



THUISKOMEN

Soort activiteit	Bordspel met actieve spelletjes
Thema('s)	Thuiskomen bij elkaar en in geloof
Doel	Achtergronddoel: samenwerken, gespreksonderwerpen aanbrengen Opdrachtdoel: samen het huis ontdekken
Aantal deelnemers	6 tot 20 personen
Leeftijd	8 tot 12 jaar
Locatie	binnen (ruimte met plaats voor actieve spelen)
Duur	min. 90 minuten
Intensiteit	Rustig (maar ook als competitie mogelijk)
Materiaal	Basis: spelbord, dobbelsteen, kleurtjes (potloden, stiften ...), evenveel "lege huizen" als deelnemers (zie bijlage), twee kisten met godsnamen, klei of zoutdeeg, tafel, evenveel stoelen als deelnemers, sjaaltje of stukje stof, bal(letje) Extra: stickers, stempels ...

DOEL / SAMENVATTING ACTIVITEIT

In dit spel ontdek je met de hele groep de geloofsgemeenschap als huis waar je kan thuiskomen. Er wordt nagedacht en gepraat over verschillende persoonlijke onderwerpen die betrekking hebben op jezelf maar ook je plaats in de groep en in de wereld. Als afronding van elke opdracht of vraag, wordt het voorwerp in het huis ingekleurd.

Deel 1 (30 min.): voorbereiding door begeleiders
Deel 2 (90 min.): bordspel

VERLOOP

DEEL 1: VOORBEREIDING (DOOR BEGELEIDERS)

 **20 MINUTEN**







- Print of kopieer voor elke speler het lege huis op een A4-blad.
- Zorg voor een tafel met evenveel stoelen als er deelnemers zijn. Hierbij kunnen begeleiders geteld worden als medespelers. Leg het spelbord en een dobbelsteen klaar.



- Leg de opdrachtenlijst klaar. Dit is de lijst met afbeeldingen van voorwerpen in het huis, met daarnaast de vraag of activiteit die bij het voorwerp hoort.
- Zet creatief materiaal klaar: kleurpotloden, stiften en andere kleurtjes; (optioneel: stickers, stempels ...)
- Verzamel de ingrediënten voor zoutdeeg. Reken één kopje bloem per twee à drie deelnemers.
- Knip de godsnamen uit. Print of kopieer de afbeelding van de koffer zodat je hem twee keer hebt. Elke godsnaam heb je maar één keer nodig.





DEEL 2: BORDSPEL

 **90 MINUTEN**

- Laat de deelnemers uit hun broek-, rug- of jaszak iets halen dat hen op het spelbord vertegenwoordigt. Je kan hen ook voordien vragen om een pion mee te nemen, zelf een pionnetje te maken of zelf verschillende kleine voorwerpen klaarleggen waaruit ze kiezen.
- De laatste die verhuisde, mag beginnen. Hij is de eerste actieve speler. Deze persoon gooit met de dobbelsteen. Hij plaatst zijn pion in de kamer die overeenkomt met het nummer op de dobbelsteen:

•  tuin	•  woonkamer
•  slaapkamer	•  keuken
•  badkamer	•  zolder
- Is het de eerste keer dat deze kamer aan de beurt komt? Dan wordt de bijbeltekst die bij deze kamer hoort, voorgelezen door de speler rechts van de actieve speler.
Is het de laatste keer dat deze kamer aan de beurt komt? Dan wordt de bijbeltekst die bij deze kamer hoort een laatste keer gelezen na de activiteit/vraag, door de actieve speler. Hieruit kan een gesprek komen waarom deze bijbeltekst al dan niet bij deze locatie/kamer past, na het doen van alle opdrachten uit deze kamer.
- De actieve speler kiest één van de drie voorwerpen in de ruimte die nog niet ingekleurd zijn. De speler rechts van de actieve speler leest de opdracht of vraag voor die te vinden is op de aparte opdrachtenlijst.
- Is het een vraag? Dan beantwoordt de actieve speler deze vraag. Daarna kiest hij een andere speler uit om dezelfde vraag te beantwoorden. Indien andere spelers willen, mag hieruit een gesprek gevormd worden.
Is het een opdracht? Dan wordt deze met de hele groep uitgevoerd.
- Na het uitvoeren van de opdracht of het beantwoorden van de vraag wordt het grijze voorwerp ingekleurd. Zo wordt er geleidelijk gewerkt aan een volledig ingekleurd huis.
- Het spel eindigt wanneer het volledige huis ingekleurd is.

