

Katern Startweekend



HGJB-Starthema 2023/2024

Voorwoord

Na de zomerperiode gaat het nieuwe seizoen in de gemeente weer van start. Veel gemeenten beginnen met een startweekend of startdag. Daarna zal het jeugd- en gemeentewerk weer op volle toeren draaien. In dit katern vind je handvatten om de start van het winterseizoen vorm te geven.

Startthema

Met een nieuw seizoen volgt ook weer een nieuw HGJB-startthema. Het thema 'Hou vol!' zet ons stil bij de vraag hoe wij elkaar kunnen stimuleren om vol te houden. Want we leren in de gemeente hoe we als christen kunnen leven, maar vergeten vaak 'hou vol' erbij te zeggen. Ga door met geloven, juist ook als het moeilijk is. Vorig seizoen hebben we met elkaar stil gestaan bij het thema 'enthousiasme gezocht'. Nu we dat enthousiasme hebben gevonden, is het juist nodig om ook te volharden in het bidden, danken, bijbellesen en elkaar ontmoeten, ook in het komende seizoen. Als we dat niet doen zal het des te moeilijker zijn om te volharden als het tegenzit of als we aangevochten worden in het geloof. We moeten met elkaar blijven leren dat God de almachtige is, dat Hij te vertrouwen is en dat het volhardende geloof beloond zal worden.

In de verschillende onderdelen van dit katern is steeds geprobeerd om een link te leggen met het startthema. Daarbij is met name gespeeld met termen als 'volhouden', 'samen geloven', 'bidden' en 'danken'.

Tijdens het startweekend en door het seizoen heen is het goed om steeds de link met het startthema te benoemen, zodat men weet waarom er voor een bepaalde vorm gekozen is. Zo wordt het startweekend echt een onderdeel van het startthema.

Naast dit katern Startweekend is/komt het volgende via onze website beschikbaar.

- Basiskatern met algemene informatie over het startthema en het centrale bijbelgedeelte (is al te downloaden)
- Katern Startzondag (verschijnt begin juni)
- Programma's voor het clubwerk (check je abonnement)
- Bijbellesfolder voor een bijbellesweek voor de hele gemeente (te bestellen via webshop)
- Startavond jeugdleiders
- Vergaderopening

Diaconaal project

Het diaconaal project is dit jaar: 'Ik zie, ik zie, wat jij niet ziet'. Samen met de GZB willen we geld ophalen om verschillende projecten in Costa Rica te ondersteunen. Daarnaast willen we Nederlandse jongeren ervan bewust maken hoe zij in hun eigen omgeving verschil kunnen maken. Doe mee met ons en kom in actie voor christenen in Costa Rica! Meer informatie over het diaconale project is te vinden op: diaconaalproject.nl/costa-rica.

Katern Startweekend

In dit katern staan allerlei concrete werkvormen en tips voor een gezellige en verbindende start van het seizoen. Al deze activiteiten zijn gekoppeld aan het startthema. De ideeën zijn opgedeeld in 'vijf ingrediënten' (zie hoofdstuk 3). Wij adviseren om van al die ingrediënten minimaal één vorm te kiezen en die voor de eigen gemeente uit te werken.

Naast een vorm voor Bijbelstudie biedt dit katern ook informatie over het bijbelgedeelte dat centraal staat tijdens het startweekend. Nog meer informatie zal t.z.t. in het katern startzondag staan. Dit katern gaat helemaal in op het bijbelgedeelte en bevat een preekschets, verdere achtergrondinformatie bij het bijbelgedeelte, suggesties voor de liturgie en suggesties bij de bespreking van Lukas 18.



We hopen dat dit inhoudelijke en creatieve katern je helpt om het startthema *Hou vol!* handen en voeten te geven tijdens het startweekend.

We wensen je een gezegende en goede start toe!

HGJB Startthemacommissie

Programma 1 (zaterdag en zondag)

Zaterdag

14.00 uur: Opening en ontmoeting

15.00 uur: Kennismaking en spel

16.00 uur: Creativiteit

17.30 uur: Eten en ontmoeting

Zondag

9.30/10.00 uur: Eredienst, ontmoeting en bijbelstudie

Programma 2 (alleen zaterdag)

Zaterdag

14.00 uur: Opening en ontmoeting

15.00 uur: Kennismaking en spel

16.00 uur: Creativiteit

17.30 uur: Eten en ontmoeting

19.00 uur: Bijbelstudie

Programma 3 (alleen zondag)

Zondag

9.30/10.00 uur: Eredienst en ontmoeting

12.30 uur: Eten en creativiteit

13.00 uur: Kennismaking en bijbelstudie (preekbespreking)



Vijf ingrediënten

Zoals een goede maaltijd uit de juiste ingrediënten bestaat, moet ook een geslaagd startweekend de juiste ingrediënten bevatten. Een goed programma bevat daarom minimaal vier (of liever vijf) ingrediënten die voor een startweekend onmisbare smaakmakers zijn:

1. **Ontmoeting – het beleven van de onderlinge band, in het besef dat je als gemeenteleden aan elkaar gegeven bent.**
2. **Kennismaking – het leren kennen van je mede-gemeenteleden: wie zitten er eigenlijk bij mij in de kerk? Hoe goed ken ik hen en kennen zij mij?**
3. **Bijbelstudie - samen stilstaan bij een bijbelgedeelte om van de Heere God te leren, maar ook van elkaar.**
4. **Spel en 5. creativiteit - op een ontspannen, sportieve en/of creatieve manier met elkaar aan de slag.**

Deze basiselementen zijn belangrijk in ieder startweekend. In onderstaande menukaart kan worden gekozen uit verschillende ingrediënten voor een passend menu voor de gemeente. Elk ingrediënt moet in ieder geval één keer in een startweekend terugkomen. Uit onderstaande menukaart kun je zelf kiezen welke mogelijkheden het beste bij jouw gemeente passen. Ook kun je de menukaart gebruiken om inspiratie op te doen voor je eigen ideeën.

Menukaart

Ingrediënt	Keuzemogelijkheden	Korte omschrijving
Ontmoeting	1. Happen en trappen	Op een sportieve manier ontmoeten gemeenteleden elkaar en moedigen elkaar aan om vol te houden.
	2. Test jezelf tijdens de koffie	Door een testje krijgen de gemeenteleden op een onbevangen en laagdrempelige manier gespreksstof in handen.
Kennismaking	1. Het 180 seconden spel	Een soort stoelendans waarbij de gemeenteleden elkaar kunnen bevragen over hun gemeenteleven.
	2. Het M&M spel	Op een ontspannen manier elkaar leren kennen m.b.v. een bakje M&M's.
Bijbelstudie		Bijbelstudie aan de hand van Lukas 18:1-8
Spel	1. Tegenstand? Hou vol?	Gemeenteleden spelen een spel waarbij volhouden en vertrouwen een grote rol spelen.
	2. Spelcircuit 'De volhouder wint'	Gemeenteleden doen in kleine teams verschillende spelletjes. Daarbij verlaat na elk spel één team het spel. Welk team houdt dit spelcircuit het langst vol?
	3. Spijkerbroek hangen	Gemeenteleden kunnen zich laten sponsoren om zo lang mogelijk het 'spijkerbroek hangen' vol te houden.
Creativiteit	1. "Wist u dat" van uw eigen kerkgeschiedenis	Verzamel van verschillende gemeenteleden jaartallen, anekdotes e.d. om een krantje/"wist u dat" te maken.
	2. Gebedspuzzel	Meerdere groepen vullen één puzzelstuk. Samen maken ze de puzzel compleet.

Deze werkvormen zijn bedoeld om gemeentebreed in te zetten. Bij de opzet hebben we zowel jong als oud op het oog gehad. We hopen dan ook dat de suggesties gebruikt zullen worden in een setting waarbij zowel jongeren als ouderen aanwezig zijn. Juist een startweekend is daarvoor bij uitstek geschikt.

EXTRA ideeën om het hele seizoen aan de slag te gaan met het startthema *Hou vol!*

In het basiskatern worden een aantal aspecten genoemd en uitgelegd die een onderdeel vormen van het startthema *Hou vol!*. Het is mooi als je gedurende het hele seizoen op verschillende 'plaatsen' in de gemeente invulling kunt geven aan het startthema. Uiteraard kun je hiervoor volop putten uit dit katern. Ga bijvoorbeeld op je kinder- of tienerclub aan de slag met de genoemde spellen.

- Als jullie op de kinderclub werken met de HGJB-Clik-methode, kun je de programma's opzoeken die passen bij het startthema. Bij het startthema verschijnt ook een passend KIM-programma.
- Organiseer een maaltijd en nodig oud en jong uit om te komen eten. Zorg dat je leuke gespreksvragen hebt om bij elke 'gang' van de maaltijd over door te praten. Zet deze vragen op tafelkaartjes of op placemats, of gebruik hiervoor de testvragen vanuit 'Test jezelf tijdens de koffie'.
- Organiseer een wedstrijd met een opdracht die gedurende het weekend gespeeld wordt, waarbij een gemeentelid een bepaald iets zo lang mogelijk vol moet houden. Denk aan: spijkerbroek hangen, zo lang mogelijk planken, zo lang mogelijk in een zithouding tegen de muur zitten, enz.
- Om de mensen betrokken te houden bij het startthema, laat je de titel regelmatig terugkomen in berichten in het kerkblad en/of bij de activiteiten die georganiseerd gaan worden.
- In plaats van een aparte bijeenkomst, kun je ook na afloop van een dienst een moment van lofprijzing en aanbidding organiseren.
- De HGJB heeft een serie boekjes over geloofsopvoeding voor ouders met kinderen van 0-16 jaar uitgegeven onder de titel 'Voorleven'. De boekjes bieden praktische handvatten, casussen en volop gespreksstof voor een ouderkring, moedergroep of doopkring. Er wordt in de gezinnen geleerd hoe je kunt meewerken aan de opbouw van de gemeente. Er wordt ook geleerd hoe je kunt luisteren naar Gods Woord. Het is fijn om hierover met elkaar in gesprek te gaan. Dit is ook het samen opbouwen van de gemeente. De boekjes zijn te bestellen via onze website.

