

Het pad der 7 werken



Soort(en)	■ Actief
Thema('s)	■ De 7 werken van barmhartigheid
Aantal spelers	■ 6 - 20
Leeftijd	■ 8 - 12 jaar
Terrein	■ Buiten (binnen kan maar dan in een groot lokaal dat mag vuil worden)
Duur	■ 120 minuten
Intensiteit	■ Matig - zwaar
Materiaal	■ 12 puzzelstukken (bijlage), een fluitje, 4 emmers (2 leeg en 2 gevuld met water), ■ 2 plastic bekers, 20 oude kledingstukken, knutselmateriaal (verf, verfborstels, ■ wasco's, stiften, schaar, lijm, naald, draad, lapjes stof, bladeren, bloemen, lin- ■ ten...), evenveel grote losse bloemen (bv. roos, tulp, anjer...) als er deelnemers ■ zijn, chronometer (eventueel op gsm), materiaal om hindernissenparcours te ■ maken (kegels, stof, touw, hoepels, stoelen...), kleine stukjes papier, balpennen.

Link met het thema

De 7 werken van barmhartigheid zijn werken die men doet vanuit een dienstbaarheid naar anderen maar vooral naar God toe. Je dient anderen zonder er iets voor terug te verwachten. Je doet deze werken als medemens. Als je dit doet dan dien je ook God. Je hebt anderen lief en dient hen, net zoals God ons liefheeft en dient. We laten zien dat wij God liefhebben en dienen door onze naasten, kinderen van God, te dienen.

Doel

De jongeren leren spelenderwijs de 7 werken van barmhartigheid kennen. Ze leren stilstaan bij de werken die ze in hun leven proberen te volbrengen.

Verloop

Opstap

Voor je met het spel begint, druk je best eerst de speluitleg af en lees je hem eens grondig door. Daarna kan je beginnen met de voorbereidingen.

Je drukt de puzzel van het pad der zeven werken af en knipt de puzzelstukken uit. Het puzzelstukje met het eindpunt van het pad op hou je bij. Dit moeten de jongeren doorheen het spel verdienen. De ander puzzelstukken verstop je op het terrein/in het lokaal. Je zorgt er ook voor dat al het materiaal dat je nodig hebt klaarstaat. Je kan nu beginnen met het spel.

Jullie gaan allemaal samen in een kring zitten. De begeleider leest de jongeren het volgende verhaal voor:

We gaan met onze hele misdienaarsgroep op reis naar Rome. Na een lange tocht komen we aan in een prachtig

dorpje met heel veel groen. Vanuit dit dorpje hebben we een prachtig zicht op de zee. De zon schijnt fel en we besluiten op zoek te gaan naar een schaduwplekje in het dorp. We lopen samen het dorpsplein op en zien dat hier heel wat mensen rondlopen. Het lijkt wel of het hele dorpje zich heeft verzameld op het plein. We kijken rond en merken dat de dorpingen zich toch wel wat vreemd gedragen. Iedereen lacht, is vriendelijk tegen elkaar en helpt elkaar met plezier. Er is geen enkel droevig gezicht te zien, zover je maar kan kijken. Zou er een feest zijn in het dorp? We worden nu toch wel wat nieuwsgierig. We gaan met één van de dorpingen praten want we willen wel wat meer weten over wat hier aan de hand is. We vragen aan een vrolijke dorping die ons lachend aankijkt wat er gebeurd is. Is hier vandaag misschien een feest? De dorping antwoordt: 'We zijn gezegend door de Vader!'. Iedereen in onze groep trekt een raar gezicht. Gezegd door de Vader? Hoe kan dat nu? We vragen aan de dorping waar wij ook zo een zegen kunnen krijgen. De dorping fluistert zachtjes: 'Net buiten het dorp staat een grote poort. Als je deze poort opent, zal je een pad zien. Het pad der 7 werken moeten jullie volgen en dan zal jullie alles duidelijk worden.' Hierna draait de dorping zich om en huppelt vrolijk weg. We kijken elkaar aan en kunnen haast niet wachten om te vertrekken. We wandelen in looppas naar de rand van het dorp. Daar zien we iets verder op de top van een zandduin een grote poort staan. De poort is prachtig versierd en in grote, blauwe, gekrulde letters staat er op: 7 werken. We stappen op de poort af en duwen er tegen zo hard als we kunnen. Langzaam en met een piepend geluid gaat de poort open. Daarachter ligt een gigantisch groen grasveld met daarop een pad met grote keien. Het pad loopt rechtdoor zover als je maar kan kijken. Er fladderen tientallen vlinders rond en prachtige vogels fluiten een liedje. We voelen dat het begint te kriebelen in jullie buiken. We besluiten om het pad te volgen. Samen gaan we op weg langs het pad der 7 werken.

