

1. Wat geloof ik? | a. God, Jezus en de Heilige Geest

kernwoord: de Heilige Geest

Een stoplicht in je hoofd

bijbelgedeelte: Johannes 16:5-15

Bijlagen

Bijlage bij binnenkomer 3 (2.3) – Daar heb je wat aan!

Spel waarbij tieners voorwerpen kiezen die zij als soldaat nodig denken te hebben. Als de training begint, zal blijken of zij voorwerpen gekozen hebben waar ze echt iets aan hebben.

Aankondiging – Introduceer dit spel in legersfeer (in legertentue). Geef aan dat het niet meer de gewoonte is dat jongens van 18 jaar opgeroepen worden voor de dienstplicht. Beetje jammer is dat wel. Want je gaat het missen: die discipline bij de jeugdige generatie. Dat leerden ze nu net in dienst. Je bent dan ook blij met de verordening van minister-president (zwaai met een brief). Daarin wordt opgeroepen om op tienerniveau te beginnen om die discipline opnieuw bij te brengen. Strak plan, want in het leger leer je wel waar het op aankomt in bizarre situaties!

Benodigheden – Een tafel met de volgende voorwerpen: schepje, speelgoedpistool, kaart, kompas, tandenborstel, afwasborstel, pleisters, doosje lucifers, zaklamp, wekker, schoenveters, mobieltje, ceintuur, helm, schoen, schild, speelgoedzwaard. Verder: voor jezelf eventueel een legertentue, voor elk groepje zes PSU-bonnen (kaartjes) en een springtouw.

Werkwijze deel 1: PSU samenstellen – Deel 1 van de training bestaat uit het samenstellen van een PSU (persoonlijke standaard uitrusting). Je kunt niet alles meeslepen als soldaat. Waar het dan op aankomt, is dat je de goede uitrusting kiest. Werk hiervoor met groepjes tieners. Elk groepje krijgt zes PSU-bonnen. Elke bon kan omgeruild worden voor één stukje uitrusting. Het is de kunst om aan zoveel mogelijk van die stukken te komen. Maar je krijgt ze niet zomaar. Er moet eerst gewerkt worden aan de conditie. Anders kan de grote oefening niet beginnen. Voor elke training die gedaan is, mag één PSU-bon omgeruild worden voor een stukje uitrusting. Er mag gekozen worden uit de volgende trainingen: touwtje springen (20 sprongen), opdrukken (10 keer) en rondrennen (tweemaal de zaal rond). Er mag maar één tiener uit het groepje met een training bezig zijn. Is hij klaar, dan wordt hij zo snel mogelijk opgevolgd door een andere tiener die aan een volgende training begint. Hoe sneller getraind wordt, hoe meer stukken uitrusting de groep kan veroveren. De groepsleden die op dat moment niet trainen, overleggen over de vraag welk stukje van de uitrusting ze gaan kiezen. Waar denken ze iets aan te hebben? Geef het commando 'stop training' als alle voorwerpen van de tafel verdwenen zijn.

Werkwijze deel 2: oefening – Nu komt het erop aan: de grote oefening. Lees onderstaande situatieschetsen voor. Telkens is er een probleempje waar je alleen uitkomt wanneer je het juiste

voorwerp hebt. De groep die toevallig (de tieners hebben dit niet vooraf kunnen bedenken) dat voorwerp heeft, krijgt twee punten. Welke groep is uiteindelijk de winnaar?