In deze boekjes staan ook hoofdstukken die te linken zijn naar het startthema. In het boekje voor 8-11-jarigen is dit het hoofdstuk over moeilijke vragen (blz.45-53) en in het boekje voor 12-16-jarigen is dit het hoofdstuk over geloofstwijfel (blz. 105-114).

Collectepakket

De dienst op de startzondag is bij uitstek een dienst waarvan u de collecte kunt bestemmen voor goed jeugdwerk. De HGJB heeft een collectepakket ontwikkeld om de collecte in uw gemeente te ondersteunen (collecte-envelop, collectefolder, kopij voor de kerkbode). Op www.hgjb.nl kunt u ons aanbod bekijken, downloaden en bestellen. Hebt u zelf ideeën of wensen ten aanzien van de collecte? Wij denken graag met u mee.

Om direct door te gaan naar de informatie rondom het collectepakket klikt u op de volgende link. <http://bit.ly/2ov7dbq>

↗ overmaken: als u voor de HGJB collecteert, kunt u de opbrengst rechtstreeks naar ons overmaken op NL35 RABO 030 831 6835 t.n.v. HGJB te Bilthoven, o.v.v. collecte en naam en plaats van uw gemeente.

Preekschrijfkkaart

In dit katern wordt ook een preekschrijfkkaart aangeboden dat aan het begin van de dienst op startzondag uitgedeeld kan worden (bijlage 1). De kinderen en jongeren kunnen hierop (aan)tekeningen maken over de preek. Een stimulans om enthousiast mee te doen!



Suggesties

Startweekend Hou vol!

Het maken van groepen

Bij veel werkvormen is het nodig om in groepjes samen te werken. Ook het vormen van groepjes kan aan de hand van het startthema. Deze manieren zijn uiteraard voor alle 'Ingrediënten' van het startweekend te gebruiken. Hieronder vind je een aantal ideeën.

- **Maak gebruik van een kwartet**
Neem een willekeurig kwartetspel. En leg de kaartjes in willekeurige volgorde.
Geef aan iedereen die binnenkomt een kwartetkaart. Alle gemeenteleden met hetzelfde kwartet vormen samen een groepje.
- **In de rij**
Je bedenkt een onderwerp waarin de gemeenteleden verschillen. Zeg dan: "Ga op volgorde staan van ..." lengte, alfabetische volgorde van voornamen, kleuren van de regenboog e.d. Als de gemeenteleden staan, kun je aftellen 1-2-3-4-5-6-7-8. De gemeenteleden met dezelfde nummers vormen een groepje.
- **Kaartjes met woorden**
Maak kaartjes met de volgende woorden erop: startthema, kerk, hou vol, startdag, enz. Deel deze kaartjes uit bij binnenkomst. Vertel bij de introductie van het startweekend een verhaal, waarbij je deze woorden opnoemt. Als je jouw woord hoort, ga je staan. Je ziet nu alle personen staan die bij jou in je groepje horen. Zoek elkaar op na afloop. Leg eventueel de woorden op tafels en ga met jouw groepje bij de tafel zitten van jouw woord.

ONTMOETING

1. Happen en trappen

Gemeenteleden ontmoeten elkaar op een sportieve manier en worden door elkaar aangemoedigd om vol te houden.

Vorbereiding

Vraag verschillende gemeenteleden om hun huis open te stellen en lekker eten aan te bieden voor ca. 8-10 personen. Deze koks maken een voor-, hoofd- of nagerecht. Laat de overige gemeenteleden zich aanmelden voor 'Happen en trappen'. Maak na de aanmeldingen groepen van 8-10 personen. Controleer of je voldoende koks hebt. Maak een schema waarin staat aangegeven welke groep op welk tijdstip op welk adres moet zijn. Zorg voor voldoende tijd tussen de gangen en houd rekening met fietstijd van het ene naar het andere adres.

Werkwijze

- Met een groepje gemeenteleden ga je op de fiets naar het huis van een gemeentelid om daar je voorgerecht, hoofdgerecht of nagerecht op te eten.
- Het is de bedoeling dat je iedere gang van het menu op een ander adres nuttigt. Je gaat als groep op de fiets naar het volgende adres.
- Dit idee zorgt ervoor dat verschillende gemeenteleden elkaar ontmoeten. Het speelse karakter van tussentijds fietsen en met elkaar een deel van de maaltijd nuttigen, zorgt ervoor dat de gemeenteleden elkaar (beter) leren kennen.
- Optie voor kinderen: mochten er ook kinderen mee fietsen, is het leuk om voor hen een bingokaart aan te bieden, met daarop verschillende plaatjes die ze onderweg kunnen tegen komen. Deze bingokaart kan hen aanmoedigen om vol te houden, zie bijlage 2.

2. Test jezelf tijdens de koffie.

Deelnemers ontmoeten elkaar en maken een testje. Door dit testje in te vullen krijgen de deelnemers op een onbevangen en laagdrempelige manier gesprekstof in handen om met elkaar over door te praten.

Vorbereiding

Vaak begint een startdag of -weekend met een gezamenlijk moment, waarop er koffie, thee of limonade wordt geschonken. Maak hier gebruik van om de ontmoeting en de gesprekken met elkaar alvast wat richting het startthema te sturen.

Kopieer de test (bijlage 3) over 'Hoe volhardend ben jij?' en leg deze op de tafels. Leg er ook pennen bij.

Werkwijze

- Daag de deelnemers uit om het testje in te vullen. Wat is jouw score?
- Deel deze met jouw buurvrouw of -man tijdens een lekker bakje koffie of thee.

o Hoe vond je deze test? Moest je nadenken of was het zo ingevuld? Waren er twijfelvragen bij? Hebben jullie dezelfde score? Of juist helemaal niet? Wat vind je van zo'n test?

Variant:

Deze test kun je ook op andere momenten inzetten tijdens jouw startdag of -weekend. Je kunt de test bij de startdienst uitdelen en voorafgaand aan de dienst in laten vullen. Je kunt hem juist ook meegeven ná de dienst of na afloop van de startdag.

KENNISMAKING

1. Het 180 secondespel

Op een speelse manier maken gemeenteleden kennis met elkaar.

Vorbereiding

Zorg voor een ruimte waarin mensen makkelijk rond kunnen lopen. Bij dit spel heb je een spelleider nodig die de vragen kan voorlezen en de tijd bewaakt.

Benodigdheden

- Stopwatch
- Fluitje

Werkwijze:

- Iedereen loopt door een ruimte. Als de spelleider op zijn fluitje blaast, zoek je de dichtstbijzijnde persoon op die je niet kent. Je bent steeds met z'n tweeën. (Bij een oneven aantal met z'n drieën).
- Vertel elkaar en motiveer je antwoord:
 - Wat spreekt je aan in deze kerk?
 - Wat vind je het mooiste Bijbelverhaal?
 - Wat vind je het mooiste lied?
 - Welke bijzondere gebeurtenis heb je bij deze kerk meegemaakt?
 - Welke activiteit doe je bij deze kerk buiten de eredienst om?
 - Waar zit je meestal in de kerk?

2. M&M spel

Gemeenteleden leren elkaar kennen aan de hand van M&M's.

Vorbereiding

Doe de M&M's van tevoren in verschillende bakjes. Zorg ervoor dat elk bakje alle verschillende kleuren bevat. Zet de tafels en stoelen in groepjes en zet op elke tafel een bakje met M&M.

Benodigdheden

- M&M's
- Bakjes

Werkwijze

- Maak groepjes van ongeveer 6 mensen.
- Pak om de beurt en M&M. Bij iedere kleur hoort een vraag:
 - o Blauw: Wat kun je lang volhouden?
 - o Bruin: Waar krijg je energie van?
 - o Oranje: In welke situatie geef je snel op?
 - o Geel: Wat helpt jou om vol te houden?
 - o Groen: Welke dingen vind je heel grappig?
 - o Rood: Waar ben je trots op?

BIJBELSTUDIE

Bijbelstudie over Lukas 18:1-8

Vorbereiding

Gebruik voor dit onderdeel bijlage 4 'Bijbelstudie'. Verder heb je nodig: Bijlage 5 'Gebedshandjes', Bijbels, pennen, OTH-bundels. Maak vooraf groepjes. Kies bij voorkeur groepjes waarin diverse leeftijden gemixt zijn. Zorg dat iedereen een bijbelstudieblad tot zijn beschikking heeft. Laat de groepjes aan de slag gaan met de bijbelstudie.

Bijbelstudie

De bijbelstudie is opgebouwd volgens de SOLVAT-methode en bestaat uit verschillende opdrachten. Maak een keuze uit de lees- en verwerkingsopdrachten die het beste bij jullie groep passen.

Leesopdrachten:

Lees het gedeelte uit Lukas 18:1-8 voor jezelf door en laat het eens op je inwerken.

- a) Welke woorden raken je? Omcirkel die.
- b) Misschien heeft jullie predikant hier net een preek over gehouden. Maar stel dat hij alsnog een (tweede) preek over dit gedeelte zou houden en jij/u mocht de kerntekst kiezen. Welke regel of tekst zou dat dan zijn en waarom?
- c) Bespreek in tweetallen waarom je deze woorden hebt omcirkeld en welke regel/vers jij hebt gekozen. Noteer wat je opvalt.

Verwerkingsopdrachten:

- a. Wat valt je op in dit bijbelgedeelte als het gaat om volhouden? Loop de verschillende personen langs en probeer te ontdekken hoe zij wel/niet volhouden.
- b. Wat valt je op aan de manier waarop God omgaat met het gebed van Zijn kinderen?



- c. Wat zou 'altijd bidden' betekenen?
- d. Hoe kunnen we voorkomen dat we 'vertragen' in ons gebed?
- e. De Heer zal recht doen, wat betekent dit volgens jou?
- f. Waar geen recht gedaan wordt, lijkt het geloof in God te wankelen, in welk opzicht herkent u dat? Hoe kunnen we dan toch volhouden?

Achtergrondinformatie bij het bijbelgedeelte

Aanleiding en doel van de gelijkenis

Om deze gelijkenis te begrijpen is het van belang dat je goed in het oog houdt dat ze tot de discipelen is gesproken, en daarnaast dat ze in het kader staat van Jezus' woorden over Zijn wederkomst en de komst van Zijn Koninkrijk.

