtenis?
2. Zoek vier generaties (80j, 50j, 30j, 12-15j) en maak op een bekende melodie uit 'de tijd van toen' een nieuw lied. Nodig deze mensen op een bepaald uur uit in het buurtcafé.
3. Maak met behulp van één of meer +70j een maquette (met kosteloos waardevol materiaal) van de omgeving anno 1950.
4. Verzamel radio's uit drie generaties...
5. Wie vindt de oudste grammofoonplaat?
6. Zoek de plaats terug waar deze oude prentkaarten naar verwijzen.
7. Ga op zoek naar mensen die ooit lid geweest zijn van onze groep en nu in een ander land wonen.
8. Hoeveel inwoners telt onze gemeente nu? 20 jaar geleden?
9. Zijn er belangrijke gebeurtenissen in onze wijk, dorp of gemeente die dreigen vergeten te worden?
10. Hoe was het leven hier tijdens de oorlog? (foto's?)
11. Waar gingen onze 'voorvaders en -moeders' op kamp?
12. Vraag aan tien 50-plussers, waar vond jij je lief?
13. Wie vindt de oudste inwoner van onze gemeente? Nodig hem/haar desnoods uit in het café.
14. Wie vindt er het oudste uniform/bewegingskledij van onze beweging? Breng deze naar het buurtcafé. Wie vindt alle uniformen? (zorg dat je alles terugbezorgt)
15. Verzamel de oudste foto van je buurt.
16. Zoek twee foto's van dezelfde straat; één van nu en één van heel wat jaren geleden.

Slot

Per ploegje wordt er een collage gemaakt met de resultaten van het spel voor de hele groep. Dit kan aan de hand van het beeld- en tekstmateriaal. Op deze manier komen we heel wat meer te weten over verschillende generaties.

Word rijk

Thema:	keuzes maken, statussymbolen
Leeftijd:	16-18 jaar
Aantal:	minimum 3 personen
Materiaal:	spelbord en kaartjes (zie bijlage), pen en papier voor iedere speler (de persoonlijke evaluatiefiche), pionnen (evenveel als er spelers zijn), dobbelsteen
Duur:	1,5 tot 2,5 uur
Vorm:	bordspel

Inleiding

Hoe rijk ben jij? Hoe rijk voel jij je? Hoe rijk wil je worden? In dit bordspel moeten leden individueel een parcours doorlopen en krijgen ze de kans zich zowel persoonlijk, financieel als sociaal te verrijken. Achteraf volgt een nabespreking.

Voorbereiding

Kopieer de kaartjes en het spelbord in bijlage. Knip de kaartjes uit en leg ze klaar in vier stapels op het spelbord. Let erop dat de statussymbolen-kaartjes waarop de mogelijkheid geboden wordt om een product te kopen bovenaan de stapel liggen.

Verloop

Ga in een kring rond het spelbord zitten.
De opdracht van dit spel is zo rijk mogelijk worden. En wat is rijk? Je kunt rijk worden door veel vrienden, door veel geld, of door veel statussymbolen te vergaren! Het is aan elke speler om zelf de keuze te maken waarin vooral geïnvesteerd wordt. Maar aan het begin van het spel hoef je dit als begeleider niet te vertellen. De kaartjes maken duidelijk genoeg dat je moet kiezen.

Geef elke speler een blad papier en een pen. Het papier is ieders persoonlijke evaluatiefiche. Daarop houdt iedereen een stand van zaken bij:
- overzicht van hoeveel vrienden
- overzicht van hoeveel geld
- overzicht van de waarde en aard (bijvoorbeeld GSM, brommer...) van statussymbolen

Vrienden, geld en statussymbolen (en de waarde hiervan) zullen elke beurt vermeerderen of verminderen. Dit moet nauwkeurig bij gehouden worden. Regelmatig moeten er rekensommen gemaakt worden.

Laat alle spelers een pion kiezen (of zelf maken), die ze aan de start ('begin') plaatsen.
Op het spelbord bevinden zich 44 vakjes. Er zijn vijf soorten vakjes:
- statussymbolen
- sociale activiteiten
- geld vergaren
- persoonlijke verrijking
- hoekvakjes

Wanneer je aan de beurt bent, gooi je met een dobbelsteen. Je mag het aantal ogen vooruitgaan dat je gegooid hebt. Wanneer je op een bepaald vakje komt, pak je een kaartje van die stapel en lees je wat je op dat vakje kunt/moet doen. Sommige kaartjes hebben enkel (positieve of negatieve) gevolgen voor jezelf, andere hebben ook gevolgen voor andere spelers.

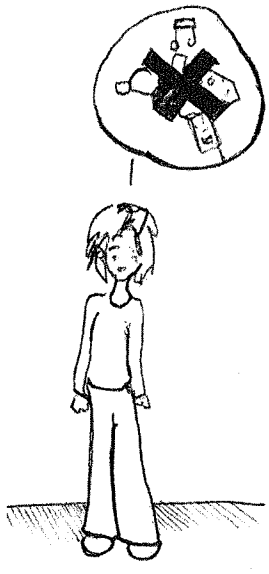
Van de eerste vier vakjes vind je de kaartjes in bijlage. Ook het spelbord zit in bijlage.
Op de vier hoeken van het spelbord bevinden zich hoekvakjes.
'Oma' geldt als startplaats, telkens wanneer je er passeert (je hoeft er dus niet precies terecht te komen) ontvang je zakgeld (€ 10).
Bij 'huisarrest' moet je één beurt overslaan. Door bepaalde kaartjes kan je ook bij 'huisarrest' belanden.
Telkens wanneer je het hoekvakje 'vakantiejob' passeert, ontvang je € 100.
Kom je op het vierde hoekvakje terecht (let op: dit is niet gelijk aan zomaar passeren!) mag je een kaart naar keuze (statussymbool, sociale activiteit, geld of persoonlijkheid) nemen.

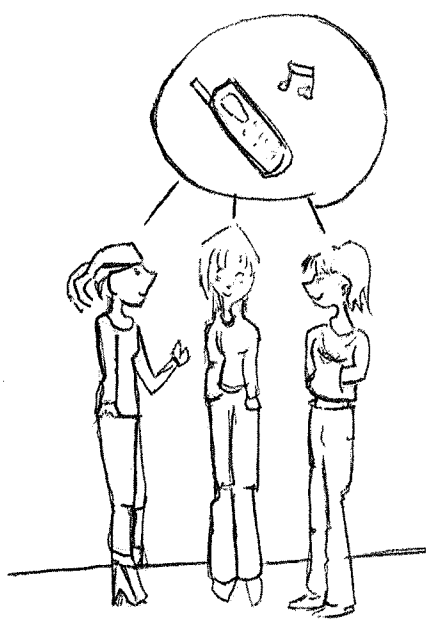
Nog enkele bijzonderheden:

- Bij de **'statussymbolen'-kaartjes** kan je soms kiezen tussen een merkproduct of niet of tussen een duur of goedkoop product. Je bent verplicht iets aan te schaffen. Ben je blut, dan ga je automatisch naar het hoekvakje 'vakantiejob'. Vanaf daar ga je dan weer verder. Eenmaal iets gekocht, leg je het kaartje voor je neer. Op het kaartje staat met + aangegeven hoeveel waarde het heeft (hoe meer plussen, hoe groter de waarde) Een duur product heeft doorgaans meer statuswaarde dan een goedkoop product.
- Sommige voorwerpen kunnen **'uit de mode'** raken of sommige merken worden plots heel hip. Dit wordt aangeduid met * op de kaartjes (hoe meer sterretjes, hoe hipper). In het eerste geval verlies je dan een aantal vrienden of moet je het symboolkaartje weer inleveren. In het tweede geval krijg je er spontaan vrienden bij.
- Je kan in jouw beurt zonder enige aanleiding een hoeveelheid statussymbolen **ruilen** voor een bepaald aantal vrienden. Een statussymbool van € 50 is 1 vriend waard, een statussymbool van € 100 is er 2 waard, een statussymbool van € 80 is ook maar 1 vriend waard (je betaalt dan teveel voor die vriend). Ook kan je vrienden kopen met het geld dat je vergaard hebt. Volgens dezelfde regel als de statussymbolen: 1 vriend kost € 50.
- **Persoonlijkheidskaartjes** leveren een voor- of nadeel op in de volgende beurt: je krijgt korting op de aankoop van een volgend statussymbool, je krijgt een extra vriend of je wordt niet verplicht om iets te kopen.

Nabespreking
Laat het spel 1 of 2 uur duren.
Nadat het spel gespeeld is, bekijk je met de spelers (aan de hand van hun evaluatiefiche) wat ze in het spel vooral verzameld hebben. Vergelijk met hoe het loopt in de realiteit.
Mogelijke vragen voor een nabespreking:

- Komen personen die veel in vrienden geïnvesteerd hebben per definitie beter uit het spel? Waarom wel/niet?
- Klopt het dat je zonder een mooie brommer, schoenen van het 'juiste' merk en coole vrienden niet meetelt? Was het in het spel zo? Is het in werkelijkheid ook zo? Ga jij daarin mee of ga je er tegenin?



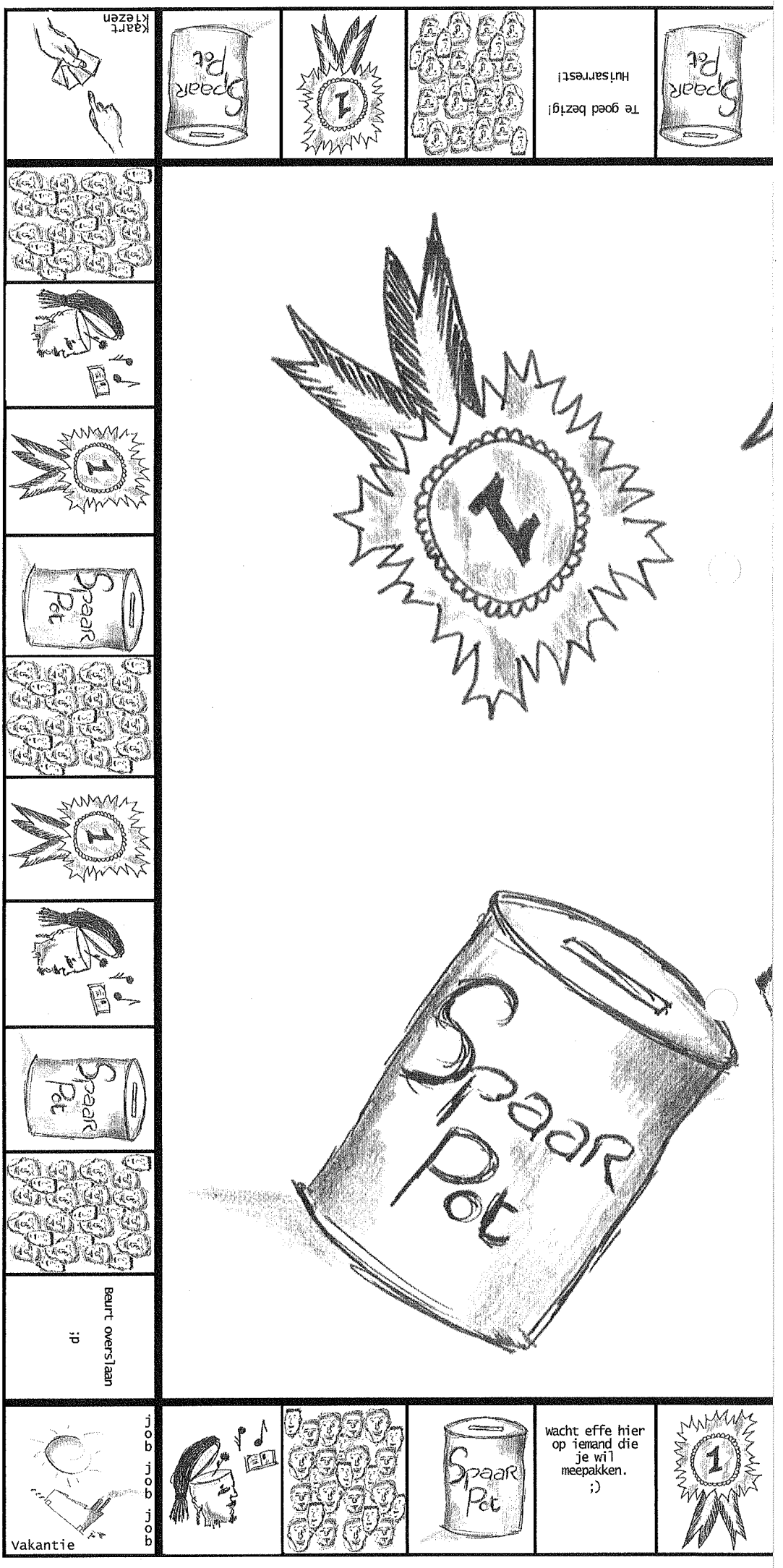


Bijlagen

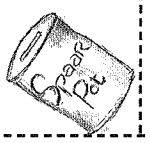
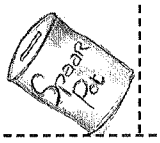
Je koopt een GSM, je hebt de keuze uit een aantal merken. Tobia 100€ ++++* Piebens 90€ +++** Heidegger 80€ ++*** Tandem 70€ +****	In een plezante bui besluit je een tattoo te laten zetten. Een grote tribal op je rug. 200€ ++++* Een stoer anker op je arm. 150€ +++** Een vlinder op je pols. 100€ ++*** Een appeltje op je enkel. 80€ +****	Je hebt een nood aan een nieuwe rugzak. Maak je keuze: Een hippe Tegren rugzak. 80€ ++++* Een traaggoud bagsysteem. 70€ +++** Een O'Jaak rugzak. 60€ ++*** Een rustieke A.B.Center rugzak +****	De winter komt eraan en een nieuw paar schoenen kan geen kwaad. Walkanten 120€ ++++* BUSsen 100€ +++** Stilkoezen 100€ ++*** Geest-Shoe
Je loopt nog rond met een trui die ooit door je grootmoeder is gebreid. Hoog tijd voor een nieuwe! Een rode Thomas Collines Sweater 100€ ++++* Een blauwe Paapsja Pull 90€ +++** Een groene trui van Geest 85€ ++*** Een rode blauwe Fövente Sweater 80€ +****	Internetten, chatten, bloggen, kan je niet meer zo vlot op je oude computer. Daarom... Een IQ-laptop 300€ ++++* Een HAL-laptop 250€ +++** Een JCN- PC 200€ ++*** Een Pacer PC 150€ +****	Muziek altijd en overal. Hier de prijzen van een walkman. Eentje van PVC 100€ ++++* Wat van Pony 90€ +++** Een model van Ramrum 85€ ++*** En bij de Saldi vinden we Sedion 80€ +****	Downloaden en beluisteren. Hier de prijzen van een MP3-speler. Eentje van PVC 100€ ++++* Wat van Pony 90€ +++** Een model van Ramrum 80€ ++*** Bij de Saldi vinden we Sedion 50€ +****
Filmkeuze genoeg, met de beste beeld- en geluidskwaliteit. Wel even een DVD-speler kopen. Eentje van de Saldi: Sedion 100€ ++++* Wat van Pony 90€ +++** Een model van Ramrum 85€ ++*** PVC heeft er ook eentje voor 80€ +****	Je fiets wordt gestolen, je koopt een nieuwe: Een top-kwaliteit Plandria 100€ ++++* Een coole Faleigh voor 90€ +++** Een Berga Cecathlon 80€ ++*** Een tweedehandse fiets 5€ +****	Je kan nu kiezen om een Brommer te kopen. Die kost 250€. In het bezit van een brommer krijg je er enkel op een fuif steeds één vriend bij.	De zomer komt eraan, dus ook de festivals: Rukkeltock 100€ ++++* TockXerter 90€ +++** Marktkraam 80€ ++*** RoléRolé 70€ +****
Die vijftien bladzijden straf schrijven was niet niks. Je hebt een nieuwe pen nodig: Vissen 30€ ++++* Sarter 20€ +++** Fic 10€ ++*** Bric 5€ +****	Wat tot nu populair was, is het niet meer. Spijtig! De waarde van alle producten die in het spel zijn, lees je nu niet langer af aan de + maar aan de *. Dit geldt voor álle spelers, niet enkel voor jou.	Welke speler heeft in totaal het meest waardevolle dingen? Die krijgt er 10 vrienden bij.	Welke speler heeft in totaal de minst waardevolle dingen? Die verliest 1 vriend.

PERSOONLIJKHEID

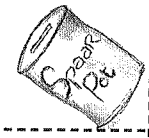
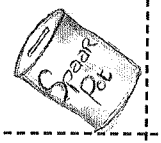
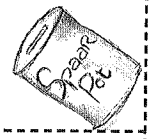
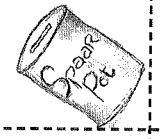
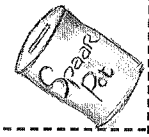
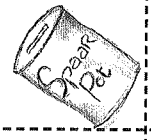
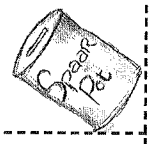
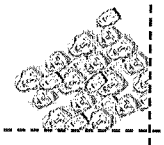
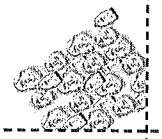
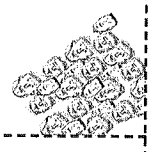
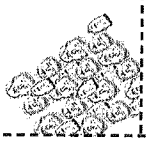
Gsm factuur! Elke speler met een GSM betaalt per waardeteken 5€.	Groot onderhoud van je brommer! Iedereen met een brommer betaalt 50€.	Platteband! Iedereen met een fiets betaalt 1 € per waardeteken voor de herstelling.	Iedereen met een DVD-speler betaalt 5€ per waardeteken voor het huren van een film.
Huurfilms te laat binnen gebracht! Iedereen met een DVD-speler betaalt 10€ boete.	Naar festivals gaan is niet echt cool meer. Heb je een festivalticket? Verkoop dat dan tegen verlies aan een andere speler.	BUSsen schoenen zijn mega cool. Ze worden vaak gedragen door bekende mensen. Wie zulke schoenen heeft, krijgt er 1 vriend bij.	Heidegger GSM's zijn niet langer hip. Verkoop ze tegen verlies of lever een vriendje in.
Je volgt een animatorcursus. Hierdoor ontvang je met je jeugdbeweging meer subsidies.	Je blijft thuis om een boek te lezen. Gebruik deze kaart verplicht als je het aanbod krijgt om met vrienden naar een fuif te gaan.	Je laat een borstvergroting uitvoeren. Je ziet er geweldig uit. Plots zijn er meerdere mannen in je geïnteresseerd. Per jongen die meedoet aan het spel, krijg je er één vriend bij.	Gedurende drie maanden volg je een intensief fitnessprogramma. Je spieren beginnen zich zichtbaar te ontwikkelen. De vrouwen lopen achter je aan. Per meisje dat meedoet aan het spel, krijg je er één vriendin bij.
Je houdt van een meditatiebeurt. Hierdoor ben je heel rustig, en doe je niet mee aan de koopjes- gekte. Gebruik deze kaart één keer wanneer je iets niet wil kopen.	Je hebt onlangs een assertiviteitstraining gevolgd. Daardoor kan je je beter verdedigen tegen opdringerige verkopers. Vanaf nu hoef je niets meer te kopen, als je dat niet wil. De verplichting valt weg.	Jouw fascinatie voor techniek is eindeloos. Tijdens een bezoek aan een tech-event krijg je een vakantiejob aangeboden. Heb je geld nodig, ruil deze kaart dan in tegen een maandloon. Ga niet naar vakantiejob, sla geen beurt over.	Je bent jong en gelovig. Tijdens een religieuze bijeenkomst ontmoet je 10 boeiende mensen. Dat worden je vrienden.