Situatieschetsen

- Oeps... het valt toch niet mee, die training. Die bevelhebbers matten je af, man! Ren je door het bos, ligt er een tak over de grond. Ff een black-out en... ja hoor, mooi met je snufferd op de grond. Lekkere schaafwonden! Je kunt niet verder zonder... *pleister*.
- Ze gaan nog dag en nacht door ook! Je moet ook 's nachts op aanvallen van de vijand rekenen, vandaar! Jij weer... wil je middenin de nacht even je contactlens goed doen, valt-ie op de grond. Zonder... *zaklamp* kun je hem dus mooi niet vinden!
- Yep... dat is dus ook een punt: geen toiletten. Een plas kun je nog wel tegen een boom kwijt, maar wat als je écht nodig moet? Zonder... *schepje* ben je dan dus nergens!
- Het rantsoen wordt uitgedeeld: blikken erwtensoep. Oké, een patatje mét is beter, maar je moet toch wat. Je hebt alleen wél... een *blikopener* nodig!
- Nou, die training gaat je dus niet in de koude kleren zitten: 5 kg afgevallen. Zonder *ceintuur* zou de broek van je billen glijden!
- Je traint nu al een week op die kisten van je! Ze hebben er dus goed van langs gekregen. En ja hoor... daar kunnen de veters niet tegen. Je hebt dus... een nieuwe *veter* nodig om verder te kunnen.
- Einde oefening! Snel ff naar het thuisfront sms'en dat je eraan komt. Dat kan dus niet zonder... *mobiel*!
- Terug van de training! Je lover staat al op je te wachten. Maar jij ziet er niet uit natuurlijk, al die tijd heb je niet kunnen douchen. Had je nu alleen maar... een *tandenborstel*!
- Best zwaar zo'n training: amper geslapen, tijgeren, lopen, afzien. Als je thuiskomt, staat je bed al te roepen! Maar ja, dat afspraakje... Als je een... *wekker* hebt moet het lukken!

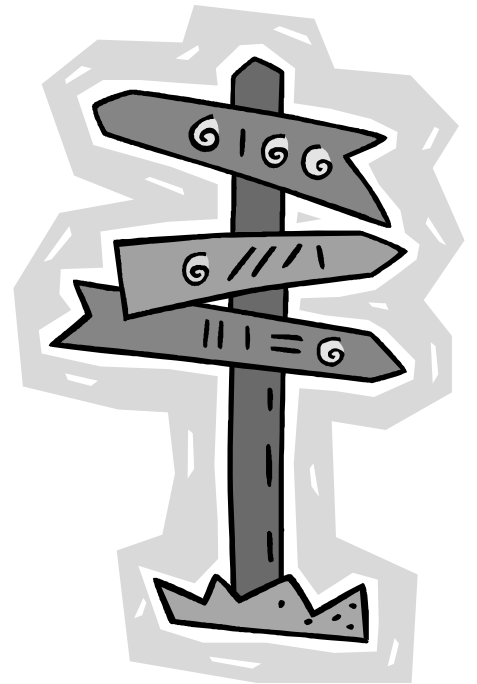
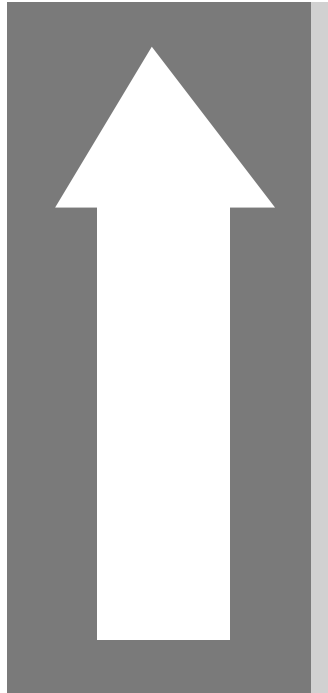
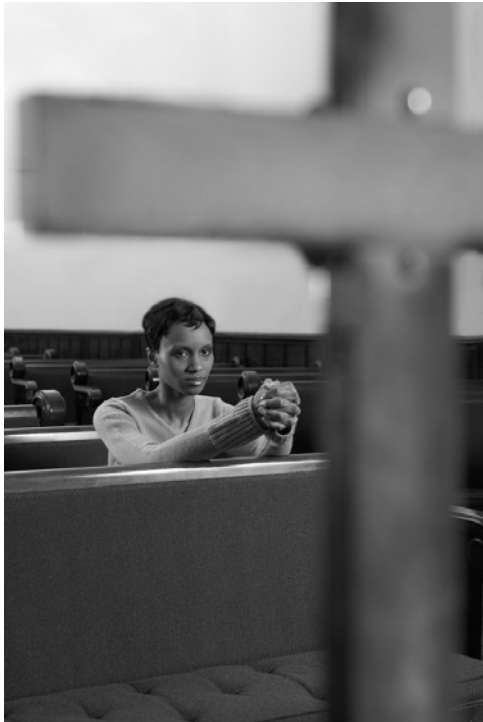
Afronding – Wat heb je aan... een veter, een tandenborstel of een schepje? Als het erop aankomt veel dus! Wat heb je aan...? Veel mensen vinden dat een belangrijke vraag. Als ze ergens niets aan denken te hebben, kunnen ze er ook niet veel mee.