Spelverloop

Nadat je dit verhaal aan de jongeren hebt voorgelezen, kan je we van start gaan. Je legt de jongeren uit dat er 11 puzzelstukken op het speelterrein/in het lokaal verstopt liggen. Ze moeten deze puzzelstukken zoeken en de puzzel in elkaar puzzelen. Deze puzzel toont hen het pad der 7 werken.

Als de jongeren de puzzel hebben gemaakt, zullen ze merken dat er één stukje ontbreekt. Dit stukje is het eindpunt van het pad der 7 werken. De jongeren kunnen dit puzzelstuk verdienen door de 7 werken te verrichten die ze op het pad tegenkomen.

Je overloopt nu samen met de jongeren het pad der 7 werken en voert de 7 werken die jullie onderweg tegenkomen één voor één uit. Je leest steeds het werk voor en de korte omkadering voor iedere opdracht. Hierna leg je aan de jongeren de opdracht uit. Als de jongeren alle werken goed hebben uitgevoerd, mag je hen het laatste puzzelstuk overhandigen.

De 7 werken

□ **Eerste werk: 'Want ik had honger en jullie gaven mij te eten'**

Omkadering:

Ook dieren hebben honger. Als de mens ze niet te eten geeft, dan gaan dieren zelf op zoek naar voedsel. Vaak eten dieren andere kleinere dieren op. Als de kleinere dieren merken dat ze dreigen opgegeten te worden, voeren ze een slim trucje uit. Ze doen alsof ze dood zijn. Zo speelt het lieveheersbeestje bijvoorbeeld voor dood als je hem opneemt.

Opdracht:

Alle jongeren, uitgezonderd één, zijn lieveheersbeestjes. De overblijvende jongere is de mus. De lieveheersbeestjes lopen kriskras door elkaar. Op het moment dat de mus roept: 'Ik heb honger!' vallen alle lieveheersbeestjes dood op de grond. Wanneer lieveheersbeestjes dood zijn, zijn ze niet meer zo lekker en smaakvol. De mus gaat

daarom na of deze lieveheersbeestjes wel echt dood zijn door de lieveheersbeestjes te doen lachen. Opgelet: kietelen mag niet, alleen moppen vertellen of gekke bekken trekken. Als een lieveheersbeestje beweegt, zegt de mus de naam van deze jongere en wordt dit lieveheersbeestje ook een mus. Na elk fluitsignaal door de begeleider is de honger van de mus(sen) gestild. De lieveheersbeestjes lopen opnieuw kriskras door elkaar tot één van de mussen roept: 'Ik heb honger!'. De mussen gaan opnieuw na of de lieveheersbeestjes dood zijn. Het lieveheersbeestje dat als laatste overblijft, wint het spel.

□ **Tweede werk: 'Ik had dorst en jullie gaven mij te drinken.'**

Omkadering:

Al het drinkbaar water bevindt zich op dit moment in een waterput een heel eind buiten het dorp. In het dorp is er dringend drinkbaar water nodig om de zieken te verzorgen. Kan jij zo snel mogelijk het drinkbaar water naar het dorp brengen?

Opdracht:

Alle jongeren zetten zich achter elkaar op twee rijen aan de ene kant van het terrein. Bij het begin van iedere rij jongeren zet je een volle emmer water. De eerste jongere in de rij krijgt van de begeleider een plastic bekertje. Aan de andere kant van het terrein zet je voor iedere rij een lege emmer. De jongeren moeten nu zo snel mogelijk de emmer aan de overkant met water vullen. Dit doen ze door water in hun bekertje te scheppen en zo snel mogelijk naar de overkant te lopen. Aan de overkant gieten ze het water in de emmer en lopen zo snel mogelijk met het lege bekertje terug naar de rij. Daar geven ze het bekertje door aan de eerste jongere in de rij en sluiten achteraan in de rij aan. De jongere die nu het bekertje heeft mag opnieuw het bekertje vullen en naar de andere emmer lopen. De rij die het eerste al het water van de ene emmer naar de andere emmer kan brengen, wint.

