

Teamvoorbereiding: kliederkerk buiten

Met deze handleiding kun je als team een kliederkerk buiten voorbereiden.



Thema

Voor wie

Leiding jeugdwerk

Kliederkerk

Duur

20+ minuten

De vraag naar een kant-en-klaar buitenprogramma voor kliederkerk is op het moment groot. We hebben dit keer een kliederkerk buitenprogramma gemaakt. Het programma is gebaseerd op het Scheppingsverhaal uit Genesis 2.

Programma

Het complete kliederkerk buitenprogramma rondom het scheppingsverhaal bestaat uit een wandelviering met ontdekplekken en daarnaast nog ontdek-activiteiten die je kunt toevoegen om tijdens de wandeling te doen. Ook staan er ideeën voor de [viering](#) en voor de [maaltijd](#). Kies ontdekplekken, activiteiten en verwerkingsvormen uit die het beste passen bij jullie kliederkerk en bedenk er eventueel een aantal zelf! Let op variatie zodat het leuk is voor zowel jongens, meisjes als volwassenen en voor dromers, denkers én doeners.

Dit zijn de ontdekplekken voor de wandelviering:

- [Klei maken](#)
- [Gebedsmoment](#)
- [Waterestafette](#)
- [Fruit Raadsels](#)
- [Dierenmasker](#)
- [Rustdag](#)

Deze ontdek-activiteiten kun je tijdens de wandeling doen:

- [Sporen van Gods schepping](#)
- [Bingo in de natuur](#)
- [Natuurspeurtocht](#)

Wandelviering

- Ontdekplekken: Maak vijf plekken door de wijk of het dorp waar de opdrachten gaan plaatsvinden. Voorbeelden van plekken: speeltuin, parkje, sportplein, grasveld, eigen gebouw of maak gebruik van de achtertuinen van de deelnemers. Zorg dat er bij elke ontdekplek een vrijwilliger staat voor eventueel uitleg en om de tijd in de gaten te houden. Zet er ook een tafeltje bij, waarop je de opdracht hebt liggen.
- Looproute: Maak een routekaartje waarop je duidelijk de looprichting aangeeft en waarop je duidelijk de ontdekplekken aangeeft.
- Whatsapp: Maak op de ochtend zelf een appgroep aan in whatsapp met daarin alle deelnemers. Hierin stuur je het kaartje met de looproute en de ontdekplekken.
- Verzamelpunt: Vertel duidelijk waar mensen zich moeten verzamelen, dat is bij één van de ontdekplekken. Laat bij één ontdekplek steeds twee groepjes verzamelen, zodat er niet teveel bij elkaar op hetzelfde moment zijn.
- Opening: Maak een kort filmpje (maximaal 5 minuten) als opening en stuur deze in de appgroep als start/opening.
- Start wandeling: Na het startsein gaat een groepje aan de slag met de opdracht van die betreffende plek en het andere groepje gaat lopen naar de volgende ontdekplek.
- Tijdsbestek: Elk groepje heeft 5 minuten per opdracht en dus ook 5 minuten looptijd. Na 5 minuten wordt er gewisseld bij de ontdekplek. Zo gaat iedereen de ontdekplekken af.
- Voor tijdens het wandelen kun je één of meerdere van deze activiteiten meegeven: Natuurspeurtocht, Bingo in de natuur of Sporen van Gods Schepping.
- Afsluiting: Voor de afsluiting maak je weer een kort filmpje (maximaal 5 minuten) met daarin de zegen en deze stuur je aan het eind in de appgroep.

Tips:

- Laat de deelnemers zich aanmelden, zodat je weet op hoeveel wandelaars je kunt rekenen. Maak groepjes van drie personen of laat families met elkaar oplopen.
- Zorg dat je over water beschikt bij de ontdekplekken waterestafette en klei maken, een kraan in de buurt is fijn.
- Mocht je een cateringpunt voor koffie/thee/limonade willen maken, zorg dan dat de deelnemers dit makkelijk mee kunnen pakken, zodat het geen verzamelpunt wordt.
- Mocht je gebruik maken van de losse ontdek-activiteiten, zorg dan dat deze bij elke ontdekplek klaar liggen, zodat deze kunnen worden meegegeven aan de groepjes!
- Wil je meer aandacht besteden aan de opening en de afsluiting, dan zou je dit ook nog via beeldbellen kunnen doen. Je kunt hiervoor bijvoorbeeld Zoom, Google Meet of Microsoft Teams gebruiken.
- Zorg voor duidelijke communicatie!
- Mocht je aan het eind nog iets meegeven dan is dit nog een idee om daaraan toe te voegen: Iedereen krijgt een (liefs papieren) zak mee met de opdracht om onderweg naar huis al het

afval dat ze tegenkomen mee te nemen en thuis weg te gooien! Dit kun je ook elke dag doen, als je naar school of je werk gaat: elke dag drie items opruimen bijvoorbeeld. Dit is zorgen voor de schepping die aan ons is toevertrouwd.

A4-tjes met gespreksvragen

Bij de activiteiten vind je bijlagen met A4-tjes die je bij de ontdekplek kunt neerleggen. Hierop staat de uitleg van de opdracht en een aantal gespreksvragen. Deze vragen helpen de deelnemers om in gesprek te gaan met elkaar.

> Wil je het A4tje kant-en-klaar gebruiken, gebruik dan het PDF bestand.

> Wil je het A4tje aanpassen, kies dan voor de bewerkbare versie.

Bijbeltekst

Genesis 2:1-25

De Bijbelteksten bij de werkvormen zijn afkomstig uit de Bijbel in Gewone Taal.

Ga voor meer inspiratie naar www.kliederkerk.nl.

