



# Het voordeel van de twijfel

## Categorie

Geloof en beleving

## Aantal deelnemers

Vier tot twaalf

## Leeftijd

12-16 jaar

## Duur / aantal bijeenkomsten

Twee bijeenkomsten van anderhalf uur

## Auteur

Angeliek Knol

## KORTE BESCHRIJVING

Dit item gaat over twijfel. In de eerste bijeenkomst wordt dit thema op een ludieke manier geïntroduceerd. Daarna maken de deelnemers een soort logboek van hun dag, waarbij ze voor zichzelf nagaan wat voor rol keuzes (en de gevolgen daarvan) daarin spelen. Ze lezen het Bijbelverhaal van de verloren zoon en gaan daarover in gesprek aan de hand van stellingen. Vervolgens wordt het verband gelegd naar hun eigen keuzeprocessen. Ook spelen ze een soort rollenspel waarin ze op een grappige manier mogen reageren op dilemma's. De tweede bijeenkomst bestaat grotendeels uit een soort speurtocht door het gebouw. Deze speurtocht met opdrachten is gebaseerd op het verhaal van Elia en volgt symbolisch de stappen in diens geloofsproces. Die stappen vormen vervolgens de basis voor een geloofsgesprek: waar staan de jongeren nu en waar zouden ze willen staan?

## DOEL

- De deelnemers wisselen met elkaar uit hoe hun leven wordt beïnvloed door de keuzes die ze maken.
- De deelnemers ontdekken dat besluiten, meningen en ideeën kunnen veranderen - ook in de Bijbel.
- De deelnemers leren dat twijfel ook een vorm van nieuwsgierigheid en openheid kan zijn.
- De deelnemers leren dat ze best weleens mogen twijfelen of een verkeerde beslissing nemen.
- De deelnemers ontdekken dat geloven niet hetzelfde is als een onveranderlijke overtuiging hebben.
- De deelnemers gaan met elkaar in gesprek over hun eigen (on)geloof en twijfel.

## VERANTWOORDING

Elke dag moeten er keuzes worden gemaakt. Van jongeren vraagt dat misschien nog wel meer dan van volwassenen. Sommige keuzes zijn nog vrij simpel, bijvoorbeeld: wat trek ik aan vandaag? Maar van andere keuzes zijn de gevolgen misschien niet direct te overzien, bijvoorbeeld: welk profiel kies ik? Nog moeilijker kan het zijn wanneer het geen keuze is voor *iets* maar voor *iemand*, bijvoorbeeld: ga ik wonen bij mijn vader of mijn moeder? En een keuze maken betekent niet alleen dat je kiest vóór iets of iemand, maar ook dat je een andere optie uitsluit. Dat maakt kiezen soms erg moeilijk.

Ook de keuze voor de kerk of voor het geloof is een grote keuze, misschien wel te groot om definitief te maken op jonge leeftijd. Het is dan ook goed voor jongeren om te ervaren dat zo'n definitieve keuze ook niet noodzakelijk is. Je mag keuzes uitstellen en je mag van gemaakte keuzes terugkomen. Je mag vragen stellen bij het geloof en je mag twijfelen. Misschien ontstaat er op een dag een gelovig 'zeker weten'; tot die tijd mag je God het voordeel van de twijfel geven.

## VOORBEREIDING

### Praktische voorbereiding

- Lees het hele item goed door, inclusief de bijlagen.
- Voor de speurtocht in de tweede bijeenkomst heb je niet voldoende aan de ruimte waarin je samenkomt met de jongeren. Bepaal tijdig waar je de speurtocht zou kunnen uitzetten, bijvoorbeeld in andere delen van het gebouw waar jullie samenkomen en/of in de kerk (zie bijlage 6 en 7).
- Regel een extra begeleider voor de speurtocht.
- Bereid de 'speurtocht' voor met behulp van de instructies in bijlage 6.
- Kijk voor de eerste bijeenkomst op [www.facebook.com/dilemmaopdinsdag/timeline](http://www.facebook.com/dilemmaopdinsdag/timeline) en kies een aantal dilemma's uit die geschikt zijn voor jouw groep, om voor te lezen in de *Verwerking*.
- Leg voor elke bijeenkomst alle benodigdheden klaar.

### Persoonlijke voorbereiding

Met behulp van deze vragen kun je je ook persoonlijk voorbereiden op de bijeenkomsten:

- Wat heeft jou doen kiezen voor de kerk en/of het christelijk geloof?
- Ben je weleens een tijd weggeweest?
- Ben je weleens teruggekomen van een overtuiging of standpunt?
- Zijn er op dit moment geloofs- en/of levensvragen waar je over twijfelt?
- Met welke vragen heb je vrede ook al blijven ze misschien onbeantwoord?
- Waarbij vind je het moeilijk dat er misschien geen antwoord is?