□ **Derde werk: 'Ik was een vreemdeling en jullie namen mij op'**

Omkadering:

Je slaat op de vlucht omdat er oorlog is in jouw land. Je komt als vreemdeling aan in een totaal onbekend land. Je wordt ook in dit land nog steeds achtervolgd door agenten die je opnieuw naar jouw land willen brengen. Je vindt geen slaappleats, hebt niets te eten... Toch vind je een aantal aardige mensen die je onderdak willen geven en je beschermen.

Opdracht:

Iedereen gaat in een kring staan en geeft elkaar een hand. Als jullie mooi in een kring staan laten jullie elkaars handen los en doen jullie één grote stap achteruit. Daarna gaat iedere jongere met de benen gespreid staan (er moet een persoon door kunnen kruipen). De begeleider duidt nu één tikker aan die een agent speelt en één iemand die op de vlucht is. De agent moet proberen de jongere op de vlucht te tikken. Er mag zowel binnen als buiten de kring gelopen worden. De jongere op de vlucht kan zich in veiligheid brengen door onder iemands benen te kruipen. Hij blijft tussen die zijn benen zitten. Vanaf dan kan hij niet meer getikt worden. De persoon bij wie iemand tussen de benen zit, roept zo snel mogelijk de naam van een andere jongere uit de kring. Vanaf nu moet de agent proberen ook deze jongere te tikken. De jongere op de vlucht moet proberen op de lege plaats in de kring te komen. Van zodra hij onder de benen vandaan komt, kan hij opnieuw getikt worden. De andere jongere in de kring moet dus proberen de agent af te leiden. Als de jongere op de vlucht op de lege plaats geraakt is hij veilig. De jongere op de vlucht kan nog eenmaal onder iemands benen kruipen om zich veilig te stellen (er wordt dan opnieuw iemands naam geroepen). Daarna mag hij dit niet meer doen. Pas als de jongere op de vlucht op deze plaats staat mag de jongere (of jongeren) die ook achtervolgd wordt onder iemands benen kruipen. Zo gaat het spel verder. Als iemand wordt getikt dan wordt deze persoon de tikker. Je duidt dan een willekeurige jongere aan als de jongere op de vlucht. Je speelt dit spel ongeveer 5 minuten.

□ **Vierde werk: 'Ik was naakt en jullie kleedden mij.'**

Omkadering:

Niet iedereen kan steeds nieuwe kleren uit de winkel kopen. Sommige mensen gaan om kleren in een kringloopwinkel of krijgen kleren van wereldmissiehulp. Wij hebben hier ook enkele tweedehands kleren waar we iemand uit de groep mee zullen aankleden.

Opdracht:

Je verdeelt de grote groep jongeren in kleine groepjes van 3 of 4 jongeren. Ieder groepje jongeren krijgt evenveel oude kledingstukken. In het midden van het terrein of lokaal leg je een hele hoop knutselmateriaal (stiften, schaar, naald en draad, verf en penselen...). Ieder groepje overlegt met elkaar en kiest één iemand uit het groepje die model zal staan. De groepjes moeten met de oude kleren een mooie outfit voor dit groepslid maken. Ze mogen echter maar 1 stuk knutselmateriaal per keer in het midden gaan halen. Van zodra ze met dit stuk knutselmateriaal klaar zijn lopen ze opnieuw naar het midden en leggen het terug. Daarna mogen ze een nieuw stuk knutselmateriaal meenemen. De modellen worden achteraf aan elkaar getoond en de jongeren mogen elkaar anoniem punten geven van 1 tot 10 op een papiertje. De begeleider verzamelt deze papiertjes en telt ze op. De groep met de meeste punten wint.

□ **Vijfde werk: 'Ik was ziek en jullie bezochten mij.'**

Omkadering:

De begeleider is plots ziek geworden en moet voor een hele tijd thuis blijven. Jullie missen hem en willen hem steunen. Jullie besluiten om op bezoek te gaan. Hierbij nemen jullie natuurlijk een klein cadeautje mee voor de zieke.

Opdracht:

Alle jongeren gaan achter elkaar op een rij staan aan de ene kant van het terrein (of lokaal). Je zet op het terrein een parcours uit waar de jongeren moeten opklimmen, overspringen, onderkruipen... . Aan de andere kant van het terrein zit de zieke begeleider. Iedere jongere krijgt één grote bloem als cadeautje voor de zieke. Ze moeten het parcours zo snel mogelijk afleggen en de bloem heelhuids aan de zieke begeleider overhandigen. Je meet ook hoe lang iedere jongere er over doet om het parcours af te leggen. De tijd begint te lopen van zodra de begeleider start roept. De jongere die het snelst het parcours aflegt en de bloem heelhuids afgeeft aan de begeleider wint dit spel.

