

CREATIEVE WERKVORM

Help jij Jona naar Nineve?



Na een bezoek aan de vinvis in de kathedraal, kan je buiten een spel spelen:

Jona moet van God naar de grote stad Nineve trekken, maar Jona wil niet meewerken. God probeert Jona, met behulp van een paar helpers, in Nineve te krijgen.

1. JONA EN DE BOOT

We moeten Jona op de boot zien te krijgen. We spelen een variant op tikkertje: Er zijn 2 boten (de tikkers), en er zijn Jona's. De 2 boten proberen iedereen aan te tikken, die dan stokstijf moeten blijven staan, aangezien ze in de boot zitten. De anderen kunnen de getikte personen bevrijden door ze 'uit de boot te tillen' (door ze op te tillen).

2. JONA EN DE WALVIS

De groep wordt in 2 verdeeld, de Jona's en de Walvissen. Ze staan in 2 evenwijdige lijnen tegenover elkaar (met ongeveer 3 meter tussen). Voor beide groepen wordt er een veilige zone bepaald, een lijn waarachter ze veilig zijn. Die is voor beide groepen ongeveer even ver achter zich (5-6 meter). Er is 1 spelleider, die een willekeurig verhaal vertelt. Af en toe vermeldt hij Jona of de walvis in het verhaal. Elke keer als hij JONA zegt, lopen de Walvissen achter de Jona's, en proberen de Jona's in hun veilige zone te geraken zonder dat ze getikt worden. Wordt iemand getikt, dan wordt deze een walvis. Omgekeerd gebeurt dit ook als de spelleider WALVIS zegt.

3. DE BOODSCHAP DOORGEVEN

Jona probeert de geruchten voor te zijn door zelf snel te lopen! Iedereen staat in een kring, behalve 1 persoon (Jona). Ze houden elkaars handen niet vast. Bij "start" geeft een aangeduide persoon in de kring (de persoon waar Jona naast staat), een high five aan de persoon rechts van hem. Deze high five wordt zo snel mogelijk doorheen de volledige kring doorgegeven. Ondertussen probeert Jona de volledige kring rond te lopen. Lukt dit voor de high fives 2 keer rond geweest zijn, dan is Jona op tijd!