## BENODIGDHEDEN

### Eerste bijeenkomst

- Een snoepot met verschillende soorten snoep;
- Voor iedere deelnemer een pen of stift in de kleuren rood, groen en blauw;
- Kopieën van bijlage 1 voor alle deelnemers;
- Voor iedere deelnemer een bijbel (BGT of NBV);
- Een kopie van bijlage 2 (in stroken geknipt);
- Plakband;
- Voor iedere deelnemer vijf kleine stickers (of eventueel gekleurde plakstrookjes);
- Drie kopieën van bijlage 3 (in kaartjes geknipt, verdeeld in drie setjes).

### Tweede bijeenkomst

- Een geschikte jongerenbijbel, bij voorkeur de Groeibijbel van Piet van Midden (het deel 'Samuel en Koningen');
- Een flap-over met stiften;
- Voor de speurtocht:
  - Twee kopieën van bijlage 7;
  - Stevig papier of karton (rood en groen);
  - Twee kopieën van de routekaart van locatie 2 naar locatie 3;
  - Een pot manna (snoep);
  - Een stopwatch;
  - Twee pennen en schrijfpapier;
- Een kopie van bijlage 8.

## PROGRAMMA

### Eerste bijeenkomst

5 minuten

#### Opening

Heet de deelnemers welkom en bied eventueel iets te drinken aan. Maak zo nodig een voorstelrondje.

Introduceer het thema door de deelnemers een keuze te laten maken uit de snoepot zonder tijd om te twijfelen. Laat de snoepot rondgaan en geef aan dat die steeds na drie tellen moet worden doorgegeven. De jongeren hebben dus slechts drie tellen om een snoepje te kiezen. Als ze dan nog niet hebben gekozen, moeten ze de pot doorgeven zonder snoepje.

Vertel naar aanleiding hiervan kort iets over de opzet van dit item (zie KORTE BESCHRIJVING).

20 minuten

#### Verkenning

Vertel dat je stil wilt staan bij keuzemomenten in het dagelijks leven: bij gemakkelijke keuzes en bij keuzes die misschien gepaard gaan met veel twijfel. Deel pennen (in drie kleuren) en kopieën van bijlage 1 uit.

Vraag de deelnemers om op het werkblad een 'logboek' van vandaag in te vullen. Ze moeten opschrijven welke activiteiten ze vandaag hebben ondernomen: van tandenpoetsen tot en met een sportactiviteit. De jongeren mogen ook een willekeurige andere dag in gedachten nemen.

Als iedereen klaar is, geef dan de volgende opdrachten:

- Zet een groene streep bij de momenten waarop je een keuze moest maken.
- Zet een rode streep bij de activiteiten die het gevolg zijn van een keuze. Bijvoorbeeld: bij volleybal omdat je ooit volleybal hebt gekozen in plaats van hockey; bij een bepaald schoolvak omdat dat hoort bij het profiel dat je hebt gekozen.
- Zet een blauw sterretje bij de keuzes waarover je lang hebt getwijfeld (bij groen of rood).
- Zet een vraagteken waar je niet zeker weet of je de goede keuze hebt gemaakt.
- Zet een uitroepteken waar je wel zeker weet dat je de goede keuze hebt gemaakt.

Bespreek tot slot kort wat de jongeren hebben ingevuld. In het volgende onderdeel kom je er uitgebreider op terug.

## 40 minuten

### Verdieping

Deel bijbels uit en lees samen Lucas 15:11-24. Let op: dit is dus niet het hele verhaal van de verloren zoon; de reactie van de broer blijft buiten beschouwing. Wat na afloop het verhaal nog even kort samen of laat dat doen door een van de deelnemers.

Hang de kaartjes met de stellingen uit bijlage 2 op, op verschillende plaatsen in de ruimte. Geef elke deelnemer vijf stickers. Leg uit wat de bedoeling is: Ze moeten eerst langs de stellingen lopen en die lezen. Daarna mogen ze hun stickers verdelen over de stellingen waarmee ze het eens zijn. Daarbij mogen ze meer dan één sticker op een stelling plakken. Dus ze kunnen bijvoorbeeld alle vijf de stickers plakken bij één stelling waar ze het heel erg mee eens zijn, of op één stelling twee stickers en op een andere drie stickers. Meerdere stellingen één sticker geven kan natuurlijk ook. De jongeren hoeven ook niet per se alle stickers op te plakken.

Bespreek de stellingen aan de hand van de opgeplakte stickers. Vraag de jongeren om hun keuze toe te lichten. Waarom vinden ze de jongste zoon slim, zwak, dom, dapper, nieuwsgierig of eerlijk?

Dit is eventueel een geschikt moment voor een korte pauze met wat drinken.