De aanleiding is in deze gelijkenis duidelijk te vinden in het eerste vers. Het is Jezus zelf die het doel van de gelijkenis hier formuleert: de noodzaak om altijd te bidden en niet op te geven. De discipelen worden aangespoord te blijven bidden. Vooral in de dagen die voorafgaan aan Zijn wederkomst, dagen waarin ze onrecht zullen ondervinden (Luk. 17:22-23 en Luk. 18:7-8).

Jezus eerste doel met deze gelijkenis is niet om ons iets duidelijk maken over Gods karakter, zoals Hij dat bijvoorbeeld doet in de gelijkenis over de verloren zoon en de wachtende vader. Hij wil ons allereerst leren hoe ons leven als gelovige eruit zou moeten zien. Hij wil ons stimuleren altijd te blijven bidden en niet te verslappen. Jezus zegt hier hetzelfde als wat Paulus schreef aan de Thessalonicenzen: 'bidt zonder ophouden' (1 Tess. 5:16). Dat is de hoofdboodschap. Houd niet op met bidden, houd vol, geef het niet op. Zoals de weduwe blijft vragen bij de rechter: 'verschaf mij recht tegenover mijn tegenpartij', zo wil Jezus ons stimuleren om aanhoudend onze noden bij God te brengen.

Bidden is smekend vragen

Wij zeggen heel snel dat bidden praten met God is en dat is ook niet fout. Maar het woordje 'bidden' betekent in de eerste plaats 'smekend vragen'. En dat zien we ook terugkomen in deze gelijkenis. Jezus vertelt hier over een rechter die met God geen rekening houdt en zich aan geen mens stoort. En over een weduwe die bij hem komt vanwege een rechtszaak. De rechter heeft geen zin om zich met haar zaak bezig te houden, maar de weduwe komt telkens smekend terug bij hem. Dat is niet één keer een vraag stellen. De weduwe blijft bij hem aan de deur kloppen. Ze houdt vol. Dag in dag uit staat ze er weer.

Een weduwe

Het hoeft hier niet om een oude vrouw te gaan. Meisjes trouwen

jong, ongelukken en ziekten zijn vaak fataal, waardoor een jonge vrouw weduwe kan worden. In ieder geval is de weduwe in deze gelijkenis hulpeloos, want ze heeft blijkbaar niemand die het voor haar opneemt. Welk onrecht haar is aangedaan vertelt de gelijkenis ons ook niet. Het is in ieder geval voor de weduwe een zaak van levensbelang. En daarom valt de weduwe de rechter lastig met haar schreeuw naar recht (vs. 3). De rechter wordt haar aanhoudend geroep zat. Hij is bang dat ze hem nog eens in het gezicht zal slaan en dat is niet te vergezocht. Vrouwen waren in die tijd gewend elke dag water te halen uit de bron buiten de stad (Joh. 4:7) en meel te malen tussen twee stenen (Luk. 17:35). Wie zulk zwaar lichamelijk werk doet, kan ook een geduchte klap uitdelen.

Gods kinderen

De weduwe in deze gelijkenis staat symbool voor Gods kinderen. Net als de vrouw tegenstand ervaart, ze heeft een tegenpartij (vs. 3), hebben Gods kinderen vaak tegenstanders. Denk allereerst aan de satan. Hij probeert al het werk van God te verstoren. Een andere tegenstander kan de wereld zijn. De wereld kan lokken en trekken, waardoor God vergeten kan worden. In de laatste plaats kan ons eigen hart een grote tegenpartij zijn. De zonde die we telkens weer doen, daar kunnen we moedeloos van worden. Jezus vergelijkt hier dus de gelovigen met die weduwe.

Geduldig

De slotwoorden van vers 7 zijn op veel manieren vertaald en uitgelegd. Letterlijk staat er: 'En Hij heeft geduld met hen.' De Statenvertaling geeft deze woorden weer met 'hoewel Hij lankmoedig is...'. De vertalers kiezen waarschijnlijk voor 'hoewel' omdat geduld heel iets anders is dan het spoedig recht doen, waar Jezus van spreekt. Dit vers bestaat uit een hoofdzin: 'Zal God dan geen recht doen Zijn uitverkorenen', en twee bijzinnen: 'die dag en nacht tot Hem roepen' en 'hij neemt geduldig de tijd voor hen.' De vorm van het werkwoord 'recht doen' wijst een mogelijkheid aan. Vandaar de vertaling 'Zal God dan...'. De twee bijzinnen geven aan wat er in werkelijkheid al gebeurt: de uitverkorenen roepen dag en nacht, en God is geduldig. God luistert dus geduldig naar de gebeden van de uitverkorenen.

God is rechtvaardig en hij verlangt naar een samenleving waarin recht wordt gedaan, maar in deze gelijkenis heeft de aardse rechter daar geen boodschap aan. Hij vertrapt Gods recht. Alle goedheid lijkt verdwenen. Waar geen recht wordt gedaan kan het geloof in God gaan wankelen.

Vanuit het besef dat God een rechtvaardige God is lijkt Zijn zwijgen nog pijnlijker. En toch: Gods recht komt! In het wachten zien we zijn genade: Hij wacht omdat Hij niet wil dat iemand verloren gaat.

Volhouden gaat niet vanzelf

Jezus vergelijkt God niet direct met de slechte rechter, maar gebruikt hem om ons iets over God duidelijk te maken. De slechte rechter wilde niet naar de weduwe luisteren en was haar geroepen ten slotte zat. God luistert graag naar Zijn kinderen. We kunnen dan de vraag hebben: waarom verhoort Hij dan niet meteen? Soms wil Hij ons leren dat we in alle dingen van Hem afhankelijk zijn. We zullen steeds in onze nood naar Hem moeten gaan. En toch staat er ook: 'Hij zal hun met spoed recht doen.' Het woordje 'met spoed' kun je ook vertalen met 'ineens'. God is een verrassende God. Juist als Zijn zuchtende kinderen het niet verwachten, komt Hij op het alleronverwachts.

Om dan toch vol te houden, is best moeilijk. Jezus wist dat van tevoren. Volhouden te bidden gaat niet vanzelf. Zelfs in de hemel is er ongeduld (Openb. 6:10). Ze willen Gods recht zien. Ze weten uit Gods Woord dat Gods gerechtigheid pas komt als God de hemel scheurt en Jezus Zijn engelen uitstuurt om de oogst binnen te halen. De weduwe bleef roepen om haar recht. Dat was voor haar een zaak van levensbelang. Ze verkeerde in nood. Nood leert geen bidden, maar nood zet wel tot bidden aan. Die weduwe was nooit in de rechtszaal komen roepen om haar recht, als ze niet in nood had gezeten. Zo moeten Jezus' volgelingen volharden in hun gebed om Zijn komst.

SPEL

1. Tegenstand? Hou vol!

Gemeenteleden spelen een spel waarbij ze tot het eind vol moeten houden en elkaar moeten vertrouwen, ook als dat wordt tegengewerkt door één iemand.

Vooraf

Dit spel is gebaseerd op het bekende Tv-programma 'Wie is de mol?' Eén iemand zal de groep tegenwerken. Aan de rest is dan de vraag, hoe houd je het vol als er een mol actief is in je groep?

Vorbereiding

- Lees voor jezelf elk spel goed door en wijs eventueel een spel-leider aan die verantwoordelijk is voor dit spel. Deze zet het spel klaar, legt het duidelijk uit en is scheidsrechter.
- Per spel zijn verschillende materialen nodig, verzamel deze op tijd.
- Probeer vooraf in beeld te hebben hoeveel gemeenteleden er ongeveer deel zullen nemen aan deze activiteit. Het minimumaantal spelers is 7, maar zorg dat je ook een niet al te grote

groep hebt. Mocht je meer dan 15 spelers hebben dan is het handig om dit spel twee keer aan te bieden of in twee groepen te spelen. Zorg dan wel voor dubbele materialen.

- Geef als leider af en toe hardop hints hoe de mol kan mollen. Zo creëer je mee aan een sfeer van wantrouwen.

Benodigheden

- Spelbeschrijvingen (bijlage 6)
- Prijzenpot

Werk met nep geld (bijv. uit een monopoliespel) in de prijzenpot of werk zonder fysiek geld en noteer de potscore op een papiervel dat je ophangt in de ruimte.

Spel 1 max. te verdienen € 200,

Spel 2 max. te verdienen € 500,

Spel 3 max. te verdienen € 500,

Spel 4 max. te verdienen € 500,

Totaal: € 1700,-

De uiteindelijke prijs kan bestaan uit iets lekkers. Zorg dat er ook een prijsje is voor de mol.

- Jokers

Zorg voor een Pringles bus en omkleed die met aluminiumfolie. Doe er 6 koekjes in: gevulde flikken (die lijken op jokers). Ze komen bij de spelbeschrijvingen terug. Alternatief: sjoelstenen.

Werkwijze

- Het spel begint met het aanwijzen van de mol. Dit gebeurt door middel van een telefoontje en het uitreiken van een enveloppe aan alle deelnemers.
- De groep speelt in totaal vier verschillende spellen, waarmee geld kan worden verdiend. De mol zal tijdens deze spellen zorgen voor tegenstand. Het is aan de groep om toch vol te houden en zoveel mogelijk geld in de pot te krijgen.
- Na het derde spel is er een test. Alle spelers zullen hun mol top-3 moeten samenstellen. Wie vinden zij het verdachts? De gene die de goede mol niet in hun top-3 hebben staan, vallen af.
- Daarna wordt er nog een vierde spel gespeeld.
- Na het vierde spel is er de finaletest. Wie heeft het tot het einde toe vol kunnen houden en gaat er met de prijzenpot vandoor?

2. Spelcircuit 'De volhouder wint'

Een spelcircuit waarin verschillende spelletjes gespeeld worden en waar na elk spel een team afvalt. Wie houdt het langst vol tijdens dit spelcircuit?