Kaart kiezen
Te goed bezig!
Huisarrest!
Beurt overslaan
;p
Vakantie
job job job
Wacht effe hier op iemand die je wil meepakken.
;)
Spaar Pot

START
Spaar Pot
1
Je krijgt een kans voor weekendwerk
ga naar de vakantiejob
HUIS arrest

Tijdens de zomervakantie ga je op inleefreis naar Congo. Je leert er 10 vrienden kennen.	Je zit graag met je neus in de boeken. Spijtig vinden je vrienden dat niet cool (verlies van 1 vriend), maar daardoor weet je veel, en spreek je vlotter. Op die manier geraak je aan een betere vakantiejob. Je vakantiejob brengt nu elke keer 300€ meer in het laatje dan voorheen.	Je volgt een taalstage. Je spreekt vlotter Frans en leert twee Franstalige vrienden kennen.	Je bent een nerveus en onzeker persoon. Vrienden maken is voor jou niet zo makkelijk. Krijg je er ineens meer dan 5 vrienden bij (door een andere kaart), dan moet je een beurt overslaan om de tijd te nemen ze beter te leren kennen.
Je bent leuk en kan vlot omgaan met anderen. Voor jou is vrienden maken gemakkelijk. Maak je meer dan 5 vrienden in één keer, dan mag je nog eens met de dobbelstenen werpen	Je hebt een rotpersoonlijkheid, en je grootmoeder maakt dat bij jou alleen maar erger. Telkens als je bij je grootmoeder langsgaat, verlies je 1 vriend.	Je wordt door iedereen als zeer betrouwbaar bestempeld. Voortaan beheer jij de bank.	De bankier steelt de helft van het geld uit de bank, en zet het bij zijn eigen geld. Hij verliest zo de helft van zijn vrienden. Hij heeft twee mogelijkheden. Ofwel - geeft hij het geld terug - houdt hij het geld en kan hij voortaan geen vrienden meer krijgen.
Je volgt een cursus zelfverdediging. Nu kan er niemand je nog pesten of aanvallen. Je mag deze kaart ook doorgeven aan iemand die gepest wordt.	Je speelt basgitaar in een lokaal muziekgroepje. Dat levert je heel wat connecties in de muziek-sector op. Voortaan betaal je maar de helft voor festivaltickets.	Al jaar en dag zit je in de lokale volleybalploeg. Je ploegsponsor geeft korting. Je betaalt de helft van de prijs en dat geldt voor alle kledij.	Op vakantie ga je op bouwkamp. Dat levert je 10 vrienden op.
Ebay: Verkoop 1 van je spullen per opbod. Je moet verkopen aan de speler die je het meest biedt. 	Ebay: Verkoop 1 van je spullen per opbod. Je moet verkopen aan de speler die je het meest biedt. 	Ebay: Verkoop 1 van je spullen per opbod. Je moet verkopen aan de speler die je het meest biedt.	Je hebt een drukke vakantiejob die al je vrije tijd opslorpt. Hierdoor zie je je vrienden minder. Je verdient 100€ met deze kaart, maar verliest een vriend.

SOCIAAL

Je hebt een drukke vakantiejob die al je vrije tijd opslorpt. Hierdoor zie je je vrienden minder. Je verdient 100€ met deze kaart, maar verliest een vriend. 	Je hebt een drukke vakantiejob die al je vrije tijd opslorpt. Hierdoor zie je je vrienden minder. Je verdient 100€ met deze kaart, maar verliest een vriend.	Jouw vakantiejob is bij de speelpleinwerking. Je verdient minder (60€), maar je krijgt er wel een vriendje bij. 	Je ouders zijn in een gulle bui. Je krijgt 10 € zakgeld. 
Je ouders zijn in een gulle bui. Je krijgt 10 € zakgeld. 	Je ouders zijn in een gulle bui. Je krijgt 10 € zakgeld. 	Het is je verjaardag! Iedereen geeft je een cadeau (elke speler rond de tafel moet een gekocht voorwerp aan jou afgeven). 	Je trakteert veel op café. Daardoor krijg je vijf vrienden bij. Maar drank van 't vat is niet gratis. Betaal € 60 aan de bank. 
Sla een beurt over. Voor iedereen die op het spelbord langs jouw pion passeert, krijg je er een vriend bij.	In de buurt is er een fuif. Je mag gaan. Je betaalt 5€ inkom, maar je komt er leuke mensen tegen en je krijgt een lief (2x vrienden-kaartjes). 	In de buurt is er een fuif. Je mag gaan. Je betaalt 5€ inkom, maar je komt er leuke mensen tegen en je krijgt een lief (2x vrienden-kaartjes). 	In de buurt is er een fuif. Je mag gaan. Je betaalt 5€ inkom, maar je komt er leuke mensen tegen en je krijgt een lief (2x vrienden-kaartjes). 
In de buurt is er een fuif. Je mag gaan. Je betaalt 5€ inkom. Je hebt 5 vrienden bij en wordt de hele avond getrakteerd. 	In de buurt is er een fuif. Je mag gaan, betaalt 5 € inkom. Je trakteert veel mensen. Bij de volgende fuiven trakteren die je terug. Fuiven zijn voor jou voortaan dus gratis.	Op een message-party (5€ inkom) leer je iemand kennen. Je wordt verliefd en krijgt 3 van zijn/haar vrienden erbij (+3 vrienden dus).	(Jongens) Het is uit met je lief. Ze zet iedereen tegen je op, en zo verlies je 2 vrienden. (Meisjes) Je lief maakt het uit. Iedereen vind het erg dat hij dat heeft gedaan, en heeft medelijden. Zo krijg je er een vriendin bij.

Je zit in een jeugdbeweging. Werp met de dobbelsteen. Je krijgt evenveel vrienden bij als aantal ogen.	Op school ben jij de coole gast of griet. Werp met de dobbelsteen. Je krijgt evenveel vrienden bij als aantal ogen.	Jij bent vaak in het jeugdhuis te vinden. Daar zet je je ook in achter de bar en met allerhande activiteiten. Werp met de dobbelsteen. Je krijgt evenveel vrienden bij als aantal ogen.	Dilemma! Je moet je lidgeld betalen voor het jeugdhuis. Betaal je (10€), dan krijg je er een vriendje bij. Je kan ook geen lidgeld betalen en roddelen, dan pak je een vriend weg van een tegenspeler.
Je wordt gepest. Je verliest elke beurt een vriend totdat je er eens over gepraat hebt met je grootmoe (tot je langs 'oma' passeert dus).	Je ouders verhuizen. En jij moet natuurlijk mee. Daardoor verlies je de helft van je vrienden.	Te laat thuis na een fuif! Huisarrest! (= één beurt overslaan)	Dronken thuis gekomen na een fuif en moeders tapijt vuil gemaakt … huisarrest! (= één beurt overslaan)
Je houdt een fuif terwijl je ouders op romantisch weekend zijn. Tien vrienden bij, maar je ouders ontdekken het via de buren. Huisarrest! (= één beurt overslaan)	Op school komt iedereen erachter dat je moeder antieke theekopjes verzamelt. Je wordt uitgelachen en verliest 1 vriend.	Je gaat mee op bivak met de jeugdbeweging: 5 vrienden erbij!	Je maakt op de trein een praatje met een wildvreemde persoon. Je krijgt een vriend bij.
Je komt je belofte niet na. Iedereen is boos. Je verliest 6 vrienden.	Er wordt gezegd dat jij een oogje hebt op je leraar(er) Engels. (Jongens) Je klasgenoten helpen je met verleidingstrucs. Twee vrienden erbij. (Meisjes) Je klasgenoten vinden je een slijmbal. Je verliest 3 vriendinnen	Je wordt uitgenodigd op een feestje. Je krijgt er een vriend bij.	Dilemma! Je wordt verliefd op de vriend van een van je vriendinnen. (Meisjes) - Je gaat ervoor en hebt nu een lief maar verliest 3 vrienden. - Je babbelt erover met je vriendin, er gebeurt niets. (Jongens) - Je onderneemt niets, want je wil niet dat iedereen weet dat je homo bent. - Je praat erover met een vriendin. Je krijgt er een vriendin bij.

Thema:	liefde, relaties, liefdesverdriet
Leeftijd:	13 - 16 jaar
Aantal:	minimum 3 personen
Materiaal:	twee kleuren lippenstift, draagbare Cd-speler, pen, papier, prenten van 'liefde is', foto's van jongens en meisjes, zelfgemaakte kaarten met karaktereigenschappen (voorbeelden zie bijlage)
Duur:	1 tot 2 uur
Vorm:	creatieve vormen van groepsgesprekken

Inleiding

De bedoeling van deze methodiek is om het eenzijdige, superromantische beeld rond liefde en verliefdheid wat te doorprikken en jongeren te helpen een persoonlijk standpunt te ontwikkelen ten aanzien van al wat vanuit de realiteit hieromtrent op hen afkomt.

Verloop

De kusjesoorlog

Als opwarmer voor de gesprekken kiezen we voor een spel. Vorm twee ploegen. Iedereen krijgt lippenstift op de lippen gesmeerd, elke ploeg een andere kleur. Het is de bedoeling dat je eigen ploeg zo weinig mogelijk kussen van de tegenpartij krijgt. Maar zelf probeer je de tegenpartij zoveel mogelijk te kussen. Tel na het spel het aantal kussen van beide ploegjes. Welk ploegje heeft er de minste? En welke speler?

Verschillende manieren van groepsgesprekken

1) *Fifty ways to leave your lover...*
   Je kan als inleiding het lied 'Fifty ways tot leave your lover' van Simon en Garfunkel beluisteren. Daarna ga je (desnoods in duo's) op zoek naar allerlei mogelijke manieren om een relatie te beëindigen. Maak hier samen een 'top 10' van: wat vinden wij allemaal de beste manieren om een relatie te beëindigen? Eventueel kan je de spelers eerst individueel een score laten geven aan de verschillende manieren. Ze geven 10 punten aan de manier die zij zouden verkiezen wanneer hun lief een punt zou zetten achter hun relatie. Tel daarna ieders score op.

Alhoewel het de bedoeling is dat jongeren zelf op zoek gaan naar mogelijkheden geven we hier een aantal mogelijkheden:

- face-to-face direct zeggen
- via een uitgebreid gesprek vertellen
- via de telefoon
- via een brief
- via een vriend
- je lief ontwijken
- via de lokale radio
- een afspraakje maken en er niet naartoe gaan
- een relatie aangaan met een ander en zorgen dat hij of zij het ziet
- je gekregen geschenken terugsturen

Je kan hetzelfde scenario (individuele score en top 10) doorlopen bij het zoeken naar mogelijkheden om een relatie te beginnen. Mogelijke manieren:

- face-to-face direct duidelijk maken.
- via de telefoon
- via een brief
- via een vriend
- via een gedichtje in de brievenrubriek van een tijdschrift
- via een onverwachte eerste kus
- haar of hem steeds opnieuw uitnodigen voor een film of een fuif
- een geschenkje of traktatie
- hem of haar vragen voor alle 'slows'
- een plaatje aanvragen op de radio

Tenslotte gaan we nog eens op zoek naar een Top-10. Deze keer zoeken wij 10 manieren om een relatie te onderhouden. Mogelijke manieren:

- geregeld een telefoontje
- een mooie liefdesbrief sturen
- een goed gesprek
- zomaar een geschenkje
- kusje hier, kusje daar...
- haar of zijn verjaardag niet vergeten
- eens samen uit zonder vrienden
- een bemoedigend woord bij examens
- uitgebreid Valentijn vieren
- zeg het met bloemen

2) *Liefde is...*
Liefde is...:
Wij geven iedereen een prent van 'Liefde is...' De jongeren vullen de tekst aan.
Als startpunt kan je 'dat nooit' gebruiken (zie hieronder).

Dat nooit
De relatie waar jongeren het eerst mee geconfronteerd worden, is die van hun ouders. Geef aandacht aan alle mogelijke relatievormen die jongeren kennen.We laten de jongeren die relatie beoordelen door drie punten op te sommen waarvan zij overtuigd zijn dat zij het later anders zullen aanpakken. Daarnaast sommen zij drie punten op die ze zelf heel goed vinden aan de relatie van hun ouders of aan de relatie binnen het gezin waarin zij leven.

3) *De strijd*
Spelers krijgen om de beurt de opdracht een stelling te verdedigen (zie hieronder). De anderen moeten tegenargumenten geven. De jongeren kiezen in de loop van de discussie (of achteraf) zelf stelling. Wie kiest voor de stelling van diegene die het moest verdedigen gaat bij hem/haar zitten.

Eventuele stellingen:

- Een meisje van 15 kan een relatie aangaan met een jongen van 20.
- Een jongen van 15 kan een relatie aangaan met een meisje van 20.
- Door als jongen verliefd te worden op je beste vriendin, verlies je haar op den duur.
- Vrienden blijven nadat een 'liefdesrelatie' afgebroken werd, kan niet.
- Het uiterlijk speelt wel degelijk een rol in een relatie.
- Ruzie in een relatie maakt die relatie meestal kapot.
- Iemand van 15 kan geen ernstige relatie aangaan.
- Om te kunnen spreken over relaties, moet je eerst een relatie gehad hebben.
- Met je eerste lief kun je beter niet trouwen.
- Hoe meer liefjes je gehad hebt, hoe meer je weet over relaties.

4) *De ultieme vraag*
Wij stellen jongeren de vraag: "Wat dat je dierbaar is en dat heel persoonlijk is, zou jij willen geven aan je eerste lief?"

5) *Zoek je partner*
De begeleider zorgt op voorhand voor tien foto's van jongeren (5 jongens en 5 meisjes). Gebruik hiervoor afbeeldingen uit tijdschriften of boeken (liefst A4-formaat). Bij iedere foto hoort één set karakterkaarten. Merk de kaartjes aan de achterzijde om te voorkomen dat ze door elkaar geraken. De kaartjes kunnen worden gemaakt met behulp van twee bijgevoegde voorbeelden. Hou rekening met de leeftijd van je doelgroep.

Als je zelf nieuwe kaartjes maakt, kan het volgende stramien je helpen:
Kaartje 1: leeftijd
Kaartje 2: opleiding/beroep
Kaartje 3: hobby/interesse
Kaartje 4: positieve eigenschap
Kaartje 5: negatieve eigenschap
Kaartje 6: naar keuze

De 10 karakterkaarten worden op een voor iedereen goed zichtbare plaats opgehangen. Onder iedere foto staat de naam en het eerste bijbehorende kaartje (leeftijd). De spelers moeten uit deze foto's de persoon kiezen die ze het liefst als partner zouden willen. Er is maar één keuze mogelijk. Wanneer iedereen een keuze heeft gemaakt, vraagt de begeleid(st)er aan de spelers een verduidelijking. Waarom die persoon? Hierna wordt onder iedere foto het tweede kaartje (opleiding/beroep) gehangen. Opnieuw wordt aan de spelers gevraagd een keuze te maken. En opnieuw lichten ze hun keuze toe. Zo wordt de hele serie kaartjes afgewerkt. Per ronde kunnen de deelnemers hun keuze aanpassen.

Richtlijnen voor het gesprek na elke ronde:
- Waarom maak je op een bepaald moment een andere keuze?
- Welke eigenschappen vind je aantrekkelijk en bij welke eigenschappen haak je juist af?
- Kies je per definitie voor iemand van het andere geslacht?
- In hoeverre kan je echt kiezen hoe je partner er moet uitzien, welke eigenschappen hij of zij moet hebben?
- Door welke factoren in de samenleving worden vriendschappen/relaties bepaald?

Bijlagen

Mogelijke kaartjessets

David	Susan
19 jaar	22 jaar
theateropleiding	laatste jaar kappersschool
is jeugdbewegingsleider	volgt tennisles
wast graag af	is steeds zeer verzorgd
heeft regelmatig een weekendliefje	vindt geld belangrijk
wil graag in een buitenlands project meewerken	wil later graag een winkel openen

Groepsdruk, groepstruc

Thema:	identiteit, groepsdruk
Leeftijd:	12 - 16 jaar
Aantal:	minimum 4 personen
Materiaal:	veel (gekleurd) A4-papier of kladpapier, een nietjesmachine met reservenietjes, drie scharen en een lintmeter, bundeltjes van 15 speelkaarten, materiaal (stoelen...) voor hindernissenbaan, vragenkaartjes (bijvoorbeeld van Trivial Pursuit), uurwerk of klok
Duur:	1 tot 2 uur
Vorm:	spel en gesprek

Inleiding

Het is niet altijd gemakkelijk om aan groepsdruk te weerstaan. De angst om gepest te worden, om niet meer bij de groep te horen, is soms zo groot dat jongeren gedrag stellen dat ze anders nooit zouden stellen. Andersom kan een groep ook motiveren om je eigen grenzen te verleggen, om iets te doen wat je alleen nooit gedurfd zou hebben. Groepsdruk hoeft dus niet altijd negatief te zijn. In dit spel worden groepsbelangen en individuele belangen tegen elkaar uitgespeeld. Waar kies je voor op welk moment?

Voorbereiding

Leg het materiaal klaar. Stel een hindernissenbaan op. Zet of hang op een duidelijk zichtbare plaats een klok, zodat de spelers gemakkelijk de (resterende) tijd kunnen raadplegen.

Verloop

Samenwerkingsspel

De groep leert samen te werken aan een gemeenschappelijk doel terwijl iedereen ook de eigen prioriteiten niet uit het oog mag verliezen. Maar ook het omgekeerde is waar; de spelers leren werken aan hun eigen prioriteiten zonder het groepsbelang uit het oog te verliezen. De groep moet in dit spel afspraken leren maken, rekening houden met elkaar.