Kom even terug op het 'logboek' uit de *Verkenning*. Stel bijvoorbeeld de volgende gespreksvragen:

- Waarom zijn sommige keuzes moeilijker dan andere?
- Is kiezen leuk of vervelend?
- Is het beter om direct de knoop door te hakken of om lang te twijfelen?
- Wat heb je nodig om gemakkelijker een keuze te maken?
- Is het erg als je een verkeerde keuze maakt?
- Vond je jezelf weleens slim, zwak, dom, dapper, nieuwsgierig of eerlijk vanwege een gemaakte keuze?
- Was het je eigen keuze om naar deze bijeenkomst te komen of werd dat voor je besloten?
- Als het je eigen keuze was: wat heeft je doen besluiten om te komen? Als het niet je eigen keuze was: hoe vond je het dat je niet zelf mocht kiezen?
- Over welke belangrijke keuze heb je nooit getwijfeld?
- Welke belangrijke keuze vind je nog erg moeilijk om te maken?

Bespreek tot slot kort de vraag of het christelijk geloof ook een keuze is. En zo ja, een moeilijke of een makkelijke keuze? Let op: de deelnemers hoeven hierbij niet de vraag te beantwoorden of ze zichzelf christelijk voelen of noemen. Dat komt aan de orde in de volgende bijeenkomst.

Vertel de deelnemers dat het verhaal van de verloren zoon kan worden uitgelegd als een verhaal over God en mensen. Sommige mensen weten heel zeker dat ze bij God horen. Dat uiten ze bijvoorbeeld door naar de kerk te gaan. Maar er zijn ook mensen die helemaal niet zeker weten of God er wel is en die twijfelen of ze zichzelf wel 'christen' willen noemen. Zij hebben misschien nog veel vragen en willen eerst antwoorden voordat ze kiezen. Weer andere mensen kiezen wel voor de kerk, maar zonder precies te weten wat God en Jezus voor hen betekenen. En natuurlijk zijn er ook mensen die zeker weten dat ze niet in God geloven (al komen ze daar later misschien wel weer van terug).

Vertel dat de reactie van de vader uit het verhaal laat zien dat hij de keuze van zijn zoon om te vertrekken accepteert. Hij is vooral blij dat de zoon uiteindelijk weer bij hem terug komt. Soms is het beter om terug te komen van een eerder besluit, hoe moeilijk ook. Het kan ook goed zijn om te

wachten voordat je een definitieve keuze maakt. Want het is best lastig om alle gevolgen van een keuze direct te overzien. Je mag dus best weleens twijfelen of een verkeerde beslissing nemen. Je kunt niet altijd zeker weten hoe een keuze of een besluit uitpakt. Het is dan ook goed om je zo af en toe eens af te vragen of je wel de juiste keuze hebt gemaakt. Waar sta je nu en is dat wel de beste plaats?

## 20 minuten

### Verwerking

Zeg dat er verschillende manieren zijn om met kiezen om te gaan. Geef aan dat je de deelnemers hiermee wilt laten oefenen door middel van een soort rollenspel. Daarbij zullen ze keuzes moeten maken op een manier die hun niet eigen is. Benadruk dat het in het rollenspel niet gaat om *wat* ze kiezen maar om *hoe* ze kiezen.

Vorm groepjes van vier of vijf jongeren. Geef elk groepje een setje spelkaartjes (bijlage 3) en laat elke jongere een van de kaartjes nemen. Lees daarna een van de dilemma's uit bijlage 4 op en vraag de deelnemers om op het dilemma te reageren zoals hun kaartje dat voorschrijft. Ze moeten als het ware hardop denken volgens hun rol. Dat mag overdreven uitvergroot worden en grappig zijn. Stop na ongeveer een minuut. Vraag de jongeren dan om hun kaartje door te geven aan de persoon rechts. Lees daarna het volgende dilemma op. Ga zo door tot je alle dilemma's hebt gehad. Zo kunnen de deelnemers verschillende 'keuze-types' uitproberen. Let op: Er zijn zeven spelkaartjes, dus elk groepje zal enkele kaartjes over hebben. Breng die tussentijds in door af en toe een deelnemer te vragen om zijn kaartje om te wisselen met een van de restkaartjes.

Vraag de deelnemers na afloop wat er gebeurt als je één bepaalde manier van kiezen tot in het uiterste doortrekt. Waarschijnlijk zullen ze inzien dat dat onhoudbaar is. In werkelijkheid beweeg je eerder heen en weer tussen verschillende 'keuze-types'.

Als je tijd over hebt, kun je eventueel enkele hilarische dilemma's noemen van 'Dilemma op dinsdag' ([www.facebook.com/dilemmaopdinsdag/timeline](http://www.facebook.com/dilemmaopdinsdag/timeline)).

## 5 minuten

### Afsluiting

Sluit af met het gedicht in bijlage 5.

Bedank de deelnemers voor hun aanwezigheid en inbreng. Nodig hen uit voor de volgende bijeenkomst.