Vorbereiding

- Verzamel alle materialen die je voor de spellen nodig hebt.
- Hieronder staan ideeën voor spellen om verder uit te werken. Zet de gekozen spellen zo veel mogelijk van tevoren klaar.
- Probeer vooraf in beeld te hebben hoeveel gemeenteleden er ongeveer deel zullen nemen aan deze activiteit. Aan de hand daarvan kun je bepalen hoeveel personen er ongeveer in een groep zitten.
- Bij hele grote groepen kun je het circuit dubbel uitzetten. Reken op een maximum van zes tot acht deelnemers per groepje.
- Zorg per spel voor een spelleider die het spel klaarzet, duidelijk uitlegt en scheidsrechter is.
- Zorg voor een toeter/bel en een stopwatch.
- Bedenk van tevoren eventueel een leuke prijs met een link naar het startthema.

Werkwijze

- Maak acht groepen (zie onder 'Groepjes maken').
- Heet de deelnemers welkom en vertel hun dat het bij dit spel gaat om tactiek, snelheid en geduld.
- Leg uit dat jullie dit circuit beginnen met acht teams, maar dat na elk spel één team het spel moet verlaten, om zo te ontdekken welk team dit circuit het langst volhoudt.
- Als alle spellen gespeeld zijn, wordt de winnaar de bekend gemaakt.
- Natuurlijk maak je ook de link met het thema 'Hou vol!'. Net zoals dit spelletjescircuit om enig uithoudingsvermogen vroeg, zo kan geloof ook om uithoudingsvermogen vragen. Wat is het dan belangrijk en mooi dat we net als net elkaar ook mogen aanmoedigen en bemoedigen om door te gaan. Laten we dit ook het komende seizoen doen in de gemeente.

Mogelijke spellen

a. De meeste stokken

Benodigdheden: reuze mikadostokken

Werkwijze: Laat de mikadostokken vallen. De teams gaan er in een cirkel om heen staan. Bepaal welk team er mag beginnen. Elk team probeert de stokken één voor één weg te halen, zonder de andere stokken te laten bewegen. Het team dat uiteindelijk de minste stokken heeft, ligt uit het spel.

b. Kleef aan!

Benodigdheden: schildertape, stoelen

Werkwijze: Maak met de schildertape een startlijn, vanwaar alle teams dit spel starten. Van elk team rent de eerste speler naar de overkant, loopt om de stoel heen en rent weer terug. Daarna pakt hij een ander teamlid aan de hand en rennen ze met z'n tweeën. Op deze manier halen ze al hun teamleden op. Welk team is het snelst klaar?

c. Het codewoord

Benodigdheden: Per team kaarten met nummers 1 t/m 10, met op de achterzijde een letter.

Vorbereiding: Schrijf op elke kaart de volgende letters/tekens: V O L H O U D E N ! Deze hoeven niet in goede volgorde te worden geschreven, zodat de teams op het eind nog moet puzzelen. Dus op de kaart met het cijfer 1 kan ook de letter 'L' worden geschreven.

Werkwijze: Na het startsignaal rent één speler van elk team in het rond op zoek naar kaart nummer 1. Deze pakt de kaart en rent terug naar het team. Dan mag de volgende speler vertrekken. Deze zoekt nr.2. Dit gaat zo door tot 10. Als ze alle letters hebben, mogen ze gaan puzzelen. Welk team ontdekt als eerst het codewoord?

d. Hoe lang nog?

Werkwijze: Geef alle teams de opdracht om op één been te gaan staan. Vertel dat ze met het hele team ervoor moeten zorgen dat ze twee minuten op één been blijven staan. Alleen mogen ze geen gebruik maken van een stopwatch of klok. Ze weten enkel wanneer de twee minuten ingaan. Welk team weet het best wanneer er twee minuten voorbij zijn? Het team dat het verst van de twee minuten af zit, ligt uit het spel.

e. Het spel uitfluiten

Benodigdheden: blinddoeken (theedoeken), beschuiten, blikje met iets erin zodat het rammelt.

Werkwijze: Alle teams staan op een startlijn achter elkaar. Telkens loopt er één speler naar de persoon die met een blikje rammelt. Hier eten ze een stukje beschuit en proberen te fluiten. Als het fluiten lukt, mag de blinddoek af en rennen ze terug naar het volgende teamlid. Welk team fluit als eerste het spel uit en welk team is het langzaamst en ligt dus uit het spel?

f. Touwtrekken

Benodigdheden: dik touw, grote ruimte, schilderstape.

Werkwijze: Zet beide teams tegenover elkaar. Je kunt ervoor kiezen om het midden te arceren met een lijn van schilderstape. Het is de bedoeling dat ze gaan touwtrekken. Welk team houdt dit het langste vol en sleept het andere team naar zijn kant? Zij zijn de langste volhouder!

3. Spijkerbroek hangen

Gemeenteleden kunnen zich laten sponsoren door zo lang mogelijk aan een spijkerbroek te hangen.

Benodigdheden

- Inschrijflijsten
- Sponsorlijsten
- Spijkerbroek
- Materiaal om de spijkerbroek op te hangen
- Klimrek, schommel of een balk
- Een lijst waar de namen en het aantal seconden/minuten zichtbaar opgeschreven kan worden

Voorbereiding

- Deel op de social media/kerkblad/aankondigingen/nieuwsbrief dat jullie een sponsoractie voor het diaconaal project van de HGJB willen doen in het startweekend. Alle leeftijden kunnen meedoen. Laat ze zich minimaal een week van tevoren aanmelden, zodat ze nog tijd hebben om sponsors te zoeken.
- Bedenk wat er op de sponsorlijst van een deelnemer staat. Denk aan: naam en een lijst met sponsors (een bedrag per aantal seconden of een vast bedrag). Verspreid deze lijsten onder de deelnemers.
- Hang een lijst bij de activiteit, zodat anderen kunnen zien wat het hoogste aantal seconden/minuten is.

Werkwijze

- Stimuleer de deelnemers om sponsors te zoeken. Ze kunnen dit tijdens het weekend doen of zelfs al voorafgaand aan het weekend.
- Laat de scores per individu bijhouden door de deelnemer zelf of zorg voor een vaste leiding bij deze activiteit die alles bijhoudt.
- Sluit deze sponsoractiviteit feestelijk af! Maak er met elkaar een feestje van!
- Vertel het opgehaalde bedrag aan de gemeente tijdens een moment van mededelingen (in de kerkdienst of op een ander moment tijdens het startweekend).

CREATIVITEIT

1. Een gebedspuzzel.

Gemeenteleden uit verschillende groepen maken met elkaar een legpuzzel (zie bijlage 7) over 'onverhoorde gebeden'. Op de achterkant van de puzzelstukken staat het logo "hou vol". Alle stukjes van de puzzel maken het logo compleet.

Voorbereiding

- Plaats een oproep in de gemeente met de vraag welke groepen er mee willen doen.

Benodigdheden

- Losse puzzelstukjes die samen tot één puzzel gemaakt kunnen worden (zie bijlage 7). Deze puzzelstukken moeten van stevig materiaal worden gemaakt bijv. karton, hout e.d. en groot genoeg zijn om te kunnen verwerken. Bijv. de maat van een A4'tje.

Werkwijze

- Verdeel vervolgens de puzzelstukjes over de verschillende groepen.
- Verzamel de puzzelstukjes op een bepaalde datum en maak ze dan tot één puzzel.
- De groep die wil meedoen krijgt een puzzelstuk (zie bijlage 7). En kiest zelf een onverhoord gebed dat ze willen uitwerken. Samen bedenken ze een creatieve manier om hun gevoel/mening/ervaring... gestalte te geven op dit puzzelstuk.
- De groep zorgt zelf voor het materiaal dat ze nodig hebben.
- De complete puzzel aan de gemeente laten zien, bijvoorbeeld door hem ergens op te hangen, op de beamers te laten zien of door er een 'momentje' van te maken tijdens een dienst.

2. Een eigen kerkgeschiedenis 'Wist u dat'

Gemeenteleden maken hun eigen 'Wist u dat' krantje om zo anderen te bemoedigen om vol te houden.

Voorbereiding

Bij dit onderdeel is het belangrijk dat u op tijd begint.

Werkwijze

Uw kerk bestaat al meerdere jaren, misschien wel meerdere eeuwen. In de tijd dat uw gemeente/kerk bestaat zullen goede en slechte tijden elkaar hebben afgewisseld, zoals Prediker eeuwen geleden al verwoorde: 'Er is een tijd om te lachen en een tijd om te huilen'. Er zullen meerdere tijden zijn geweest waarin de gemeente moest leren 'volhouden'.

Binnen de gemeente zullen gemeenteleden zijn die kennis hebben van de kerkgeschiedenis van uw gemeente. Verzamel verhalen, jaartallen, anekdotes, foto's enz. van gemeenteleden en maak er bijv. een krantje, een 'wist u dat', een fotocollage e.d. van.





PREEKSCHRIJFKAART

DE RECHTER EN DE WEDUWE

Ik voel me vandaag:



Nieuwe Testament
(= nieuwe verbond)

Brieven met het goede nieuws, verhalen over Jezus

Mattheüs

Markus

Lukas

Johannes

Handelingen

Romeinen

1 Korinthe.

2 Korinthe.

Galaten

Efeziërs

Filippenzen

Kolosenzen

1 Tessalon.

2 Tessalon.

1 Tim.

2 Tim.

Titus

Filemon

Hebreeën

Jakobus

1 Petrus

2 Petrus

1 Joh.

2 Joh.

3 Joh.

Judas

Openb.

LEZEN

1. Uit dit Bijbelboek komt
het onderwerp van de preek: hoofdstuk

2. Het Bijbelboek staat in het: vers

☐ **Oude Testament (OT)**
*(oude verbond, verhalen
voordat Jezus werd geboren)*

☐ **Nieuwe Testament (NT)**
*(nieuwe verbond, verhalen over
Jezus en Zijn leerlingen)*



Jezus geeft op verschillende manieren onderwijs:
door gesprekken, door daden, door discussies, door
Zijn leven en ook door verhalen te vertellen. Deze
korte verhalen noemen we gelijkenissen. Door ge-
lijkenissen te vertellen, wil Jezus laten zien hoe God
is en hoe Hij wil werken in het leven van mensen.
Hoe geeft Jezus in dit Bijbelgedeelte onderwijs?