voorwerp	opdracht/vraag
 tuin verhaal: Emmaüsgangers	
vuurkorf/kampvuur	Bij wie van je vrienden voel je je als familie? Waarom?
bal	Speel één of meerdere van deze pleinspelen : - Napoleon - Twee is te weinig, drie is te veel - Tik-tak-boem - Kat en muis - Woesh Of: Speel: Ik ga op Pluskamp en ik neem mee ...
tent/rugzak	Teken in je eigen huis wat jij allemaal zeker in je rugzak stopt wanneer je op Pluskamp vertrekt.
 slaapkamer verhaal: Bidden op de olijfberg	
kast met boeken, hoofdtelefoon ...	Hoe val jij stil?
bed	Samen stilvallen: je begeleider helpt jullie op weg met een begeleide meditatie.

bureau met knutselspullen en een open boek	Teken in je eigen huis de belangrijkste voorwerpen in de slaapkamer. Kijk gerust naar de voorbeelddafbeeldingen op het spelbord. Versier verder je kamer met kleurtjes, stickers, stempels ...
 badkamer verhaal: Storm op het meer	
toilet	Bij wie kan je terecht al je ergens mee zit?
spiegel	Doe volledig het tegenovergestelde.
douche/bad	Neem de achterkant van de pagina waarop je huis getekend staat. Teken zowel je rechter- als linkerhand hierop over. Schrijf in de vingers van je rechterhand vijf dingen waarop je trots bent of tevreden over bent. Schrijf in de vingers van je linkerhand vijf dingen waarvan je spijt hebt. Dit moeten geen lange zinnen zijn, één of twee woorden is genoeg.
 woonkamer verhaal: Broodvermeningvuldiging	
televisie	Wat doe je enkel thuis of bij mensen bij wie je echt op je gemak bent dat je anders niet doet?
zetel	Doe een omgekeerde stoelendans: Na elk rondje verdwijnt een stoel, maar geen deelnemer. Deze persoon moet dan een plekje zoeken op de schoot van iemand anders. Speel dit tot iedereen op één stoel zit.
salontafel	Teken of schrijf de namen van de personen die van jou een plekje in de woonkamer of in de keuken krijgen in de passende ruimte. Wie krijgt waar een plaats en waarom?
 keuken verhaal: Zaccheüs	
fornuis	Wat is het beste feestmenu dat je al ooit gegeten hebt? Wanneer was dat en met wie?
prikbord/magneten aan koelkast	Kies één of meerdere van volgende vertrouwensspelletjes: <ul style="list-style-type: none"> - Blind parcours - Zwevend blad - Kringzitten - Ga in volgorde staan volgens ... zonder iets te zeggen.
keukentafel	Maak iets voor iemand die veel voor je betekent.
 zolder verhaal: Onzevader in evangelie	
boek	Wat betekent <i>vormsel</i> of <i>gevormd zijn</i> voor jou?
koffer	Welke namen geef jij aan God? Speel de actieve versie van het spel "Godsnamen". <ol style="list-style-type: none"> 1. Twee koffers met twintig verschillende namen liggen aan elke kant van de ruimte. De groep wordt in twee verdeeld. Van elke groep mag er van de ene naar de andere koffer gelopen worden om namen bij te schrijven bij hun eigen koffer. Na twee minuten is de tijd om. 2. Leg je beide wijsvingers op twee namen die volgens jou passen als naam van God.
schilderijen	Welke momenten wil je van je leven niet vergeten? Teken of schrijf ze in kaders op de zolder van je eigen huis.