## Tweede bijeenkomst

### 5 minuten

#### Opening

Heet de deelnemers welkom en bied eventueel iets te drinken aan. Kom nog even terug op de eerste bijeenkomst.

Lees 1 Koningen 19:1-18 voor uit een geschikte jongerenbijbel.

### 5 minuten

#### Verkenning

Vraag wat twijfelen eigenlijk is. Kunnen de deelnemers dat uitleggen?

Laat hen zo veel mogelijk betekenissen bedenken van het woord 'twijfelen'. Maak aantekeningen op de flap-over. Vul deze zo nodig aan: 1) aarzelen 2) betwijfelen 3) besluiteloos zijn 4) dubbiëren 5) dubben 6) eromheen draaien 7) in onzekerheid zijn 8) onzeker zijn 9) ongestadig zijn 10) ruggelen 11) weifelen. Welke hiervan waren bekend en welke niet?

### 50 minuten

#### Verdieping

Vertel de deelnemers dat het een keuze is om naar de kerk te gaan, maar dat dat niet betekent dat je geen vragen meer mag stellen of dat je altijd heel overtuigd moet zijn van alles. Je mag twijfelen. Ook in de Bijbel staan verhalen over mensen die twijfelen. Zelfs mensen die duidelijk bij God horen, weten niet altijd precies waar God is en wie Hij precies is. Een voorbeeld hiervan is de profeet Elia, over wie jongeren hebben gehoord tijdens de *Opening*.

Vorm twee teams. Elke spelleider begeleidt een van beide groepjes bij de speurtocht, met behulp van de instructies in bijlage 6. Houd in de gaten dat het geen wedstrijd is; het gaat erom dat de jongeren de verschillende 'stappen' van Elia doorlopen. Er kunnen dan wel punten worden verdiend, maar dat is bijzaak.

## 25 minuten

### Verwerking

Leg de 'voetstappen' (bijlage 8) in een ruime kring op de grond. Geef aan dat daarin de 'stappen van geloof' staan uit het verhaal over Elia. Vraag de deelnemers of ze bij de voetstap willen gaan staan die het beste aansluit bij hun gevoel of gedachten. Ze mogen ook tussen twee stappen in gaan staan. Benadruk dat het geen definitieve keuze is, maar een keuze die alleen hier en nu telt; morgen zou het misschien weer anders kunnen zijn. Benadruk ook dat de ene keuze niet beter is dan de andere. Geef de jongeren de tijd die ze nodig hebben om een keuze te maken. Je mag zelf ook meedoen, maar zorg dan wel dat je als laatste een keuze maakt, zodat de deelnemers zich niet laten beïnvloeden door jouw keuze.

Vraag wie er duidelijk kunnen aangeven waarom ze op een bepaalde plaats zijn gaan staan. Willen zij hun keuze uitleggen? Laat deelnemers die minder goed kunnen uitleggen waarom ze ergens staan, een vraag bedenken die past bij de door hen gekozen voetstap.

Eventueel kun je doorvragen, afhankelijk van de groeps sfeer. Staan de jongeren voor hun gevoel goed op de plaats waar ze nu staan? Of zouden ze liever op een andere plaats willen staan (en zo ja, waar dan)?

Neem rustig de tijd voor dit onderdeel en laat alle jongeren om beurten aan het woord. Geef aan dat anderen vragen mogen stellen, maar geen mening mogen geven.

## 5 minuten

### Afsluiting

Sluit plenair af met de tekst in bijlage 9.

Bedank de deelnemers voor hun aanwezigheid en inbreng.

## BIJLAGEN

1. Werkblad
2. Stellingen
3. Spelkaartjes
4. Dilemma's
5. Gedicht 1
6. Instructies speurtocht
7. Kaarten speurtocht
8. Voetstappen
9. Gedicht 2

WERKBLAD

Logboek van mijn dag

07.00	_____
07.30	_____
08.00	_____
08.30	_____
09.00	_____
09.30	_____
10.00	_____
10.30	_____
11.00	_____
11.30	_____
12.00	_____
12.30	_____
13.00	_____
13.30	_____
14.00	_____
14.30	_____
15.00	_____
15.30	_____
16.00	_____
16.30	_____
17.00	_____
17.30	_____
18.00	_____
18.30	_____
19.00	_____
19.30	_____
20.00	_____
20.30	_____
21.00	_____
21.30	_____
22.00	_____

## STELLINGEN



De zoon is erg **dom** geweest.  
Hij heeft vooraf niet goed nagedacht over de  
gevolgen van zijn besluit om te vertrekken.



De zoon is een **zwakkeling**.  
Hij had zelf besloten om zijn vader te  
verlaten, dus het was stoerder geweest om  
bij dat besluit te blijven.



De zoon is eigenlijk wel **slim**.  
Voordat hij besloot om voorgoed bij zijn  
familie te gaan wonen, heeft hij eerst andere  
mogelijkheden verkend, zodat hij zeker wist  
wat het beste voor hem was.