GEBED Voor wie en voor wat bidden en danken we?



fijne dingen:



moeilijke dingen:



















.....

.....

DE LITURGIE

Zet een kruisje ✕ door het vakje als er een onderdeel van de liturgie is geweest.

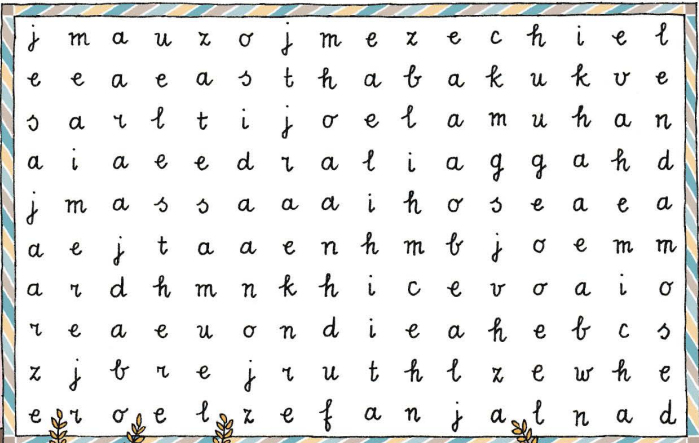
vouwlijn

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.
																	

PUZZEL

Sommige Bijbelboeken zijn genoemd
naar de naam van de schrijver of
naar de hoofdpersoon van het boek.
Je ziet hieronder alle Bijbelboeken
uit het Oude Testament waarvoor
dat geldt. Zoek ze op en streep ze

door. De namen staan horizontaal,
verticaal en diagonaal, vooruit en
achterstevoren geschreven. De over-
gebleven letters vormen een weetje
over de Bijbel.



Jozua • Ruth • Samuël • Ezra •
Nehemía • Esther • Job • Jesája •
Jeremía • Ezechiël • Daniël • Hoséa
Joël • Amos • Obadja • Jona • Micha
• Nahum • Hábakuk • Zefanja •
Haggai • Zacharía • Maleáchi



Het gebod tot gebed. Geef niet op!



Kies voor elk vers een smiley. Schrijf het cijfer van de smiley op de stippellijntjes tussen het Bijbelgedeelte. Eén stukje is al voorgedaan.



1. dit is fijn



3. dit vind ik moeilijk



5. dit vind ik mooi



2. dit is verdrietig



4. dit is gemeen!



6. dit moet ik thuis nog eens lezen

Bijbel in Gewone Taal

1 Jezus gaf een voorbeeld (gelijkenis) aan Zijn leerlingen. Daarmee wilde hij laten zien hoe belangrijk het is om te blijven bidden en nooit op te geven.



2 Jezus zei: 'Er was eens een rechter in een stad. Hij had geen respect voor God en hij hield geen rekening met mensen.

3 In dezelfde stad woonde ook een vrouw. Haar man was overleden. Omdat ze hulp nodig had, kwam ze steeds weer bij de rechter, en zei dan tegen hem: 'Zorg dat ik krijg waar ik recht op heb.'



4-5 Eerst wilde de rechter haar niet helpen. Maar na een tijdje dacht hij: Ik moet die vrouw toch maar

← 1

helpen. Niet omdat ik bang ben voor God, of omdat die vrouw mij iets kan schelen. Maar omdat ik last van haar heb. Ze blijft maar langskomen, straks valt ze me nog aan!



6 Toen zei de Heer: 'Kijk, zelfs zo'n oneerlijke rechter helpt mensen die volhouden.

7 Dan zal God zeker de mensen helpen die Hij Zelf uitgekozen heeft. Mensen die dag en nacht om Zijn hulp bidden, laat Hij niet wachten.

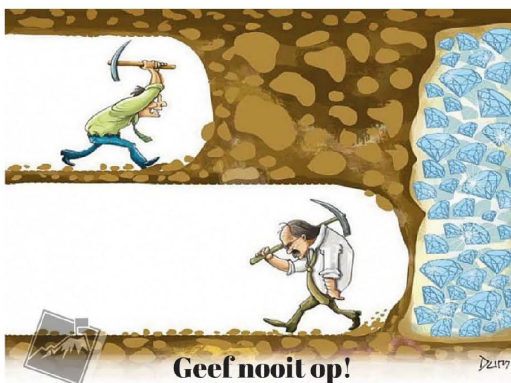
8 Luister naar mijn woorden: God zal snel komen om die mensen te helpen. Maar als de Mensenzoon terugkomt, zullen er dan nog gelovigen op aarde zijn?



wat denk jij?

Jezus zorgt

Deze vrouw had ook geen man meer. Dat noem je een 'weduwe'. Weduwen en wezen hadden in Jezus' tijd een moeilijk leven omdat ze geen echtgenoot of vader hadden die voor hen kon zorgen of hen kon beschermen. Ze kregen maar een heel klein deel van de erfenis en hadden een lage status. Weduwe worden betekende dan ook een sociale crisis. Denk ook maar aan het Bijbelverhaal van Ruth en Naomi.



Praten met God

Bidden is een bijzondere manier van spreken tot God. Wie bidt kan God eren, Hem danken of Hem om een gunst vragen. Maar in gesprek met God kun je ook voorbede doen voor anderen, klagen of boete doen. Net zoals de psalmdichters vroeger deden, mag ook jij aan God alles vertellen wat er in je leven speelt.

OM THUIS TE ZINGEN:

OTH 539 LEES JE BIJBEL, BID ELKE DAG // OTH 190 HEER U BENT MIJN LEVEN // OTH 566 DAAROM BIDDEN WIJ



Tijdens deze fietstocht kun je van alles tegenkomen. Zie jij iets van deze bingokaart?
 Maak even een foto en streep het plaatje door. Daarna kun je weer verder genieten van deze fietstocht.
 Lukt het jou om de hele fietstocht vol te houden en zo veel mogelijk plaatjes te vinden?

BIJLAGE 3

Test 'Hoe volhardend ben jij?'

Vragen kinderen

1. Je bent op zoek naar een cadeautje voor je jarige vriend(in). Je weet wat hij/zij wil hebben, maar kan het zo gauw niet vinden.

- Nou ja, dan koop je maar wat anders.
- ◆ Je vraagt de verkoper of ze iets hebben wat erop lijkt.
- Je struikt alle speelgoedwinkels langs, tot je gevonden hebt wat je zocht.

2. Je ziet een advertentie: gratis op te halen: jonge konijntjes. Je vraagt op een goed moment aan je moeder of het mag. Ze zegt nee, jij...

- ◆ ...probeert het met je allerliefste blik nog eens: 'Oh, mam, please...'
- ...bent teleurgesteld. Echt balen dat het niet mag.
- ...komt met allerlei argumenten om je moeder te overtuigen. Je wilt zelfs wel een maand de vaatwasser uitruimen als ze 'ja' zegt!

3. Je hebt een trompet gekregen. Je begint enthousiast te blazen, maar je krijgt er geen normaal geluid uit.

- Je blijft het net zo lang proberen tot het je lukt (en je familie er moe van wordt).
- Je smijt het ding boos aan de kant. Je bent hier duidelijk niet voor in de wieg gelegd.
- ◆ Je probeert het nog één keer. Misschien toch even geduld hebben tot de eerste trompettes.

4. Je mag op je buurjongetje passen. Hij heeft een poepluier.

- ◆ Je belt je moeder en vraagt hoe het moet. Met haar uitleg red je het wel.
- Hier begin je niet aan! Je belt je moeder om te vragen of zij het kind wil verschonen.
- Jij regelt dit wel even. Je gebruikt een half pak billendoekjes, maar je buurjongetje is weer schoon.

5. Jij wilt een spel doen, maar je vrienden hebben daar geen zin in. Wat doe je?

- Tja, de meerderheid beslist. Misschien hebben ze de volgende keer wel zin.
- ◆ Je vertelt dat het echt een heel cool spel is en probeert ze over te halen.
- Je zegt: 'Prima, dan ga ik wel naar huis.'



Vragen volwassenen

1. Je bent al een aantal weken begonnen met hardlopen en dat verneem je ook. Wat een spierpijn! Je denkt erover om te stoppen.

- Stoppen is echt geen optie. Je moet even door de zure appel heen bijten en dan komt het wel goed. Je zet door!
- De hardloopschoenen gooi je weg. Je bent hier duidelijk niet voor in de wieg gelegd.
- ◆ Je probeert het nog één week. Misschien toch even geduld hebben en gaat het volgende week wel weer beter.

2. Je krijgt na een presentatie heel veel lovende reacties en ze moedigen je aan om door te gaan met je onderzoek, maar er zit ook één reactie bij die negatief is.

- Die negatieve reactie komt het hardst binnen. Je besluit om af te zien van het onderzoek.
- Wat fijn al die lovende reactie, dat geeft moed om door te gaan. Die negatieve reactie? Die was je al bijna weer vergeten. Jij laat je niet zo snel in de wind slaan.
- ◆ Misschien heeft diegene met de negatieve feedback wel gelijk. Zal je wel doorgaan? Je twijfelt en gaat er in met anderen over in gesprek.

3. Sinds een maand ben je op dieet. Maar nu ben je met vrienden van vroeger een avondje uiteten en komt er allemaal lekkers op tafel.

- ◆ Om helemaal niets te eten, dat kan ook niet. Je eet gewoon mee, dan morgen maar iets minder.
- Dieet is iets om je aan te houden. Je vertelt je vrienden eerlijk dat je een dieet volgt en niet alles mag eten.
- Even geen dieet meer, dit kan ik niet weerstaan!

4. Je bent op zoek naar een cadeautje voor je jarige echtgenoot. Je weet wat hij/zij wil hebben, maar kan het zo gauw niet vinden.

- Nou ja, dan koop je maar wat anders.
- ◆ Je vraagt de verkoper of ze iets hebben wat erop lijkt.
- Je struikt alle winkels langs, tot je gevonden hebt wat je zocht.

5. Je bent sinds een jaar begonnen met een nieuwe cursus. Maar dat kost toch meer tijd en energie dan verwacht.

- ◆ Het is lastig en je twijfelt of je wel moet doorgaan.
- Dan maar iets minder vrije tijd, je hebt nu eenmaal gekozen voor deze cursus dus die maak je ook af.
- Je schrijft je morgen uit, je stopt er mee. Misschien volgend jaar een andere cursus.