Aan het begin van dit spel krijgt de groep een opdracht waar ze samen aan moeten werken. De opdracht moet af zijn binnen een bepaalde tijd. Naast deze opdracht krijgt elkeen apart ook nog een opdracht die hij moet zien af te krijgen binnen deze tijd. Het doel van het spel is pas bereikt als alle individuele opdrachten én de groepsopdracht tot een goed einde zijn gebracht.

De groepsopdracht

De groep moet er binnen 15 minuten in slagen om een 30 meter lange papierslinger te maken. Een A4-blad wordt in drie stroken geknipt en elke strook wordt in een cirkeltje geplooid en geniet. Deze cirkels dienen aan elkaar vastgemaakt te worden.
Bij deze opdracht gelden er twee regels:

- er moet voortdurend iemand bezig zijn met deze opdracht
- er mogen maximum drie personen tegelijkertijd aan de opdracht bezig zijn

De individuele opdrachten

Naast de groepsopdracht moet iedereen zijn opdracht tot een goed einde brengen. Bij deze opdracht is geen hulp toegelaten van de anderen. Elke individuele opdracht bestaat uit drie delen:

- behendigheid (een kaartenhuisje van drie niveaus bouwen dat eventjes kan blijven staan)
- actie (een hindernissenbaan)
- kennis (drie vragen, zie Trivial Pursuitkaartjes, correct beantwoorden)

Gesprek

De volgende vragen kunnen aanleiding zijn tot een groepsgesprek:

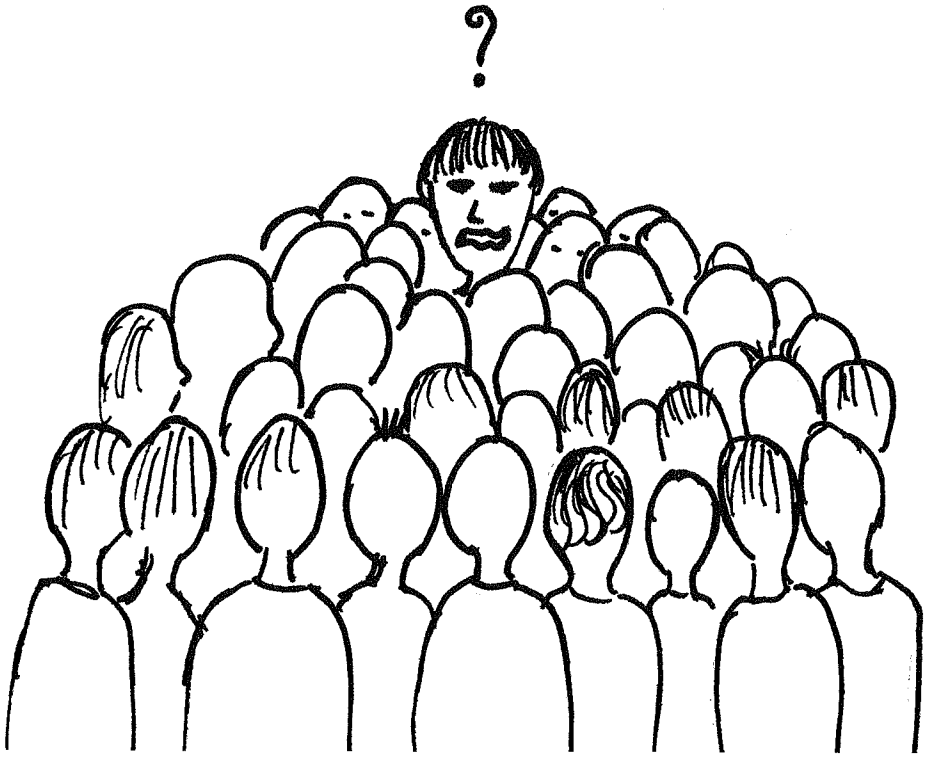
- Wat heb je eerst laten vallen toen de tijd krap werd: de groepsopdracht of de individuele opdracht? Waarom?
- Voelde je je tijdens het spel onder druk gezet door de groep? Beïnvloedt dat je resultaat of je beslissingen?
- Heb je in het echte leven ook al eens meegemaakt dat je je enorm onder druk gezet voelt door een groep? Hoe reageer je dan?

Tips en variatie

* Als begeleider(s) kan je gewoon door te observeren een zicht krijgen op waar je leden voor kiezen: welke leden bekommeren zich vooral om het groepsbelang, welke leden hebben minder oog voor de groepsopdracht? Wat je als begeleider geobserveerd hebt gedurende het spel, kan je bij het gesprek inbrengen.

* Je kan de afstand van de slinger als begeleider vooraf zelf bepalen of veranderen (bijvoorbeeld gelijk aan de omtrek van het lokaal ...) Je kan ook nog enkele afspraken extra maken, bijvoorbeeld: er mag niet langer dan één minuut aan de opdracht gewerkt worden door dezelfde persoon.

* De slinger kan symbolisch geduid worden: iedereen is een schakel van de ketting. Hang de slinger in het lokaal op als herinnering aan de samenwerkingsopdracht.



Talentenjacht

Thema:	kennismaatschappij, je eigen talenten
Leeftijd:	12-14 jaar
Aantal:	minimum 4 personen
Materiaal:	een groepsfoto in puzzelstukken uitgesneden, draagbare Cd-speler
Duur:	0,5 tot 1 uur
Vorm:	bezinning (aan het begin van een werkjaar)

Inleiding

In een groep is iedereen belangrijk, ook al zijn er andere interesses, verschillende karakters ... We hebben elkaar nodig als we er een leuke groep van willen maken. In deze bezinning bekijken we hoe iedereen die verantwoordelijkheid voor de groep, elk met zijn eigen kunnen, kan opnemen.

Voorbereiding

Knip een groepsfoto in evenveel puzzelstukjes als er deelnemers aan de bezinning zijn.

Verloop

Welkom

Als begeleider spreek je iedereen toe:
"Welkom allemaal. Vandaag gaan we van start. En dat willen we ineens goed doen! We hopen dat iedereen zijn/haar beste beentje voor zet. Maar een groep van mensen is nooit 'af'. Er valt altijd wel eens een scheef woord. Altijd is er wel iemand die het even niet ziet zitten. Het lukt ons toch telkens weer om er sterker uit te komen. Omdat we samen 'groep' vormen."

Evangelielezing

Op een keer vertelde Jezus zijn leerlingen deze gelijkenis: er was eens een man die naar het buitenland ging. Hij riep zijn dienaars bij elkaar om zijn bezit aan hen toe te vertrouwen. Aan de eerste gaf hij vijf talenten (ook een munteenheid), aan de tweede twee en aan de derde één talent. Toen vertrok hij. Diegene die vijf talenten had ontvangen ging er meteen mee aan het werk en maakte een winst van nog vijf talenten. Ook diegene die twee talenten had ontvangen werkte hard, zodat het bedrag verdubbelde. Maar degene die één talent had ontvangen was bang voor zijn baas en hij had weinig vertrouwen in wat hij kon. Daarom durfde hij er niet mee aan het werk te gaan. Hij groef een gat in de grond en stopte het geld erin. (Matteüs 25, 14-30)

Luister dan nu mee naar 'Leef' van Mozaïek en Walter Grootaers (hieronder een stukje tekst)

Refrein:
Leef met je eigen talent,
iedereen is mooi.
Als je bent wie je bent,
leef met jezelf en elkaar,
iedereen is blij
met dat ene gebaar.

Creatief met puzzelstukken
Geef iedereen een puzzelstukje, laat iedereen er met een balpen zijn of haar grootste talent opschrijven en verzamel de puzzelstukjes terug in het midden van de kring. Dan kan de puzzel gemaakt worden. Laat alle deelnemers mee helpen. Ondertussen kan er geluisterd worden naar liedjes.

Een woordje
De begeleider vertelt:
"Hier zitten we dan met al onze talenten. Waarschijnlijk zal je het met mij, en het lied 'Leef', eens zijn. Alle talenten zijn waardevol. Ieder van ons is belangrijk, elk met zijn of haar capaciteiten. Iedereen ook met goede en minder goede kanten.

Als we samen even kijken naar de talenten, die we in de jeugdbeweging nodig hebben, dan komen we er een hele rij tegen. We hebben mensen nodig die goed kunnen kaartlezen, enkelen die zorgen voor een net lokaal. Weer anderen die ambiance in de groep brengen, goed kunnen lachen, sporten of praten ... Om maar niet te zwijgen over het talent om leiding te geven of het talent om een goed kamp te maken. En wat dacht je van de vaardigheid om lekker te koken?

Naast al die grote zichtbare talenten zijn er nog zoveel andere, die het leven hier aangenaam maken voor onszelf en voor de anderen. Het talent om anderen op te beuren, om met een goed oor te luisteren, om enthousiasme en warmte uit te stralen. Het talent om het beste van jezelf te geven. Het beste te willen voor vrienden en vriendinnen. Het talent om geheimen te bewaren en het talent om te spreken. Het talent van de eerlijkheid, van het meevoelen met een ander. Gebruik ze ook maar eens buiten de jeugdbeweging, want ook de wereld draait als alle mensen hun talenten gebruiken.

Werk je ermee, dan word je er altijd maar beter in. Je groeit in en met je talent. Stop ze dus niet in de grond of je vergeet snel waar je zo talentvol in bent. Leven we en laten we onze talenten leven of verstoppen we ze en slapen we in? Leven we zoals Mozaïek en Walter Grootaers zingen?

Laten we eens kijken naar de talenten hier in de groep. Welke zijn het? Het zijn er alleszins veel, kleine en grote. Door iedereen gezien of onbekend. Hoe dan ook hebben we àlle talenten nodig, als we de puzzel van onze jeugdbeweging compleet willen hebben."

Slot
Opnieuw de begeleider:
"We kennen allemaal onze talenten.Toch lukt het ons niet altijd om ze te gebruiken. We willen niet altijd een deel van de puzzel zijn. Maar je kan zien; als alle puzzelstukjes mooi in elkaar passen, vormen ze uiteindelijk een mooi beeld. Net zoals puzzelstukjes, passen onze karakters en talenten mooi bij elkaar. Wanneer er een stukje ontbreekt, is de puzzel niet af, bijna waardeloos. Een puzzelstukje komt beter tot zijn recht door de andere puzzelstukjes en zo is het ook met talenten. Door je talenten te gebruiken, kunnen we een sterke beweging vormen en zorg je er ook voor dat anderen hun talenten gaan ontwikkelen."

Geef de deelnemers aan de bezinning daarom nu een puzzelstukje mee naar huis. Niet hun eigen puzzelstukje, maaar het puzzelstukje van iemand anders. Want het is door hun puzzelstukje dat ook een ander ook beter tot zijn recht komt en op zijn of haar beurt talenten kan gebruiken.

Tips en variatie

Je kan de puzzel een jaar lang in het lokaal laten hangen en tijdens een viering aan het eind van het jaar (de kampviering) terug boven halen. Tijdens die viering kunnen we nog eens terugblikken. Welke talenten hebben bijgedragen tot een schitterend groepsjaar en welke personen hebben anderen geïnspireerd? Pas na deze viering krijgt iedereen dan een puzzelstukje van een ander mee naar huis.

Hoe 'kleuren' we ons leven?

Thema:	identiteit, toekomst
Leeftijd:	14-18 jaar
Aantal:	minimum 2 personen
Materiaal:	gekleurd papier (verschillende kleuren), briefpapier, enveloppen (1 per deelnemer), 1 balpen per deelnemer, lege bladen, lijm, een bril of veel karton en (roze) verf
Duur:	ongeveer 1 uur
Vorm:	bezinnend moment met knutselactiviteit

Inleiding

Door welke bril kijk jij naar het leven? Naar het leven dat je nu leeft en naar het leven dat er nog staat aan te komen? Is dat een roze bril of ben jij een zwartkijker? In deze methodiek staan we stil bij wat jij belangrijk vindt en nodigen we uit na te denken over hoe jouw toekomst eruit kan zien. Misschien mag je de bril van je buur wel eens lenen. Ben jij nog groen achter je oren? Geen probleem, we kleuren het leven! Hoe meer kleur, hoe meer vreugd!

Voorbereiding

Richt de ruimte stemmig in met kaarsjes, kussens en een streepje lichte muziek.
Knutsel een grote bril en schilder het montuur roze. Je kan dit ook samen met je leden doen en ze elk een eigen roze bril laten maken.

Verloop

Ga in een kring zitten. In het midden van de kring ligt een bril (eventueel met roze montuur). Stel als begeleider enkele vragen zoals:

- Wat vind jij een belangrijke waarde in het leven?
- Welk beroep zie jij jezelf uitoefenen in de toekomst? Wat lijkt je boeiend daaraan?
- Voor welk beroep zou jij nooit tekenen? waarom niet?
- Verwacht je dat er binnen vijftig jaar veel veranderd is in de samenleving, in je eigen leven? Zal het leven gemakkelijker of moeilijker worden?
- Wat vond je het leukst aan je kindertijd? (vertel desnoods een verhaal uit je kindertijd)

Voorzie tussen de vragen voldoende tijd voor de deelnemers om hier even over na te denken. Wie iets wil vertellen over zichzelf als antwoord op de vragen, mag de roze bril (of de eigen geknutselde bril) uit de kring nemen, die opzetten en iets zeggen. Nadat iemand iets verteld heeft, legt die de bril terug in de kring.

Geef de deelnemers vervolgens briefpapier en een omslag. Vertel hen dat ze een brief (naar zichzelf) mogen schrijven waarin ze vertellen hoe ze op dit moment hun toekomst zien. Ze verwoorden wat ze verwachten en wat ze willen bereiken. Je kan hen ook uitdagen te schrijven vanuit het perspectief dat ze al 50 jaar ouder zijn. Laat hen zich inbeelden dat ze naar hun (klein)kinderen een brief schrijven met een beschouwing in over hun leven. Wie wil, mag zijn/haar levensverhaal voorlezen.

Wanneer iedereen klaar is, worden er verschillende gekleurde bladen op de grond gelegd. Hierop staan woorden zoals 'materiële welvaart', 'carrière', 'geloof', 'respect', 'vriendschap', 'verzoening', 'eerlijkheid', 'rechtvaardigheid', 'God', 'trouw'.... Laat de deelnemers nagaan of deze woorden al dan niet in hun brief aanwezig zijn en op welke manier. Dit doen ze voor zichzelf, ze hoeven dit niet te delen met elkaar.

Na dit kort zelfreflectiemoment mogen ze nu stukjes scheuren van de gekleurde bladen met woorden op. Aan de hand hiervan maken ze een soort zelfportret of smukken ze hun brief op. Natuurlijk hoeven de woorden niet allemaal in hun brief voor te komen en kan hun mening ook veranderd zijn door erover na te denken. De grootte van de afgescheurde en door hen opgeplakte stukken geeft de graad van belangrijkheid weer.

Tips en variatie

* Verzamel na de activiteit alle brieven en verstuur ieders brief naar het thuisadres. Dit is zeker en vast een verrassing voor je leden en zorgt bij hen thuis nog eens voor een terugblik op de activiteit.

De tijd van toen

Thema:	generaties, ouders, grootouders
Leeftijd:	12-14 jaar
Aantal:	minimum 3 personen
Materiaal:	voorwerpen en spelen uit de oude tijd, een muzikaal pak met vragen (zie hieronder)
Duur:	ongeveer 3 uur
Vorm:	(inleef)spelletjes

Inleiding

Hoe ging het er in de tijd van jullie ouders en grootouders aan toe? Leef je in en ervaar het tijdens deze activiteit.

Voorbereiding

De leden krijgen allemaal een generatie 'opgeplakt'. Meerdere leden kunnen dezelfde 'generatie' krijgen. In de uitnodiging voor de activiteit vertel je dat ze die generatie te kijk mogen zetten (dat zullen ze zeker doen wanneer het hun 'ouders' of 'grootouders' betreft), maar dat ze van elke generatie ook minstens iets positiefs in de kijker moeten zetten. Nodig de leden uit om verkleed te komen en geef een beschrijving van de outfit (wat was er in de mode in de tijd van hun ouders, grootouders, ...?). Zorg in de lokalen voor een gepaste inkleding (een ruimte ingericht in de jaren '40, een hypermoderne disco-ruimte, ...). Laat leden desnoods zelf attributen meebrengen om die ruimtes verder aan te kleden (oude postkaarten, voorwerpen, ...).

Verloop

Na de ontvangst en voorstelling van elke 'generatie', kan de generatie-dag pas echt goed beginnen.

Een 'ouderlingentocht'
Wie kent er nog de oude stadslegendes of kent het verhaal achter plaats- of straatnamen in de buurt? Wellicht vinden we het antwoord in een rusthuis (maak als begeleiding vooraf afspraken!) of bij grootouders van de leden thuis. Ga met de leden op tocht en geef ze een opdracht. Hieronder enkele voorbeelden:

- Onderzoek wat er precies waar is van één of andere stadslegende, hoe die dubbele moord die er ooit in het dorp is gepleegd nu precies ineen zat en wie betrokken was (of neem een gegeven van echt lang geleden, want je moet opletten dat je niemand kwetst!).
- Probeer in groepjes zoveel mogelijk (al dan niet bizarre) ooggetuigenverhalen te verzamelen (dus verhalen van mensen die echt iets hebben meegemaakt, die nog leven en het dus kunnen vertellen). Als dit te moeilijk is, kan je het vergemakkelijken door 'verhalen uit tweede hand' ook nog toe te staan.
- Probeer te weten te komen welk verhaal er achter minstens 10 straatnamen schuilt (straatnamen hadden vroeger trouwens vaak een andere naam; sommige steden drukken de oorspronkelijke straatnaam soms nog af onder de huidige straatnaam op het straatnaambordje opdat het 'erfgoed' niet verloren zou gaan).
- Noteer 5 verhalen die oudjes vertellen. Je kan je leden de opmerking meegeven dat oudjes echt hun tijd nemen om te vertellen. Jongeren vertellen vaak een heel weekend beleving op 5 minuutjes terwijl ouderen één gebeurtenis in geuren en kleuren uit de doeken doen.

