

**Speel mee
op het toneel van de eerste eeuw**

Het Nieuwe Testament Evenement

**Beleef de eerste eeuw
drie-dimensioneel**



Het Nieuwe Testament Evenement

Beleef de Eerste Eeuw

Drie-Dimensioneel

Het Nieuwe Testament Evenement

Nieuwe Testament Evenement Regelment

1. Het Testament Management.

Op een centrale plaats zit het Nieuwe Testament Evenement Management. Dit is het zenuwcentrum van het spel. Heb je vragen, ga dan naar het Nieuwe Testament Management. Hier begint en eindigt het spel.

2. Het testament regelment.

Aan het begin van het spel worden groepen gevormd (6/8 personen), jullie krijgen een groepsnaam en een scorekaart. Wijs in onderling overleg een groepsleider aan.

Op de scorekaart houden de posten jullie score bij. Bij alle posten krijg je (vaak na enige moeite) een sleutelwoord. De sleutelwoorden vormen samen een zin.

Haal aan het begin van het spel een kaartje bij het Nieuwe Testament Management. Op het kaartje staat het nummer van de post waar je een opdracht moet uitvoeren. Het management weet (ongeveer) waar de posten zijn. Bij elke post kan je punten verzamelen. Voor de groep met de meeste punten wordt een Nieuwe Testament Monument opgericht.

Als de opdracht bij een post klaar is, gaat de groepsleider naar het Testament Management om het oude post-kaartje in te leveren en een nieuw post-kaartje te halen.

Het postkaartje is het 'toegangsbewijs' voor de post. De opdrachten bij de posten zijn nogal verschillend van aard. Jullie groep kan waarschijnlijk niet alle posten afwerken. Dat is niet erg. Werk in je eigen ritme en probeer zoveel mogelijk posten af te werken.

3. Teamgeest en sportiviteit

Elke post geeft extra punten voor teamwerk, sportiviteit en goede groeps sfeer. Het gaat erom welke groep het meeste plezier heeft en het beste samenwerkt. Hier wordt speciaal op gelet bij de puntentelling.

4. Het einde van het spel.

Als het spel wordt afgefloten, maak je de opdracht waar je mee bezig bent af. Jullie groepsleider levert na afloop de scorekaart in bij Het Nieuwe Testament Management.

5. De sleutelwoorden

Geef op de achterzijde van de scorekaart aan welke zin gevormd wordt door de sleutelwoorden. Dit levert 90 extra punten op.

**Heb je vragen
ga dan naar het
Nieuwe Testament
Management**

Post 1

Carlo Bos, 2008

't Sanhedrin stookt stijlloos onrust

Situatie:

Als Romeinse soldaten zijn jullie gelegerd in Jeruzalem. Binnenkort vieren de Joden het Pasha. Het is erg onrustig in de stad. Dat komt omdat Joodse leiders van het Sanhedrin het volk ophitsen tegen een zekere Christus. Jullie centurion heeft alle verloven ingetrokken en de Romeinse landvoogd Pontius Pilatus is vanuit zijn paleis aan de Middellandse Zee overgekomen naar Jeruzalem.

Vandaag bewaken jullie de rechtszaal. Een grote groep Joodse leiders komt met Christus naar de rechtszaal. De belangrijkste Jood, Kajafas, hoofd van de Joodse Raad (Sanhedrin) wil met Pilatus spreken. Hij wijst op Christus en zegt: Deze man zegt dat wij geen belasting hoeven te betalen. Ook zegt hij dat hij de koning is.

Nadat Pilatus zich op de hoogte heeft gesteld, zegt hij: Hij heeft niets strafbaars gedaan. De groep Joden begint te schreeuwen. Je kan zien dat hun leiders hun opstoken. Ze roepen kruisig Hem. Als Pilatus hoort dat Christus uit Nazareth komt, stuurt hij Hem door naar de stadhouder over dat gebied, Herodes. Herodes is voor de viering van het Pasha ook in Jeruzalem.

Na een paar uur komt de menigte weer terug. Herodes blijkt ook geen reden te hebben om iets tegen Christus te doen. Of misschien is hij wel bang om zijn vingers te branden. De menigte buiten de rechtszaal wordt steeds onrustiger. Haat klinkt uit hun geroep.

Pilatus wil de rust herstellen en zegt: Ik zal hem laten geselen en vrij laten. Dan breekt de hel los. De menigte begint te schreeuwen. Weg met Hem. Kruisig Hem. Bang voor zijn toch al slechte reputatie in Rome en dat rellen zullen losbreken, geeft Pilatus toe en zegt: Hij kan worden gekruisigd, maar ik ben onschuldig aan de dood van deze rechtvaardige man. Dan schreeuwt de menigte als met één stem: Zijn bloed kome over ons en onze kinderen.

Opdracht:

Jullie moeten regelmatig oefenen voor kruisingen. Dat doen jullie door grote ijzeren nagels zo snel mogelijk (zonder ernaast te slaan) in een houten balk te slaan.

Punten:

1. Tel het aantal hamerslagen dat de groepsleden nodig hebben om elk één spijker in de balk te slaan. Deel dit aantal slagen door het aantal groepsleden. Voor de groep met de minste slagen 30 punten, daarna 25, 20 etc.
2. Maximaal 10 punten voor teamwerk.

