

Spellen voor de hele gemeente

Laagdrempelige spellen met Bijbel en geloof erin verwerkt. Speel in teams met verschillende generaties.

**Voor wie**

Intergeneratief

Duur

60+ minuten

Deze spellen zijn te gebruiken bij een gemeentedag of startzondag, het moment om actief met elkaar bezig te zijn. Dit zijn laagdrempelige spellen met bijbel en geloof erin verwerkt om in teams - samengesteld uit personen van verschillende generaties - te spelen. In 2017 werden deze spellen aangeboden als programma voor een Kerkproeverij op Startzondag. Meer weten over Kerkproeverij, kijk op <https://portal.eo.nl/kerkproeverij/>

Doel: Deelnemers werken samen in ludieke spellen met een knipoog naar bijbel en geloof.

Nodig: Zie hieronder bij de losse spellen.

In de bijlage vind je

- een kort overzicht van de spellen,
- teamkaarten,
-

indeling van spellen per team,

- lootjes van spel H.

+ Voor elk spel een spelleider.

+ 25 bijbelvragen voor het optionele eindspel, [gebruik bijvoorbeeld deze website als inspiratie.](#)

Vooraf

Startzondag is één van de weinige momenten per jaar waarin je alle gemeenteleden van jong(er) tot oud(er) bij elkaar hebt. Een ultiem moment om elkaar beter te leren kennen. De ervaring leert dat een spellenserie heel leuke dynamiek in een gemeente brengt.

Daarom een paar aandachtspunten:

- Zorg dat de teams bestaan uit mensen uit meerdere generaties. Vanaf 4 jaar kunnen de kinderen prima meedoen. Eventueel in dezelfde groep als hun ouders.
- Teams bestaan uit 4 tot 8 personen.
- Zorg dat je een begeleider bij elk spel hebt staan, die goed weten hoe hun spel werkt en hoeveel tijd ze voor elke groep hebben.
- Eén of twee personen zorgen voor de tijdbewaking, zodat de vaart erin blijft zitten.

Spel A. Samen sta je sterk

NB Bij deze opdracht spelen twee teams tegen elkaar!

Vorbereiding/benodigdheden:

? Een volleyball-, badminton- of tennisnet, of een dik touw om ergens tussen te spannen.

? Twee grote vierkant kleden, ongeveer 1,5 x 1,5 meter. (plaids)

Met tape een afgeplakt 'veld'.

? Een niet te zware bal.

? Blocnote en pen om de score bij te houden.

Uitvoering:

Aan beide kanten van het net staat een team.

Het kleed wordt door alle teamleden vastgehouden, jong en oud afgewisseld.

De bal wordt met behulp van het kleed overgegooid naar de andere kant. Het andere team moet de bal vangen. Gelijk teruggooien hoeft niet, dat is wel erg moeilijk.

Als de bal op de grond komt of over de lijn, heb je een punt. Samenwerking is heel belangrijk bij dit

spel. Het team dat na 5 minuten de meeste punten heeft, is winnaar.

Spel B. Maak een lied

Schrijf één couplet op een bekende kerkmelodie.

Spel C. Kleur zoeken – buiten

Vorbereiding/benodigdheden:

? Opblaaszwembadje.

? Badschuim.

? Kleuren steentjes in de teamkleuren, te koop in een dierenwinkel.

? Grijs grindsteentjes.

? Twee of vier afwasbakken of vazen? om de steentjes in te verzamelen.

Vul het badje met water en doe er flink wat badschuim in. Gooi gekleurde steentjes en grindsteentjes op de bodem.

Uitvoering:

Twee of drie deelnemers gaan zoeken in het badje naar de steentjes in de kleur van jouw team. De steentjes geef je door aan de persoon die achter je staat, die geeft het weer door aan de volgende etc. totdat ze bij de laatste komen die ze in de afwasbak/vaas deponeert.

Het is de bedoeling om met de hand zoveel mogelijk steentjes in de kleur van je team uit het water te vissen. Gooi ook grijze grindsteentjes in het water om de opdracht moeilijker te maken. Pak alleen de steentjes op in de kleur van je team en laat de andere liggen!

Deze opdracht wordt door twee teams tegelijk gespeeld. Het team dat in drie of vier minuten de meeste steentjes heeft verzameld, is winnaar. De rest van de tijd heb je nodig om af te drogen.

Punten: 1 punt per gevonden steentje (max 20 steentjes)

Spel D. Fijnproevers

Vorbereiding/benodigdheden:

? Twee tafels

? Vijf borden en lepels

? Slagroom

? Augurk

? Verkruimelde beschuit

? Smeerkaas

? Zuurtjes

? Twee blinddoeken (theedoeken)

Maak borden met proeflepels klaar.

