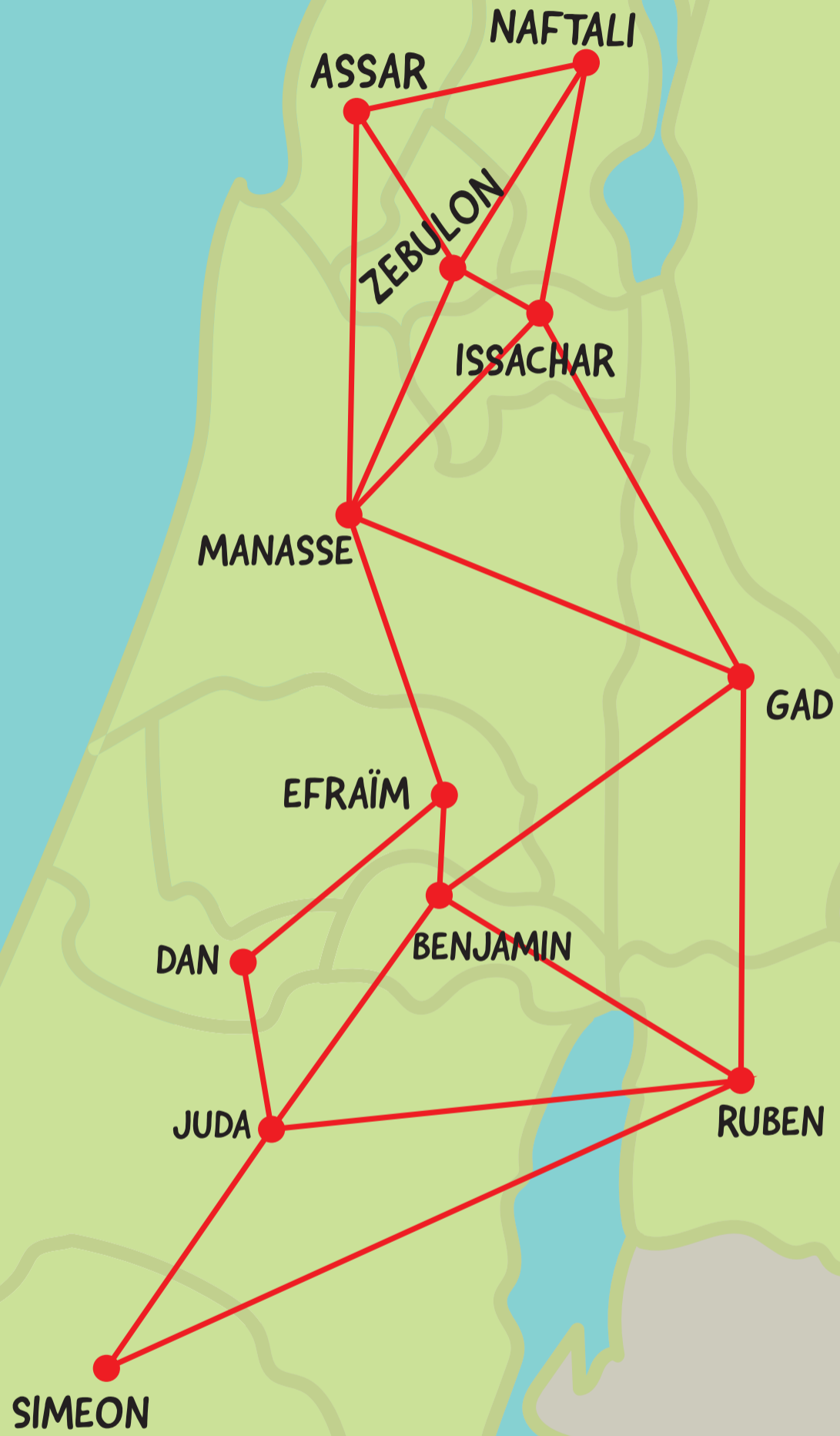




BIJLAGEN

- 1 - SPELBORD
- 2 - DE ROLLEN
- 3 - STEDENKAARTJES
- 4 - DOELGROEPEN
- 5 - CERTIFICATEN
- 6 - DOE-OPDRACHTEN
- 7 - SLEUTEL TOT BARMHARTIGHEID

THE CHARITY GAMES



HET MOEDERTJE

wilt steeds dat iedereen zich goed voelt in de groep.

Jij hebt graag iedereen onder jouw vleugels. Voor één actiepunt kan je een medespeler tot bij jou brengen. Let wel op: met één actie kan je slechts één medespeler tot bij jou brengen.

