

Symbolen op je vel

Thema:	zicht krijgen op hoe anderen mij zien, nu en in de toekomst
Leeftijd:	16-18 jaar
Aantal:	minimum 2, maximum 20 personen
Materiaal:	verf, vodden, water
Duur:	1,5 uur
Vorm:	bodypainting in duo, gesprek in groep

Inleiding

In de kennismaatschappij gaat het heel dikwijls om 'verstand'. Er zijn echter andere vormen van intelligentie: emotionele intelligentie, praktisch inzicht ... In deze activiteit willen we daarover geen geleerde taal verkopen, maar brengen in symbolen een heel verhaal.

Vorbereiding

Het is goed om je deelnemers vooraf te verwittigen dat we aan bodypainting zullen doen - zo kunnen ze zich in hun kledij een beetje voorzien op de activiteit. De deelnemers bepalen zelf wat van hun lichaam beschilderd mag worden. Waar er kleren aan blijven, daar wordt niet geschilderd.

Probeer, net zoals bij Afrikaanse stammen, de activiteit in volledige stilte te laten verlopen. Maak je lokaal vooraf warm genoeg en creëer intimiteit met sfeerverlichting.

Verloop

Vraag de deelnemers om duo's te vormen. Let er op dat de deelnemers een duo vormen met iemand die ze kennen en vertrouwen, met iemand die letterlijk aan hun vel mag komen. Vertel als begeleider dat er bij heel veel Afrikaanse volkeren rond de leeftijd van 16 tot 18 jaar inwijdingsritussen bestaan. De jongeren van het dorp krijgen dan een tatoeage die hen voor de toekomst moet helpen. Dat willen wij vandaag ook doen.

De duo's bepalen wie eerst beschilderd wordt en wie zal schilderen. Zonder dat degene die beschilderd wordt het hoort, krijgen de schilders volgende opdrachten:

- Teken ergens op het lichaam van je 'partner' een symbool dat in de verf zet waar hij of zij goed in is (vb. een geheim bewaren). Je mag geen woorden gebruiken. Er wordt ook niet gesproken. Kies de 'juiste' plaats om dit symbool aan te brengen. Je kan ook letten op de betekenis van de kleuren om je symbool te tekenen. We gebruiken geen borstels. We schilderen met behulp van onze vingers.
 - Teken ergens op het lichaam een symbool dat in de verf (letterlijk) zet wat opvalt de eerste keer dat je je 'partner' ziet (vb. nieuwsgierig, een babbelkous, erg verlegen ...)
 - Teken ergens op het lichaam een symbool dat uitdrukt in welk beroep je hem of haar goed ziet functioneren.
- Wanneer de drie opdrachten uitgevoerd zijn, wisselen de rollen. Nu wordt de schilder beschilderd. De opdrachten blijven dezelfde.

Laat daarna de duo's gedurende een kwartier aan elkaar vertellen welke symbolen ze bij elkaar getekend hebben en waarom. Vind jij dat dit klopt voor jezelf en waarom (niet)?

De duo's trekken een besluit voor de toekomst voor elk van de twee. Hoe zie jij je toekomst? Wat neem je mee, wat wil je veranderen, waar wil je werk van maken? De besluiten worden aan de hele groep verteld. Beschik je over een (digitaal) fototoestel? Maak dan een collage van de symbolen en hang ze op of geef de foto's mee.

Tiener- en 'rimpel'handen

Thema:	generaties
Leeftijd:	12 - 15 jaar
Aantal:	maximum 40 personen
Materiaal:	allerlei stokken en takken, touw, mes, grote kaars, stroken gekleurd papier
Duur:	1 uur
Vorm:	viering

Inleiding

In de volgende viering willen we dankbaar zijn om wat was en is en samen uitkijken naar wat komt. Deze viering biedt de kans om met jong en oud te vieren bij het begin van een werkjaar, een kamp...

Verloop

Welkom

Zorg er voor dat er een hoop takken en touw (met enkele messen) in het midden van de kring ligt. Schets de viering in enkele woorden en leg de nadruk op het samen bouwen. Om dit te visualiseren vraag je iedereen om mee te bouwen. We hebben hier vele handen nodig. Deze handen zijn zeer verschillend. Bekijk de handen maar eens van je leeftijdsgenoten, van de leiding, je ouders, je grootouders, andere mensen die in de kring zitten. Met deze handen willen we 'een huis' bouwen. Een huis waarin wij samen mogen wonen.