Benodigde materialen:

Een dikke balk of boomstam. Een grote hoeveelheid stevige lange spijkers. Een niet te zware hamer. Een stevige ondergrond om de balk of boomstam op te leggen.

Het Nieuwe Testament Evenement

Post 2

Met stomheid geslagen

Situatie:

Het volgende speelt zich 15 maanden voor de geboorte van Christus af in de tempel te Jeruzalem. Zacharias is priester en rechtstreekse afstammeling van Aäron. Samen met zijn vrouw Elizabet woont hij in Judea. Beiden zijn zeer nauwkeurig in het naleven van de geboden. Ze hebben tot hun grote verdriet geen kinderen.

Zacharias is naar Jeruzalem gereisd om daar als afstammeling van Aäron in een afgesloten deel van de tempel, reukwerk te branden op het gouden altaar. Hij beschouwd dit als een grote eer en beseft dat dit maar één of twee keer in zijn leven zal voorkomen.

Als hij naar binnen gaat staat op het tempelplein een grote groep mensen. Opeens verschijnt er naast het reukofferaltaar een engel. Zacharias schrikt en trekt wit weg. Wees niet bang, zegt de engel, je gebed is verhoord. Je vrouw Elizabet zal een zoon krijgen. Je moet hem Johannes noemen. Hij zal een groot man worden voor God en zal vele Isreëlieten bekeren. Zacharias gelooft het niet. Daarom zegt hij: Hoe zal ik dit weten, want mijn vrouw is al heel erg oud. De engel weet wel raad met Zacharias die om een teken vraagt en hij zegt: Ik ben Gabriël en God heeft mij gezonden. Omdat je me niet wil geloven zul je niet kunnen spreken tot je zoon is geboren. Als Zacharias even later naar buiten komt, zien de mensen dat hij lijkleek is.

Eigenlijk moet hij nu een toespraak geven, maar hij kan de mensen alleen met gebaren naar huis sturen.

Opdracht:

Omdat Zacharias niet kan praten moet hij via gebaren en tekeningen duidelijk maken wat hij bedoelt. Elk groepslid moet zo snel mogelijk met behulp van het bord (alleen tekeningen) en gebaren aan de leden van zijn groep een gelijkenis duidelijk maken. Er is voor elk groepslid één opdracht. Per opdracht maximaal 2 minuten.

Punten:

1. Neem de tijd op die elk groepslid nodig heeft nodig is om de gelijkenis door de groep te laten raden. Deel deze tijd door het aantal groepsleden. Indien het niet wordt geraden, telt de maximum tijd (2,5 minuten ofwel 150 seconden). De snelste groep krijgt 30 punten, daarna 25, 20 etc.
2. Maximaal 10 punten voor sportiviteit en goede groeps sfeer.
3. Indien het woord voorgezegd wordt geldt voor dat groepslid de maximale speeltijd.

Benodigde materialen:

Een schoolbord, krijt (of een flip-over en viltstiften). Ongeveer 12 woorden / begrippen uit het Nieuwe Testament. Stopwatch.

Post 3

Onbekend talent

Situatie:

Drie vrienden van mij hebben een werkgever die een paar jaar geleden naar het buitenland is vertrokken. Hij heeft mijn vrienden toen al zijn geld te leen gegeven.

Ze mochten dat geld zelf gebruiken om winst mee te maken. Eén van mijn vrienden kreeg 5 talenten geld. De andere kreeg er 2 en mijn laatste vriend kreeg er 1 van mij. Mijn vriend met de meeste handelsgeest kreeg het meeste geld.

Ik heb toen nog lang met mijn vriend gesproken die één talent geld had gekregen. Hij zei dat zijn baas heel erg streng was en onrechtvaardige eisen stelde aan zijn werknemers.

Ik zei nog dat er heel weinig bazen zijn die zoveel vertrouwen stellen in hun personeel dat zij zoveel geld uitlenen om mee te handelen.

Hij was maar aan het mopperen en zei: Ik ga dat talent maar begraven dan geef ik het weer aan hem als hij terug komt.

Breng het dan naar de bank, probeerde ik nog, maar hij was niet te vermurwen. (Zie Matteüs 25).

Opdracht:

Je vriend heeft gehoord dat zijn baas terug komt uit het buitenland. Maar hij weet niet meer precies waar hij het talent heeft begraven.

Hij heeft toen zijn baas vertrok een route uitgezet (met kompas en geheimschrift) en op papier gedocumenteerd.

Ook weet hij zich nog te herinneren waar het begin van deze route is. Zoek zo snel mogelijk het talent.

Punten:

1. Voor de snelste groep 30 punten, daarna 25, 20 etc.
2. Maximaal 10 punten voor goed teamwork.
3. Als het talent niet wordt gevonden vult de post 20 minuten in. Dit is de maximale tijd dat de groep mag zoeken.

Benodigde materialen:

Een piketpaal om het begin te markeren van de route. Een stuk metaal dat het talent voorstelt. Een schepje. Een of meer kompassen en een meetlint (niet te kort). Stopwatch.

Post 4

Stilstaan bij de Samaritaan

Situatie:

Laat ik jullie mijn bijzondere belevenis vertellen. Ik reisde niet zo lang geleden van Jeruzalem naar Jericho. De weg loopt door een gevaarlijk gebied. Daarom wordt die weg ook wel eens de Bloedige Weg genoemd. Daar word ik overvallen door een stelletje dieven en moordenaars. Ze beroven mij eerst van al mijn kostbare bezittingen, mijn creditcards en mijn geld. Daarna slaan ze mij in elkaar. Ik kan mij daarna nauwelijks meer bewegen, laat staan dat ik kan lopen.