Benieuwd hoe volhardend jij bent?

Uitkomst

Vooraf ●?	Jij geeft de moed gauw op en bent niet echt volhardend. Je kunt nog wat leren van de weduwe.
Vooraf ◆?	Je probeert vol te houden en daarmee lukt het soms wel en soms niet.
Vooraf ■?	Je bent een echte volhouder! Wat jij in je hoofd hebt, gaat er niet meer uit. Soms mag je daarin wel iets meer rekening houden met anderen.

BIJLAGE 4

Bijbelstudie

Stil worden

Tijdens het startweekend is er vooral veel tijd voor gezelligheid en ontmoeting. Nu nemen we een moment om stil te worden en in de Bijbel te lezen. Dat is misschien even 'schakelen'. Zing daarom eerst een lied om stil te worden en je gedachten op God te richten. Liedsuggestie: Heere Jezus om Uw Woord (OTH 229).

Open handen

Begin deze studie door het samen zingen van: Heere Jezus om Uw Woord (OTH 229).

Lezen

Lees het gedeelte uit Lukas 18:1-8 voor jezelf door en laat het eens op je inwerken.

- Welke woorden raken je? Omcirkel die.
- Misschien heeft jullie predikant hier net een preek over gehouden. Maar stel dat hij alsnog een (tweede) preek over dit gedeelte zou houden en jij/u mocht de kerntekst kiezen. Welke regel of tekst zou dat dan zijn en waarom?
- Bespreek in tweetallen waarom je deze woorden hebt omcirkeld en welke regel/vers jij hebt gekozen. Noteer wat je opvalt.

Vragen

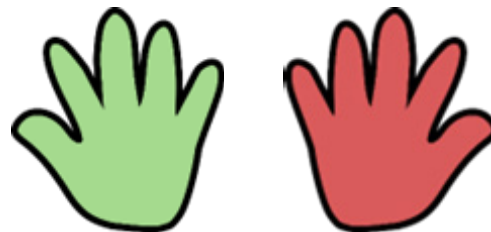
- a. Wat valt je op in dit bijbelgedeelte als het gaat om volhouden? Loop de verschillende personen langs en probeer te ontdekken hoe zij wel/niet volhouden.
- b. Wat valt je op aan de manier waarop God omgaat met het gebed van Zijn kinderen?
- c. Wat zou 'altijd bidden' betekenen? Dat je altijd bezig moet zijn met bidden, of wat anders?
- d. Hoe kunnen wij 'vertragen' in ons gebed?
- e. De Heer zal recht doen, wat betekent dit volgens jou?

Antwoorden

We worden in deze gelijkenis aangemoedigd om vol te houden en te volharden in het gebed. Denk eens na wat er in jou speelt waarvoor je de moed (bijna) hebt opgegeven. Dit kan ziekte zijn, maar ook iets anders waarin je Gods beloften nog niet tot uiting ziet komen.

Bedenk ook waar je God voor zou willen danken naar aanleiding van deze gelijkenis. Schrijf jouw gebeds- en dankpunten op de twee handjes (bijlage 5).

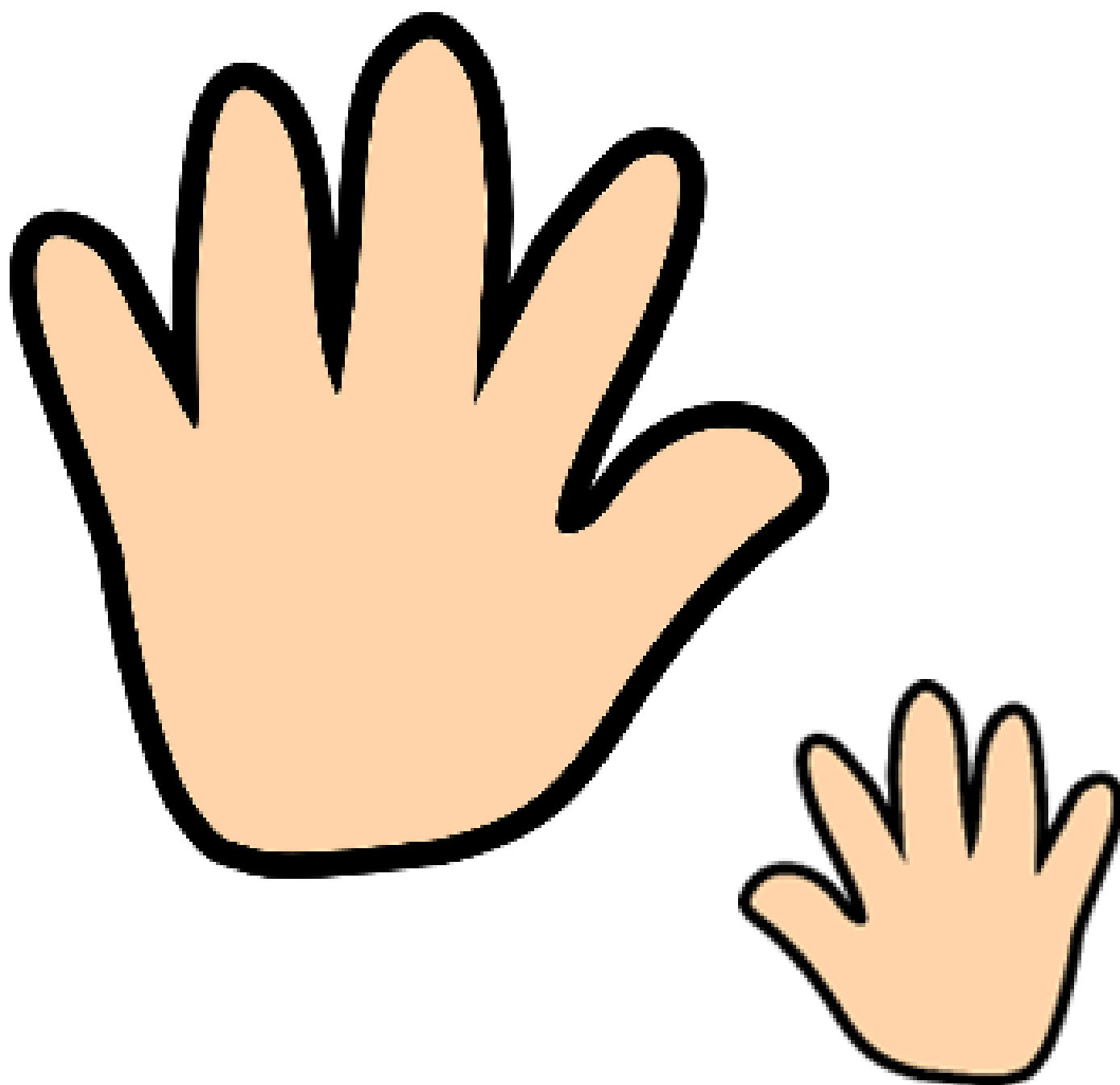
[invoegen als voorbeeld in het klein rood 'leeg' handje en een groen 'leeg' handje]



Toepassen

Bid met elkaar. Dank God voor Zijn geduld en bid ook voor elkaar om vol te houden. Je kunt dit doen door één persoon te laten bidden wat er op de vlaggetjes is geschreven of door ieder om de beurt te laten bidden (eventueel voorlezen) wat hij op zijn handje heeft geschreven.

Om jezelf en andere gemeenteleden eraan te herinneren om hiervoor te blijven bidden, kun je na afloop je handje aan de gebedsmuur bevestigen.



BIJLAGE 6

bij spel: 'Tegenstand? Hou vol!'

Bekendmaking mol

Nodig

- Twee mobieltjes
- Aantal enveloppen gelijk aan het aantal spelers
- A4-papier
- Pennen

Vorbereiding

Leg een mobieltje in een open ruimte op een centrale plek. De spelers moeten er in een grote halve cirkel omheen kunnen staan. Zorg dat je met een tweede mobieltje het eerste mobieltje kan bellen. Denk goed na wie je de Mol maakt in je groep. Die persoon moet tegen wat druk kunnen en een geheim kunnen bewaren. Pak de enveloppen en doe in elke enveloppe een a4'tje en een pen. Doe in één van de enveloppen in plaats van een leeg a4'tje een a4'tje met 'tips voor de mol' (zie onder het laatste spel).

Werkwijze

- Heet iedereen welkom bij het Wie is de mol? - spel.
- Vertel: 'Iedereen die 'Wie is de Mol?' kijkt stelt zichzelf soms de vraag: hoe zou ik het spel spelen als ik mee zou doen, Zou ik de opdrachten goed kunnen voltooien, zou ik de hints zien, en... zou ik een goede mol zijn...? Vandaag krijg je de kans om daarachter te komen. Jullie gaan samen vier spellen spelen en proberen daarbij zoveel mogelijk geld te verdienen. Behalve de mol, die probeert overal een stokje voor te steken.'
- Vertel waar de concrete prijzenpot uit bestaat en benoem dat de mensen die raden wie de mol is allemaal winnaars zijn.
- Vertel: er is nog geen mol...
- Laat iedereen in een halve cirkel staan om het mobieltje dat je neergelegd hebt.
- Vertel dat ze stil moeten zijn.
- Laat ze daar even zo staan en ga zelf naar een andere ruimte waar ze je niet kunnen horen.
- Bel het mobieltje en wacht tot iemand opneemt. Noem dat je iets gaat vertellen wat de rest absoluut niet mag horen. De speler moet met diens gezicht naar de groep gekeerd staan. Vertel hem of haar of hij/zij een deelnemer is of de mol is, en laat de speler vervolgens het mobieltje weer neerleggen zonder op te hangen en een volgende speler naar voren te vragen.
- Ga zo door totdat je iedere speler aan de lijn hebt gehad, en de spelers en de mol hun rol kennen.
- Kom terug in de ruimte en geef iedere speler een envelop. De mol geef je de envelop met de moltips erin. Dat weet de rest natuurlijk niet.
- Vertel dat in de envelop een aantekening papier zit en een pen.
- Geef de spelers 5 minuten de tijd om op een eigen plek notities te maken over wat ze verdacht vonden. Dit geeft de mol de gelegenheid om de moltips te lezen.