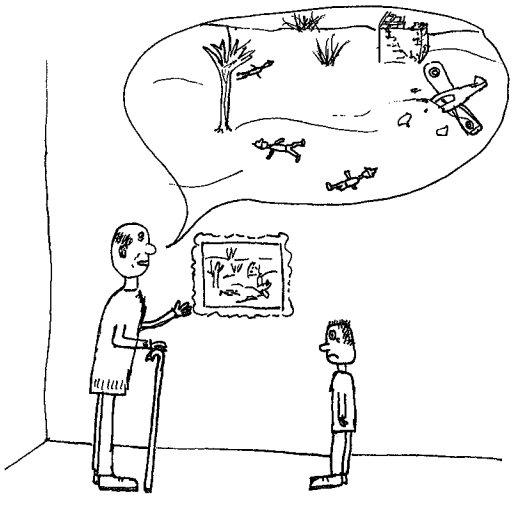
Spelletjes uit de oude tijd
Speel spelletjes uit de oude tijd (vb. bikkelen) óf laat leden zelf zoeken wat en hoe ze met een voorwerp van vroeger kunnen spelen. Laat elke 'generatie' (de jongeren die verkleed zijn) het spel uit zijn/haar tijd uitleggen aan de groep. Oma's zullen heel enthousiast zijn over het bikkelen of over volksspelen, maar moeten wel uitleg krijgen (van de jongere generatie) over computerspelletjes of over balspelen met super veel en ingewikkelde reglementering. Het wordt een beetje een clash tussen generaties. Je kan ploegjes samenstellen met personen van een verschillende generatie of de generaties tegen elkaar laten spelen. Wie het spel van 'zijn' generatie wint (vb. de oma's winnen het bikkelen), krijgt dubbele punten.

Een muziekpakket
Laat een pak (dat je als leiding vooraf maakt met verschillende lagen krantenpapier over elkaar heen) in de kring rondgaan op muziek uit verschillende generaties, van Elvis Presley over The Beatles naar stevige techno. Wanneer de muziek stopt, verwijdert de persoon die het in handen heeft een laag krantenpapier. Op de volgende laag staat een vraag (zie hieronder). Antwoord volgens jouw leeftijd (20, 40, 60 jaar). Je kan eventueel de vragen opsplitsen in:

- Hoe zou je het ervaren moest je dat nu anno 2005 nog doen (volgens de leeftijd die je nu hebt)?
- Hoe ervoer je het in jouw tijd?

Probeer met de hele groep een antwoord te zoeken voor de persoon in kwestie en vraag ook 'elke' generatie hoe ze dat zouden ervaren. De spelers mogen elkaar hier corrigeren ("nee, dat was toen zo niet" of "ja, dat ging toen wel al"). Belangrijk voor de begeleiding is dat je het gesprek open houdt. Wanneer iemand over zijn/haar eigen grootvader of -moeder vertelt, blok dat dan niet af. Bedoeling hier is immers dat leden verhalen aan elkaar vertellen. Vraag hen achteraf ook wat ze zo bijzonder vinden aan de generatie die zij zelf nooit hebben meegemaakt, maar waarover ze nu nog wel verhalen (gehoord) hebben.
Mogelijke vragen voor het muzikaal pak:

- Wat zijn je hobby's?
- Wat zie je op TV?
- Waar heb je leren zwemmen? Wie leerde je dat?
- Wat trek je aan om te gaan zwemmen? Met wie ga je zwemmen?
- Vertel iets over je schooldagen
- Hoe stel je vragen op school (als je iets niet begrijpt, als je naar het toilet moet ...)?
- Hoe ziet je zondag eruit?
- Hoe verplaats je je om weg te gaan? 'Weg', hoe ver is dat dan?
- Hoe pak je het aan om iemand te versieren?
- Met welk doel ontleen je boeken in de bibliotheek?
- Kan je goed/snel relativeren?
- Hoe zou je reageren als de hond in de hal/de gang heeft geplast?
- Wie staat er in een fotokader op je schouw?
- Wat doe je als de afwas van gisteren er nog staat?
- Wat komt er allemaal op tafel als er feest in huis is?
- ...



Tips en variatie

* Eventueel kan je elke generatie ook vragen een dansje te verzinnen op 'hun' muziek bij het rondgaan van het muzikaal pak. Ze hoeven dit niet exact te imiteren, vermits het gaat over hún idee, hoe ze denken dat er toen gedanst werd. Als er al videoclips van die muziek bestaan, kan je die achteraf tonen. Hiermee kan je de dag ook afsluiten.

Graffiti-vriend

Thema:	vriendschap
Leeftijd:	12-16 jaar
Aantal:	minimum 2 personen
Materiaal:	papier, flappen, bladen, pennen, alcoholstiften, kleurpotloden, stiften of verf, (eventueel graffiti-spuitbussen)
Duur:	1, 5 uur
Vorm:	creatieve werkvorm

Inleiding

Vrienden en vriendinnen, je hebt ze in alle kleuren en maten. Wanneer mensen je vragen: "Waarom is die nu net een vriend(in) van jou?" ligt het antwoord bijna voor de hand. "Omdat ik die graag om me heen heb." Maar wat maakt nu net dat je die persoon graag om je heen hebt? Zijn het zijn kleren? Is het haar haarkleur? Of is het toch iets anders?

Verloop

Je vrienden opgelijst
Geef iedereen de tijd om na te denken wie hun vrienden zijn. Laat hen een lijstje met namen maken dat ze niet beperken tot mensen in de groep. Denk ook aan vrienden van op school, in de sportclub, in de buurt, ... Het is niet de bedoeling het lijstje voor te lezen of te vergelijken met elkaar. Het lijstje is voor henzelf.

Graffiti
Bekijk het lijstje dat je net maakte. Waarom zijn je vrienden net je vrienden?
Neem er één vriend(in) uit en beschrijf hem/haar met één zin of één woord (trouw, eerlijk...).
Maak een vlugge schets van je vriend en zet daarbij een graffitischets van het woord of de zin. Doe dit op een graffiti-muur (een flap aan de wand) of op een apart blad (minstens A3-formaat). Op deze manier krijg je een heleboel 'posters' met kernwoorden op over vriendschap.

Gesprek
- De kernwoorden worden vervolgens in groep besproken.
- Wat zijn de elementen van een goede vriend?
- Is er een woord bij waarvan jij vindt dat dat niet bij vrienden hoort?
- Welke eigenschap vind jij helemaal niet belangrijk bij vrienden?
- Wanneer hebben we vrienden nodig? Is er een verschil tussen vrienden, kameraden en kennissen?

Tips en variaties

* Beeld de eigenschappen uit en laat de anderen het woord raden (in plaats van die te tekenen).

* Schrijf een aankondiging in de krant waarin je jezelf als goede vriend probeert te 'verkopen'. Beschrijf vooral welke goede eigenschappen jij hebt om vriend te zijn.

Logo à gogo

Thema:	globalisering
Leeftijd:	14-18 jaar
Aantal:	minimum 2 personen
Materiaal:	oude tijdschriften (week- en maandbladen) en reclamebladen, papier en potloden, witte T-shirts (zoveel als er leden zijn), textielverf en -stiften, eventueel naaigerief en stukjes stof
Duur:	ongeveer 1,5 uur
Vorm:	creatieve knutselactiviteit

Inleiding

Bepaalde bedrijven en merken zijn wereldwijd verspreid en bekend om hun logo's die overal opduiken. Denk maar aan Coca Cola! Logo's zijn symbolen geworden van de consumptiecultuur en eenheidsworst, want je kan de producten waarvoor ze staan overal krijgen en ze zijn over de hele wereld (bijna) hetzelfde.

Logo's komen voor op verschillende plaatsen: in het straatbeeld, in de reclamewereld, op televisie. Ook kledij is een belangrijk medium van logo's. Denken we op de eerste plaats aan de herkenningstekens van kledingmerken zelf (bijvoorbeeld de drie strepen van Adidas of de veeg onder Nike) maar ook aan T-shirts met reclame. Heel vaak draagt kledij een bepaalde boodschap uit. Die boodschap moet niet steeds "koop mij" zijn maar kan ook iets zeggen over de eigenheid en de eigen identiteit van diegene die de kledij ontwerpt en draagt. Tijdens deze activiteit gaan we bekende logo's een persoonlijke 'touch' geven.

Voorbereiding

Verzamel op voorhand zoveel mogelijk oude tijdschriften en reclamebladen. Zorg dat het knutselmateriaal klaarligt. Voorzie voor elk lid een wit T-shirt of laat enkele weken vóór deze activiteit aan de leden weten dat ze een wit t-shirt dat beschilderd mag worden moeten meebrengen.

Verloop

Logo's

Geef de leden een hoop tijdschriften en reclamebladen om in te snuisteren. De opdracht luidt: "Ga op zoek naar logo's. Zoek hierbij zowel logo's van wereldwijd bekende merken en bedrijven (bijvoorbeeld de gele M van McDonald's), nationaal bekende logo's (bijvoorbeeld van een Vlaams televisiestation) als plaatselijke logo's (bijvoorbeeld van de kruidenier). Scheur of knip ze uit."

Bekijk de logo's in groep. Welke keren vaak terug? Zijn er logo's moeilijker te vinden (bijvoorbeeld dat van de plaatselijke kruidenier)? Pik als begeleiding in op wat de leden vertellen. Kwamen ze op vakantie in een andere streek of een ander land ook de bekende logo's tegen in het straatbeeld? Wat vinden ze er van dat je iets overal ter wereld kan krijgen?

Laat vervolgens elke deelnemer één bekend logo kiezen waarmee hij/zij verder aan de slag wil. Het gekozen logo dient als vertrekpunt voor een nieuw, aangepast logo. Bedoeling is dat het logo niet meer staat voor een merk of bedrijf, maar dat leden daarin de eigenheid van hun persoon of eventueel van de groep verwerken. Het logo van Nike is bijvoorbeeld ooit gebruikt door een groep student-kinesisten. 'Nike' werd 'Kine'. De 'A' van 'Aldi' kan ook voor 'Andreas' staan. Logo's hebben niet altijd enkel een letter, maar bestaan uit een heel set tekens.

Maak eerst een ontwerp op papier met potloden en stiften. Wanneer het ontwerp klaar is, kunnen de leden hun persoonlijk ontwerp aanbrengen op hun T-shirt. Hierin zijn er verschillende mogelijkheden: met sjablonen, met textielverf of -stiften, of het logo kan uit stof geknipt worden en genaaid worden op het T-shirt.

De nabespreking

Mogelijke elementen voor een nabespreking zijn:

- Het belang van originaliteit: wanneer wordt iets alledaags origineel en omgekeerd?
- Doordat je er je eigenheid inbrengt, is de boodschap niet langer: 'koop, tank bij Esso', maar 'dit ben ik' of 'dit is onze jeugdbeweging'
- Deze activiteit schept een stukje tegencultuur (tegen de grote logo's), maar brengt tegelijkertijd ook een alternatief.

Tips en variatie

* In plaats van te werken met witte T-shirts, kan je ook kiezen voor een andere kleur. Zolang het T-shirt maar effen is ... Wit geeft natuurlijk wel de meeste vrijheid voor een eigen ontwerp.

Gezwicht voor het nieuwsbericht

Thema:	wereldnieuws, globalisering, communicatie
Leeftijd:	16-18 jaar
Aantal:	minstens 6 personen
Materiaal:	uitgeschreven nieuwsfeit, materiaal om te knutselen
Duur:	1, 5 uur
Vorm:	rollenspel

Inleiding

Wereldnieuws? In feite is het al gefilterd vooraleer het in onze huiskamers terechtkomt. Elke gebeurtenis in de wereld wordt door de verschillende media anders geïnterpreteerd. Sommige zenders of kranten brengen het heel 'sec' (of lijkt dit alleen maar zo?), andere hangen er hier en daar wat franjes aan, nog andere maken het tot een 'dit moet je echt weten als je mee wil zijn'-feit. Volgend rollenspel doet de deelnemers nadenken over dit gegeven.

Voorbereiding

Zoek als begeleiding een nieuwsfeit van een conflictsituatie en zet het op papier. Je beperkt je best tot één feit. Een hele oorlog wordt al snel te vaag voor de reporters van dienst. Drie spelers worden tot 'hoofdrolspelers' benoemd. Naast de algemene gegevens die de drie hoofdrolspelers allemaal krijgen, geef je iedere rol nog extra exclusieve informatie.

Verloop

Geef aan drie personen de rol van de respectievelijke hoofdrolspelers. Zonder die drie personen af en laat hen de situatieschets over de conflictsituatie lezen.
Voor elk van die drie hoofdrolspelers is er nog wat extra informatie. Benoem drie andere personen tot reporters. De overige leden zijn publiek.

Elke reporter trekt een kaartje. Op die kaartjes staan verschillende invalshoeken om nieuws te brengen. Mogelijkheden zijn:

- houd je zoveel mogelijk aan de feiten
- maak van het nieuws een sensationele gebeurtenis
- je staat duidelijk aan de zijde van één van de hoofdrolspelers

De reporters moeten die invalshoek goed in de gaten houden wanneer ze de hoofdrolspelers gaan interviewen.

Terwijl reporter A gedurende 5 minuten de eerste hoofdrolspeler interviewt, krijgen reporter B en C de kans om respectievelijk hoofdrolspeler 2 en 3 vragen te stellen. Na 5 minuten schuiven zij door, na nog eens 5 minuten opnieuw. Wanneer er een kwartier verstreken is, hebben de drie reporters op deze manier alle betrokken partijen geïnterviewd.

Zij krijgen vervolgens 15 minuten tijd om een reportage te maken van wat zij gehoord hebben. Het nieuws moet op 2 minuten gebracht worden. Belangrijk is dat de reporters zo min mogelijk beïnvloed worden door publiek en elkaar. Zonder ze daarom zo goed mogelijk af.

Het toekomstige publiek zorgt in deze 30 minuten voor een levensechte studio waar later het nieuws gebracht wordt. Als dat gedaan is, kunnen zij eenvoudige spelletjes omtrent media spelen (deze kan je vinden onder tips en variaties).

Wanneer de reporters klaar zijn met de voorbereiding, worden ze binnengeleid in de studio (elk apart) en brengen ze hun reportage vanuit de gegeven invalshoek. Hou de timing strak in het oog.

Laat het publiek scores geven aan elke reporter. Geef vooraf geen richtlijnen om te quoteren. Wie wordt het best bevonden? Waarom?

Vertel daarna wat de invalshoeken van de reporters waren. Is degene die het best wordt bevonden ook diegene die zich zoveel mogelijk aan de feiten hield?

Bespreek met heel de groep:

- Is het duidelijk waarover er bericht werd? Laat iemand uit het publiek eens kernachtig formuleren wat het nieuwsfeit is. Of confronteer het publiek met de situatie op papier (het A4-blad).
- Voor de reporters: Zou jij een verhaal vertellen zoals je nu het nieuws hebt moeten brengen?
- Objectieve verslaggeving, bestaat dat wel?
- Zijn 2 minuten genoeg, te veel of te weinig om nieuws te brengen (op een deftige manier)? Weetje: een nieuwsbericht duurt gemiddeld 39 seconden.

Tips en variatie

* Natuurlijk kan je allerlei situaties gebruiken, zoals een vergadering van politieke partijen, een betoging van een milieubeweging, verkiezingen, ... Voor situatieschetsen die voor je leden duidelijk genoeg zijn, kan je je mosterd halen uit de Wablieft-krant, uit te lenen en in te kijken in de bibliotheek in je buurt. Of snuister eens in je geschiedenisboeken. Misschien is het voor je leden gemakkelijk om eerst een situatie van dichtbij op deze manier te belichten om pas in een tweede stap over te schakelen naar wereldnieuws.

* Wil je deze activiteit wat inkleden? Mogelijkheden genoeg. Knutsel micro's (met lege keukenrollen, ping-pong-balletjes en aluminiumfolie heb je er snel), geef elke reporter een bril (dé bril waardoor ze nieuws bekijken en belichten), zorg voor een heel televisie-decor, bekijk desnoods ook het echte journaal (op video), ...

* Spelletjes rond media
  Iedereen zit op een rij. De eerste persoon schrijft een zin op en fluistert die door aan diegene rechts van hem. Iedereen fluistert de zin die hij hoorde door aan zijn respectievelijke buur. De laatste zegt de zin hardop. Wat blijft er aan het einde nog over van de zin?
  Stoorzender: verdeel je groep op in drie ploegjes. De drie ploegjes staan vijf meter uit elkaar. De ene ploeg aan de buitenkant schreeuwt een boodschap naar de overkant en de andere ploeg aan de buitenkant probeert die te verstaan. De middenste ploeg speelt zoveel mogelijk stoorzender door er door te schreeuwen. Hoeveel verstaan we van de boodschap?

De lege doos

Thema:	groepsevaluatie
Leeftijd:	14-18 jaar
Aantal:	minimum 3 personen
Materiaal:	drie schoendozen, geschilderd in zwart, wit en grijs; voor elke speler papier en pen
Duur:	0,5 tot 1 uur
Vorm:	verhaal, creatieve verwerking en gesprek

Inleiding

Stilstaan bij een groepsgebeuren is belangrijk, vooral als een groep voor langere tijd samen is. Draait nog alles goed? Voelt iedereen zich thuis? Het kamp is een sterk groepsgebeuren: samen eten, zingen, spelen, genieten van het vuur, praten met en luisteren naar elkaar. Het kamp leent zich dus voor een groepsevaluatie af en toe en is ideaal om samen na te denken over vragen die leven in de groep. Dat gebeurt in deze methodiek via een verhaal en een verwerking.

Voorbereiding

Plaats drie gekleurde (zwart, wit en grijs) dozen op de voorgrond. Vorm een (halve) cirkel rond die dozen.

Verloop

Verhaal

Niet zo lang geleden bezat elke stad, elk dorp drie dozen: een zwarte, een witte en een klein grijze. Die dozen stonden in het hartje van elke gemeenschap.Iedereen, zowel groot als klein, jong als oud, wist ze te vinden. De dozen betekenden veel voor de mensen.
Als je de zwarte opendeed, kon je donkere gedachten veilig opbergen.
In de witte dozen zaten bladen van het zuiverste wit. Het pak verminderde nooit; je kon altijd met een nieuw blad beginnen.
En het kleine grijze doosje? Dat mocht je niet opendoen; je mocht er alleen naar kijken. Er straalde een kracht van uit. Het hielp je vooruit, altijd weer, zelfs als je het niet meer zag zitten. Kinderen vroegen wel eens wat er in dat doosje zat. Dan deden de ouders heel geheimzinnig, want ze wisten het zelf ook niet precies. Ze wisten wel zeker dat het iets bijzonders moest zijn. Want de doos was er altijd, en ze werkte.

Op een dag kon een wijsneus zijn nieuwsgierigheid niet meer bedwingen. Een beetje zenuwachtig opende hij het grijze doosje... "Het was LEEG!" Had hij het niet gedacht! Een waardeloos doosje, helemaal leeg! Het nieuws ging als een lopend vuurtje rond. Alle mensen reageerden verontwaardigd, heftig of ontkenden het tot ze het zelf gezien hadden. Het kwam hard aan... Toch konden de mensen het niet over hun hart krijgen om het doosje weg te gooien. Ze borgen het op in hun archieven, als dierbare herinnering. Maar samen met het doosje verdween ook zijn kracht ...