Niet lang daarna komt er een priester langs. Maar hij loopt zo snel mogelijk door langs de andere kant van de weg. Hij kijkt zelfs niet naar mij. Even later komt er een Leviet aan. Ik hoop dat hij mij zal helpen, want hij staat stil. Maar hij kijkt even en loopt ook snel door. Echt niet te geloven. Misschien waren ze wel bang, maar speciaal van hun zou je toch hulp verwachten. Het zijn mijn Joodse broeders!

Toen het bijna avond was zag ik een Samaritaan aankomen. Nou je weet hoe wij altijd over Samaritanen spreken, het zijn ketters en wij verachten hun. Maar toen hij mij zag hielp hij direct. Hij gaf mij EHBO, zette mij op zijn ezel en bracht mij naar een herberg. Hij betaalde zelfs voor mij, zodat ik nog een paar dagen kon blijven om op te knappen.

Dit zou ik nooit hebben verwacht. Als priesters en Levieten nog eens over naastenliefde beginnen knap ik wel af hoor.

Vraag hoe Christus deze gelijkenis in onze tijd zou hebben verteld (bijvoorbeeld met een Duitser die in elkaar geslagen wordt en een Turk die hem helpt).

Opdracht:

Jullie vinden naast de weg een in elkaar geslagen man of vrouw. Pas EHBO toe en verplaats de gewonde daarna zo snel mogelijk om hem/haar uit de gevarezone te brengen (vraag ervaren EHBO-er voor deze post).

Punten:

1. Maximaal 10 punten voor het deskundig verplaatsen van de gewonde.
2. Maximaal 25 punten voor correcte toepassing van de EHBO.
3. Maximaal 10 punten voor goed teamwerk

Benodigde materialen:

Vraag aan de EHBO-deskundige, de benodigde materialen te verzorgen. Principe is om met zo weinig mogelijk bijzondere hulpmiddelen toch de meest noodzakelijke eerste hulp te geven. Het verplaatsen van de gewonde kan met een tentzeil of een deken.

Post 5

De Verblindende Verschijning

Situatie:

Jullie zijn vrienden van Saul. In de afgelopen jaren hebben jullie gezien dat Saul niet alleen een knappe rechtsgeleerde is, maar dat hij ook een heel sterk redenaar is. Hij praat iedereen plat. Als hij nog jong is, wordt hij door zijn ouders naar Jeruzalem gebracht en daar groeit hij op tot een strijdlustige jood en een vurig bestrijder van alles wat hij verkeerd vindt. Hij studeert rechten en is één van de beschermelingen van de belangrijkste Joodse hogepriester.

Als uitgesproken tegenstander van de apostelen hebben wij samen met hem veel zogenaamde Christenen in de gevangenis gegoooid. Daardoor hebben wij flink angst gezaaid onder die Christenen.

Samen met Saul gaan wij nu ook op andere plaatsen buiten Jeruzalem Christenen vervolgen. Dat is nodig ook, want overal zie je dat er zieltjes worden gewonnen. Eerst gaan wij naar Damascus. Daar hopen wij heel wat van die Christenen gevangen te kunnen nemen en naar Jeruzalem mee te nemen.

Als wij Damascus naderen, het is ongeveer 12 uur 's middags, verschijnt er plotseling een licht dat nog feller is dan de zon. Wij zijn zo bang dat wij op de grond vallen en onze gezichten bedekken. Even later horen wij een geluid, maar alleen Saul hoort een stem.

Als alles weer normaal is, ziet onze vriend Saul er lijkkbleek bij. Hij kan niets meer zien. Hij vertelt dat Jezus Christus tegen hem heeft gesproken. Jezus zei: Saul, Saul, waarom vervolg je mij? Daarna krijgt Saul opdracht van Christus om naar Damascus te gaan. Daar zal hij te horen krijgen wat hij moet doen. Wel heeft Christus gezegd dat Saul gekozen is om over Christus te vertellen aan heidenen, koningen en Israëlieten.

Opdracht:

Saul moet zo snel mogelijk naar Damascus. Blinddoek een van de leden van de groep. Twee anderen brengen hem zo snel mogelijk over het uitgezette parcours naar Damascus. Herhaal dit tot alle leden van de groep geblinddoekt het parcours hebben afgelegd.

Punten:

1. Voor de snelste groep 30 punten, daarna 25, 20 etc.
2. Maximaal 10 punten voor goed teamwerk en sportiviteit.

Benodigde materialen:

Sisaltouw of rood/wit gestreept plastic band om het parcours uit te zetten. Kies een lastig parcours met veel bochten en mogelijk niveauverschillen. Een blinddoek. Laat het parcours eindigen naast het begin. Stopwatch.

Post 6

Enkeltje Nazareth Bethlehem

Situatie:

Ongeveer eens in de 20 jaar houden de Romeinen een volkregistratie, in alle door hun bezette gebieden. Deze registraties zijn van belang voor het heffen van belastingen door de Romeinen. Normaal worden mensen geregistreerd in hun woonplaats. Maar dit is niet onze Joodse gewoonte. Registratie vindt bij ons plaats in de geboorteplaats van onze voorouders. De Romeinen eerbiedigen gelukkig onze gewoonten.