Spel 1 Streep of kruis?

Nodig

- Per team eenzelfde nerfpistool met 20 foampijlen
- 20 papieren bekertjes per team
- Stift groen en rood
- 8 pingpongballen
- Schilders tape
- Grote ruimte

Vorbereiding

Maak een startlijn van schilders tape en zorg dat na de startlijn kriskras tafeltjes staan van diverse hoogtes. Zet op alle bekertjes een streep met de groene of rode stift. En zet dan op vier bekertje van elk team ook een kruis in diezelfde kleur.

Ieder team heeft een eigen kleur groen/ rood. Dat is te zien aan de streep van de stift van groen of rood gezet op het bekertje. Echter per team zijn er 4 bekertjes waar een streep op de zijkant staat en een kruis in dezelfde kleur op de onderkant van het bekertje. Zet de bekertjes van de kleur groen in een soort route naar op de tafels, over de hele ruimte. Zet de bekertjes ondersteboven, zodat het kruis zichtbaar is als je langsloopt. Zet ook de bekertjes van de kleur rood in een route die te schieten is voor de spelers, deze zet je ook ondersteboven met het kruis zichtbaar. Doe onder de 2 x 4 bekertjes waar een kruis op staat een pingpongbal.

Werkwijze

- Maak 2 teams.
- Vertel wie team groen is en wie team rood is.
- Alle spelers staan bij de startlijn.
- Leg uit dat de spelers per team € 100,- kunnen verdienen voor de pot dus samen € 200,-
- Het team zelf bepaalt wie uit hun team er gedurende 1 minuut een rondje van 30 seconden mag lopen in het veld van tafeltjes om te kijken waar de bekertjes staan met kruizen erop. Hij moet dit overbrengen aan zijn team. Zij blijven bij de startlijn.
- Vervolgens gaan de spelers om de beurt schieten op de bekertjes waar een streep op staat in hun kleur. Ze mogen de bekertjes met kruizen niet raken. De kruizen zie je niet dus welke je schiet, baseer je op wat je hebt gehoord van je teamlid.
- Ze moeten minimaal 10 van de 16 bekertjes omschieten, maar valt er toch een bekertje (en dus een pingpongbal) met een kruis erop dan verdient je team geen geld voor de pot.
- Bespreek kort het resultaat en laat de teams weten wat er is verdiend voor de pot.
- Laat alle spelers twee minuten op hun papier notities maken. Wie verdenken ze?

Spel 2 Het missende woord

Nodig

- Jokers
- Onderstaande liedjes
- Apparatuur om de liedjes af te kunnen spelen
- Twee ruimten
- Pen en papier per twee spelers



Vorbereiding

Bij deel 2 van het spel moet de spelleider in een andere ruimte zijn dan de groep. Bij dit spel heb je de jokers nodig. Zoek onderstaande nummers op via YouTube en hou die bij de hand tijdens het spel:

- Psalm 27 – Psalm project Psalm 27 (Wacht op de Heer) - Nederland Zingt - YouTube
- Psalm 116 – Psalm project Nederland Zingt: Psalm 116 - YouTube
- Houd vol – Opwekking 798 Houd vol - Nederland Zingt - YouTube
- Ook al gaat mijn weg – OTH 208 Nooit meer alleen - Nederland Zingt - YouTube
- Heer, ik kom tot U – OTH 273 De kracht van Uw liefde - Nederland Zingt - YouTube

Lees het spel goed door en oefen eventueel alvast om de nummers goed te timen, zodat je precies weet wanneer je ieder liedje moet pauzeren. Lees ook alvast deel 2 van het spel door.

Werkwijze

Deel 1

- Leg het spel uit en vertel dat de spelers vijf verschillende liedjes gaan horen. Van elk liedje hoor je twee verschillende fragmenten. Ieder fragment wordt abrupt stopgezet en de opdracht is om het woord te raden wat als eerste zou worden gezongen als het liedje was door blijven spelen.
- De spelers schrijven telkens het woord waarvan ze denken dat die goed is.
- Maak tweetallen en geef ieder tweetal pen en papier. Ieder tweetal mag zachtjes overleggen met elkaar, maar niet met de andere teams. Per tweetal worden dus de woorden opgeschreven.
- Speel van ieder liedje onderstaande fragmenten af. Geef na ieder fragment de spelers even de tijd om na te denken.

TIP: Belangrijk om het goed te timen, zodat ze het woord nog niet horen. Dikgedrukt lees je ieder woord wat de spelers moeten raden en wat ze dus ook niet mogen horen.

Psalm 27 – Psalm project

1) 1:30-1:42 (**zegen**) 2) 2:08-2:20 (**moed**)

Psalm 116 – Psalm project

1) 0:20-0:49 (**hulp**) 2) 1:25-1:39 (**gebed**)

Houd vol – Opwekking 798

1) 0:10-0:35 (**vol**) 2) 1:00-1:18 (**staan**)

Ook al gaat mijn weg – OTH 208

1) 0:05-0:17 (**heen**) 2) 1:15-1:30 (**wacht**)

Heer, ik kom tot U – OTH 273

1) 1:05-1:13 (**hart**) 2) 2:05-2:19 (**liefde**)

Deel 2

- Vraag of de teams in totaal tien woorden hebben opgeschreven. Benadruk dat de tweetallen elkaar niet mogen laten weten wat ze hebben opgeschreven.
- Vertel: Het is te hopen dat jullie goed konden luisteren en vooruit konden kijken naar wat zou komen. Hopelijk vertrouwen jullie elkaar ook een beetje. Want bij deze opdracht is er veel geld te verdienen!
- Vertel: Ik sta zo in een ruimte hiernaast. Telkens komt er één tweetal naar binnen. Daar krijgen ze een vraag over de woorden die net zijn opgeschreven. Goede antwoorden op die vraag leveren geld op... Jullie kiezen met elkaar telkens welk tweetal naar binnen gaat.
- Ga naar de andere ruimte en vraag telkens een tweetal naar binnen die door de groep gekozen is. Een tweetal mag meerdere keren worden gekozen. Je stelt het tweetal één van de vragen hieronder over de 10 woorden die net voorbijkwamen. Voor ieder goed woord dat het tweetal geeft komt er 50 euro in de pot. In totaal is er dus 500 euro te verdienen.
- Wanneer een tweetal minimaal één woord goed heeft (minimaal 50 euro) geef je ze een optie: Kies je voor het geld, of willen jullie allebei een joker? Wanneer het tweetal voor de jokers kiest, komt er dus geen geld in de pot. Noem dat het slim is om de jokers te verbergen.
- Het tweetal keert terug naar de rest en als spelleider vraag je weer om een tweetal.
- Herhaal dit totdat je alle onderstaande vragen gesteld hebt.
- Bied geen jokers aan wanneer:
- Alle zes jokers zijn vergeven.
- Een tweetal dat al eerder jokers kreeg naar binnenkomt.
- Wanneer een tweetal alleen maar foute antwoorden geeft en dus geen geld verdient.
- De vragen:
- Als je bij dit woord de laatste letter verandert, heb je een werkwoord.
- Goed antwoord: Moed
- Dit woord rijmt op 'regen'.
- Goed antwoord: Zegen
- Deze drie woorden beginnen met de letter H.
- Goede antwoorden: Hulp, Heen, Hart
- De laatste letters van dit woord vormen een getal.
- Goed antwoord: Wacht
- Deze woorden zijn het tegenovergestelde van 'leeg' en 'zitten'
- Goede antwoorden: Vol, Staan
- Dit woord wordt vaak weergegeven met een hart.
- Goed antwoord: Liefde
- De laatste letters van dit woord vormt het voorwerp waar jij op slaapt.
- Goed antwoord: Gebed
- Als alle vragen gesteld zijn vertel je aan de groep dat er bij deze opdracht 500 euro te verdienen was. Vertel hoeveel van de 500 euro de groep uiteindelijk heeft verdiend. Als het laag uitvalt, vraag je je hardop af hoe dat toch kan.

Spel 3 Moet je voorstellen...

Nodig

- Verhaal vanuit Exodus 17:8-16 en Lukas 18:1-8
- Blinddoeken voor elke speler

Voorbereiding

Lees het verhaal uit Lukas 18:1-8 goed door. Je gaat deze voorlezen aan de spelers.

Werkwijze

- Vertel de spelers dat ze bij dit spel een goed geheugen nodig hebben. Straks worden er twee verhalen voorgelezen en het is aan hen om zo goed mogelijk te letten op wat er hen allemaal verteld wordt. Dat kan ze straks geld opleveren. Het eerste verhaal dat je gaat voorlezen staat in het Oude Testament. Het gaat over Mozes en de strijd tegen de Amalekieten. Mozes heft zijn handen omhoog naar God als gebed tijdens de strijd. Het tweede verhaal staat in het Nieuwe Testament. Dit verhaal gaat over een vrouw die voortdurend naar de rechter gaat met haar verzoek.
- Lees Exodus 17:8-16 en Lukas 18:1-8 levendig voor aan de groep. De spelers mogen uiteraard geen aantekeningen maken, of hun mobiel gebruiken om het verhaal op te zoeken.
- De spelers moeten nu een speler aanwijzen uit hun groep die ze het meeste vertrouwen.
- Neem de aangewezen speler apart. De rest van de groep krijgt een blinddoek om.
- Lees vervolgens onderstaande vijf stellingen één voor één voor. De geblinddoekte spelers kunnen ieder voor zich 'ja' antwoorden door hun rechterhand op te steken en 'nee' antwoorden door hun linkerhand op te steken. Door de blinddoeken zien ze elkaars antwoorden niet. Met elke stelling is 100 euro te verdienen, wanneer een meerderheid van de groep het goede antwoord geeft. De score geef je pas naderhand.
- Telkens wanneer er op de eerste stelling gestemd is, kiest de verkozen persoon aan de zijlijn één speler uit de groep die niet meer mee mag stemmen. Die persoon doet de blinddoek af en moet na stelling twee iemand aanwijzen die niet meer mee mag stemmen. Zo blijven er steeds minder 'stemmers' over.
De stellingen:
 - o Wanneer Mozes zijn handen ophief was het volk aan de winnende kant (Antwoord: Ja, telkens als Mozes zijn hand ophief had het volk de overhand).
 - o Mozes hield het in zijn eentje vol (Antwoord: Nee, Aaron en Hur ondersteunden hem).
 - o In beide verhalen komt indirect het gebed naar voren (Antwoord: Ja).
 - o De rechter in het tweede verhaal vreest God (Antwoord Nee, de rechter vreesde God niet en had geen ontzag voor de mens).
 - o De weduwe houdt het niet erg lang vol (Antwoord: Nee, de weduwe kwam voortdurend naar de rechter toe).