De zoon is **eerlijk**.  
Hij geeft aan zichzelf en aan anderen toe dat  
hij een fout heeft gemaakt.



De zoon is best wel **dapper**.  
Hij durft terug te komen van zijn besluit en  
opnieuw te kiezen.



De zoon heeft een gezonde **nieuwsgierigheid**.  
In plaats van te blijven waar hij was, koos hij  
ervoor om met een open blik de wereld te  
verkennen.





**SPELKAARTJES**

Ik kies snel, zonder goed na te denken over de gevolgen van mijn keuze.

Ik schakel anderen in om mij te helpen met mijn keuze.

Als ik ergens voor kies, dan ga ik er ook echt voor.

Voordat ik kies, ga ik eindeloos uitdenken wat de gevolgen van mijn keuze zijn.

Voordat ik kies, wil ik alle mogelijkheden verkennen.

Kiezen is niet moeilijk. Als blijkt dat ik fout heb gekozen, begin ik gewoon opnieuw.

Ik ben bang om iets te missen. Het liefst kies ik dus helemaal niet.

**DILEMMA'S**

1. Op zondagochtend naar de (tiener)kerk of uitslapen?
2. Huiswerk maken of tv-kijken?
3. Pasta of pannenkoeken?
4. Een jaar overdoen op school of de hele zomer inhaal cursus?
5. Naar catechese of afspreken met een vriend(in)?
6. Je grootouders bezoeken of afspreken met een vriend(in)?
7. Wiskunde of Frans?
8. Drama of tekenen?
9. Bakker worden of schilder worden?
10. Advocaat worden of dokter worden?
11. Arm en gelukkig of rijk en ongelukkig?
12. Blijven wonen waar je woont of op reis met het geld van de erfenis?

## GEDICHT 1

**Wat zal ik doen vandaag?**

Wat zal ik doen  
wat zal er gebeuren  
wie zal ik spreken  
wie zal ik zien?

Ik wacht  
de tijd is open  
van alles kan er komen  
van alles kan gebeuren

open wil ik zijn voor wat er is  
en voor wat er niet is  
open wil ik zijn voor wie er komt  
ook als er niemand komt  
open wil ik zijn voor wat gebeurt  
voor alle leuke dingen, maar ook de niet leuke

ik voel dat er iets is  
dat mijn eenzaamheid weghaalt  
wat er ook komt  
blijf dicht bij mij  
wees mijn kracht en draag me  
zodat ik me niet afsluit  
en open sta  
voor wat mij overkomt

Bron: Stokvis, A. (2010). Wat zal ik doen vandaag? In T. Barnard & N. Viëtor (Red.). *God aan*. Zoetermeer: Meinema. (bewerkt).

## INSTRUCTIES SPEURTOCHT

### Algemene uitleg

Deze speurtocht is gebaseerd op het verhaal van Elia en reflecteert diens geloofsproces. Elia's verhaal komt terug op de Verhaalkaartjes die de speurtocht omlijsten. Elk Verhaalkaartje staat voor een stap in Elia's geloofsproces. De locaties in de speurtocht en de opdrachten sluiten steeds aan bij het betreffende deel van het verhaal en zijn vaak ook symbolisch voor de bijbehorende stap in Elia's geloofsproces. Zo volgen de deelnemers als het ware Elia's zoektocht.

### Vorbereiding

#### *De route*

Bepaal eerst een route voor de speurtocht, bestaande uit zeven locaties: een startpunt dat tevens eindpunt is en zes tussenliggende locaties waar de groepjes een opdracht krijgen. Zoek geschikte locaties in het gebouw waar jullie bijeenkomen en/of in de kerk, op basis van het volgende:

- startpunt: de ruimte waar je de rest van het programma geeft
- locatie 1: bij het hoogste deel van het gebouw waar de jongeren nog mogen komen
- locatie 2: bij een plaats in het gebouw waar water te vinden is
- locatie 3: bij een locatie naar keuze
- locatie 4: bij de grootste bijbel in het gebouw
- locatie 5: bij een 'goede verstopplaats'
- locatie 6: bij een microfoon (als die er niet is of als de jongeren die waarschijnlijk niet weten te vinden: een andere 'lawaaierige plaats')
- eindpunt: gelijk aan het startpunt

Als je bij een van bovenstaande aanwijzingen geen passende locatie kunt vinden, verzin dan een alternatief en pas zo nodig de aanwijzing op het betreffende Verhaalkaartje aan.

#### *De kaartjes*

- Maak twee kopieën van bijlage 7 (voor elk groepje een set) en knip alle kaarten uit.
- Plak de verhaalkaarten op stevig groen papier of karton.
- Plak de opdrachtkaarten op stevig rood papier of karton.
- Maak zelf een 'routekaart' van locatie 2 naar locatie 3. Op de kaart noem je locatie 2 "Jizreël" en locatie 3 "Berseba". Maak hier twee kopieën van.