Joseph en Maria wonen in Nazareth in Galilea, in het noorden van Israël. Maar de geboorteplaats van hun voorouders is Bethlehem, een klein plaatsje te zuiden van Jeruzalem. Alhoewel Bethlehem klein is kent bijna iedereen in Israël het plaatsje omdat Koning David er geboren is. Maria is al langere tijd in verwachting als zij naar Bethlehem moeten. Het is een reis van ongeveer 120 km. In deze tijd wordt er vooral lopend gereisd.

Opdracht:

Zet een traject uit dat 1/1000 ste van de afstand is (120 meter). Opdracht is dat een lid van de groep een rugzakje met een zware steen erin (in verwachting) omgekeerd aandoet en het aangegeven traject zo snel mogelijk loopt. Daarna de rugzak afdoen en overgeven aan het volgende groepslid.

Punten:

1. Voor de snelste groep 30 punten, daarna 25, 20 etc.
2. Maximaal 10 punten voor goed teamwork en sportiviteit.

Benodigde materialen:

Een rugzak. Een grote zware steen (stenen). Materiaal om het traject aan te geven. Stopwatch.

Post 7

De Grote Verleiding

Situatie:

Vertel het verhaal van de drie verleidingen die Christus ondergaat na zijn vasten van 40 dagen. Doe dat vanuit het gezichtspunt van een apostel die het verhaal persoonlijk van Hem heeft gehoord. Geef aan dat Satan nog steeds ons op dezelfde manier verleid. Namelijk door een beroep te doen op onze: (1) lichamelijke behoeften (denk aan drugs, alcohol en sex), (2) de wens om door anderen te worden geaccepteerd en zo mogelijk als belangrijk te worden gezien en (3) macht en geld. Op zich zijn deze gevoelens niet slecht, maar hij gebruikt deze behoeften en gevoelens die wij allemaal hebben om ons op het verkeerde been te zetten (ons uit ons evenwicht te brengen). Zie voor de beschrijving van 'de verzoeking in de woestijn' Mattheüs hoofdstuk 4 en Lucas 4. James E. Talmage geeft in Jezus de Christus een zeer tot de verbeelding sprekende beschrijving in hoofdstuk 10 (blz 96 en verder).

Opdracht:

Jullie moeten oefenen om je niet door anderen op het verkeerde been te laten zetten en je evenwicht te behouden. Het spel wordt door twee groepen gespeeld. Zorg ervoor dat groepsleden van ongeveer gelijke grootte en kracht met elkaar strijden. Dit spel kan (afhankelijk van de mogelijkheden) op twee manieren worden gespeeld:

1. Ga tegenover elkaar staan, met je rechtervoet naar voren. De voorste voeten staan naast elkaar. Neem elkaar bij de rechterhand en probeer de andere uit zijn evenwicht te brengen zodat hij/zij een van de voeten verzet. Doe dat 3 maal per team.
2. De twee tegenstanders gaan tegenover elkaar op een balk zitten. Op de balk staat de lijn aangegeven waar je achter moet blijven. Probeer met een kussen de ander uit evenwicht te brengen. Groepsleden staan in de buurt om hun eigen groepslid op te vangen. Elk groepslid speelt dit spel tenminste één maal.

Punten:

1. Vijf punten voor elk groepslid dat wint. Een groep van 8 personen kan zo maximaal 40 punten krijgen.
2. Maximaal 10 extra punten voor sportiviteit, leuke aanmoediging en het opvangen van vallende groepsleden.

Benodigde materialen:

Variant 1: een stuk sisaltouw of rood/wit plastic band voor het uitzetten van de lijn waarop de groepsleden hun rechtervoet moeten zetten.

Variant 2: Een dikke ronde stam en twee brede schragen om de balk op vast te zetten (kan ook gesjord worden). Twee gelijke kussens en een zachte ondergrond om het spel op te spelen.

Post 8

De Zweep Erover

Situatie:

Het is bijna Pasha. De beste tijd van het jaar. Mijn handeltje in de voorhof van de tempel is de laatste jaren steeds winstgevender geworden. De uitbreiding van de wet van Mozes met allerlei regeltjes en voorschriften levert mij alleen maar meer handel op. In de tempel mag je namelijk niet betalen met munten waarop een heidense koning staat. Rond het Pasha komen Joden uit allerlei streken hier naar de tempel en vooral Joden van ver kan je makkelijk oplichten met de wisselkoers naar de tempelmunt. Mijn winst op de verkoop van schapen en duiven is ook behoorlijk opgelopen. Omdat de handel zo goed gaat heb ik er kooien bij moeten laten bouwen binnen de muren van de tempel. Dat kostte wel veel geld, want ik moest ook steekpenningen betalen aan oversten van de tempel.

Bijna 3 jaar geleden, heeft een zekere Jezus Christus, mij met een zweep verjaagd uit de tempel. Dat was ook tijdens het Pasha. Ik kan mij nog goed herinneren dat hij met een zeer indringende stem riep: Maak het Huis van mijn Vader niet tot een huis van koophandel. Ik ben toen nog een aantal van mijn schapen kwijtgeraakt. Die oversten van de tempel durfden niets te zeggen, want ze wisten wel dat ze fout waren. Ik heb gehoord dat Christus weer in Jeruzalem is en hoop dat het niet nog eens gebeurt. Die oversten van de tempel aan wie ik zoveel betaal moeten mij maar beter beschermen.