DE DOKTER

verzorgt de anderen graag, dit kan gaan van het koken voor de ander tot het ontsmetten van de open kniën bij iets te wilde spelen.

Jij hebt één medicijn. Eén keer per spel kan je de stad waar je je bevindt meteen volledig 'mooi' maken en krijg je de drie certificaten.

DE CLOWN

brenkt iedereen aan het lachen.

Van lachen wordt iedereen beter. Elke doe-opdracht die je zelfstandig met succes volbrengt geeft jou twee certificaten in de plaats van één.

DE CREATIEVELING

wilt steeds nieuwe dingen creëren en kan creatief nadenken.

Je denkt out-of-the-box. Wanneer je met een andere speler op dezelfde stad staat, kan je deze meenemen naar de volgende stad die je met een gewone verplaats-handeling bezoekt.

DE TROUWE GELOVIGE

is vaak diegene die perfect weet welke Bijbelaars er in verband kan worden gebracht met de activiteit, is diegene die de gebeden meestal voorgaat.

Jij bidt zoveel tot God. Het gebruiken van de sleutel van barmhartigheid kost voor jou geen actiepunt.

DE WIJZE

heeft veel kennis en deelt deze graag met de groep.

Jij bent zo slim. Voor één actiepoint kan je een verplaatsing maken naar de stad die alfabetisch volgt op de huidige stad waarin jij je bevindt (sta je op een stad met de letter Z, dan kan je naar A).

DE SPORTIEVE

is graag actief bezig, houdt ervan om buiten te zijn.

Jij bent zo snel dat je voor één actiepoint twee normale verplaatsingen mag maken.

DE BEMIDDELAAR

zorgt ervoor dat conflicten binnen de groep zich snel oplossen.

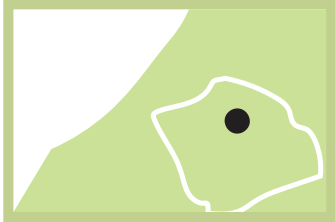
Jij bent heel goed in het oplossen van conflicten. Je mag één of beide dobbelstenen opnieuw gooien bij bepalen welke doe-opdracht je moet uitvoeren, zodat je mogelijke problemen kan voorkomen.

DE DOENER

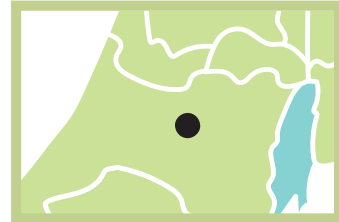
onderneemt graag actie.

Jij hebt graag alles zelf in de hand, jammergenoeg komt het deze keer wat minder goed uit. Jij bent namelijk de enige die de sleutels kan bemachtigen. Let op: je kan slechts twee sleutels tegelijk bezitten.