#### *Per opdracht*

Bij een aantal opdrachten moet je van tevoren iets klaarleggen of verstoppen. Dit kan kort voor de bijeenkomst:

- Bij locatie 2: Zet een pot met manna klaar. Zorg dat je weet hoeveel korrels er in zitten.
- Bij locatie 3: Verstop de twee exemplaren van Verhaalkaart 4.
- Bij locatie 4: Verstop de twee exemplaren van Verhaalkaart 5 in of bij de bijbel.
- Bij locatie 4: Zorg dat je hier wat te drinken kunt inschenken.
- Bij locatie 4: Bedenk een cryptische aanwijzing voor locatie 5.
- Bij locatie 6: Verstop de twee kaarten met Opdracht 6.

### Rol van de spelvaarders tijdens het spel

- Begin het spel door Verhaalkaart 1 aan je team te geven. Laat het verhaal en de aanwijzing voorlezen.
- Laat je team op zoek gaan naar locatie 1. Loop mee.
- Als beide teams op locatie 1 zijn, lees dan Opdrachtkaart 1 voor.
- Bij opdracht 1: De ene spelvaarder houdt de tijd bij met een stopwatch, de andere telt het aantal genoemde woorden. Noteer de score van je eigen team.
  
- Geef je team Verhaalkaart 2. Laat het verhaal en de aanwijzing voorlezen.
- Laat je team op zoek gaan naar locatie 2. Loop mee.
- Als beide teams op locatie 2 zijn, lees dan Opdrachtkaart 2 voor.
- Bij opdracht 2: De ene spelvaarder houdt de tijd bij met een stopwatch. Het team dat het dichtst bij het goede antwoord zit, krijgt tien punten. Noteer de score van je eigen team.
  
- Geef je team Verhaalkaart 3. Laat het verhaal en de aanwijzing voorlezen.
- Geef je team de routekaart naar locatie 3.
- Laat je team op zoek gaan naar locatie 3. Loop mee.
- Als beide teams op locatie 3 zijn, lees dan Opdrachtkaart 3 voor.
- Laat de teams dan zoeken naar Verhaalkaart 4. Het team dat de kaart als eerste vindt, krijgt tien punten. Noteer de score van je eigen team.
  
- Laat het verhaal en de aanwijzing op Verhaalkaart 4 voorlezen.
- Laat je team op zoek gaan naar locatie 4. Loop mee.
- Als beide teams op locatie 4 zijn, lees dan Opdrachtkaart 4 voor.
- Laat de teams dan zoeken naar Verhaalkaart 5. Het team dat de kaart als eerste vindt, krijgt tien punten. Noteer de score van je eigen team.
- Schenk wat te drinken in voor je team.
  
- Laat het verhaal en de aanwijzing op Verhaalkaart 5 voorlezen.
- Geef je team de cryptische hint voor locatie 5.
- Laat je team op zoek gaan naar locatie 5. Loop mee.
- Als beide teams op locatie 5 zijn, lees dan Opdrachtkaart 5 voor. Benadruk dat de teams vanaf dat moment niet meer mogen communiceren door middel van woorden of gebaren.
  
- Lees daarom zelf Verhaalkaart 6 voor, inclusief de aanwijzing.
- Laat je team in stilte op zoek gaan naar locatie 6. Loop mee en let op of de groep zich aan opdracht 5 houdt. Trek bij elke communicatiepoging 2 punten af van de huidige score van je team.
- Als beide teams op locatie 6 zijn, lees dan Opdrachtkaart 6 voor.
- Geef de teams om beurten een seintje dat ze gedurende tien tellen zoveel mogelijk lawaai mogen maken. Overleg na afloop met de andere spelvaarder welk team het meeste lawaai heeft gemaakt. Dat team krijgt tien punten. Is er geen duidelijke winnaar, dan krijgen beide groepen vijf punten. Noteer de score van je eigen team.
  
- Geef je team Verhaalkaart 7. Laat het verhaal en de aanwijzing voorlezen.
- Laat je team weer naar het beginpunt gaan. Loop mee.
- Vergelijk de eindscores van de teams. Het team met de meeste punten wint.

## KAARTEN SPEURTOCHT

**Verhaalkaart 1**

*'Overtuigd van God, vol vertrouwen'*

Elia is een profeet, een soort dominee-plus. Hij heeft van God de opdracht gekregen om koning Achab weer bij God te brengen. Elia spreekt de koning aan op zijn slechte gedrag, maar Achab vindt Elia maar een vervelend mannetje. Achab blijft afgoden aanbidden (Baäl en Asjera). Dan straft Elia de koning namens God, met droogte in het land.