1. Wat geloof ik? | a. God, Jezus en de Heilige Geest

.....
kernwoord: de Heilige Geest

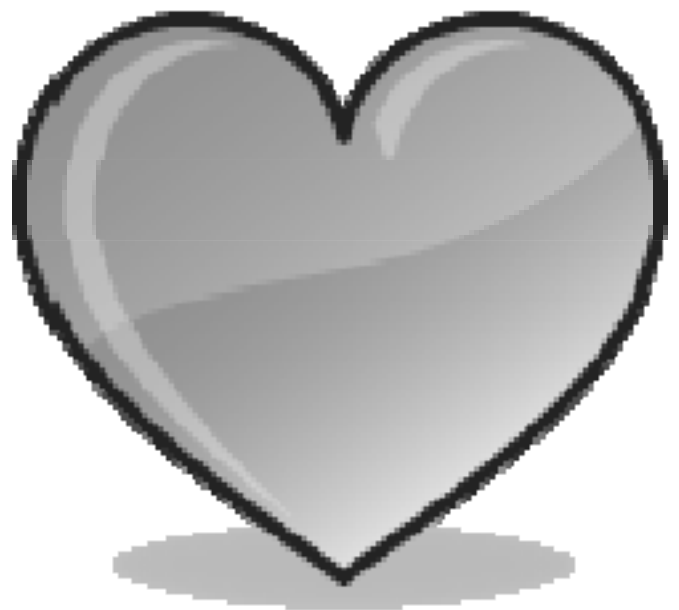
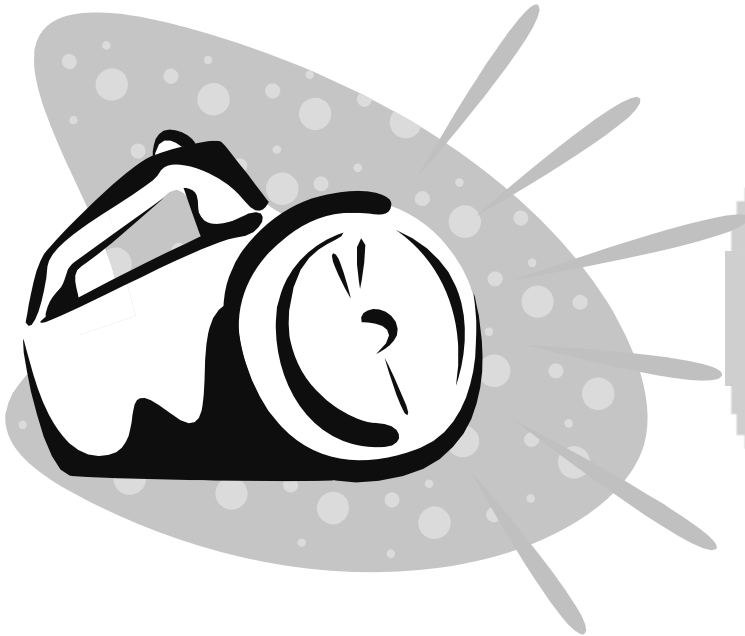
Bijlage bij introductie 1 (3.1) – Beeld van de Geest

Wanneer je bij binnenkomer 1 kiest voor het alternatief, dan kun je onderstaande vergrotingen uit bijlage 9.1 gebruiken. Vergroot ze eventueel met nog een aantal procenten en hang de afbeeldingen verspreid in de zaal op.