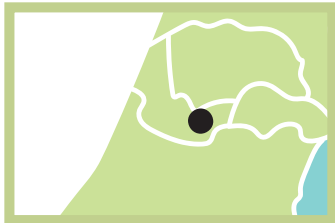
SIMEON



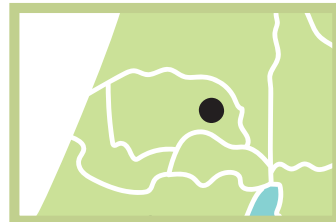
JUDA



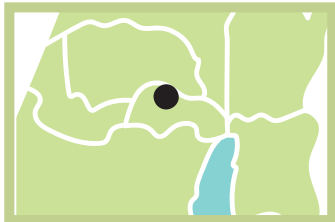
DAN



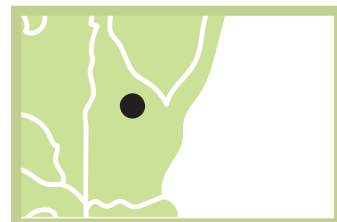
EFRAÏM



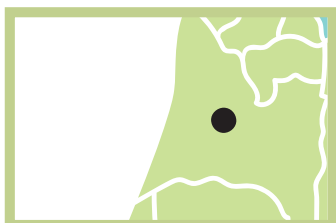
BENJAMIN



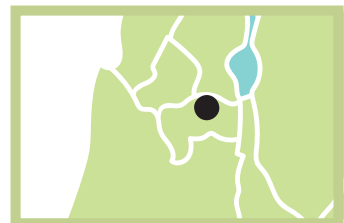
GAD



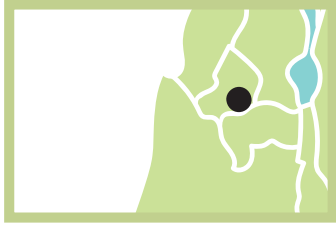
MANASSE



ISSACHAR



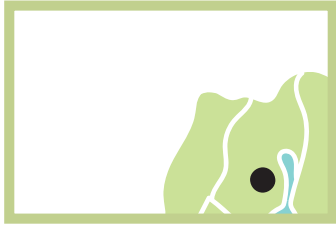
ZEBULON



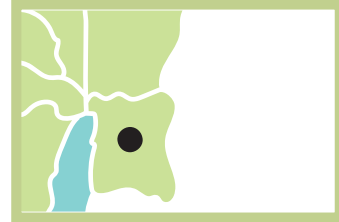
ASSAR



NAFTALI



RUBEN





Certificaat

hongerigen

Certificaat

hongerigen

Certificaat

hongerigen

Certificaat

naakten

Certificaat

naakten

Certificaat

naakten

Certificaat

vreemdelingen

Certificaat

vreemdelingen

Certificaat

vreemdelingen

Certificaat

zieken

Certificaat

zieken

Certificaat

zieken

Certificaat

gevangenen

Certificaat

gevangenen

Certificaat

gevangenen

Certificaat

doden

Certificaat

doden

Certificaat

doden

Certificaat

dorstigen

Certificaat

dorstigen

Certificaat

dorstigen

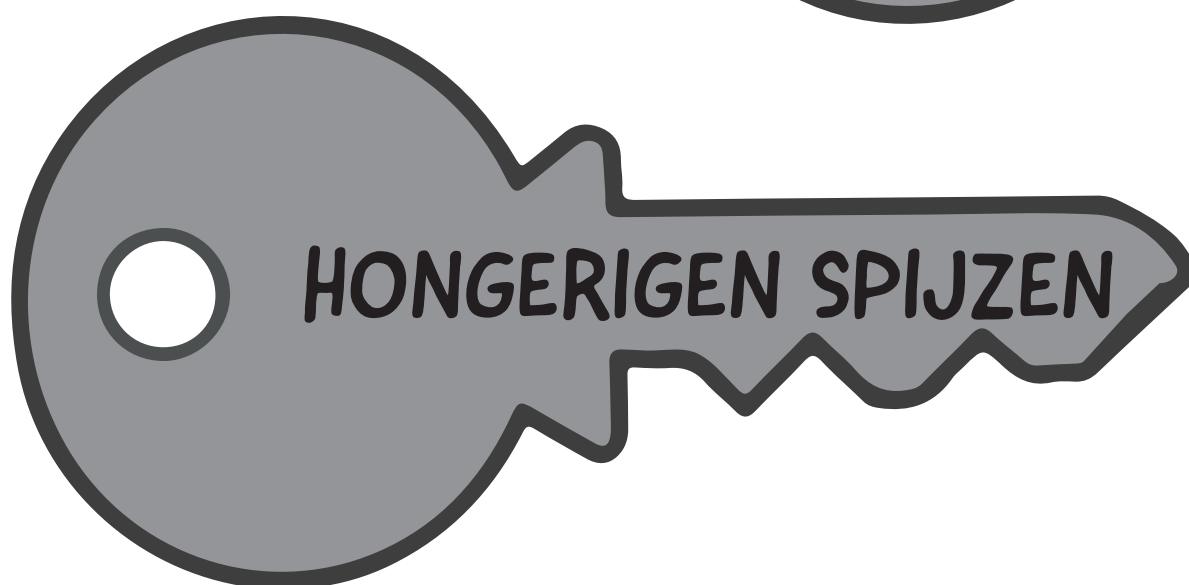
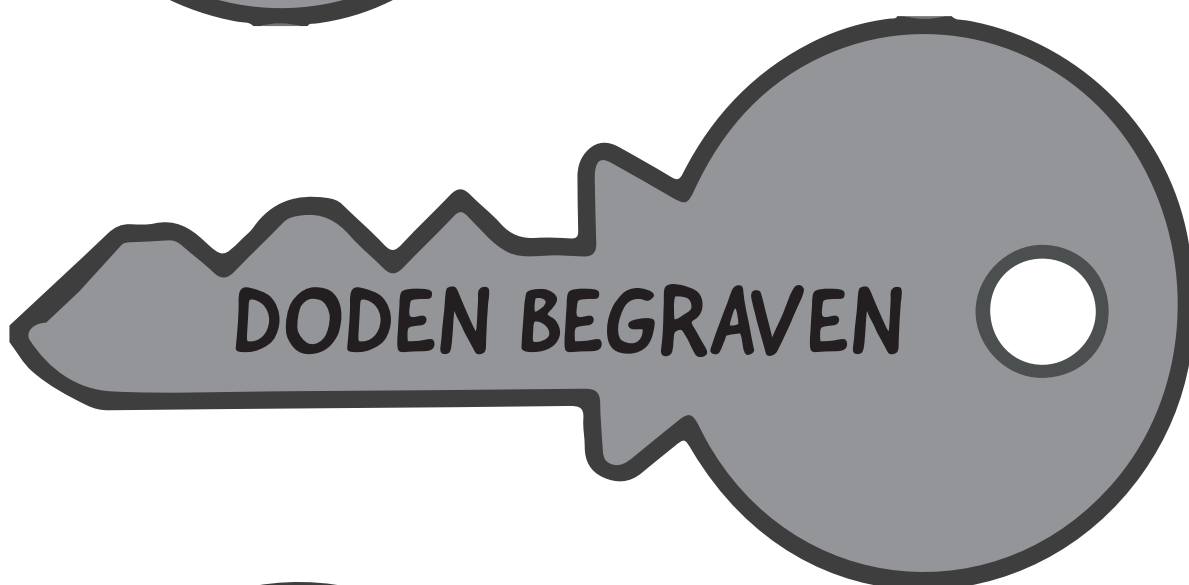
DOE-OPDRACHTEN