Daardoor werd het er niet beter op in de wereld: er kwam oorlog en haat; mensen, zwart en blank, rood en geel gaven elkaar niet langer de hand. Er kwam tegenstelling tussen noord en zuid, tussen west en oost, milieuschandalen waren dagelijks nieuws,... De mensen probeerden de problemen wel het hoofd te bieden: met kennis en wetenschap, sport en spel, uitstapjes, cursussen en ontspanning... maar met veel dingen wisten ze geen raad. Als ze voor dingen kwamen te staan die nog maar een beetje moeilijk waren, hadden ze niets om zich aan vast te klampen. Iets dat hen weer moed gaf om door te zetten.

Ten einde raad gingen de mensen naar een oude wijze man die zijn rust had weten bewaren. Ze vertelden hem hoe leeg en wanhopig ze zich wel voelden. Wat moesten ze nu nog aan hun kinderen meegeven? De wijze man zei: "Het is toch zo dat jullie vooraf niet wisten dat er niets in dit doosje stak."

"Nee, natuurlijk niet," antwoordden ze, "maar dat is nu juist het eigenaardigste." "Telkens als we de tijd namen om ons te bezinnen, ging er een speciale kracht van het doosje uit. Die kracht spoorde ons aan om met nieuwe moed te herbeginnen." De mensen vroegen aan de man: "Sinds we die doos hebben weg gedaan, gaat het heel wat minder dan voorheen. Hoe kan dat nu, door een gewone lege kartonnen doos?"

"Welnee," zei de wijze man, "Ik vertel je hoe dit kan. De kracht lag niet in het doosje. Die kwam altijd vanuit jezelf. Doordat je de tijd nam om heel bewust even stil te staan over alles wat moeilijk lag. Die kracht kon zich zo ontplooien omdat je jezelf tijd en ruimte gaf om tot rust te komen. Ook in moeilijke situaties. De kracht van dit doosje ligt er niet in dat het allemaal op wieltjes loopt. Het bezit de kracht om jullie even tot rust te laten komen om te bezinnen. Het is een leeg doosje boordevol energie waar jullie grenzeloos uit mogen putten. Maar vooraleer jullie daarvan kunnen genieten moet je jezelf ervoor openstellen en het vooral toelaten. Als je dit doet, hebben jullie de mogelijkheid om die kracht in je te laten groeien."

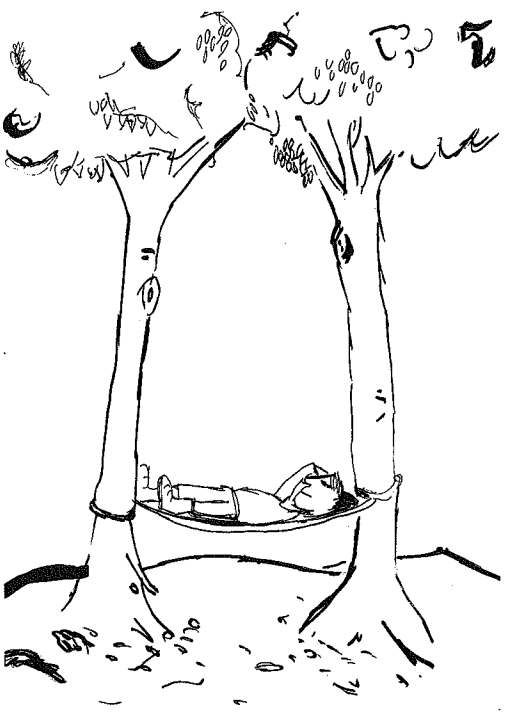
Toen zochten de mensen het doosje weer op. Zo plaatsten ze het terug in hun hart, waar iedereen het wist te vinden.
(bron: www.4ingen.be)

Verwerken van het verhaal
De groep gaat in een kring zitten. Iemand van de begeleiding neemt het woord en zegt dat ze verschillende voorwerpen hebben meegenomen: een zwarte doos, een witte doos en een grijze doos. Iemand van de begeleiding neemt de zwarte doos. Die zegt tegen de groep dat ze daar allemaal iets mogen inwerpen dat ze niet mee naar huis willen nemen. Bijvoorbeeld iets dat gebeurd is en dat ze willen vergeten. Ze schrijven dat op een kaartje. De zwarte doos gaat de kring rond en op het einde gaat het deksel er terug op. Dan neemt de begeleiding de witte doos. Daarin moeten de leden allemaal iets steken dat ze geleerd hebben; een situatie die ze nu anders zouden aanpakken. Ook dit schrijven de leden op een kaartje. Als ook deze doos de kring is rondgegaan, gaat de doos weer dicht. Als laatste passeert ook de grijze doos de kring. Ook daarin moet iedereen een beschreven kaartje leggen. Op het kaartje staat 'iets' dat ze gaan koesteren. Of iets dat ze nooit willen vergeten. Ook deze doos gaat dicht.

Tips en variatie

* Op een kamp kunnen de drie dozen elke avond opnieuw langs de groep passeren. Zij die er iets in willen werpen, kunnen dat doen. Aan het einde van het kamp gaan de dozen mee naar huis. Bij de startviering aan het begin van het volgende jaar kunnen enkele zaken uit de grijze doos voorgelezen worden. Ook de kaartjes uit de zwarte doos en uit de witte doos kunnen gebruikt worden in de startviering. Maar niet iedereen heeft het graag dat zijn kaartje voorgelezen wordt. Let er dus op dat de anonimiteit gewaarborgd blijft.

* De grijze doos kan een speciale plaats krijgen in het lokaal, met de bedenking bij: "Wanneer iemand het moeilijk heeft, kan hij of zij altijd even halt houden bij deze doos. Door terug te denken aan alle zaken die je koestert, lukt het misschien wel terug moed te vinden om verder te gaan."



De muur

Thema:	globalisering, zelf invloed hebben op hoe de wereld eruit ziet
Leeftijd:	14 - 18 jaar
Aantal:	minimum 3 personen
Materiaal:	grote kartonnen plaat (of plank) met bakstenen op getekend, ijzerdraad, kalkpapier, een pen voor elke deelnemer, verf, penselen, stiften
Duur:	1 uur
Vorm:	verhaal met creatieve verwerking

Inleiding

Verdraaide wereld! Verdraai de wereld! In deze bezinning willen we jongeren met elkaar in gesprek laten gaan over hoe zij zelf wereldproblemen de baas kunnen!

Voorbereiding

Schilder op een grote kartonnen plaat of plank een muur van bakstenen. Zorg ervoor dat de bakstenen groot genoeg zijn om daarin iets te schrijven.

Verloop

De klaagmuur

De groep mag zich voor de grote kartonnen plaat zetten. Op de plaat zijn bakstenen getekend of geschilderd. Een begeleider vertelt:

"De wereld is op dit moment geen sprookjestoneel: er is oorlog en haat, zwart en blank, rood en geel geven elkaar de hand niet meer, tegenstellingen tussen noord en zuid, tussen west en oost, milieuschandalen zijn dagelijks nieuws ... Mijn God, wat een wereld... Eigenlijk kunnen we alleen maar tot de conclusie komen: DE WERELD SUCKS. Wisten jullie dat Joden hun klachten op een briefje schrijven en het in bakstenen van een muur, de klaagmuur, stoppen? Ze schrijven het van zich af. En geloven ook dat ze op deze manier hun bekommernissen aan God mogen toevertrouwen. Dat wil ik nu ook aan jullie vragen: waardoor suckt de wereld volgens jou... Wat wil je van je afschudden?"

Iedereen mag zijn of haar dingen op de muur met bakstenen schrijven.

Verhaal

Opnieuw zegt de begeleider:

"We hebben we het al zo vaak gezegd: 'een beter begin van de wereld, begint bij jezelf!' We staan voor een muur. Al onze bekommernissen staan hier genoteerd. Beter is het natuurlijk als we deze muur kunnen afbreken. We komen maar van het klagen los als we over elkaars muurtje mogen kijken. Als jij voor een ander al een beetje behulpzaam bent. Als je je hart wat kunt openen voor de mensen om je heen, in vreugde en verdriet. De muur blijft onoverbrugbaar als we alleen maar rekening houden met onze eigen verlangens en wensen. Maar we breken de muur af wanneer we de stap kunnen zetten vanuit onszelf naar de andere.
Makkelijker gezegd dan gedaan. Wat kun jij doen? Ieder van ons voelt zich zo klein, zo machteloos... Toch is er veel dat je kunt doen... Het kost niet zoveel moeite om die muur af te breken. De volgende verhalen illustreren dat."

Verhaal 1

Twee mannen, allebei ernstig ziek, deelden samen een ziekenhuiskamer. Eén van hen moest elke dag in de middag een uur rechtop zitten om de vloeistof in z'n longen te laten weglopen. Zijn bed stond naast het enige raam in de kamer. De andere man kon alleen maar plat op z'n rug liggen. En om de tijd om te krijgen voerden ze lange gesprekken met elkaar. Ze spraken over hun gezin en over hun werk, waar ze hun vakantie

doorbrachten en over hun diensttijd bij het leger. Elke dag als de man bij het raam rechtop moest zitten vertelde hij de ander wat hij allemaal zag als hij uit het raam keek. De man die plat lag, leefde echt naar dat uur per dag toe wanneer de kamergenoot hem uitvoerig vertelde wat er zich buiten afspeelde. Het uitzicht was op een mooi park met een grote vijver waarin eenden en zwanen spetterden en waar kinderen met hun modelbootjes op het water speelden. En van jonge verliefde paartjes die hand in hand liepen op de paadjes tussen bloemen met allerlei prachtige kleuren. En in de verte zag je de rand van de stad liggen. De man bij het raam vertelde alles zo gedetailleerd, dat de man die plat lag zijn ogen sloot en alles als een film voor zich zag verschijnen. Op een warme middag kwam er een parade voorbij. Al kon de man die plat lag niks zien, door de beschrijving van de man bij het raam kon hij zich een goed beeld vormen van wat er buiten gebeurde.

Dagen verstreken en werden weken...

Op een morgen kwam een verpleegster alles brengen om hen te wassen en te verzorgen. Tot haar grote schrik trof ze het levenloze lichaam aan van de man bij het raam. Hij was vredig in zijn slaap gestorven. Ze belde meteen voor hulp om het lichaam weg te laten halen. Op het moment dat het gepast leek, vroeg de andere man of hij de plaats bij het raam mocht hebben. De verpleegster was blij dat ze dat voor de man kon doen, en toen ze er zeker van was dat hij comfortabel lag, verliet zij de kamer. Langzaam en met pijn probeerde de man zich zo op te richten dat hij uit het raam kon kijken om een blik in de echte wereld te werpen. Tot zijn verbazing keek hij recht tegen een grote kale muur op. Toen de verpleegster terug kwam, vroeg hij aan haar wat de overledene bezielde, omdat hij over zoveel mooie dingen vertelde als hij naar buiten keek. De verpleegster vertelde hem dat de overledene blind was en niet eens de muur buiten kon zien. Ze zei ook: "Misschien wilde hij jou alleen moed geven om vol te houden...

Verhaal 2
Een klein meesje zat op een vroege lentedag naast een mooie, witte duif. Ze leek heel wijs en verstandig, en het meesje waagde het dan ook de vraag te stellen die hem al een tijdje bezig hield: "Zeg eens, beste duif, een sneeuwvlokje, wat weegt dat?" De duif antwoordde: "Iets van niets." "Raar" zei het meesje, en toen begon het z'n verhaal: "Ik rustte wat uit op een dennentak. Het begon juist te sneeuwen. Neen, geen storm, maar zachtjes, heel zachtjes. Mooier kon je niet dromen. En omdat ik niets beter te doen had, begon ik de sneeuwvlokjes te tellen. 3 751 952 sneeuwvlokjes, 3 751 953 sneeuwvlokjes, ... En toen heel langzaam het 3 751 954ste sneeuwvlokje neerdwarrelde - iets van niets, zoals je zei - toen knakte de tak af." De duif, een autoriteit in vredeszaken, dacht nog even na. "Misschien ontbreekt slechts één iemand om vrede in de wereld te brengen"

Met een roze bril oplossingen zoeken
Na de verhalen vertelt de begeleider (je kan dit ook door een deelnemer laten lezen):
"Als een blinde man een andere zieke man in een wereld vol dromen kan doen laten leven; als één sneeuwvlokje een tak kan doen afbreken, waarom zouden wij dan die muur met bekommernissen niet kunnen afbreken. We kunnen de wereld zelf een beetje mooier laten kleuren! Daarom zetten we een roze bril op. Want door een roze bril ziet de wereld er al een heel stuk beter uit."
Met ijzerdraad, verf, penselen, stiften en (kalk)papier maakt iedereen zijn eigen gekleurde bril.

Vervolgens verdelen we de groep in kleine groepjes. Met onze brillen op gaan we in kleine groepjes naar de klaagmuur. Elke groepje mag er enkele bekommernissen uitkiezen. Vervolgens krijgen ze even de tijd om samen te bespreken wat zij zelf aan die bekommernissen kunnen doen. Wat kunnen zij zélf doen om die 'klachten' te doen verminderen?

Tenslotte laat je elk groepje aan het woord. Elk groepje vertelt over de bekommernissen en wat zij kunnen doen om die weg te nemen. Om te illustreren dat elk beetje helpt mag elke deelnemer met een hamer een stuk van de muur 'wegslaan'. Ieder mag zijn of haar roze bril mee naar huis nemen. Die kan opnieuw opgezet worden wanneer de wereld er wat donker uit ziet. Wie weet, volgt de oplossing dan ook weer na een tijdje ...

Tips en variatie

* Je kan beide verhalen lezen of één verhaal.

* Het lied 'Another brick in the wall' van Pink Floyd is toepasselijk in deze bezinning.

Ik ga op reis en neem mee ...

Thema:	principes, keuzes maken
Leeftijd:	12-16 jaar
Aantal:	minimum 3 personen
Materiaal:	spelkaartjes met afbeeldingen, rugzak(ken)
Duur:	0,5 tot 1 uur
Vorm:	gesprek

Inleiding

Wat vind jij belangrijk? En hoe belangrijk vind je dat? Weeg het af!

Voorbereiding

Maak vooraf verschillende kaartjes met voorwerpen (minimum 7) op. Je kan hiervoor spelkaartjes met afbeeldingen gebruiken. Dat kan een afbeelding zijn van een MP3-speler, een computer, een boek, een pakje sigaretten, een lippenstift, een kaars ... De keuze van de spelkaartjes kan je laten afhangen van de leeftijd van de leden. Het kaartje 'sigaretten' gebruik je misschien niet bij 12-14- jarigen, maar wel voor 14-16 jarigen. Je kan ook enkele blanco kaartjes gebruiken. Op deze blanco kaartjes kunnen de leden zelf een voorwerp tekenen of schrijven.

Verloop

De groep wordt onderverdeeld in ploegjes van maximum 6 personen. Elk ploegje krijgt een lege rugzak en kaartjes met afbeeldingen van voorwerpen op.

De begeleider legt uit dat zijn/haar groep 7 voorwerpen in de rugzak mag meenemen op reis. Elke deelnemer mag om de beurt een kaartje met voorwerp op uitkiezen. Vraag als spelleider waarom iemand precies voor dat voorwerp kiest en wat de anderen daarvan vinden.

Elk ploegje moet door middel van een gesprek een consensus bereiken over welke 7 voorwerpen ze in hun rugzak mee willen nemen op reis. Vraag als begeleider door naar de principes/redenen die personen hanteren bij hun keuze.

Wanneer elk ploegje 7 voorwerp-kaartjes in de rugzak heeft gestoken, ga je in een grote kring zitten. Overloop per ploegje welke voorwerpen werden gekozen. Het kan soms verrassend zijn hoe dikwijls dezelfde voorwerpen worden gekozen!

Vraag in de nabespreking hoe gemakkelijk of moeilijk de leden het vonden om een voorwerp uit te kiezen, om tot overeenstemming te komen, om te formuleren waarom precies dat voorwerp werd gekozen. Duid ook dat een consensus soms moeilijk is, omdat iedereen er andere principes op nahoudt.

Tips en variatie

* Wanneer je werkt met echte voorwerpen in plaats van met kaartjes, wordt de activiteit levendiger.

* Je kan het verband leggen met het verhaal van Jacob. Genesis 25, 27-34, zie *www.denieuwebijbelvertaling.be*, een bijbelverhaal over wensen, verlangen en kiezen.

Thema:	stilte
Leeftijd:	12-14 jaar
Aantal:	minimum 2, maximum 20 personen
Materiaal:	kaartjes om de ploegjes te verdelen, enveloppen (7 per ploegje) met daarin opdrachten (zie hieronder), papier of notitieboekjes, pennen
Duur:	1,5 uur
Vorm:	wandeltocht

Inleiding

Tijdens deze wandeltocht zullen we de stilte in de natuur ervaren. In plaats van actieve opdrachten in het bos, krijgt de groep rustige opdrachten tijdens een wandeling. Welke indrukken laat dit na?

Verloop

Verdeel het aantal leden over ploegjes van maximum 5 personen. Je kan hiervoor werken met kaartjes waarop verschillende tekeningen staan zoals bomen, bloemen, konijnen... Het aantal verschillende tekeningen komt overeen met het aantal ploegjes die gevormd worden.

Elk ploegje krijgt 7 enveloppen mee met in elke envelop één opdracht. Tijdens een wandeling in het bos of een ander stukje natuur, wordt om de 10 minuten een envelop geopend. De opdracht wordt voorgelezen en het ploegje voert de opdracht uit.

De opdrachten

- Iedereen zoekt een rustig plaatsje in het bos waar hij alleen gaat zitten. Houd niemand in de gaten. Zoek een knus plekje en noteer gedurende 10 minuten alle gedachten die door je hoofd spoken in je notitieboekje. Leg na 10 minuten alle notities samen: "Wie laat zich door de natuur inspireren en wiens hoofd zit eivol met allerlei andere bekommernissen?"
- Hou het enkele minuten stil en vertel daarna aan elkaar wat je allemaal gehoord hebt.
- Zoek iets uit de natuur dat je iemand als cadeau zou kunnen geven. Geef het daarna aan iemand uit je ploegje en vertel waarom je dat voorwerp gekozen hebt.
- Sluit met het hele ploegje de ogen. Na een tijd hoor je een signaal (van de begeleiding) om je ogen opnieuw te openen. Vertel dan om beurt aan elkaar wat je onmiddellijk zag wanneer je je ogen weer opende.
- Betast een voorwerp uit je onmiddellijke omgeving: een tak, mos, een plant, een steel, een stam, het gras... Voel aandachtig en vertel gedetailleerd wat je voelt aan elkaar. Je kan de overige leden ook blinddoeken. Zij moeten aan de hand van de beschrijving raden wat de persoon zonder blinddoek betast.
- Zoek een plaatsje voor jezelf en tel in stilte gedurende tien minuten hoeveel miertjes, spinnetjes, vogels... je waarneemt. Schrijf dit op in je notitieboekje en vergelijk achteraf met de andere leden van je ploegje.
- Sluit je ogen en luister gedurende 10 minuten naar de geluiden in de natuur. Tracht ze te herkennen en schrijf ze op. Je kan hier ook een wedstrijdje van maken: wie raadt het eerst wat het geluid betekent, waar het vandaan komt ... ?