Opdracht:

Je bent een geldwisselaar en verkoper. Je hebt je tafel vol met handel om te verkopen. Je weet dat het eigenlijk niet in de tempel hoort. Om je voor te bereiden op een snelle aftocht ga je oefenen om al je handel zo snel mogelijk uit de tempel te krijgen. Ren van de uitgang van de voorhof zo snel mogelijk naar je marktkraam. Doe al je handel in je handkar (kruiwagen) en rijdt zo snel als je kan naar de uitgang van de voorhof van de tempel. Als er iets uitvalt moet je stoppen en het weer in je kar doen. Het volgende groepslid gaat daarna terug en stapelt alle handel weer op de marktkraam. Ren zo snel mogelijk terug naar de uitgang van de voorhof en tik de volgende aan.

Punten:

1. Neem de totale speeltijd op en deel deze door het aantal groepsleden. De snelste groep krijgt 30 punten, daarna 25, 20, 15 etc.
2. Maximaal 10 punten voor teamwerk en leuke aanmoediging.

Benodigde materialen:

Sisaltouw / rood-wit gestreept plastic band om beginpunt aan te geven. Een kruiwagen, heel veel lege conservenblikjes (ze moeten net in de kruiwagen passen). Een tafel. Het traject van de uit/ingang van de voorhof naar de tafel is 30 tot 40 meter. Stopwatch.

Het Nieuwe Testament Evenement

Post 9

Vissers aan de Haak

Situatie:

Jullie zijn volgelingen van Christus. Altijd als hij in de buurt predikt gaan jullie naar Hem luisteren. Nu hebben jullie Hem opgezocht bij het meer van Galilea. Maar vele anderen zijn ook gekomen en verdringen zich om Hem. Christus vraagt aan Simon Petrus of Hij zijn vissersboot kan gebruiken. In de boot zitten ook nog andere vissers zoals Andreas. Hij gaat vanaf de boot, op korte afstand van de oever, de mensen toespreken.

Als Jezus zijn toespraak heeft beëindigd, geeft hij opdracht aan Simon Petrus om naar dieper water te gaan en zijn netten uit te werpen. Simon antwoordt Jezus: Meester wij hebben de hele nacht gevist en niets gevangen, maar omdat U het zegt zullen wij het doen. Nauwelijks hebben ze het net uitgezet of het is barstens vol met vis. Simon Petrus en Andreas roepen een andere boot te hulp met daarin Zebedeus en zijn twee zoons Jakobus en Johannes. Meestal vissen zij samen.

De vangst vult de beide boten zo ver dat ze bijna zinken. Simon Petrus is zo onder de indruk dat hij voor Jezus knielt en zegt: Heer, help mij, want ik ben een mens die fouten maakt. Jezus antwoordt: Wees niet bang, van nu af aan zal je een visser van mensen zijn.

Als de twee boten aan wal zijn, trekken Simon Petrus, Andreas, Jakobus en Johannes met Jezus mee. Later worden zij de eerste apostelen.

Opdracht:

Jullie moeten de apostelen helpen om de netten met vissen binnen te halen. Het is heel zwaar werk want de netten zitten vol met vis. Trek de vissen zo snel mogelijk over de streep. De groep staat achter een lijn. In het veld ligt een zware grote buitenband (vrachtauto) met een lang touw eraan. Trek de band aan het touw zo snel mogelijk in de boot. Daarbij blijf je zelf natuurlijk in de boot staan. Breng daarna de band zo snel mogelijk naar de oorspronkelijke plaats zodat het volgende groepslid direct weer kan beginnen. De totale tijd van de groep wordt gemeten.

Punten:

1. Voor de snelste groep 30 punten, daarna 25, 20 etc.
2. Maximaal 10 punten voor sportiviteit en leuke aanmoediging.

Benodigde materialen:

Een grote zware autoband (vrachtauto). Een lang touw (tenminste 30 meter). Een stuk sisaltouw of rood/wit gestreept plastic band om de boot en de plaats waar de band moet liggen aan te geven. Stopwatch.

Post 10

De Man die niet lopen Kan

Situatie:

Jullie wonen in Kapernaüm en hebben al jaren een goede vriend die verlamd is aan zijn benen. Hij vindt het altijd heerlijk als jullie langskomen want hij kan zelf nergens heen. Het invalidenwagentje moet immers nog worden uitgevonden. Gisteren werd in het dorp gezegd dat Jezus waarschijnlijk weer langs zou komen. Eerder hebben jullie de gelegenheid gehad naar Jezus te luisteren en zijn overtuigd geraakt van zijn bijzondere boodschap en macht. Al pratend komen jullie tot de conclusie dat dit **de** gelegenheid is om jullie vriend te helpen.

Als Jezus in Kapernaüm aankomt gaan jullie snel naar het huis van je vriend en nemen hem mee op een soort draagbaar. Maar bij aankomst zien jullie dat Jezus in een huis is en dat een heleboel mensen zich voor de deuren en ramen verdringen. Door het gedrang kan je niet naar binnen of de aandacht van Jezus trekken. Na overleg besluiten jullie een poging te wagen via het dak. Niets kan jullie tegenhouden!! Langs een ladder klimmen jullie op het dak en ook zien kans jullie vriend met draagbaar en al op het dak te krijgen. Daarna nemen jullie een deel van de dakbedekking weg om het gat in het dak te vergroten zodat de draagbaar erdoor kan. Jullie laten hem voorzichtig zakken in het huis.