Verhaal 'Kleine en grote hand'

We luisteren naar het verhaal van de handen.

Zei de kleine tot de grote hand:

*Hé grote hand, ik heb je nodig,
want bij jou ben ik geborgen.*

Ik voel je

wanneer ik wakker word en

jij dan bij me bent,

wanneer ik honger heb en

jij mij voedt,

wanneer jij helpt als

ik een toren bouw,

wanneer ik met jouw hulp

mijn eerste pasjes zet,

wanneer ik bij je kom als

ik wat angstig ben.

Kom, blijf bij mij en hou me vast.

En zei de grote tot de kleine hand:

*Hé kleine hand, ik heb je nodig,
want jij hebt mij gegrepen.*

Dat voel ik

als ik veel voor jou mag werken,

als ik speel en lach en dol met jou,

als ik met jou kleine,

wonderbare dingen opnieuw ontdek,

als ik warmte voel en van je hou,

en als ik merk hoe ik met jou,

weer bidden kan en danken.

Kom, blijf bij mij en hou me vast.

Bouwen

Met allerlei takken en stokken worden er kubussen/balken gesjord. De grootte van de kubussen/balken varieert best tussen 50x50 en 100x100, naargelang de ruimte waar deze viering plaatsvindt. Met deze kubussen wordt een huis gebouwd, een huis waar plaats is voor iedereen.

Na het bouwen is het goed om het huis als beeld van generaties, de verscheidenheid onder mensen te omschrijven.

Om een huis te bouwen hebben we niet alleen stevige fundamenten nodig, maar ook buigzame twijgjes, koord... Om samen te bouwen, hebben we niet alleen enthousiasme en creativiteit nodig, maar ook ervaring. Zo is het met alles in de wereld. Stel dat we allemaal hetzelfde zouden zijn, dat zou snel gaan vervelen.

Stiltemoment (met duiding)

Nadat we even in stilte bij elkaar zijn, wordt er een grote kaars in het 'open huis' gezet (opgelet!). Die kaars duidt op de aanwezigheid van God.

'God wil bij mensen wonen, licht zijn. In Jezus komt Hij bij ons mensen. Kan iemand vertellen waar hij/zij God tegenkwam?'

Vragen die je extra kan stellen zijn:

- Wat betekent licht onder de mensen?
- Weet er iemand wat er gebeurde als Jezus onder de mensen kwam?

Ook nu nog is God bij ons. Wie wil kan kort en eenvoudig vertellen welke ontmoeting hem/haar vandaag, vorige week... blij maakte.

Samen vragen

Nu God bij ons is kunnen we Hem vragen wat we het diepst verlangen voor 'ons huis', wat heeft ons huis nodig om een goede thuis te zijn voor iedereen?

Iedereen krijgt een strook gekleurd papier waarop in 1 zin of enkele woorden deze wens wordt uitgedrukt. Wie wil kan dit ook luidop doen.

Elk 'verlangen' dat wordt uitgesproken beantwoorden we met 'Blijf bij ons, houd ons vast'. Je kan hier ook het 'Onze Vader' samen bidden.

Slotmoment

We zorgen er voor dat 'ons huis' op een plaats staat waar het een tijd kan blijven staan. We nodigen iedereen uit om een lint of een touwtje aan het huis te bevestigen als teken van engagement om met vele handen verder te willen bouwen aan een betere wereld. De touwtjes, linten kan je ook vervangen door iedereen een strook gekleurd papier te laten bevestigen aan het huis. Op het papier kan iedereen vooraf schrijven wat hij/zij verlangt om het huis beter te maken.

Waken bij het vuur

Thema:	de stilte en de natuur laten spreken (aan een kampvuur)
Leeftijd:	14-18 jaar
Aantal :	10-15 personen
Materiaal:	hout, vuur, schrijfgierief, een aantal teksten (zie ook bijlage), een schrift, klei, papier, verf, penselen,...
Duur:	12 uur
Vorm:	waken bij het (kamp)vuur

Inleiding

Vele jeugdbewegingen gaan op kamp; dat is traditie! Een aantal dagen samen in een bos of aan de rand ervan, in een open vlakte, aan zee of zelfs in het buitenland verblijven, vormt het hoogtepunt van het jaar. Het versterkt hoe dan ook het groepsgevoel, de verbondenheid, het samen delen in het vervullen van de opdrachten. Bij deze activiteit waken één of twee jongeren bij het vuur en houden het vuur brandend.