Wanneer alle ploegjes de opdrachten hebben uitgevoerd, wordt er opnieuw verzameld op een afgesproken plaats. Daar sluit je de activiteit af met een paar minuten stilte. Misschien kan je zelfs proberen om het met de groep zo lang mogelijk (of een bepaald afgesproken tijd) stil te houden. Waarschijnlijk lukt het de eerste keer niet echt lang, probeer nog eens. Je kan hier ook een nabespreking aan koppelen.

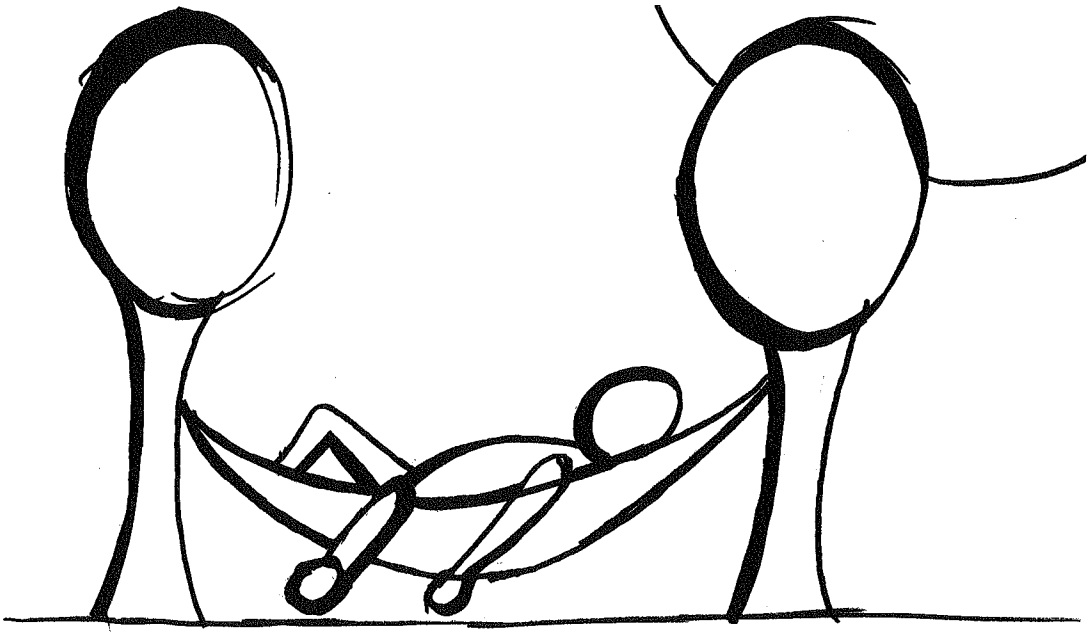
Nabespreking
Enkele vragen voor de nabespreking:

- Hoe zouden jullie stilte omschrijven?
- Wat is de leukste herinnering die je aan deze stilte-activiteit overhoudt?
- We zijn gewend om steeds luidkeels plezier te maken. Wat vonden jullie van deze ietwat andere activiteit?

Tips en variatie

* Om het contrast met de natuur en het drukke centrum te benadrukken, kan je enkele opdrachten opnieuw uitvoeren, maar dan op een drukke plaats: het dorpscentrum, het marktplein, het station...

* Wil je het graag wat competitiever? Laat de verschillende ploegjes dan strijden om een stilterecord en bekijk achteraf welk ploegje dat record gevestigd heeft.



U koopt toch ook?

Thema:	communicatie
Leeftijd:	14-16 jaar
Aantal:	minimum 4 personen
Materiaal:	heel wat blikjes van 4 verschillende frisdranken, plannetjes met routebeschrijving voor de ploegjes (zie hieronder), eventueel televisie en videorecorder, reclamebrochures, tijdschriften, kwisvragen (voorbeelden zie hieronder), bonnen
Duur:	2 uur
Vorm:	buurtspel

Inleiding

Reclame ... je ziet het overal! Ook in deze activiteit worden we op verschillende locaties door reclame overspoeld. Heeft reclame een invloed op jou of niet? Test het uit! U koopt toch ook?

Voorbereiding

In de omgeving zitten vier begeleiders verspreid, elk op een verschillende locatie. Heb je minder begeleiders, verdeel de spelers dan over 2 ploegjes en schuif dan mee door met de ploegjes.

Verloop

Verdeel het aantal spelers over 4 ploegjes. Elk ploegje heeft de naam van een frisdrank. Je kan de ploegjes indelen door op het terrein blikjes van 4 verschillende frisdranken te verspreiden/verstoppen, waarbij het aantal blikjes gelijk is aan het aantal spelers. Elke speler moet één blikje zoeken. Op die manier worden de ploegjes gevormd. Elke ploeg zorgt voor een (reclame-) slogan die bij hun frisdrank past.

Elk ploegje krijgt een verschillende locatie toegewezen om eerst naartoe te trekken. Er wordt gewerkt met een doorschuifsysteem zodat twee ploegjes zich in principe nooit op dezelfde plaats kunnen bevinden. Op die locaties moeten de ploegjes opdrachten uitvoeren.

Bij alle opdrachten komt het er op neer om deze zo snel mogelijk tot een goed eind te brengen. De spelers kunnen met de opdrachten altijd bonnen winnen. Hoe sneller ze slagen in een opdracht, hoe meer bonnen ze krijgen.

De opdrachten

- Herken in (minimum) 30 achter elkaar gemonteerde/opgenomen reclamefilmpjes zo snel mogelijk het product waar het in de filmpjes om gaat. (wanneer het product geraden wordt, spoelt de begeleider door naar het volgende filmpje). Hoe sneller de producten allemaal geraden worden, hoe meer bonnen de groep krijgt. (bijvoorbeeld minder dan 1 minuut = 5 bonnen, tussen 1 en 1,5 minuten = 3 bonnen...). Je kan dit ook doen met bladen waarop reclamefoto's zijn gekleefd. Deze worden dan achter elkaar in een snel tempo getoond.
- Zoek in 3 reclamebrochures zo snel mogelijk de prijs op van 5 opgegeven producten (vb. wagen, mayonaise...). Hoe sneller ze gevonden worden, hoe meer bonnen het ploegje krijgt.
- Zoek elk zo snel mogelijk in tijdschriften die ter beschikking liggen 5 reclameboodschappen, die een hele bladzijde innemen. Hoe sneller ze gevonden worden, hoe meer bonnen het ploegje krijgt.

- Een kwisje, waarbij elk goed antwoord een bon oplevert. (de vragen kan je als begeleider aanpassen aan de actualiteit). Bijvoorbeeld:
  - Wat is de kostprijs van een Nokia 3310?
  - Wat is de naam van de nieuwe armbandjes-rage?
  - Wat is de naam van de nieuwe spelconsole van Nintendo?

Speleinde

Nadat elk ploegje vier locaties gepasseerd is, worden ze naar een centrale plaats gestuurd. Daar komen alle ploegjes samen en krijgt elk ploegje de mogelijkheid om met de gewonnen bonnen artikelen aan te kopen uit een uitgestald assortiment. Aan elk artikel hangt een prijskaartje vast (vb. CD = 4 bonnen).

Dure maar toch betaalbare producten:
- een spelcomputer
- een GSM
- een scooter
- een MP3-speler
- CD's
- ...

Goedkopere producten:
- een brood
- drinkbaar water
- een muts
- ...

Nabespreking

Aan de hele groep kunnen volgende vragen ter nabespreking voorgelegd worden:
- Welke opdracht vonden jullie het gemakkelijkst? Waarom? Heeft dit te maken met het medium (bijvoorbeeld omdat televisie meer aantrekkingskracht uitoefent dan een tijdschrift, of omdat reclame ook veel op internet te vinden is)?
- Laten jullie je gemakkelijk beïnvloeden door reclame? En door je vrienden? (wanneer zij iets gekocht hebben, wordt het voor jou dan ook een hebbeding?)
- Bekijk welke producten de groepen het meest kochten. Stel de vraag waarom men denkt dat men eerder voor consumptie-artikelen kiest (spelcomputer, gsm, scooter, mp3-speler, CD's...). Zou dit te maken kunnen hebben met het feit dat je voor dagdagelijks maar noodzakelijk brood, water, kledij... geen reclame ziet en voor bijvoorbeeld spelcomputers wel?
- Offer jij je vrije tijd op om te werken en geld te verdienen, zodat je je dure producten kan veroorloven?
- Zie jij een uniform of baseline van een organisatie, jeugdbeweging ...ook als een vorm van reclame?
- Wat vind jij van het feit dat je voor drinkbaar water moet werken om het te kunnen kopen? Zouden basisproducten gratis aangeboden moeten worden of mogen die ook onder invloed van reclame verkocht worden?

4 B op een rij

Thema: gevoelens
Leeftijd: 12-14 jaar
Aantal: minimum 2 personen
Materiaal: blad in bijlage, schrijfgerief, eventueel een spel '4 op een rij'
Duur: 1 uur
Vorm: groepsgesprek, bezinning

Inleiding

De vier grote gevoelens die wij kennen, kunnen we in het Nederlands benoemen met een B-woord. Bang, Boos, Bedroefd, Blij. Drie keer gaat het over pijn, één keer is het plezant.

Voorbereiding

Kopieer het blad in bijlage evenveel als het aantal deelnemers. Leg schrijfgerief klaar.

Verloop

Geef iedereen het blad dat je in bijlage kan vinden.
Laat iedereen zich bij elk van de vier gevoelens een heel concrete situatie voor ogen halen.
Verdeel vervolgens de groep in deelgroepjes van maximum 5 personen.
Voor elk van deze deelgroepen is er een bundeltje van vier bladen waarop elk gevoel telkens wat groter staat voorgesteld. Bij elk gevoel bespreken we een aantal vraagjes.
In de deelgroepen mag iedereen vertellen over één situatie en één gevoel.
De spelers bepalen zelf welk gevoel en welke situatie ze ter sprake willen brengen.
Iedereen uit de deelgroep mag vragen stellen.

Vragen om het gesprek op gang te brengen:
- Hoe voelt Boos/Bang/Bedroefd/Blij vanbinnen?
- Heeft jouw gevoel te maken met de mensen die er bij betrokken zijn?
- Hoe ben je met dat gevoel omgegaan?
- Was er iemand bij wie je jouw gevoel kwijt kon?

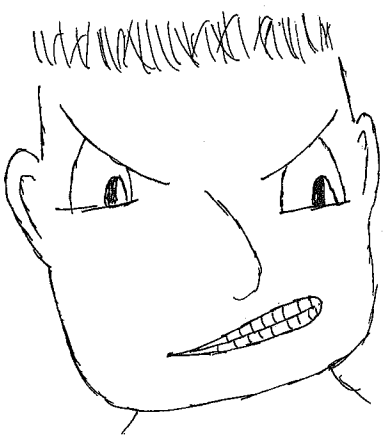
Tips en variatie

* Je kan de verschillende deelgroepjes ook álle gevoelens laten bespreken. Maar dan moet je er uiteraard meer tijd voor uittrekken.

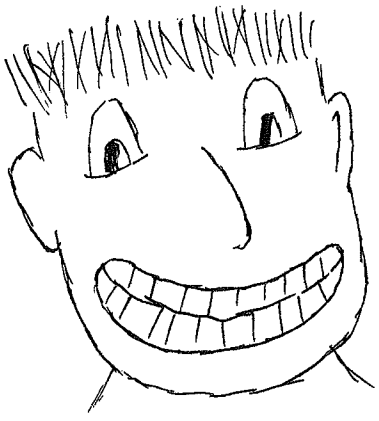
* Wanneer je de deelnemers hun gevoel(ens) ook nog laat verbeelden (op welke manier dan ook: rollenspel, tekening, cartoon...), wordt het wat levendiger en kan er een toonmoment voor de hele groep op volgen.

* Kleed deze activiteit in door een echt '4 op een rij'-spel in de ruimte te installeren en geef alle schijfjes de letter B. Telkens iemand '4 op een rij' heeft gevormd, mag iemand over één van de vier gevoelens vertellen.

Wanneer was jij **B**oos?



Wanneer was jij **B**lij?



Wanneer was jij **B**ang?

Wanneer was jij **B**edroefd?

10 plagen van Egypte

Thema: ongeluk
Leeftijd: 14-18 jaar
Aantal: minimum 2 personen
Materiaal: geen
Duur: 1 uur (zonder de tijd voor het bekijken van de film)
Vorm: activiteit met opdrachten bij het verhaal

Inleiding

Soms hebben we het gevoel dat we de enigen zijn bij wie alles fout loopt. We lijken wel geboren voor het ongeluk. Tot we merken dat het bij iedereen wel eens tegen zit ... we willen hier aan de slag met het verhaal van de 10 plagen in Egypte. Deze werkvorm vraagt misschien wat inwerktijd van de begeleider, ze is de inspanning echter waard.

Voorbereiding

Het is zeker goed dat de begeleider van deze activiteit de tekst gaat nalezen in de Bijbel (*www.denieuwebijbelvertaling.be*: Exodus7, 8-11).
Als voorbereiding kan je samen de film 'The Prince of Egypt' bekijken.

Verloop

Het verhaal

Het verhaal speelt zich af in Egypte, goed 3000 jaar geleden. Er zijn Hebreeën die werken als gastarbeider aan de bouwwerken die door de farao gepland worden. De Hebreeën hebben het nogal moeilijk met de grote bouwwerken omdat ze een andere godsdienst aanhangen. Voor hen speelt Ra, en zijn gevolg geen rol. Er is maar één God, en omdat ze daar zoveel respect voor hebben zullen ze zijn naam nooit voluit schrijven. Ze noemen hem JHWH (Jahweh).
Mozes werpt zich op als hun leider. Hij gebruikt de uitdrukking dat zijn volk een verdrukt volk is, maar dat God het niet langer kan aanzien en het tot zijn uitverkoren volk maakt. De Hebreeën willen weg uit Egypte, naar een beloofde land waar het goed is om te wonen. Er komt een serieuze confrontatie met de farao. In het hele dispuut worden er 10 vloeken, plagen, tegenslagen, over Egypte uitgesproken. De ene al meer futuristisch dan de ander.

'Hij stuurde Mozes, zijn dienaar,
en Aäron, de man van zijn keuze.
Zij kondigden zijn wondertekenen aan,
machtige daden in het land van Cham.
Hij stuurde duisternis en het werd duister
- waren ze niet doof voor zijn woorden?
Hij veranderde hun waterstromen in bloed
en liet al hun vissen sterven.
Hun land krioelde van kikkers,
tot in de kamers van hun koningen.

Hij sprak en er kwamen steekvliegen
en muggen in heel hun gebied.
In plaats van regen gaf hij hagel,

hevige branden ontstak hij in hun land,
hij trof hun wijnstok en vijgenboom
en verwoestte de bomen in hun gebied.

Hij sprak en de sprinkhaan kwam
met zijn larven, niet te tellen,
die vrat al het groen van de velden,
die vrat het gewas van hun akkers.

Hij trof de eerstgeborenen in hun land,
hun sterke oudste zonen.'
(Psalm 105, 26-36)

Opdrachten of vragen

Elke opdracht moet door minstens 1 van de leden uitgevoerd zijn.

- Wat zou in onze tijd 'het beloofde land' kunnen zijn? Ken je een groep die uitziet naar het 'beloofde land'? Neem het in een redevoering voor hen op.
- Ken je iemand als Mozes in onze tijd? Maak een collage, een standbeeld... voor hem of voor haar.
- Wie gaat er in onze wereld door als een farao? Maak een collage, een standbeeld...
- Kan je 10 plagen voor onze tijd noemen? Bedenk er 10 slogans voor.
- Heb jij je al eens het slachtoffer gevoeld van een van de plagen van Egypte. Hoe was dat?
- Waar hoor je nu de stem van JHWH? Vertel het aan de groep.
- Heb jij je al eens Mozes gevoeld? Waar en hoe? Of zou jij voor iemand Mozes willen zijn? Voor wie en wanneer? Vertel het aan de groep.
- Schrijf een brief aan Mozef, Aäron, Ofir, Ramses, Nefertari, onze regering, de burgemeester, je schooldirectie ... om te vertellen wat er fout zit volgens jou. Misschien heb je wel een suggestie voor een oplossing.
- Wat was volgens jullie de ergste plaag toen? Waarom? Maak er een krantenverslag over.
- Wat is de ergste plaag nu? Waarom? Maak een collage die dat illustreert.

Gesprek

Op het einde nemen we uitgebreid de tijd om te bekijken wat gemaakt, geschreven en bedacht is.

Arbeiders van het elfde uur

Thema: respect, verdraagzaamheid, werkloosheid
Leeftijd: 16 - 18 jaar
Aantal: minimum 8 personen
Materiaal: verhaal
Duur: 1 uur
Vorm: speelse bezinning

Inleiding

"Iedereen is gelijk voor de wet", zeggen we nogal snel. Maar is dat wel zo? Of wat dacht je van uitspraken als: "Doppers zijn lui en willen niet werken. Ze leven op kosten van de maatschappij."
En wat denk jij over de opmerking: "Wie werk wil, zal wel werken..."

Deze werkvorm wil stil staan bij de vraag in hoeverre werkloosheid een keuze is of eerder het gevolg van meerdere factoren. Misschien kom je aan het eind van deze activiteit niet tot een sluitend antwoord, maar ondertussen hebben jullie hierover samen toch denkwerk verricht. Het kan misschien aanzetten tot verder denken ...

Voorbereiding

Om deze activiteit boeiend te maken, kan je naast het verhaal en de opdracht ook stellingen en krantenartikels over werkloosheid verzamelen waarop dan gereageerd kan worden, of mensen die werkloos (geworden) zijn uitnodigen ...

Verloop

Het verhaal

Laat iedereen rustig gaan zitten. Je kan onderstaand verhaal vertellen of eventueel voorlezen.