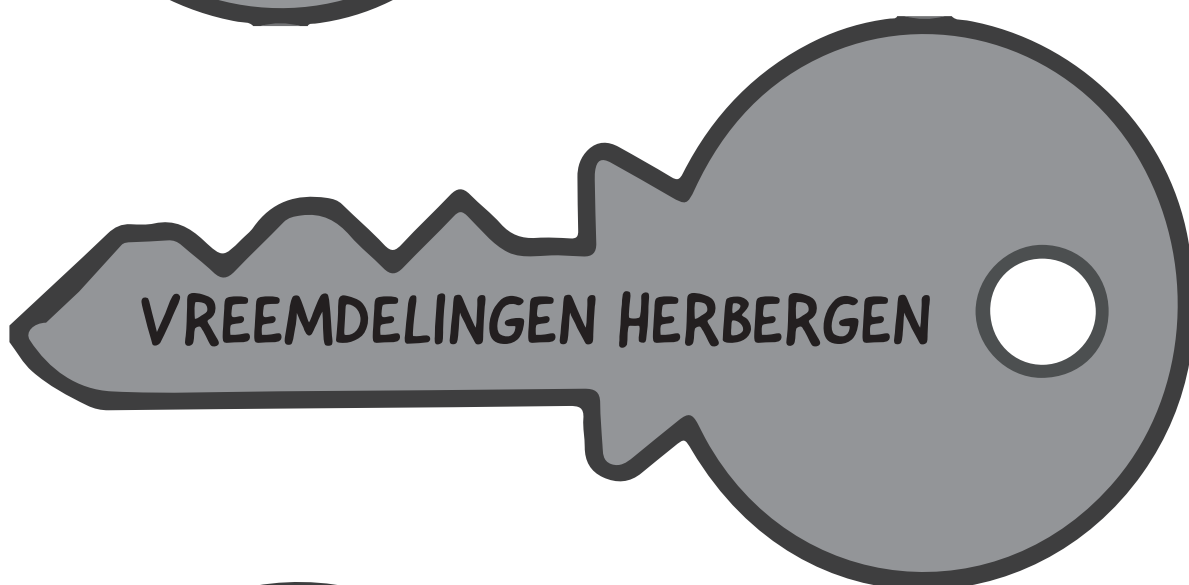
Om te bepalen welke doe-opdracht je moet uitvoeren, gooi je twee dobbelstenen. Het aantal ogen van de eerste dobbelsteen bepaalt het tiental, het resultaat van de tweede dobbelsteen bepaald de eenheid.

Vb. Met de eerste dobbelsteen rol je een '2', deze telt dus als '20'. Met de tweede dobbelsteen rol je een '5', deze blijft tellen als '5'. Je telt deze twee waarden bij elkaar op ($20 + 5 = 25$) en voert dus opdracht 25 uit.

