

'Ik hou van Jezus' – spel

© Kees van Dusseldorp

Spelbeschrijving:

Het spel is afgeleid van 'Ik hou van Holland', waarin twee teams tegen elkaar strijden in verschillende spelvormen. Het 'Ik hou van Jezus'-spel wordt gespeeld met drie teams, waarbij het derde team de rol van 'quizmaster' invult. De teams rouleren per onderdeel van rol, zodat er een gelijkwaardige verdeling ontstaat.

Onderstaande spelonderdelen hebben betrekking hebben op het leven en de tijd van Jezus op aarde. Je kunt een andere variant ontwikkelen door de onderdelen bijvoorbeeld toe te spitsen op het Oude Testament.

Doel:

Op een ontspannen manier bezig zijn met bijbelkennis.

Een mooie afronding geven aan een serie catechetische ontmoetingen.

Een impuls geven voor het groepsproces en de groepssfeer.

Variatie vinden in werkvormen, om verschillende jongeren aan te spreken.

Werkwijze:

We vormen drie groepen. Elke groep bereidt een onderdeel voor. Bij dat onderdeel speel je als team de rol van quizmaster. De andere twee groepen vormen de twee teams, die tegen elkaar strijden. De teams geven om de beurt antwoord of luiden als eerste de bel. De catecheet treedt op als spelleider, die de beurten verdeelt, de score bijhoudt en zonodig een knoop kan doorhakken als er discussie ontstaat.

Tijdsduur:

In een groep van 6-12 personen is het mogelijk om dit spel in drie kwartier uit te voeren. De teams bereiden dan één onderdeel voor. Als er meer tijd is, kan de spelduur gemakkelijk worden uitgebreid tot twee uur. De teams bereiden dan twee onderdelen voor.

Materiaal:

Bel voor elke groep, voldoende groene en rode papiertjes (oid), bijbels, kerkboeken, catechisatieboekjes, pennen, papier, scorelijst, laptop met bijbel of concordantie, horloge met secondewijzer. Denk even na over een prijsje voor het winnende team.

Spelopdracht:

- Vorm drie groepen.
- Kies als team een spelonderdeel uit onderstaande mogelijkheden, reserveer dat onderdeel bij de spelleider en bereid het voor (5-10 minuten). Als je genoeg tijd hebt: kies twee onderdelen.
- Voer het spel uit, waarbij jouw team als quizmaster optreedt voor het onderdeel dat je zelf hebt voorbereid.

Spelonderdelen:

1. **Profiel.** De quizmaster leest langzaam een zelfgemaakte beschrijving voor van een persoon uit het evangelie. Het team wat als eerste belt mag de naam noemen. Overleggen mag. Goed antwoord: 2 punten. Dit onderdeel heeft twee ronden.
2. **Muziek.** Het quizteam zingt samen de eerste twee regels van een psalm, lied of gezang. Het team dat als eerste het juiste nummer weet te vinden of er het dichtste bij zit, krijgt 2 punten. Overleggen mag, Dit onderdeel heeft twee ronden.
3. **Rijtjes.** Hoeveel denk je er te weten? Het team dat er het meeste biedt, moet het waarmaken. Je mag tegen elkaar opbieden. Twee ronden. De teamleden zijn achtereenvolgens aan de beurt, mogen niet overleggen, maar wel passen. Het quizteam beoordeelt of de antwoorden goed zijn en houdt het aantal bij. De winnaar krijgt 4 punten. Mogelijke vragen:
 - a. Hoeveel namen kun je noemen van vrouwen in de evangeliën?
 - b. Hoeveel namen kun je noemen van mannen in de evangeliën?
 - c. Hoeveel plaatsnamen kun je noemen in de evangeliën?
 - d. Hoeveel gelijkenissen van Jezus ken je?
 - e. Hoeveel wonderen van Jezus ken je?
 - f. Hoeveel van de 8 zaligsprekingen van Jezus ken je?
 - g. Hoeveel namen van de 12 discipelen kun je noemen?
 - h. Hoeveel van de 7 kruiswoorden van Jezus kun je noemen?
 - i. ...
4. **Spelling.** zoek een moeilijk woord uit het evangelie (max. 10 letters). Eén teamlid moet het spellen. (Alternatief: de teamleden noemen om de beurt een letter). Goed antwoord geeft 1 punt. Vier ronden (twee woorden per team).

5. **Mime**. Het quizteam beeldt een situatie uit die in het evangelie voorkomt (het moet een echt gebeurde situatie zijn, geen gelijkenis). Het team dat als eerste de juiste situatie raadt, krijgt 2 punten. Twee ronden.
6. **Woordslang**. Het team probeert een lang woord te spellen door achtereenvolgens een letter te noemen. Ze mogen niet overleggen. Het quizteam noemt een veel gebruikte letter als startletter, schrijft de genoemde letters op en beoordeelt uiteindelijk het resultaat. Per drie letters 1 punt. Als het woord te maken heeft met Jezus: 1 bonuspunt. Elk team krijgt een kans.
7. **Boggle**. Het quizteam geeft een woord uit de bijbel van ca. 8 letters. Elk team maakt van de letters van woord zoveel mogelijk andere woorden en schrijft die op. Puntentelling: onjuiste woorden worden afgekeurd. Woorden die beide teams hebben leveren geen punten op. Winnaar is het team dat het meeste aantal goede, unieke woorden heeft. De winnaar krijgt 4 punten.
8. **Ja, nee, uh**. Een van de teamleden wordt gedurende 90 seconden getest op zijn/haar kennis van Jezus' leven. In het antwoord mag geen 'ja', geen 'nee' en geen 'uh' voorkomen of een stilte vallen van meer dan 3 seconden. De ronde begint met 4 punten. Bij elke fout wordt er een punt afgetrokken. NB: goed voorbereiden met voldoende vragen! Beide teams krijgen een kans.
9. **Jezus volgen**. De quizmaster haalt uit de lessen 1-7 een uitspraak die met Jezus te maken heeft. Het team vertelt binnen 1 minuut zoveel mogelijk voorbeelden waarin dat woord wordt verbonden met het dagelijkse leven (bv door iets te vertellen uit je eigen leven, over je geloof of wat je ergens hebt gelezen of gehoord). Elk voorbeeld levert een punt op. Twee ronden: de beide teams komen een keer aan de beurt.
Bv: 'Jezus is gekomen om te vergeven.'
10. **Waar/onwaar**. Het quizteam heeft drie stellingen voorbereid die waar of onwaar zijn. Elk teamlid van beide teams legt zonder overleg binnen 2 seconden een groen (waar) of rood (onwaar) kaartje neer. NB: de stelling moet duidelijk zijn. Elk goed antwoord levert 1 punt op.
Bv: 'Na het eerste jaar lezen we nooit meer iets over Jozef.' (onwaar, vgl. Luk.2:42)