Op een dag vraagt Petrus aan Jezus: 'Wij hebben alles opgegeven om Jou te volgen, Jezus. Wij mogen daarvoor toch wel loon verwachten?'
Jezus heeft wat moeite met die vraag, want hij denkt 'ja, ze mogen wat loon verwachten, maar God dienen loont op zich'. Hij vertelt de apostelen volgend verhaal:

"Het is met het koninkrijk van de hemel, het koninkrijk van God als met een landheer die er bij het ochtendgloren op uittrok om dagloners voor zijn wijngaard te zoeken. Nadat hij met de arbeiders een dagloon van een denarie overeengekomen was, stuurde hij hen naar zijn wijngaard. Drie uur later trok hij er opnieuw op uit, en toen hij anderen werkloos op het marktplein zag staan, zei hij ook tegen hen: "Gaan jullie ook maar naar de wijngaard, de betaling zal rechtvaardig zijn." En ze gingen erheen. Rond het middaguur ging hij er nogmaals op uit, en drie uur later weer, en handelde als tevoren. Toen hij tegen het elfde uur van de dag nog eens op weg ging, trof hij een groepje dat er nog steeds stond. Hij vroeg hun: "Waarom staan jullie hier de hele dag zonder werk?" "Niemand wilde ons in dienst nemen," antwoordden ze. Hij zei hun: "Gaan jullie ook maar naar de wijngaard." Toen de avond gevallen was, zei de heer van de wijngaard tegen zijn rentmeester: "Roep de arbeiders bij je en betaal hun het loon uit. Begin daarbij met de laatsten en eindig met de eersten." En zij die er vanaf het elfde uur waren, kwamen naar voren en kregen ieder een denarie. En toen zij die als eersten waren gekomen naar voren stapten, dachten ze dat zij wel meer zouden krijgen. Maar ook zij kregen ieder die ene denarie. Toen ze die in handen hadden, gingen ze bij de landheer hun beklag doen: "Die laatsten hebben één uur gewerkt en u behandelt

hen zoals u ons behandelt, terwijl wij het onder de brandende zon de hele dag hebben volgehouden." Hij gaf een van hen ten antwoord: "Beste man, ik behandel je toch niet onrechtvaardig? Je hebt toch ingestemd met het loon van één denarie? Neem dan aan wat je toekomt en ga. Ik wil aan die laatsten nu eenmaal hetzelfde betalen als aan jou. Of mag ik met mijn geld niet doen wat ik wil? Zet het kwaad bloed dat ik goed ben?" Zo zullen de laatsten de eersten zijn en de eersten de laatsten.'
(Mattheüs, 20, 1-16)

Opdracht
Iedereen van de groep mag zich een figuur uit het verhaal kiezen. Het kan geen kwaad dat een figuur niet gekozen wordt of een andere figuur meerdere keren voor komt. Het is de bedoeling dat iedereen de rol van deze figuur gaat spelen. Daarom is het goed dat iedereen vrij mag kiezen.

Iedereen mag een plaatsje zoeken in het lokaal om daar zo te gaan staan of te gaan zitten zoals hij of zij denkt dat zijn of haar figuur er hoort uit te zien.
Als begeleider ga je rond en laat je iedereen vertellen wie ze zijn, hoe ze zich voelen, wat ze denken, waarom ze daar zijn ...

Als iedereen aan het woord geweest is, mag je de spelers vragen laten stellen aan iemand anders uit de groep. Als het gesprek stil valt vraag je nog eens of er nog iemand iets wil zeggen vanuit zijn rol. Iedereen verlaat zijn rol en we keren terug naar onze kring.

Einde
We sluiten af met het lezen van volgende tekst:

'Ik geloof...

Ik geloof in de werkers van het eerste uur.
Zij houden Gods verhaal gaande onder de mensen.

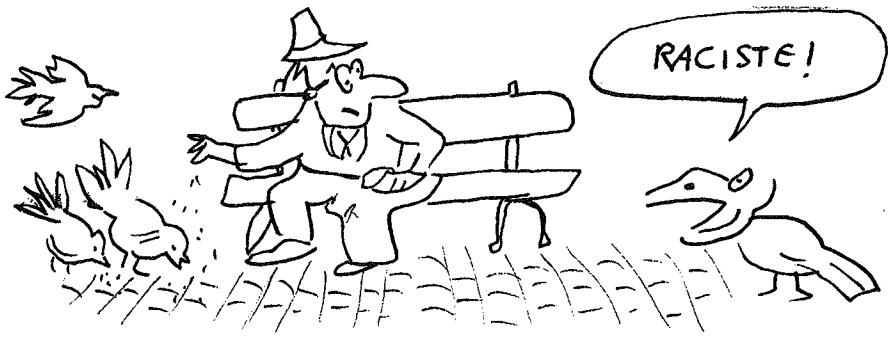
Ik geloof in de werkers van het derde uur.
Mensen met een lange adem en een taai vertrouwen.

Ik geloof in de werkers van het zesde uur.
Mensen die in de drukte van het leven plaats maken voor God.

Ik geloof in de werkers van het negende uur.
Mensen die zich zonder slag of stoot door God hebben laten vinden.

Ik geloof in de werkers van het elfde uur.
Zonder hen raakt Gods droom nooit af.

God, u gelooft in de werkers van het eerste, het derde, het zesde, het negende en het elfde uur.
Ons allen hebt U uw droom in handen gelegd.'
(Peter Dhondt, Maldegem)



Dromen van een toekomst

Thema:	toekomst, inspraak, keuzes maken
Leeftijd:	12-14 jaar
Aantal:	minimum 3 personen
Materiaal:	kalkpapier, oude diaraampjes, kleurtjes, schaar, voor iedereen een werkblad
Duur:	1,5 uur
Vorm:	creatieve activiteit

Inleiding

In zekere zin overkomt de toekomst je, maar je mag zelf gerust keuzes maken en inspraak hebben in hoe jouw toekomst er uit ziet. Daarom richten we onze blik met deze werkvorm naar '2020', waarin iedereen ongeveer dubbel zo oud zal zijn als dat hij/zij nu is.

Voorbereiding

Zorg dat je voor iedereen een blad hebt met onderstaand lijstje met vragen.
Richt het lokaal in met een kijkdoos naar het jaar 2020 of kies om een glazen bol waarmee je in de toekomst kan kijken. De kijkdoos en de glazen bol kunnen de diaprojector of de lamp bevatten die de diaraampjes die we gaan maken, kunnen belichten en/of vergroten. Diaraampjes kan je bij een fotograaf vinden.

Verloop

Mijmeren over de toekomst

Bij het binnenkomen krijgt iedereen een drankje. Dat is levenselixir. Daarmee worden we dubbel zo oud als we nu zijn.

Daarnaast krijgt iedereen een blad met daarop volgende woorden en vragen, kriskras genoteerd.

- Hoe hoop, wens, vermoed... je dat je leven er dan zal uit zien?
- Wat is je beroep? studie? werkloos?
- Ben je getrouwd? alleen? samenwonend? nog bij de ouders?
- Beroep van de eventuele partner?
- Diploma's?
- Kinderen? Hoeveel? Hoe oud? Hoe noemen ze?
- Andere plannen?
- Engagementen in verenigingen?
- Vakantie-ervaringen?
- Hobby's? Zijn dat dezelfde als die van nu?
- Politieke voorkeur?
- Waar woon je?
- Relaties met vrienden?
- Relatie met familie?
- Wat is het belangrijkste in je leven?

Iedereen krijgt individueel de tijd om na te denken over deze vragen. Probeer voor zoveel mogelijk vragen een antwoord te krijgen, maar niet op alle vragen moet je een antwoord vinden. We nemen hier een kwartier de tijd voor en spreken op voorhand af dat deze antwoorden niet in de groep gebracht moeten worden.

Dia-ontwerpen
Iedereen krijgt vervolgens de opdracht om op kalkpapier een dia te maken van 1 detail uit zijn toekomstdroom. Een detail dat voor jezelf heel belangrijk is in de toekomst kan je dan uittekenen. Hiervoor krijgt iedereen een stukje kalkpapier ter grootte van een diaraampje. Op dit kleine papiertje wordt het detail weergegeven. Nadat de tekening afgewerkt is, steekt iedereen zijn papiertje in een diaraampje.

Een blik in de toekomst
We projecteren iedere dia. De tekenaar mag vertellen wat er op staat en wat hij/zij zal ondernemen om die droom waar te maken.

Wie het schoentje past, trekt het zich aan ...

Thema: idealen en hindernissen
Leeftijd: 14 -18 jaar
Aantal: minimum 4 personen
Materiaal: verschillende soorten schoenen, papier en tekengerief
Duur: 1 uur
Vorm: creatieve activiteit, bezinning

Inleiding

Je bent jong en je barst van de idealen. Het is goed om er eens over na te denken, welke idealen voor jou het belangrijkste zijn en welke hulp je best kan gebruiken in het uitwerken van je idealen.

Voorbereiding

Verzamel vooraf zoveel mogelijk schoenen en installeer ze in de ruimte waar je bezinning doorgaat. Deze staan symbool voor de hulp bij het overwinnen van hindernissen op je weg.

Verloop

Verhaal

Vertel het verhaal van Jezus die zijn apostelen de opdracht geeft om te vertrekken

Jezus ging rond door de dorpen in de omtrek, waar Hij onderricht gaf. Hij riep de twaalf bij zich en begon hen twee aan twee uit te zenden. Hij gaf hun macht over onreine geesten en verbood hun iets anders mee te nemen voor onderweg dan alleen een stok: geen voedsel, geen reiszak, geen kopergeld in de gordel. "Wel moogt ge schoeisel dragen, maar trek geen dubbele kleding aan." Hij zei verder: "Als ge ergens een huis binnengaat, blijf daar tot ge weer afreist. En is er een plaats waar men u niet ontvangt en niet naar u luistert, gaat daar dan weg en schudt het stof van uw voeten als een getuigenis tegen hen." Zij vertrokken om te prediken dat men zich moest bekeren. Zij dreven veel duivels uit, zalfden veel zieken met olie en genazen hen. (Mc 6, 6b-13).

De twaalf hadden dus een grote opdracht in hun leven. Geef je leden de opdracht om eens na te denken over wat op dit moment of in de toekomst jouw grote opdracht is; waartoe ben jij uitgezonden? Door wie voel jij je opgeroepen? De jongeren hoeven hierover nog niet dadelijk iets hardop te zeggen.

Opdracht

Jezus geeft zijn apostelen weinig hulpmiddelen mee, maar ze mogen wel schoenen dragen. Laat je leden een schoen bedenken die hen kan helpen bij hun opdracht, hun doel van het leven en laat hen deze tekenen. Je kan onderstaande tekst lezen ter inspiratie. Natuurlijk geeft ieder zijn eigen invulling per soort schoen zoals hij/zij dat wil.

Onderweg naar huis in de bus of tram, fantaseer ik er graag op los! Schoenen zijn dingen waardoor ik altijd hele verhalen bij mensen fantaseer. Ik zette er een paar op een rijtje voor jou.

*Om te beginnen bestaan er een heleboel **kinderschoenen**. Stevig tot boven de enkel, in vrolijke kleuren. En met van die dikke velcro's!*
Als ik kijk naar de dragers er van dan zie ik onzekere passen, want alles is nieuw. Een hele wereld ligt open om ontdekt te worden. Dragers van kinderschoenen vertrouwen hun eigen voeten nog niet, vandaar die

stevigheid: ze zijn immers op zoek naar veiligheid en geborgenheid.

***Basketschoenen**, je kent ze wel, je hebt ze in zwarte eenvoudige uitvoeringen of in veelkleurige superdeluxe uitvoeringen, maar één ding hebben ze allemaal gemeen. Een dikke rubberen zool. Ze worden gedragen door jonge mensen die sportief in het leven staan. Ze volgen niet altijd de kortste weg, maken omwegen, dwalen af, willen ongebaande wegen gaan. Tot grote zorg van hun ouders en anderen. Deze schoenen verslijten vlug omdat jonge mensen in hun snelle vaart bruusk keren, plots stoppen en botsen.*

*Sommigen kiezen voor **bergschoenen**. Stevige stappers, met dikke zolen en haakjes om je veters in aan te snoeren. Bergschoenen worden niet alle dagen gedragen, enkel bij grote inspanningen, een lange weg, een zware klim, om moeilijke toppen te bereiken.*
Mensen die kiezen voor bergschoenen zijn mensen die iets aandurven, die van aanpakken weten, die niet bij de pakken blijven neerzitten. Zij gaan met veel wilskracht nieuwe uitdagingen tegemoet. Taaie volharders zijn het.

*Wie kiest voor elegante **damesschoenen met hoge hakken** geraakt waarschijnlijk niet goed vooruit. Meestal is dat de bedoeling ook niet. Ze worden gedragen door mensen die zich extra mooi willen maken, die wat groter willen zijn dan dat ze werkelijk zijn. Meestal letterlijk, soms ook figuurlijk. Hoge hakken bieden weinig stabiliteit. Je loopt het risico te vallen of je voet om te slaan.*

*Soms is het verstandig **laarzen** aan te doen. Ze worden gedragen voor het vuile werk, door veldwerkers: landbouwers op het land, huismoeders wanneer ze kuisen, de brandweer. In hun 'vuil' werk leveren zij prachtig resultaat. Ook al is het vaak ondankbaar werken voor anderen. Laarzen zijn niet mooi, maar zijn dienstbaar en geven de kans om krachtig werk te leveren.*

*Sommigen zullen kiezen voor **soldatenschoenen**. Ze worden gedragen door mensen die in de pas willen of moeten lopen, die weinig bewegingsvrijheid hebben, die moeten doen wat anderen hen opdragen. Sommige mensen voelen zich daar heel goed in. Ze doen liever wat anderen zeggen dan dat ze zelf moeten beslissen en verantwoordelijkheid nemen. Anderen vinden deze schoenen beklemmend.*

*En dan heb je nog de **pantoffelhelden**. Mensen die kiezen voor pantoffels, schoenen die vooral zacht, warm en confortabel zijn, maar waar het niet mogelijk is om kilometers mee af te leggen. Deze mensen kiezen voor warmte en comfort om zich heen, sommigen uit luiheid, anderen omdat ze graag op een rustige manier in het leven staan.*

*De meeste mensen kiezen voor een **gemakkelijke alledaagse schoen**.*
Ze zijn gemakkelijk en klassiek, maar ook stevig en ze kunnen tegen een stootje. Ze doen denken aan het gewone leven van elke dag. Ze spreken van trouw, volgehouden inzet. Trouw vraagt moed, je moet tegen een stootje kunnen, bereid zijn spot en kritiek te incasseren.

En zo verzin ik honderden verhaaltjes bij alle schoenen en schoenendragers die ik dagelijks tegenkom!

Toonmoment
Toon aan elkaar welke schoen je getekend, bij elkaar geplakt hebt. Welke hulp, kenmerken denk jij nodig te hebben om je levensopdracht te bereiken?
De schoenen kunnen opgehangen worden in het lokaal om je te herinneren aan de weg die we gaan.

Zet het in de verf!

Thema: dankbaarheid
Leeftijd: 12-14 jaar
Aantal: maximum 20 personen
Materiaal: knutselmateriaal voor het schilderspaletje, paarse verf, flap,
Duur: ongeveer 1 uur
Vorm: dankmoment (aan het einde van een dag, een kamp ...)

Inleiding

Laat jij je dankbaarheid altijd blijken? Zet het eens in de verf!

Voorbereiding

Knutsel voor elke jongere een schilderspaletje. Een tekening kan je vinden in bijlage.

Verloop

Verkleed als schilder (werkpak, schilderspalet, kwast, paars T-shirt ...) komt de begeleider het lokaal binnen (je kan je activiteit natuurlijk ook buiten doen!). Terwijl er rustige muziek speelt, schildert die op een flap een paar strepen met paarse verf.

Daarna vertelt de 'schilder' aan de groep het volgende:

"We hebben samen veel mogen meemaken, veel nieuwe dingen ontdekt ... we zijn blij om wat we samen hebben beleefd, we hebben er van kunnen genieten.
De kleur die ik het mooist vind op mijn schilderspalet, is paars.
Paars is misschien wel de kleur van het afscheid, maar het is ook de kleur van dankbaarheid. De vriendschap en het vertrouwen, een traan en ene lach, wat we samen hebben mogen delen en altijd zullen meedragen. We zullen deze dag/tijd nooit vergeten. Iedereen heeft er deel van uitgemaakt en het mee gemaakt. Daarom aan iedereen: een groot dankjewel!"

Alle leden krijgen nu een klein geknutseld schilderspaletje in karton (waarop de kleur paars er telkens uitspringt) waarop de naam van iemand anders staat. Aan de achterkant van het schilderspaletje schrijven ze waarvoor ze die persoon zo dankbaar zijn. Op die manier wordt dat extra in de verf gezet! Je kan het tekstje in bijlage voorlezen ter inspiratie.

Terwijl de schilderspaletjes aan de 'juiste' persoon overhandigd worden, kan je luisteren naar liedjes zoals 'What a beautiful day' van The Levellers of 'Ik hou van u' van Noordkaap.

Tips en variatie

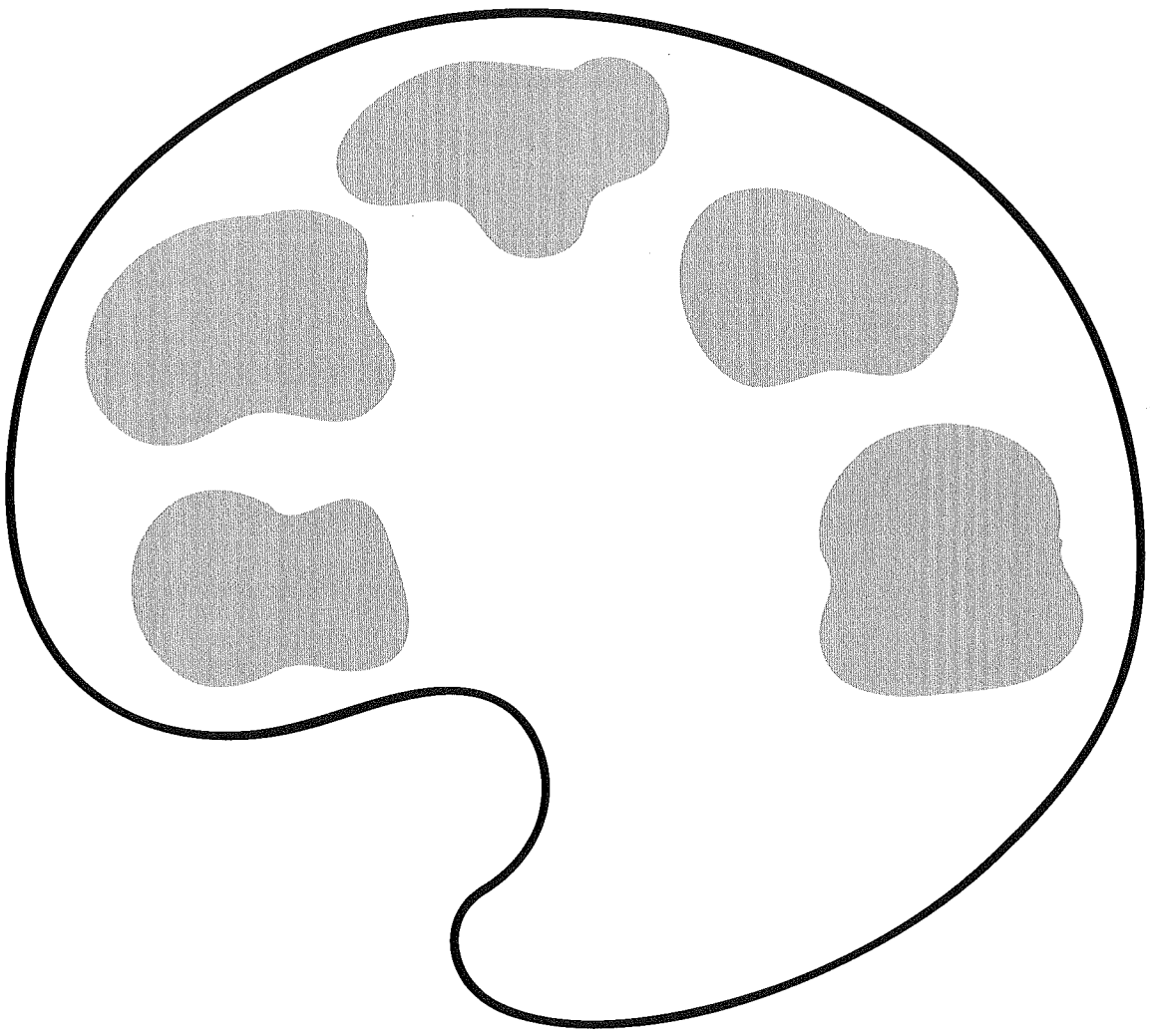
Voor de inkleding hoef je je niet aan de schilder te houden. Je kan ook de kleur 'violet' uit de regenboog lichten, en daarrond vertellen. Of allemaal paarse voorwerpen (laten) verzamelen.