Jezus is heel erg onder de indruk van jullie geloof en de moeite die jullie hebben genomen om je vriend naar Hem toe te brengen. Hij zegt tegen hem: Je zonden zijn je vergeven. Ook zeg ik je, sta op, neem je bed op en wandel. Jullie verlamde vriend staat op en is geheel genezen. Hij dankt Jezus uitbundig en loopt naar buiten. De mensen in en buiten het huis zijn stomverbaasd over de macht van Jezus.

Opdracht:

Breng een brancard met een groepslid (of een grote pop) zo snel mogelijk over een moeilijk traject, takel die naar boven en laat die vervolgens aan de andere kant van een schutting of denkbeeldige lijn weer naar beneden.

Punten:

1. Voor de snelste groep 30 punten, daarna 25, 20 etc.
2. Maximaal 10 punten voor sportiviteit, teamwerk en leuke aanmoediging.

Benodigde materialen:

Een stevige brancard. Touwen en katrollen. Sisaltouw of rood-wit plastic band om het parcours uit te zetten. Laat de brancard over één of meer hindernissen tillen.

Post 11

Kracht Aftappen

Situatie:

Jullie hebben de afgelopen tijd regelmatig Jezus opgezocht om naar hem te luisteren. In de buurt van Kapernaüm ontmoeten jullie hem. Er zijn echter ook nog vele anderen die zich om Hem verdringen. Jaïrus, bestuurslid van de plaatselijke synagoge, vraagt aan Jezus zo snel mogelijk naar zijn doodzieke dochter te komen. Op weg naar het huis van Jaïrus loopt bijna de hele menigte mee. Jullie besluiten ook te volgen. Achteraan lopend zien jullie dat veel mensen zich om Jezus verdringen om precies te kunnen zien wat er gebeurt. Opeens zien jullie een vrouw die bij jullie in de buurt woont. Ze is al meer dan 12 jaar ernstig ziek en heeft regelmatig gevaarlijke bloedingen. Van alles heeft ze al geprobeerd. Alle dokters in de omgeving hebben haar behandeld. Ze is er straatarm van geworden. Ze werkt zich door de menigte naar Jezus. Ze benadert Hem van achteren en raakt zijn mantel aan. Ze denkt: Als ik maar zijn kleren aanraak dan wordt ik beter. Direct na de aanraking voelt ze een trilling door haar lichaam en weet dat ze helemaal genezen is. Snel probeert ze zich door de menigte terug te trekken. Maar Jezus heeft haar aanraking gevoeld. Hij draait zich om en zegt: "Wie heeft mij aangeraakt?" Mensen in zijn omgeving stappen naar achteren en zeggen: 'Ik niet hoor.'

Petrus zegt, 'Hoe kunt u dat nu vragen? Iedereen verdringt zich om u heen en u vraagt, wie heeft mij aangeraakt. Maar Jezus zegt beslist: 'Iemand heeft mij aangeraakt. Ik heb duidelijk gemerkt dat er kracht van mij is afgetapt.' Jullie zien dat de vrouw helemaal rood wordt. Ze komt naar voren. Bevend knielt ze voor Jezus en vertelt wat ze heeft gedaan en waarom. Jezus zegt: "Wees maar niet bang. Je geloof heeft je beter gemaakt, je bent genezen van je ziekte. Ga in vrede."

Opdracht:

Het spel wordt gespeeld door twee groepen. Het speelveld is ongeveer 20 bij 40 meter. De eerste groep gaat langs de lijn van 40 meter staan. De tweede groep in het veld. Op het teken van de spelleider moeten leden van de eerste groep naar de overkant rennen. Voor elk getikt groepslid krijgt de veldpartij een punt. Maak zo 10 oversteken. Daarna wisselen de groepen. De spelleider houdt de puntentelling bij.

Punten:

1. Een punt voor elk getikt groepslid.
2. Maximaal 10 punten voor sportiviteit.

Benodigde materialen:

Sisaltouw of rood-wit plastic band om het speelveld van 20 bij 40 meter uit te zetten.

Post 12

Kom Bruidegom, kom!!

Situatie:

Het is avond en de 10 maagden gaan met hun olielampen naar de bruidegom. Er zijn 5 wijze maagden. Zij nemen extra olie met zich mee. 5 grijze liters extra olie dragen ze in kleine vaatjes. De 5 dwaze maagden hebben alleen olie in hun lampen. Ze wachten tot de bruidegom met gevolg langs komt. Dan kunnen ze zich aansluiten bij de stoet. Het duurt zo lang dat de 5 wijze maagden in slaap vallen. 5 minuten later vallen de 5 dwaze maagden ook in slaap. De 5 grijze lampen van de 5 dwaze maagden branden. De 5 wijze maagden laten ze ook aan. Wel 5 liter olie kost dat. 5 wijfelende minuten later is de bruidegom er nog niet. Alle maagden zijn heel erg moe. Ze slapen heerlijk. Om 5 voor 12 komt de bruidegom eraan. De maagden worden wakker van de bruiloftsstoet. De 5 wijze maagden en de 5 dwaze maagden merken dat hun olielampen uit zijn. De 5 wijze maagden maken hun lampen in orde. Ze doen 5 maagdelijke liters olie in hun lampen. De 5 dwaze maagden merken echter dat hun olie op is. Geef ons alsjeblieft van jullie 5 liters, zeggen de 5 dwaze maagden. Dat kan niet 5 dwaze maagden, zeggen de 5 wijze maagden. Wij hebben alleen genoeg olie voor de 5 wijze maagden. Koop in de winkel op het dorpsplein olie, 5 dwaze maagden, zeggen de 5 wijze maagden. De 5 wijze maagden volgen de bruidegom het huis binnen waar het feest is. Daarna wordt de deur gesloten.