Uitvoering:

Laat de helft van de groep (5 pers) zich blinddoeken en gaan zitten op een stoel. De rest van de groep krijgt een lepel en vijf 'gerechtjes'. Deze groep gaat van elk van de gerechtjes één hap voeren aan de geblinddoekte groep. In stilte! Als alle 5 de gerechtjes aan bod zijn gekomen, gaan de geblinddoekte personen samen overleggen wat ze geproefd hebben (geblinddoekt!). Pas als zij alle 5 de gerechten hebben geraden, mogen de blinddoeken af.

Tip: Bedek de gerechten voordat de groep binnenkomt, of zet ze in een andere ruimte, zodat de mensen ze niet vast zien.

Dit spel duurt wat langer dan de andere spellen, maar is wel erg leuk en goed voor de binding.

Punten: 3 punten per goed geraden gerecht.

E. Beschrijf en Raad

Vorbereiding/benodigdheden:

- Lootjes met bijbelse figuren
- Tijdindicatie

Uitvoering:

Het team gaat op een rij staan. Om de beurt komen de teamleden langs en beschrijven de persoon die op het briefje staat. Let op: je mag geen namen van deze of andere bijbelse figuren noemen (zodat je geen Sara mag zeggen als je Abraham bedoelt)! De groep raadt de figuur en de volgende uit de rij is aan de beurt. Hou rekening met leeftijd: je hebt twee bakjes één voor volwassenen/oudere tieners, één voor kinderen.

Wie raadt de meeste in 4 minuten?

1 punt per geraden figuur. 20 figuren te raden.

Spel F. Komkommer sjoelen – buiten

Vorbereiding/benodigdheden:

? Twee tafels met plastic kleden

? Twee stoelen

? Pakken yoghurt

? Komkommerschijfjes

- Regenjas/poncho ter bescherming van kleding

Doe de yoghurt op de tafels.

Zet twee of drie stoelen aan het eind van de tafel.

Uitvoering:

Twee of drie personen nemen plaats op de stoelen en krijgen de regenjas aan.

De rest van de groep staat aan de andere kant van de tafel. Om de beurt mogen er twee komkommerschijfjes naar de mond van de teamgenoten geschoven worden. Wie heeft er binnen 4 minuten de meeste schijfjes in de mond gesjoeld?

2 punten per schijfje.

Eindspel G. Ren je rot voor de Bijbel

= eindopdracht (optioneel, je kunt dit laten vervallen als het te lang duurt)

Opdracht:

Geef zo snel mogelijk het goede antwoord op vragen over de bijbel.

Vorbereiding/benodigdheden:

? Badeendje met geluid, op een krukje.

? 25 Geschikte vragen en antwoorden bedenken.

? Kaartjes met de vragen en antwoorden maken.

? Touw.

Uitvoering:

Er zijn 25 kaartjes met vragen en antwoorden over de bijbel, zelf te maken!

De teams staan achter een lijn; de vragensteller op enige afstand er tegenover, naast het badeendje.

Als er een vraag wordt gesteld, rent degene die het antwoord weet naar het badeendje en knijpt erin. Antwoord goed? Dan mag je bij de tegenstanders een persoon wegsturen. Als het antwoord fout is, heeft het andere team de kans om te antwoorden. Als het antwoord weer fout is, mag niemand worden weggestuurd en wordt de volgende vraag gesteld.

Het is belangrijk afspraken te maken over wie de antwoorden mag geven.

Het team dat overblijft wint deze opdracht.

Spel H. Uitbeelden (Hints)

Vorbereiding:

- Lootjes printen met de rituelen uit de kerk en personen uit de Bijbel uit de bijlage.
- Tijdsindicatie

Uitvoering:

Twee teams spelen tegen elkaar. Elk team aan de andere kant van de zaal. Elk team krijgt twee bakjes met lootjes: één voor volwassenen/oudere tieners, één voor kinderen. Om de beurt beeldt een teamlid een kerkritueel of bijbels persoon uit, zonder woorden. Is dit geraden? Dan mag de volgende! Net zo lang totdat de lootjes op zijn, of de 4 minuten om zijn. Het team dat als eerste klaar is, krijgt de volle 20 punten. Het andere team krijgt zoveel punten als lootjes die zij geraden hebben.

Indeling spellen

Team 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Rood A B 0 E D H C F G

Geel A D H B E 0 F C G

Groen B A H D 0 F C E G

Paars D A 0 F H B E C G

Blauw C E F H B 0 A D G

Oranje E C D 0 F H A B G

Zwart C F B 0 H E D A G

Wit F C E H 0 D B A G