Elia is ervan overtuigd dat God aan zijn kant staat. Hij daagt Achab en zijn afgodspriesters uit voor een soort weddenschap, om te laten zien dat zijn God de enige echte God is. De weddenschap gaat zo: Elia en de priesters van de afgod Baäl gaan naar een hoge berg en moeten daar een offer bereiden. Maar ze mogen zelf geen vuur gebruiken; dat moet uit de hemel komen. Het offer dat als eerste vuur uit de hemel ontvangt, is het offer voor de ware god.

AANWIJZING: Ga op zoek naar het hoogste deel van dit gebouw waar je nog mag komen. Daar krijgen jullie de eerste opdracht.

**Opdrachtkaart 1**

Elia was heel zeker van zijn zaak. En jullie?

Ronde 1: Er zijn veel woorden waar het woord 'vuur' in zit. Bespreek samen hoeveel van zulke woorden jullie denken te kunnen noemen binnen één minuut.

Het team dat als eerste boven was, mag eerst bieden. Het andere team mag overbieden, maar dat hoeft niet. Het team dat het hoogste aantal woorden biedt, mag de eerste ronde spelen. Lukt het om het aantal geboden woorden te noemen binnen één minuut? Dan verdient het team evenveel punten als het aantal genoemde woorden. Lukt het niet, dan gaan die punten naar het andere team.

Ronde 2: Doe hetzelfde met het woord 'water'. Nu mag het team dat als tweede boven was, eerst bieden. Het andere team mag overbieden, maar dat hoeft niet. Het team dat het hoogste aantal woorden biedt, mag de eerste ronde spelen.



**Verhaalkaart 2**

*'Helemaal vol van het eigen gelijk'*

Elia is er helemaal van overtuigd dat God hem vuur zal geven. Daarom maakt hij de Baäl-priesters belachelijk. Ook laat hij twaalf kruiken water over zijn offer gieten. En inderdaad: God geeft hem vuur. Elia wint de weddenschap. Wat daarna gebeurt, lijkt misschien niet zo netjes: Elia doodt zijn tegenstanders. Is hij daarmee iets te overmoedig? Hoe dan ook is hij nu blij, want alle mensen hebben gezien dat God de enige ware God is. En nu komt de regen eraan waar het land zo aan toe is. De wolken zijn al zichtbaar. Elia rent in blijdschap vóór alle wolken uit naar de plaats Jizreël.

AANWIJZING: De tweede opdracht krijgen jullie op een plaats in dit gebouw waar je water kunt vinden.

**Opdrachtkaart 2**

Soms kun je zo vol zijn van je eigen gelijk, dat je geen rekening meer houdt met de mening van anderen. Kunnen jullie het eens worden binnen het team?

In deze pot zit een aantal mannakorrels en jullie moeten raden hoeveel. Jullie hebben 30 seconden de tijd om te overleggen over een antwoord. Het team dat het dichtst bij het juiste aantal zit, krijgt 10 punten.

**Verhaalkaart 3**

*'Verlies aan vertrouwen, het willen opgeven met God'*

Elia kan niet lang genieten van zijn overwinning. Hij hoort dat de vrouw van de koning zó boos op hem is, dat ze hem wil laten doden. Elia moet vluchten voor zijn leven. Hij loopt naar Berseba. Dat is een flinke afstand. Stel je voor dat je van Groningen naar België zou moeten lopen, met een vijand die je op de hielen zit. Het is dan ook niet gek dat Elia bij aankomst vermoeid in slaap valt onder een struik.

Al het vertrouwen van Elia is ineens weg. Hij twijfelt of hij wel op het juiste spoor zit met die opdrachten van God. Eigenlijk wil Elia het liever opgeven...

AANWIJZING: Jullie krijgen een routekaart van de spelleider. Volg de route van Jizreël naar Berseba. Daar krijgen jullie de derde opdracht.

**Opdrachtkaart 3**

Elia is ineens onzeker geworden. Hij weet niet meer of hij nog wel op het juiste spoor zit. Hij twijfelt.

Ga op zoek naar Verhaalkaart 4, die hier ergens verstopt is. Misschien wordt dat best wel even zoeken. Dan kun je net als Elia gaan twijfelen: is dit wel de juiste plaats? Maar uiteindelijk lukt het vast. Het team dat de kaart als eerste vindt, krijgt tien punten.



**Verhaalkaart 4***'Op zoek naar God'*

God wil niet dat Elia het opgeeft. Daarom stuurt God een engel naar Elia toe. Die moedigt Elia aan om te eten en te drinken, zodat hij gesterkt verder op weg kan. Elia is eerst niet zo enthousiast, maar wanneer de engel een beetje aandringt, luistert Elia toch. Hij eet en drinkt en vervolgt zijn weg. Elia gaat verder de woestijn in, op weg naar de berg Horeb. Dat is de berg van God, een bijzondere plaats waar mensen iets van God hopen te merken of te leren.