5 minuten te laat betekent dat je niet meer kan binnenkomen. De 5 dwaze maagden, komen te laat en kunnen er niet meer in. Wij zijn 5 domme minuten te laat schreeuwen ze. Binnen zegt de bruidegom: geef mij de 5, tegen de 5 wijze maagden. (Mattheüs 25)

Opdracht:

Het spel wordt met twee groepen gespeeld. De posthouder vertelt de gelijkenis. De ene groep speelt voor de 5 wijze, de andere voor de 5 dwaze maagden. De groepen stellen zich op in het eigen speelveld, tussen de middellijn en de grenslijn (die tenminste 5 meter uit elkaar liggen). Wanneer de naam van één van de groepen wordt genoemd (sleutelwoorden zijn **5 wijze** en **5 dwaze**), moeten de leden van deze groep zonder door de andere groep getikt te worden achter de grenslijn te komen.

Punten:

1. Elk 'getikt' groepslid levert twee punten op voor de tikkende groep.
2. Maximaal 10 punten voor goede teamgeest en sportiviteit.

Benodigde materialen:

Een speelveld van ongeveer 10 bij 10 meter. Zet lijn uit door midden van speelveld. Gebruik hiervoor sisaltouw of rood/wit plastic band. Voor de veiligheid wordt door spelers altijd loodrecht op de middellijn (weg)gelopen.

Post 13

De Zoon uit 't Buitenland

Situatie:

Je vader heeft twee zonen. Jij bent één van de zonen en zegt: Vader ik heb er genoeg van om thuis te wonen. Ik wil weg en mijn erfenis meenemen waar ik recht op heb. Je vader verdeelt zijn bezit je vertrekt naar het buitenland waar je al je geld vergooit. Daarbij breek je bijna alle geboden alsof het lucifertjes zijn.

Als je geld op is, breekt er hongersnood uit en je komt in grote problemen. Je doet heel erg je best om een baantje te vinden. Na lang zoeken en smeken mag je varkens hoeden. Varkens vind je de meest vieze beesten die je kent. Je walgt ervan en ze stinken verschrikkelijk. Maar je hebt zo'n honger dat je het baantje toch aanneemt en met de varkens mee eet.

Na een paar dagen denk je, als ik bij mijn vader ga werken wordt ik veel beter behandeld. Ik ben gek als ik hier blijf.

Na een lange reis kom je weer thuis. Je vader rent je tegemoet en omhelst je. Hij laat je nieuwe kleding brengen. Je vader is zo blij dat hij een feestmaaltijd organiseert. Het beste eten is nog niet goed genoeg.

Dan komt je jongere broer thuis. Hij is verbaast en gelooft zijn ogen niet als hij ziet hoe vader jou verwent. Hij zegt tegen je vader: Ik werk al zoveel jaren voor je en ik heb altijd gedaan wat je van mij vroeg. Nu komt je oudste zoon, die zijn erfenis heeft opgemaakt aan hoeren terug en je bouwt een feestje voor hem.

Waarom organiseer je nooit een feest voor mij en mijn vrienden? Je vader zegt dan tegen hem: Maak je niet zo druk. Wij zijn altijd samen. Wat van mij is, is van jou. Laten wij feest vieren. Ik dacht dat je broer dood was en nu is hij er. Hij heeft zich bekeerd en is terug gekomen.

Opdracht:

Je bent net uit het buitenland aangekomen en je moet je snel verkleden voor het feest. Ga achter de lijn staan en ren naar de stoel waar de kleren op liggen die je vader voor je heeft klaargelegd. Doe die kleren aan, ren weer naar het beginpunt en trek ze weer uit. Tik daarna het volgende groepslid aan. Hij/zij trekt de kleren aan, rent daarna naar de stoel om ze uit te doen en gaat daarna weer naar het begin punt. Doe dit tot alle groepsleden aan de beurt zijn geweest.

Punten:

1. Neem de totale speeltijd op en deel deze door het aantal groepsleden. De snelste groep krijgt 30 punten, daarna 25, 20, 15 etc.
2. Maximaal 10 punten voor teamwerk en leuke aanmoediging.

Benodigde materialen:

Twee stoelen die op ongeveer 50 meter van elkaar staan. Een set zeer grote kleren, bijvoorbeeld een wijde jurk, een paar schoenen en een hoed.

Het Nieuwe Testament Evenement

Post 14

Wandelen op Water: een flater

Situatie:

Nadat Christus 5000 volwassenen met 5 broden en twee vissen heeft gevoed, zend hij jullie met de boot voor de terugreis het meer van Galilea op. Zelf wil hij de eenzaamheid opzoeken. Er steekt een harde tegenwind op. Zeilen is onmogelijk en jullie proberen al roeiend vooruit te komen. Het schip slingert en is bijna onbestuurbaar. Met hard roeien komen jullie 's nachts maar 6 kilometer verder.