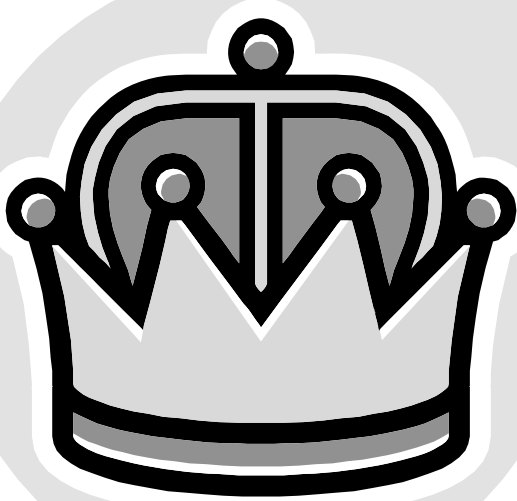
1. Wat geloof ik? | a. God, Jezus en de Heilige Geest

kernwoord: de Heilige Geest



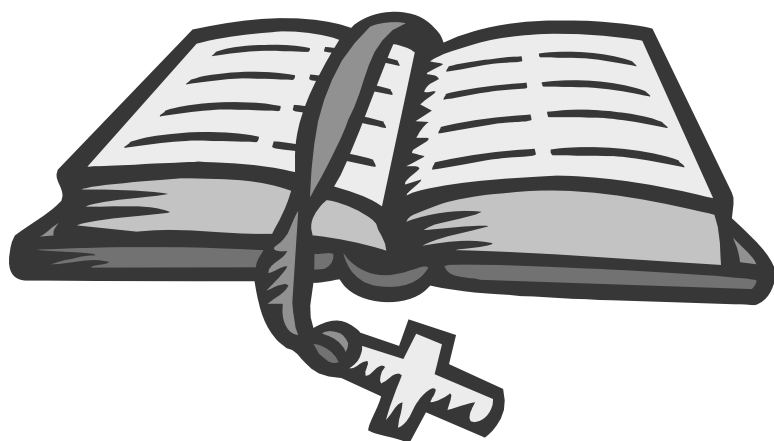
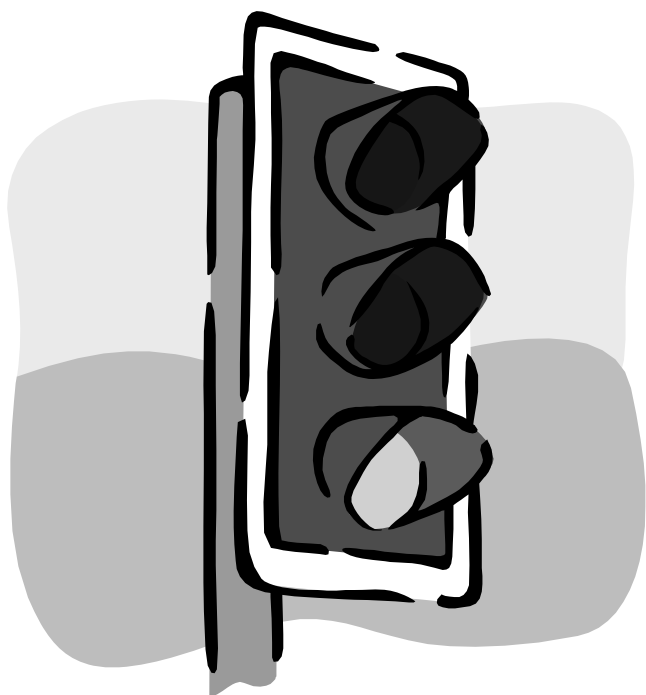
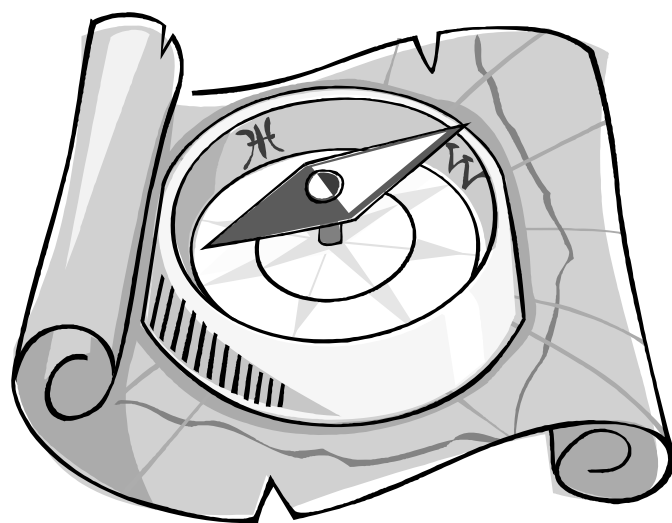
1. Wat geloof ik? | a. God, Jezus en de Heilige Geest