11. Beeld 'honger' uit. Minstens 1 iemand van de groep moet het raden binnen de minuut.
12. Wanneer je wacht op bezoek, zoals zij die in de gevangenis zitten, duurt 1 minuut heel lang. Verwijder alle horloges, klokken, gsm's uit het zicht en schat in wanneer er 1 minuut voorbij is. Je mag hier 10 seconden naast zitten.
13. Iemand een complimentje geven, kan een zieke meteen een beetje genezen. Geef de speler rechts van jou een origineel compliment.
14. Iemand een complimentje geven, kan een zieke meteen een beetje genezen. Geef de speler links van jou een origineel compliment.
15. Noteer in 1 minuut minstens 6 samengestelde woorden die beginnen met het woord 'hart'.
16. Praat 1 minuut over het woord 'barmhartigheid' zonder 'euh' te zeggen.
21. Bedenk voor alle spelers een alliteratie (bijvoorbeeld: Moedige Maarten, Sportieve Sophie, Krachtige Kelly...)
22. Jij zit in ballingschap, jouw beurt is voorbij.
23. Alle mensen die groter zijn dan 1m 70 zitten in ballingschap en kunnen de volgende beurt niet spelen.
24. Alle mensen die kleiner zijn dan 1m 70 zitten in ballingschap en kunnen de volgende beurt niet spelen.
25. Wat staat zeker nog op jouw bucketlist?
26. Waar ben jij echt bang voor?
31. Waarmee kunnen anderen jou altijd blij maken?
32. Wat is jouw lievelingseten?
33. Wat is jouw favoriete drankje?
34. Wat is jouw favoriete kledingstuk?
35. Wie heb je al lang niet meer bezocht en zou je nog eens een bezoekje moeten brengen?
36. Probeer in 6 verschillende talen 'hallo' te zeggen.
41. Vul de zin aan voor de speler rechts van jou 'ik ben blij dat jij er bent, omdat ...'
42. Vouw een hoedje uit papier en geef het aan iemand van jouw medespelers.
43. Wanneer wees jij voor iemand het laatst de weg?
44. Wanneer gaf jij iemand zomaar een cadeautje?
45. Je hoort dat er gepest wordt in de groep, hoe ga jij hier mee om?
46. Hoe zouden jullie als begeleidersgroep iets kunnen doen tegen de honger in het land?

- 51.** Hoe kunnen jullie als begeleiders ervoor zorgen dat iedereen zich thuis voelt in de groep?
- 52.** Wanneer hebben jullie als groep nog iets gedaan voor de eenzaamheid binnen jullie gemeente?
- 53.** Probeer te brainstormen over een activiteit waarbij je een van de werken van barmhartigheid uitvoert.
- 54.** Schrijf voor jezelf op hoe je de volgende activiteit ervoor zal zorgen dat iedereen zich extra welkom voelt. Bespreek op de volgende vergadering of dit gelukt is.
- 55.** Bedenk een lied, een boek, een film dat voor jou jouw kijk op de wereld heeft veranderd of jou ertoe heeft aangezet om barmhartiger te zijn. Deel dit met de begeleidingsgroep.
- 56.** Bedenk een nieuwe gebedsintentie in verband met barmhartigheid voor tijdens de volgende gebedsdienst. Een gebedsintentie is iets waarvoor je graag zou willen bidden.
- 61.** Geef iedereen van de begeleidingsgroep een totem, die bij hem of haar past, gebaseerd op Bijbelse figuren.
- 62.** Uit je waardering voor de andere begeleiders door ze elk 1 ding toe te fluisteren waar zij in uitblinken.
- 63.** Hoe zorgt jullie groep ervoor dat iedereen de activiteiten kan bijwonen?
Dit kan gaan over praktische zaken, zoals het rolstoeltoegankelijk maken van jullie lokalen als over het toegankelijk maken voor diegene die nog niet zo lang met hun geloof bezig zijn.
- 64.** Hoeveel waarde hecht jij, als begeleider aan het woord 'warmte'?
- 65.** Zorg er gedurende de volgende ronde voor dat niemand iets tekort komt.
Zorg ervoor dat iedereen die dorst heeft iets heeft om te drinken, dat niemand het koud heeft. . .
- 66.** Hoe zou het zijn om gevangen te zitten en niemand te hebben die bij jou op bezoek komt?
In de volgende ronde zal jij dit zelf ervaren.
Vanaf nu tot aan jouw volgende beurt mag jij niet communiceren met de andere spelers en zij niet met jou.







ZIEKEN VERZORGEN