Het is ongeveer 4 uur in de morgen en plotseling zien jullie iemand over het water lopen. Jullie schrikken zo erg dat er bijna paniek uitbreekt: er komt een geest naar ons toe.. Even later horen jullie de stem van Christus. Hij zegt: Ik ben het, wees maar niet bang.

Petrus, die altijd erg impulsief is roept: Meester, als U het bent, geef mij dan opdracht om ook op het water te lopen. Kom maar Petrus, zegt Christus. Petrus klimt uit de boot en loopt naar Christus. Maar als hij de wind voelt en de golven om hem heen, begint hij te twijfelen en zinkt weg in het water. Hij roept Heer, redt mij ik zink. Jezus pakt Petrus dan bij de hand en zegt, Waarom heb je zo'n klein geloof. Samen lopen ze over het water naar de boot. Als Christus en Petrus aan boord stappen, gaat de wind onmiddellijk liggen.

Jullie verbazen je over de macht van Christus, buigen eerbiedig voor Hem en zeggen: " Er is geen twijfel aan, U bent echt de Zoon van God!!"

Opdracht:

Je moet oefenen om op water te lopen. Omdat je nog niet genoeg geloof hebt mag je het eerst proberen met wat hulpmiddelen. Om je te helpen is er een vlot gemaakt waar je op kan staan. Ga op het midden van het vlot staan en trek je aan het touw naar de overkant van het water. Het is de bedoeling dat je blijft staan.

Punten:

1. Neem de totale tijd op die de groep nodig heeft om naar de overkant te komen (of naar de overkant en weer terug), deel dat totaal door het aantal groepsleden. Voor de snelste groep 30 punten, daarna 25, 20 etc.
2. Maximaal 10 punten voor goed teamwerk en sportieve aanmoediging.
3. Als iemand in het water valt, geen strafpunten. De tijd tikt gewoon door en route moet wel worden afgelegd.

Benodigde materialen:

Drie of vier grote binnenbanden (vrachtauto). Sisaltouw. Wat boomstammen om het geheel aan elkaar te sjoeren. Een houten plaat om op het midden vast te maken, waarop je kan staan. Een lang touw om over het water te spannen.

Groeps - Score - Kaart

Groep

Post	punten / tijd	paraaf	Sleutelwoord
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			

Alleen door post invullen !

Het Nieuwe Testament Evenement

Taak Spelcoördinator: 't Nieuwe Testament Management

Nieuw Testament Evenement

Het Nieuwe Testament Management

De spelcoördinator zit op een centrale plaats, ten opzichte van de spelposten. Steeds als een spel is afgelopen komt een vertegenwoordiger van de groep naar het Nieuwe Testament Management.

De posten zijn zoveel mogelijk (ten opzichte van de spelcoördinator) met de klok mee genummerd. Als dat niet mogelijk is zorg dan voor een overzichtskaartje, zodat iedereen snel kan zien waar de posten zijn.

Overzicht door postkaartjes en groepskaartjes

Om het spel te kunnen coördineren, moet de spelcoördinator overzicht hebben waar alle groepen bezig zijn. Dat gebeurt door middel van **postkaartjes**. De groep die naar een bepaalde post gaat, krijgt daarvoor een kaartje met het nummer van de post erop. Bij de post laten zij dit nummer zien.

De spelcoördinator heeft kaartjes van de groepen: **groepskaartjes**. Deze legt hij op de plaats waar het postkaartje lag. Zo weet hij waar alle groepen zijn.

Posten met twee groepen

Overzicht is vooral van belang voor de posten waar twee groepen met of tegen elkaar spelen. (Anders moet er onnodig lang worden gewacht!!) Als één van deze posten open is, laat een groep dan even wachten tot nog een groep zich komt afmelden zodat beide gelijk naar de post kunnen.

Altijd postkaartje inleveren

Neem er als spelcoördinator geen genoegen mee dat een kaartje kwijt is. Geen volgende post indien het vorige postkaartje niet is ingeleverd.

Drinken en versnaperingen

Stuur groepen, wanneer spel enige tijd aan de gang is (één voor één) naar een bepaalde plaats voor een versnapering.

Groeps-grootte:

De optimale groeps-grootte is 7 tot 8 personen. Nooit kleiner dan 6.

Namen van de Groepen:

Geef de groepen namen van Apostelen en bekende mensen uit het Nieuwe Testament. Bijvoorbeeld de groep van Petrus (Peter), Jacobus (Jakob), Johannes (Johan), Maria, Marta, Paulus (Paul), Andreas, Filipus (Flip), Tomas (Tom), Bartolomeüs (Bart), Simon, Mattias.

Uitleg over het spel en groepsindeling

De spelcoördinator legt de hoofdzaken van het spel van te voren uit. Daarna deelt hij de groepen in. Maak de indeling zelf. Dan leren de jongeren elkaar beter kennen. Daarna krijgen de groepen een groepsnaam toebedeeld.

**Heb je vragen..
ga dan naar het
Nieuwe Testament
Management**

**Beleef de eerste eeuw
drie-dimensioneel**

Het Nieuwe Testament Monument

**certificaat van
deelname**

**Speel mee op het toneel
van de eerste eeuw**

Copyright Carlo Bos

Het Nieuwe Testament Monument