□ **Zesde werk: 'Ik zat gevangen en jullie kwamen naar mij toe.'**

Omkadering:

Een heleboel van je medegroepsleden worden gevangen genomen omdat ze hun mening hebben gezegd over wat er allemaal fout loopt in het land. Jij gaat hen opzoeken en wil hen proberen bevrijden.

Opdracht:

Je kiest uit de groep jongeren twee tikkers. Een van hen is een bewaker die de gevangenis bewaakt. De andere tikker is een agent die op het speelterrein loopt om de jongeren te tikken. Als de jongeren getikt zijn moeten ze naar de gevangenis. De gevangenis is één kant van het terrein of lokaal dat je op voorhand aanduidt. Als de jongeren getikt zijn gaan ze met één hand of één voet tegen deze kant van het terrein staan. De bewaker staat voor hen om hen te bewaken. De andere jongeren kunnen de gevangenen bevrijden door hen een hand te geven. Ze moeten wel oppassen dat ze niet worden getikt door de bewaker. Als dit gebeurt moeten zij ook in de gevangenis. Je speelt dit spel voor een 5-tal minuten of tot alle jongeren in de gevangenis zitten. Vergeet niet na een tijdje een andere tikkers aan te duiden.

- **Zevende werk: 'en als ik zag dat het lichaam van een gestorven Israëliet buiten de muren van Nineve was gegooid, begroef ik het.' (Tobit 1, 17)**

Omkadering:

Dit zevende werk is niet zoals alle andere werken. Er waren eigenlijk maar 6 werken van barmhartigheid. Het zevende werk werd er pas bijgevoegd in de 13de eeuw. Dit werd gedaan door Paus Innocentius III omdat vele mensen de doden niet meer begroeven. Ze durfden de doden niet aanraken omdat ze bang waren om zelf ziek te worden. Veel mensen stierven in die tijd namelijk door de pest, een heel besmettelijke ziekte.

Opdracht:

Alle jongeren gaan in een kring zitten en sluiten hun ogen. Niemand mag kijken of piepen. De begeleider gaat rond en geeft tikken op de rug van de jongeren. Krijg je 1 tik dan ben je gewone mens, 2 tikken dan ben je detective en 3 tikken dan ben je moordenaar. De begeleider duidt één moordenaar aan en twee detectives. Als je met meer dan 10 jongeren speelt. Speel je met minder dan 10 jongeren dan duid je slechts één detective aan. De moordenaar moet proberen zoveel mogelijk jongeren te vermoorden, door zo onopvallend mogelijk naar iemand te knipogen. Diegene die een knipoog krijgt, valt 'dood' achterover en blijft liggen op de grond tot het einde van het spel. Als er een detective vermoord wordt, moet die dat ook zeggen. Enkel de levende detectives zeggen wie zij denken dat de moordenaar is. Ze moeten hier wel goed over nadenken. Als ze de foute jongere aanduiden als moordenaar dan gaat het spel gewoon verder. De moordenaar weet nu wie de detective is. Hij kan je dan ook gemakkelijker vermoorden. Als de detective de juiste jongere heeft aangeduid als moordenaar dan wint de detective en de overlevende jongeren. De moordenaar wint als hij alle jongeren kan doden.

Nabespreking

Het laatste puzzelstuk:

'Jullie zijn door mijn Vader gezegend, kom en neem deel aan het koninkrijk dat al sinds de grondvesting van de wereld voor jullie bestemd is.'

'Dan zullen de rechtvaardigen antwoorden: 'Heer, wanneer hebben wij u hongerig gezien en te eten gegeven, of dorstig en u te drinken gegeven? Wanneer hebben wij u als vreemdeling gezien en opgenomen, u naakt gezien en gekleed? Wanneer hebben wij gezien dat u ziek was of in de gevangenis zat en zijn wij naar u toegekomen?' En de koning zal hun antwoorden: 'Ik verzeker jullie: alles wat jullie gedaan hebben voor een van de onaanzienlijksten van mijn broeders of zusters, dat hebben jullie voor mij gedaan.'

(Matteüs 25, 34 – 41)

Opdracht: Ga allemaal samen in een kring zitten en bespreek de volgende vraagjes:

- Welke werken van barmhartigheid kende je al?
- Welke werken probeer jij ook te doen?
- Waar denk jij aan bij de woorden 'het koninkrijk Gods'?
- Wat zou de zegen van de Vader voor jou betekenen?
- Waarom denk je dat als je dingen voor anderen doet, dat je dit ook voor God doet?