.....
kernwoord: de Heilige Geest



1. Wat geloof ik? | a. God, Jezus en de Heilige Geest

.....
kernwoord: de Heilige Geest



1. Wat geloof ik? | a. God, Jezus en de Heilige Geest

kernwoord: de Heilige Geest

Bijlage bij bijbelstudie 3 – De Geest als gids

Onderstaande kaarten kun je gebruiken bij bijbelstudie 3 (de Geest als gids). De omschrijving van de werkvorm vind je in het programma. Kopieer per groepje tieners een set kaarten.



De Geest als gids



Hoe wil de Heilige Geest je vasthouden in het leven? (Lees Johannes 16:7.)



De Geest als gids



Welke bagage geeft de Heilige Geest je mee? Anders gezegd: wat leert Hij je over jezelf en over wie je bent voor God? (Lees Johannes 16:8-11.)



1. Wat geloof ik? | a. God, Jezus en de Heilige Geest

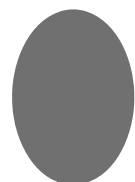
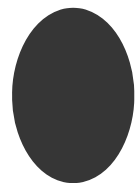
.....
kernwoord: de Heilige Geest



De Geest als gids



Hoe wijst de Heilige Geest je de weg in het leven? (Lees Johannes 16:13.)



De Geest als gids



Wie zet de Heilige Geest in het licht? (Lees Johannes 16:14-15.)

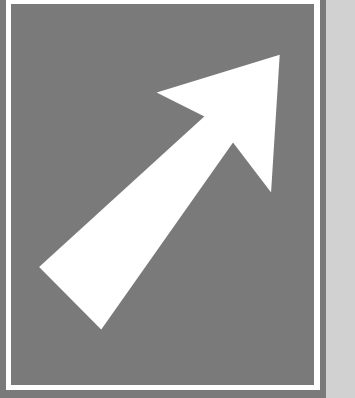


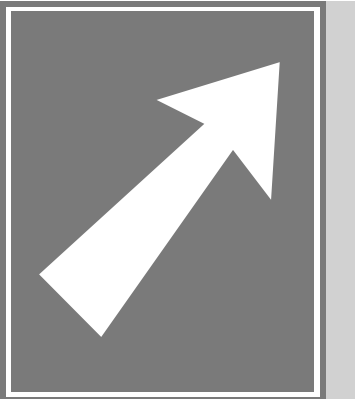
1. Wat geloof ik? | a. God, Jezus en de Heilige Geest

.....
kernwoord: de Heilige Geest

Bijlage bij verwerking 1 (5.1) – Wie bent U? (2)

Onderstaande 'wegwijzer' kan gebruikt worden om de tieners de verkregen antwoorden op te laten formuleren. Hang de 'wegwijzers' bij elkaar aan de muur. Op deze wijze wordt geïllustreerd hoe de Geest als een gids ons door het leven wil leiden naar de waarheid, naar Jezus zelf! Verwoord dit ook naar de tieners.

	Vraag over de Heilige Geest:
	Antwoord:

	Vraag over de Heilige Geest:
	Antwoord:

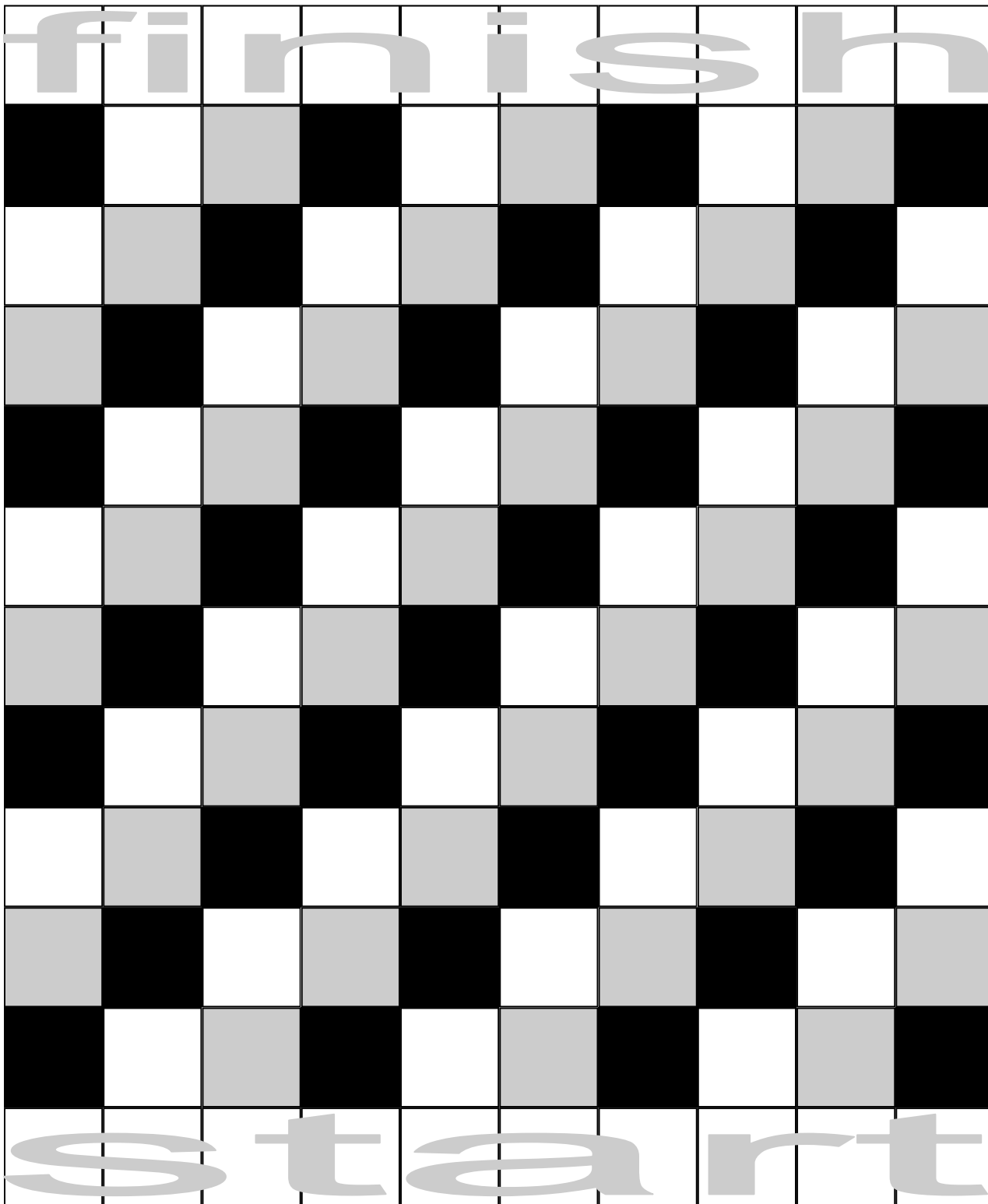
	Vraag over de Heilige Geest:
	Antwoord:

1. Wat geloof ik? | a. God, Jezus en de Heilige Geest

.....
kernwoord: de Heilige Geest

Bijlage bij verwerking 2 (5.2) – Levensreis

Onderstaand spelbord kan gebruikt worden bij verwerking 2 (5.2). De omschrijving van de werkvorm en de overige benodigdheden vind je in het programma.



1. Wat geloof ik? | a. God, Jezus en de Heilige Geest

.....
kernwoord: de Heilige Geest

Bijlage bij verwerking 3 (5.3) – Kom, Heilige Geest

Onderstaande gebedskaarten kun je gebruiken om de tieners hun gebed tot God de Heilige Geest op te laten schrijven. De verdere omschrijving van de werkvorm vind je in het programma.

God de Heilige Geest, ik bid U....



God de Heilige Geest, ik bid U....



God de Heilige Geest, ik bid U....

