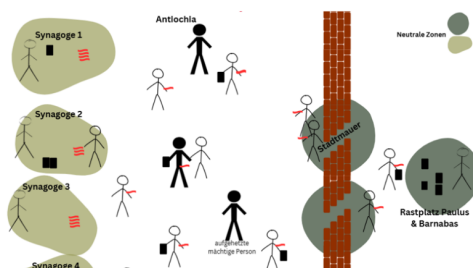


Evangelie verspreid met risico, Handelingen 13. 44-52



Handelingen 13 vertelt hoe Paulus en Barnabas naar Antiochië komen en in de synagogen over Jezus spreken. Veel mensen luisteren aandachtig, maar niet iedereen is blij met deze boodschap. Er ontstaat afgunst, verzet en marginalisatie en Paulus en Barnabas moeten de stad verlaten. Toch geven ze de hoop niet op en dragen de boodschap uit in de wereld. Juist deze spanning tussen moed, afwijzing en vertrouwen vormt de achtergrond van dit stuk en nodigt je uit om zelf deel uit te maken van het verhaal.

Speluitleg

Speelveldindeling en spelverloop Het speelveld Een bos met mogelijkheden om onopgemerkt te bewegen is ideaal voor het spel. Het spel kan ook in een lichter bos worden gespeeld. Het speelveld is lang. Aan het ene uiteinde in Antiochië staan de vier synagogen (afhankelijk van de grootte van de groep) van de verschillende groepen, die met afschriklijnt zijn gemarkeerd als beschermingszone. Van 30-60 meter tot aan de stadsmuur ligt een afgebakende strook bos die niet betreden mag worden. De enige uitweg uit de stad is met de bewaker. Hiervoor wordt een cirkel gemaakt met drie dekzeilen, één leider is de bewaker. De bewaker laat vier kinderen achter zich instappen en steekt de stadsmuur over naar buiten. Indien nodig kunnen er meerdere bewakers worden ingezet. Alleen de vier deelnemers mogen de neutrale zone bij de in- en uitgang van de stadsmuur betreden. Het gedeelte vanaf de stadsmuur tot aan de rustzone is kleiner dan de Antiochische stadszone. Het einde van het speelgebied is weer een afgebakende neutrale zone: het rustgebied van Paulus en Barnabas. Een of meer leiders beheren het materiaal dat zich daar bevindt (in dit geval

Bijbelverzen) en zorgen ervoor dat de regels worden nageleefd. Elk kind draagt een wollen draad/barrièreband om de bovenarm. Deze kunnen worden afgescheurd in het speelgebied van de synagogen tot aan de stadsmuur. Wie geen draad/afzetlint heeft, moet meteen terug naar de synagoge om een nieuwe te halen. Zodra een kind het rustgebied heeft bereikt, krijgt het een papiertje om mee terug te nemen naar de synagoge. De draad kan ook op de terugweg worden afgescheurd, in dat geval moet het kind het papiertje inleveren. Er zijn nu een paar aanvullingen op dit basisprincipe.

Doel: Het doel van het terreinspel is om als eerste groep de begraven schat te vinden. Informatie hierover is te vinden op de rustplaats. Het einde kan ook beperkt worden door tijd, in dat geval worden de Bijbelverzen gescoord. Dus wie de meeste verzen heeft, wint

De specials: Voor de schat in Antiochië is er voor elke groep een vierdelige schatkaart. Het bos waar het spel plaatsvindt staat erop aangegeven. Ergens op het veld wordt een schat gedeponereerd. Hij kan begraven, verborgen of hoog liggen. Als een groep 20 stukken papier heeft verzameld (aan te passen), binden ze een rood lint om het hoofd van één kind. Deze koerier mag de draad niet breken. In Jeruzalem krijgt hij een deel van de kaart, die hij terugbrengt naar het dorp zonder aangevallen te worden. Het spel is afgelopen als een groep de schat heeft teruggebracht naar hun dorp.

Krachtige mensen ophitsen: Het gebied tussen de synagogen en de stadsmuur wordt onveilig gemaakt door opgehitste machthebbers. Iedereen die in overtreding is, dat wil zeggen wiens draad ze afscheuren, moet terug naar de synagoge. Als ze een papiertje hebben, gaat dat ook verloren. Deze machtige mensen zijn leiders

Toevoeging afhankelijk van de groep en dynamiek

De deelnemers kunnen de andere deelnemers betrappen en stukjes papier stelen door de draden/afzetlint af te scheuren. Dit is toegestaan in het hele speelgebied, behalve in neutrale/trash zones. Je mag echter alleen papiertjes stelen als je er geen draagt en een draad aan je arm hebt. Gescheurde draden worden ook meegenomen naar de synagoge. Als het vangen van elkaar vanaf het begin is toegestaan, kunnen de gescheurde draden in de synagoge worden geruild voor nieuwe. Deze zijn nodig om de verloren draden te vervangen. Als dit in de loop van het spel wordt toegevoegd, moeten er eerst nieuwe

linten/draden beschikbaar worden gemaakt

De trucjes

Bij het spelen van dit spel merk je al snel hoeveel speelbare varianten er zijn:

- De namen van de plaatsen en personen kunnen aan elk thema worden aangepast.
- Afhankelijk van het aantal deelnemende kinderen verandert het aantal synagogen, bewakers en machtige personen.
- De prijzen voor de onderdelen van de schatkaart kunnen worden gebruikt om het spel te versnellen of te vertragen.
- De machtige personages kunnen meer draden nemen van sterke groepen.

Voor dergelijke interventies is het echter noodzakelijk dat de deelnemende leiders contact houden met de spelleider en het tijdschema en de eerlijkheid in de gaten houden.

het is belangrijk om het spel goed uit te leggen aan de kinderen en de flexibiliteit te hebben om nieuwe regels te maken. De neutrale zones op de stadsmuur werden bijvoorbeeld pas tijdens het spel gecreëerd. De opgehitste machtigen waren echter gunstiger voor de jongere kinderen dan voor de tieners en elke leeftijdsgroep ontwikkelde zijn eigen strategieën om het doel te bereiken. Een ander belangrijk punt is de fysieke actie: het spel nodigt uit tot duels. Deze zijn prima zolang er geen bruto geweld wordt gebruikt. We hebben het zonder verdere regels gedaan, maar moesten in individuele gevallen voor orde zorgen

Bezorgdheid over veiligheid

Veiligheidsoverwegingen

Uitdroging op warme dagen → Zorg voor water in het dorp of in Antiochië

Kleine verwondingen (schaafwonden, kneuzingen, enz.) → Zorg dat je een apotheek bij je hebt

Gevaarlijk terrein → zet af met afzetlint

Materiaal

- Afzetlint voor de synagogen, de stadsmuur, het rustgebied en mogelijk voor de grenzen van het speelveld
- gekleurde linten om de groepen te onderscheiden
- Wollen draden voor de bovenarmen in elk dorp. Ze moeten scheurbaar zijn! Of afzetlint
- kleine stukjes papier met Bijbelverzen in grote hoeveelheden voor elke groep
- een kaart van het speelveld met de schat erop, in vier delen geknipt
- één schat
- drie vellen per bewaker om te vervoeren
- Fluitje voor signalen
- aanbevolen: Schets van het speelveld en korte spelbeschrijving, bijv. op inpakpapier
- ook aanbevolen: EHBO-doos op zak!
- na een crosswedstrijd kan een hapje en een drankje nooit kwaad