Bijlagen

*** tekst**

Dank je wel om dat vriendelijke woordje,
om je glimlach,
om dat woordje troost als ik verdrietig was.
Dank je wel om de aanmoediging,
om de hulp en uitleg als ik het spel moeilijk vond.
Dank je omdat je me niet uitlachte
omdat je me verdedigde als ik te verlegen was
Dank je wel
omdat we samen mochten spelen!

*** Schilderspalet: voorbeeld**



Zout-vuur-water- ...

Thema: symbolen
Leeftijd: 16-18 jaar
Aantal: minimum 3 personen
Materiaal: stille ruimte, schrijfgerief, kommetje met zout, kaars, kommetje water
Duur: half uur
Vorm: stiltemomenten

Inleiding

Symbolen zijn belangrijk. Ze vertellen de werkelijkheid op een dieper niveau. Met een symbool bij de hand wordt het soms makkelijker om iets te zeggen. Denk maar aan een bos bloemen die je aan je lief geeft, een kampaandenken ...
In deze stiltemomenten hebben we het over drie symbolen. Je hoeft de drie symbolen niet allemaal te behandelen. En je kan gerust ook zelf andere symbolen aanbrengen en 'bespreken'. Andere bruikbare symbolen zijn aarde, touw, kei, spiegel ...

ZOUT

Voorbereiding

Neem plaats in een kring. Plaats het zout (grof zout of keukenzout in een glazen kom) in het midden. Laat elk om de beurt een beetje zout nemen en vertellen waarvoor zout voor hem/haar symbool staat. Onderstaande tekst kan inspireren.

Sinds mensenheugenis is zout een kostbaar goed.
Een leven zonder zout is moeilijk voor te stellen. Letterlijk en figuurlijk geeft zout ons leven smaak. Zout bewaart, bevat noodzakelijke mineralen. Hard leidingwater wordt zacht. Brood zonder zout heeft geen smaak. Spekgladde wegen worden er terug berijdbaar door. Zwembaden blijven helder met zout... De toepassingen zijn enorm. Vandaar dat zout een sterk symbool is, de moeite om even bij stil te vallen.

Verloop

Opdrachten
Iedereen wordt uitgenodigd om in stilte enkele gedachten of woorden op papier te zetten. Naargelang de plaats en het tijdstip (op een weekend, een dagtocht, een nachtwake, een viering...) kunnen de vragen worden aangepast.

- Waarom is zout belangrijk in je leven?
- Waar ben jij zout voor de andere?
- Wie, wat is als zout voor onze groep?

Wie klaar is, legt zijn stukken zout op het papier.

In een volgende ronde krijgt iedereen de kans om enkele antwoorden op de gestelde vragen te formuleren.

Slot
De begeleider sluit af met de tekst:

> *"Jullie zijn het zout van de aarde. Maar als het zout zijn smaak verliest, hoe kan het dan weer zout gemaakt worden? Het dient nergens meer voor, het wordt weggegooid en vertrapt."*

Je kan een paar korrels zout meegeven als aandenken. Of laat je deelnemers zout proeven, eventueel brood mét zout en zonder zout.

VUUR

Voorbereiding

We nemen plaats in een kring. In het midden brandt een kaars of brandt er een klein kampvuurtje.
Voorzie voor iedereen een theelichtje.
Elk op de beurt neemt vuur voor het theelichtje en verwoordt waar vuur symbool voor staat.
Onderstaande tekst kan inspireren.

> *Een oeroud symbool dat zowel voor warmte als vernietiging staat.*
> *Vuur wordt terecht gekoppeld aan liefde en passie. Het vuur zorgt voor licht en warmte. Vuur houdt gevaar op afstand. Bakens van vuur wijzen in het donker de weg. Met vuur bereiden we de lekkerste maaltijden. Maar vuur verbrandt ook, doet mensen pijn.*

Verloop

Opdrachten
Iedereen wordt uitgenodigd om in stilte enkele gedachten, woorden op papier te zetten. Naargelang de plaats en het tijdstip (op een weekend, een dagtocht, een nachtwake, een viering...) kunnen de vragen worden aangepast.

- Waarom is vuur belangrijk in je leven?
- Waar ben jij vuur voor de andere?
- Wie, wat is als vuur voor onze groep?

Wie klaar is zet zijn theelichtje op het papier.

In een volgende ronde krijgt iedereen de kans om enkele antwoorden op de gestelde vragen te formuleren.

Slot
De begeleider sluit af met een gedicht:

> *in je ogen brandt het vuur*
>
> *ik heb wat licht*
> *over je hoofd gegoten*
> *de woorden voorgezegd*
> *die jou de hemel gaan beloven*
> *je daarna neergelegd*
>
> *je lachte veel en*
> *droomde teddyberen*
> *engelen wachtten bij je wieg*
> *zorgen vlogen nog als veren*
> *zonde was er toen nog niet*
>
> *je groeit te snel*
> *vermoeit je ouders*

steelt hun jaren zonder winst
schopt de stoelen onder tafel
scheldt je vader uit voor kinds

je hebt de pest aan zon
klaagt de schaduw aan
omdat het licht je tegen staat
je ondermijnt de vrede
als de aanval over gaat

jouw wereld is al groot
je handen nog te klein
om alles te omvatten
maar in je ogen brandt het vuur
om het leven aan te pakken

Wil Melker

Je geeft het theelichtje mee als aandenken.

WATER

Voorbereiding

We nemen plaats in een kring. In het midden staat een glazen kan of kom met helder, drinkbaar water. Ieder op zijn beurt doopt de hand in het water en verwoordt waar water symbool voor staat. Onderstaande tekst kan inspireren.

Water verkwikt, geeft leven. Water verfrist en maakt rein.
Mensen kunnen niet zonder, de natuur verdort bij gebrek.
Er is geen leven zonder water.
De kracht van water spreekt tot de dag van vandaag tot de verbeelding. Vaak verwoestend in stormen en slaande golven.
Water is samen met vuur, lucht en aarde een oersymbool.

Verloop

Opdrachten
Iedereen wordt uitgenodigd om in stilte enkele gedachten, woorden op papier te zetten. Naargelang de plaats en het tijdstip (op een weekend, een dagtocht, een nachtwake, een viering...) kunnen de vragen worden aangepast.

- Waarom is water belangrijk in je leven?
- Waar ben jij water voor de andere?
- Wie, wat is als water voor onze groep?

Wie klaar is legt het papier neer.

In een volgende ronde krijgt iedereen de kans om enkele antwoorden op de gestelde vragen te formuleren.

Slot
De begeleider sluit af met een verhaal:

God is in alles en alles is in God.

De vissen van een rivier zeiden tot elkaar: "Iedereen zegt dat ons leven uit het water komt, maar nooit hebben wij water gezien, we weten niet wat dat is."
De verstandigste vis zei: "Ik heb gehoord dat er in de zee een geleerde vis leeft, die alle dingen kent. Laten we naar haar toe gaan en haar vragen ons het water te tonen."
En zo gingen ze de grote, wijze vis zoeken en toen ze haar vonden, legden ze haar hun probleem voor.
Nadat de wijze vis geluisterd had, sprak zij: "Jullie domme vissen! Verstandig zijn jullie wel, want jullie zijn op zoek gegaan. Maar in het water leven jullie en in het water beweeg je, uit het water ben je gekomen en naar het water keer je terug. Jullie leven in het water, maar weten het niet!"

Zo mogen mensen ook in God leven. God is in alles en alles is God.

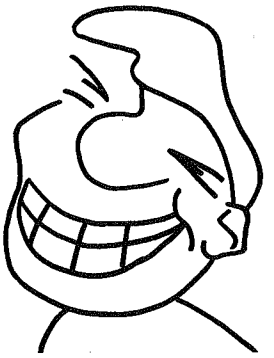
Als de groep niet te groot is kan ieder een slokje water drinken tot slot.

Tips en variatie

* In de plaats van enkele vragen mee te geven, kan je ook de opdracht geven om te danken, iets te vragen... aan de hand van het symbool. Deze woordjes kunnen dan geïntegreerd worden in een viering.

Een feestje van geluk

Thema:	geluk en ongeluk, iets doen voor anderen
Leeftijd:	12-14 jaar
Aantal:	minimum 4 personen
Materiaal:	tijdschriften, grote papieren, stiften, allerlei knutselmateriaal
Duur:	2 tot 3 uur
Vorm:	spel, knutselactiviteit en gesprek



Inleiding

Er zijn heel wat dingen die een mens gelukkig of ongelukkig kunnen maken. En heel wat van de dingen die gebeuren hebben we zelf niet in de hand. Toch kunnen we samen zorgen voor een wereld die een klein beetje leuker en mooier is.

Verloop

Collages en gesprek

Verdeel je groep in kleine ploegjes. Denk samen na over een collage over wat jullie gelukkig en ongelukkig maakt. Dit mag zowel met woorden als prenten. Jullie mogen ook dingen zelf tekenen. Het ploegje moet de betekenis kennen van alles dat op de collage plakt.

Laat de collages per ploegje voorstellen. Waarom namen jullie sommige dingen op, waarom niet? Wanneer alle ploegjes de collages voorstelden kunnen de verschillen en de gelijkenissen tussen de ploegjes gezocht worden. Zijn er dingen die het ene ploegje gelukkig maken en het andere ploegje ongelukkig?

Er zijn dingen die je ongelukkig maken en waar je niets aan kan doen, andere dingen maken je ongelukkig maar je kan er iets aan doen. Aan welke negatieve prenten, woorden of gebeurtenissen op de collages kan je zelf iets doen? Wat dan?

Een feestje

Plan een feest van het geluk! Ook al zijn er negatieve dingen in het leven, het positieve zegeviert. Beslis samen hoe het feest er uit ziet.
Het kan de vorm aannemen van een feestje, een talentenjacht, een moppen-vertel-wedstrijd, een culturele happening ....
Maak eten klaar, decoreer de feestruimte met de collages die je maakte.
Maak ook uitnodigingen om anderen (andere groepen, ouders...) te verwelkomen.

Zorg er voor dat iedereen meedoet aan de voorbereidingen. En dat er voor iedereen iets in zit dat hij of zij leuk vindt om voor te bereiden.

Tips en variaties

* Na het feestje, het hoogtepunt, bespreek je wat iedereen leuk vond. Zo kan je ontdekken waaruit verschillende mensen hun plezier of geluk halen.

In vuur en vlam

Thema:	kampvuur, passie voor jeugdbeweging
Leeftijd:	14-16 jaar
Aantal:	minimum 3 personen
Materiaal:	prenten met vuur op
Duur:	45 minuten tot 1 uur
Vorm:	avondbezinning

Inleiding

'n Kamp zonder kampvuur is voor de meeste jongeren geen echt kamp. Omdat het zo'n belangrijk moment is, kan het een ideale gelegenheid zijn om rond (het) 'vuur' eens stil te staan. Wat maakt jou vurig?

Voorbereiding

Zorg dat het kampvuur brandt voordat je met deze activiteit begint. Verzamel foto's en tekeningen met 'vuur' op.

Verloop

Opwarmertje

Ga een kring zitten. Geef aan elke jongere meerdere prenten met vuur. Wanneer iemand een woord weet dat hem of haar aan vuur doet denken (lucifer, aansteker, warmte, genegenheid...), dan loopt die naar het midden waar een kaarsje staat en blaast het kaarsje uit vooraleer het woord te zeggen. De volgende moet dan bij een nieuw woord het kaarsje aansteken. De bedoeling is om samen zoveel mogelijk woorden te vinden die met vuur te maken hebben.

Muziek

Liedjes zoals 'Vuur' van Stef Bos zijn een goed vervolg om verder na te denken.

Jij kijkt naar mij
Ik kijk tv
En jij loopt naar de keuken
En je vraagt wat ik wil, koffie of thee
En ik denk

Ik wil vuur
Levenslang vuur
Want we leven misschien wel zevenhonderdduizend uur
En ik wil elk uur vuur

En al die heren die ons regeren
Intellectuelen die zich vervelen
Hoor ze praten over alles met gezond verstand
Maar waar is hun hart
Het staat niet meer in brand
Want hun bezieling is dood
Het vuur is gedoofd

En idealen zijn verhalen
Waar geen mens nog in gelooft
En de tijd sleurt ons mee
Naar het einde van de eeuw
En iedereen twijfelt maar niemand
Niemand schreeuwt
Er is niemand die schreeuwt

Maar de wereld die draait
Als een gek in het rond
Weg van de hemel en recht in de afgrond
Maar jij en ik
Wij mogen ons niet laten vangen
We moeten elven voor een droom
En sterven van verlangen
Ja, jij en ik
Dat is alles dat telt
En zolang het hier duurt
Wil ik allen maar vuur
Want ooit op een dag
Dan dooft het vuur

Maar als ik sterf
En wordt geblust
Laat het dan zijn met een kus
Vuur...!!!!

Verhaal
Ook in de bijbel vinden we een verhaal over passie. De apostelen kunnen het niet laten om over Jezus te vertellen. Ze vertellen vol vuur.

Toen de dag van het Pinksterfeest aanbrak waren ze allen bij elkaar. Plotseling klonk er uit de hemel een geluid als van een hevige windvlaag, dat het huis waar ze zich bevonden geheel vulde. Er verschenen aan hen een soort vlammen, die zich als vuurtongen verspreidden en zich op ieder van hen neerzetten en allen werden vervuld van de heilige Geest en begonnen op luide toon te spreken in vreemde talen, zoals hun door de Geest werd ingegeven.
In Jeruzalem woonden destijds vrome Joden, die afkomstig waren uit ieder volk op aarde. Toen het geluid weerklonk, dromden ze samen en ze raakten geheel in verwarring omdat ieder de apostelen en de andere leerlingen in zijn eigen taal hoorde spreken. Ze waren buiten zichzelf van verbazing en zeiden: 'Het zijn toch allemaal Galileeërs die daar spreken? Hoe kan het dan dat wij hen allemaal in onze eigen moedertaal horen? Parten, Meden en Elamieten, inwoners van Mesopotamië, Judea en Kappadocië, mensen uit Pontus en Asia, Frygië en Pamfylië, Egypte en de omgeving van Cyrene in Libië, en ook Joden uit Rome die zich hier gevestigd hebben, Joden en proselieten, mensen uit Kreta en Arabië - wij allen horen hen in onze eigen taal spreken over Gods grote daden.' Verbijsterd en geheel van hun stuk gebracht vroegen ze aan elkaar: 'Wat heeft dit toch te betekenen?' Maar sommigen zeiden spottend: 'Ze zullen wel dronken zijn.'
(Handelingen 2: 13)

Groepsgesprek
Mogelijke vragen om het er in groep nog over te hebben:
- Heb jij een passie? Wat maakt jou vurig?
- Wat is jouw grote droom? Waarvoor ga jij door het vuur?
- Meer toegepast op de groep: wat is jouw vuur/passie binnen de groep?
- Wanneer sloeg de vonk bij jou over om je bij deze groep te voegen? Wat houdt bij jou het vuur brandend? Wanneer staat jouw engagement op een laag pitje?

Dank aan allen die meewerkten aan deze uitgave:

Bert De Laet
Geertje Cools
Katrien Guetens
Katrien Monteyne
Sofie Neyens
Barbara Steyaert
Heidi Cobbaert
Sarah Sanssen
Tom Van Wambeke
Igor De Bliquy
Marlies De Werd
Dirk Decuypere
Skrolan Hugens
Kristien Van den Bogaerd
Natalie Umans
Raf Vermeulen
Koen Vernimmen
Bart Beyens
Stijn Bogaert
Ann Caremans
Patrick Derde
Lien Durinck
Stefan Robbrecht
Marlies Rottiers

We danken de leerlingen van het vierde middelbaar beeldende kunsten en hun leerkracht Patrick Leplae (van het Technisch Instituut Heilige Familie, Ieper), Riet Vanwing van het tweede middelbaar (van het Ursula-instituut, Herk-de-Stad) en Niels Seresia voor de tekeningen.
We danken Ilse, Mathijs, Katrien, Katrijn, Katrien, Tine en Hilde voor het kritisch nalezen.

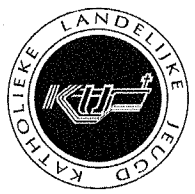
Eindredactie: Skrolan Hugens en Sofie Neyens

Deze uitgave is mogelijk gemaakt dankzij de praktische (vormgeving en druk) steun van Uitgeverij Averbode.

Alle reacties welkom bij:
Netwerk voor Pastoraal met Jongeren
t.a.v. Wim Selderslaghs
Kipdorp 30
2000 Antwerpen
03 / 231 07 95

Er is getracht alle rechthebbenden op copyright te bereiken: mochten er toch teksten zijn opgenomen zonder voorkennis van de rechthebbenden, dan worden zij verzocht contact op te nemen met de uitgever.

November 2005

Depotnummer: D/2005/2909/8

NETWERK VOOR PASTORAAL MET JONGEREN