AANWIJZING: Mensen die vandaag de dag iets over God willen leren, gaan vaak op zoek in de Bijbel. Waar in dit gebouw bevindt zich de grootste bijbel? Daar krijgen jullie de vierde opdracht.

**Opdrachtkaart 4**

Elia zit bij de pakken neer, maar hij laat zich toch aanmoedigen om verder te gaan. Ook jullie zijn goed op weg: jullie zijn al over de helft van deze zoektocht!

Ga op zoek naar Verhaalkaart 5, die hier ergens verstopt is. Het team dat de kaart als eerste vindt, krijgt tien punten.

Daarna mogen jullie even wat drinken, zodat ook jullie weer met nieuwe energie verder kunnen.

**Verhaalkaart 5***'Het gevoel dat God er niet is'*

Eenmaal aangekomen bij de berg Horeb, voelt Elia zich bang, alleen en in de steek gelaten - ook door God. Elia heeft het gevoel dat hij zich voor niets heeft uitgesloofd. Hij denkt dat hij er helemaal alleen voor staat en dat hij de enige is die nog in God gelooft. Is God er eigenlijk nog wel? Het liefst zou Elia wegkruipen in een holletje... Hij verstopt zich in een grot en gaat daar slapen.

AANWIJZING: Ook dit gebouw heeft goede verstoppplaatsen. Met een beetje zoeken vind je die wel. Luister goed naar de hint van de spelleider. Als jullie de juiste plaats hebben gevonden, krijgen jullie de vijfde opdracht.

**Opdrachtkaart 5**

Elia dacht dat hij er helemaal alleen voor stond.

In deze opdracht staat iedereen er ook even alleen voor, zonder mogelijkheden om te overleggen met de rest van het team. Vanaf dit moment mogen jullie namelijk niet meer praten of gebaren. De stilte mag pas worden verbroken zodra de volgende opdracht dit aangeeft. Als jullie voor die tijd toch met elkaar proberen te communiceren, volgt er puntenaftrek.





**Verhaalkaart 6**

*'God is anders dan verwacht'*

Als Elia moe is en twijfelt of God er nog wel voor hem is, zoekt God hem op. Hij vraagt Elia om de grot uit te komen. Dan komt er een soort storm voorbij, die het woestijnzand keihard in Elia's gezicht blaast. Daarop volgt een aardbeving, die Elia op zijn benen doet trillen. Daarna ziet Elia vuur. Elia dacht misschien dat God wel in de storm zou zijn, of in het vuur (zoals tijdens de weddenschap met de Baäl-priesters). Maar God is niet in al dat natuurgeweld. Pas als het weer rustig is, hoort Elia Gods stem: in een zacht briesje. Elia is verrast: God is anders dan hij had gedacht.

AANWIJZING: Willen jullie je stem weer duidelijk laten horen? Bedenk dan welk apparaat daar handig voor is. Zoek daar naar de zesde opdracht.

**Opdrachtkaart 6**

Gods komst ging deze keer niet gepaard met lawaai en geweld. Hij kwam bij Elia in de stilte, in een zacht briesje.

Jullie zijn nu ook nog stil. Maar hoe overweldigend kan lawaai zijn? Wacht op een teken van de spelleider en maak dan met jullie team zoveel mogelijk lawaai gedurende tien tellen. Het team dat het meeste lawaai maakt, krijgt tien punten.

**Verhaalkaart 7**

*'Met nieuw vertrouwen op weg'*

God vertelt Elia dat hij veel te negatief denkt. Elia is helemaal niet alleen overgebleven: God is er nog en er zijn ook heel veel andere mensen die bij God willen horen. God heeft zelfs iemand gevonden die Elia's werk wil overnemen. Dus Elia's werk was echt niet allemaal voor niets.

En zo heeft Elia God weer gevonden - al kun je eigenlijk beter zeggen dat God Elia weer heeft gevonden. God heeft Elia duidelijk gemaakt dat hij op een andere manier moest kijken. Elia hoeft niet angstig weg te kruipen, en hij hoeft ook niet meer de strijd met de priesters aan te gaan. Elia mag naar huis, vol vertrouwen dat God bij hem is.

AANWIJZING: Jullie hebben het spel helemaal tot het einde gespeeld. Heel goed! Net als Elia mogen jullie nu weer teruggaan naar waar jullie zijn begonnen.



VOETSTAPPEN

















## GEDICHT 2

### Dagsluiting

Soms geloof ik het allemaal niet.  
Ik twijfel veel, en twijfel zelfs aan U, God.  
Maar soms, opeens, denk ik dat U er toch bent  
en dan stel ik me U voor als liefde.  
En soms denk ik dat U eenzaam bent  
en dat U net zo hard op zoek bent naar mij  
als ik naar U.

Bron: Reve, G. (1966). Dagsluiting. In *Nader tot U*. Amsterdam: De Bezige Bij. (bewerkt).