- Laat iedereen de blinddoek afdoen en lees nog eenmaal alle stellingen voor. Noem bij iedere stelling het juiste antwoord en vertel meteen of de groep het goed had. Hoeveel geld hebben ze verdiend?
- Geef de spelers nog eenmaal anderhalve minuut de tijd om notities te maken op hun papier.

De test

Werkwijze

- Alle spelers gaan op de lijn (uit spel 1) zitten.
- De leider zit aan tafel en kijkt de spelers aan.
- Vraag alle spelers een top 3 te maken, van wie zij denken dat de mol is. Ze noteren dit op hun eigen papier (uit hun enveloppe).
- Benoem direct tegen de spelers dat zij die 'de mol' in de top 3 hebben, blijven meespelen. De anderen vallen af.
- Benoem dat er jokers ingezet kunnen worden tijdens dit waarheidsmoment. Een joker betekent dat als je niet in de top 3 de goede naam hebt, je toch mag blijven.
- Laat steeds om de beurt een speler bij je aan tafel komen. Zij zitten met de rug naar de anderen toe.
- Bekijk de reactie.
- Vertel geen goed / fout, maar zeg alleen: helaas, jij valt af. Of jij mag blijven.
- De spelers die afvallen, horen zo meteen hoe het verder gaat.
- De mol valt natuurlijk nooit af.

Spel 4 Rommelig

Nodig

- Vuilniszakken
- Schoonmaakhandschoenen
- Evt. afvalknijpers
- Schema afbreektijd afval

Soort Afval	Afbreektijd
Krant	paar dagen tot paar weken
Kartonnen drinkbeker	karton 2 tot 5 maanden; plastic breekt niet af
Sigarettenpeuk	1 tot 12 jaar (papier en tabak): filter nooit
Bananenschil	paar weken tot paar jaar
Plastic frisdrankflesje	verbrokkelt maar breekt niet af
Plastic zak	verbrokkelt maar breekt niet af
Kauwgom	20 tot 25 jaar
Glazen fles	vergaat niet
Aluminium blikje	50 jaar tot nooit
Stalen blikje	1,5 tot 500 jaar
Patatbakje (polystyreen)	verbrokkelt maar breekt niet af

Composteerbaar kunststof	composteert in een professionele composteerinstallatie maar blijft in de natuur jarenlang in tact
Postbode elastiek	Nooit

Werkwijze

- Neem de spelers die zijn afgevallen even apart van de anderen.
- De spelers die nog meedoen, krijgen nu hun laatste opdracht
- Vertel dat de opdracht is om in 20 minuten vijf verschillende soorten materialen van zwerfafval te vinden. Bijvoorbeeld een bananenschil, een blikje, een plastic bakje, een krant en een glazen fles. Deze vijf verschillende soorten zwerfafval moeten vervolgens op volgorde gelegd van hoelang het duurt voordat ze in de natuur zouden vergaan.
- Vertel dat ze € 500,- kunnen verdienen.
- Geef de groep vuilniszakken mee waar ze afval die ze tegenkomen, maar niet nodig hebben voor het spel, mee kunnen opruimen. Geef ze ook de schoonmaakhandschoenen en/of afvalknijpers.
- De afgevallen deelnemers krijgen nu een dilemma voorgeschoteld, maar dat weten de spelers niet, zij zijn al op pad.
 - o a: ja, de opdracht gaat lukken om in 20 minuten vijf afvalsoorten te vinden, maar de volgorde is verkeerd. Dan krijgen ze € 300,-
 - o b: ja, het lukt ze binnen 20 minuten en de volgorde is goed, dan ontvangen ze € 500,-
 - o c: het lukt ze niet, ze krijgen € 0,-
 - o Vraag wat ze kiezen a, b of c.
- Ga na hoe snel de groep terug is en controleer de volgorde.
- Vertel het team dat ze € 500,- konden winnen, maar de verwachtingen van de afgevallen deelnemers, bepalen wat ze uiteindelijk hebben gewonnen. Zij moesten namelijk een voorspelling doen. De keuze die zij hebben gemaakt, bepaalt wat er in de pot komt. Kortom, als is het de groep gelukt en de groep denkt dat het ze niet lukt (c) dan is het toch € 0,-. Is het binnen 20 minuten gelukt met een goede volgorde en was dat ook wat de afvallers dachten, dan is er € 500 euro in de pot.
- Gooi al het afval in een daarvoor bestemde container.

De Finaletest (bij bijlage 5)

Nodig

- Zorg voor een kleinigheidje voor de mol en de eventuele winnaar(s)

Werkwijze

- Alle spelers nemen weer plaats op de lijn (uit spel 1).
- De leider zit aan een tafel en kijkt de spelers aan.
- Vertel dat er €1700 te verdienen was. Maar, er is gemold. Er zit in de pot nog: € ... (noem het totaalbedrag wat ze hebben verdiend).

- Vraag alle overgebleven spelers nu te noteren wie de Mol is (op het papier uit hun enveloppe) en laat ze deze inleveren bij de leider
- Bekijk de briefjes. Vertel dat ... deelnemers het goed hebben!
- Laat de mol zich openbaren.
- Belangrijk: steun als leiders altijd de mol. Hij had een pittige taak. Vaak is er achteraf commentaar. Benoem bij commentaar dat de ander wellicht een volgende keer de kans krijgt om het beter te doen!
- Degene die het goed hebben ontvangen een prijsje.
- Laat de mol vertellen hoe het was om te mollen.

Mol tips

Jij bent de mol, dit document is alleen voor jou. Striktgeheim! Hierin staan alle opdrachten die gaan komen, de goede antwoorden en tips over hoe je kunt mollen. Voor ieder spel krijg je de kans om die even door te lezen.

Spel 1

Jullie krijgen de opdracht om de juiste bekertjes te raken. Eerst mag er één iemand het 'speelveld' verkennen, zodat jullie als groep straks weten welke bekertjes geraakt moeten worden en welke niet. Probeer degene te zijn die het rondje mag lopen. Je geeft dan vervolgens de verkeerde bekertjes door! Of om je juist in dit spel niet meteen verdacht te maken, probeer je een bekertje met kruis te raken.

Spel 2

De opdracht deel 1: Je hoort opnieuw vijf verschillende liedjes. Bij ieder liedje hoor je twee wat langere fragmenten. Ieder fragment wordt abrupt stopgezet en de opdracht is om het woord te raden wat als eerste zou worden gezongen als het liedje was door blijven spelen. Schrijf telkens het woord op waarvan je denkt dat het goed is.

Goede antwoorden:

- Psalm 27 – Psalm project
 1) 1:30-1:42 (**zegen**) 2) 2:08-2:20 (**moed**)
- Psalm 116 – Psalm project
 1) 0:20-0:49 (**hulp**) 2) 1:25-1:39 (**gebed**)
- Houd vol – Opwekking 798
 1) 0:10-0:35 (**vol**) 2) 1:00-1:18 (**staan**)
- Ook al gaat mijn weg – OTH 208
 1) 0:05-0:17 (**heen**) 2) 1:15-1:30 (**wacht**)
- Heer, ik kom tot U – OTH 273
 1) 1:05-1:13 (**hart**) 2) 2:05-2:19 (**liefde**)

De opdracht deel 2: Telkens moet een tweetal naar de speelleider om vragen over bovenstaande woorden te beantwoorden. Goede antwoorden leveren geld op, maar deelnemers kunnen ook voor jokers kiezen i.p.v. geld. Let op: zeg daar niets over!

Goede antwoorden:

Als je bij dit woord de laatste letter verandert, heb je een werkwoord.

Goed antwoord: **Moed**

Dit woord rijmt op 'regen'.

Goed antwoord: **Zegen**

Deze drie woorden beginnen met de letter H.

Goede antwoorden: **Hulp, Heen, Hart**

De laatste letters van dit woord vormen een getal.

Goed antwoord: **Wacht**

Deze woorden zijn het tegenovergestelde van 'leeg' en 'zitten'

Goede antwoorden: **Vol, Staan**

Dit woord wordt vaak weergegeven met een hart.

Goed antwoord: **Liefde** De laatste letters van dit woord vormt het voorwerp waar jij op slaapt.

Goed antwoord: **Gebod**

Wakker wantrouwen aan onder tweetallen. Verzin redenen waarom mensen niet te vertrouwen zijn. Geef zelf verkeerde antwoorden en moedig je medespelers voor jokers te kiezen i.p.v. geld. Op het moment dat bekend is dat er jokers in het spel zijn natuurlijk.

Spel 3

Jullie krijgen twee verhalen uit de Bijbel te horen, waarna jullie op vijf verschillende stellingen een antwoord moeten geven. Voor elk goed antwoord kan de pot geld verdienen. Aan jou de taak dus om verkeerde antwoorden te geven en de mensen met een goed geheugen eruit sturen.

Spel 4

Tijdens dit spel gaan jullie op zoek naar verschillende afvalproducten. Als mol vind je het maar moeilijk om afval te spotten en neem je dingen mee die er al zijn.



Onverhoorde gebeden?

- Soms moeten we meer geduld hebben (volharden in het gebed).
- God verhoort ons gebed soms anders dan wij willen.
- Soms moeten we beter op de verhoring letten.
- God geeft altijd iets, namelijk zichzelf en Zijn nabijheid.
- God verhoort niet al onze wensen, Hij vervult wel aan Zijn beloften.
- Er zijn meer ongebeden verhoringen dan onverhoorde gebeden.