Vorbereiding

Rekening houdend met de leeftijd van de groep is het belangrijk de leden vooraf goed op de hoogte te brengen van het verloop van de activiteit. Zorg als begeleiding dat je vooraf goede afspraken maakt met de eigenaar van het terrein of met de bevoegde diensten betreffende toelating, ... Voorzie ook dat je het vuur kan doven wanneer nodig.

Verloop

Waken bij het vuurt(je)

Bij valavond wordt met de groep een klein vuurtje gemaakt. Het is de bedoeling het vuurtje 12 uur lang brandend te houden. Er moet op tijd en stond hout bijgevoerd worden of het vuur dooft uit. Vandaar 'waken bij het vuur'!

Op verschillende tijdstippen wordt een jongere gewekt om letterlijk te waken bij het vuur. Individueel krijgt iedereen een bepaalde tijd toegewezen om het vuur brandend te houden. Ook krijgt iedereen een opdracht mee.

Opdrachten

Tijdens het waken aan het vuur(tje), moet de jongere die waakt een opdracht uitvoeren. Deze opdrachten kunnen zijn:

- Een 'nachtboek' bijhouden: iedere jongere schrijft zijn/haar impressies tijdens het waken op in dit nachtelijke dagboek.
- Een creatieve knutselopdracht met klei: iedere jongere probeert zijn/haar gevoel van het moment te boetsen.
- Een gedicht maken: iedere jongere vult 1 zin aan van een gedicht dat begint met 'Stilte bij het vuur is ...'
- Een creatieve tekenopdracht: iedere jongere tekent/verft een stilleven van het brandende vuur.

Voorzie eventueel ook enkele sprekende teksten die de jongeren tijdens het waken mogen lezen (zie enkele voorbeelden in bijlage).

Tijdsindeling

Tijdens de nacht doet elk zijn of haar deel bij 'het waken bij het vuur'.

De uren van de nacht, de 12 uren, worden gedeeld door het aantal aanwezige leden op weekend of kamp. Dit kan gebeuren door lottrekking, dat maakt het spannend.

Bijvoorbeeld: het vuur wordt ontstoken om 18u00.

We houden het vuur 12 uur brandend, dus 12 uur x 60 minuten = 720 minuten.

Deze tijd wordt gedeeld door bijvoorbeeld 15 aanwezige leden. Elk lid waakt gedurende 48 minuten. Zo wordt bijvoorbeeld Koen uitgeloot om te waken bij het vuur van 0u24 tot 01u12. Voor Koen was er een ander lid van dienst en ook na hem weer. Het is belangrijk dat iedere jongere na het waken opnieuw gaat slapen. De verhalen van anderen horen we 's morgens vroeg.

Ook de begeleiding verdeelt de 12 uren onder elkaar, zij blijven voor hun toebedeelde tijd beschikbaar voor de leden. Wel respecteren ze de stilte zodat de leden de opdracht zo ongestoord mogelijk kunnen beleven. De leiding van dienst wekt telkens het lid dat volgens de loting aan de beurt is.

Het slotmoment

De groep wordt gewekt om bijvoorbeeld 5u15. Belangrijk is van de stilte te laten spreken. Misschien zijn sommigen van hen verwonderd over het nog altijd brandende vuur. En wellicht komen de verhalen stilaan boven.

Als begeleiding kan je hier zelf aanvullen. We geven enkele gedachten mee die aansluiten bij de ervaringen van de leden:

- die stilte was wellicht eerst vervelend en angstig, later getroffen door de rust die er van uitgaat
- de sterren, de wolken, de maan ...zijn bij klare hemel heel treffend te zien!
- de geluiden in de natuur, het geroep van de vogels en hun gezang bij het krieken van de dag
- de opkomende zon vanuit de diepte
- het ruisen van de bomen
- de morgendauw, de kilte, de lucht die wij aanvoelen en die we inademen
- het vuur brengt warmte en licht in de nacht

Als slot kan je nog een 'vurig' tekstje lezen of een lied beluisteren (zie bijlage, voorbeelden).

Tips en variatie

- * Je kan ook met verschillende jongeren (meer dan 3) tegelijk waken. Vele jongeren voelen zich dan meer op hun gemak. Het blijft dan belangrijk hen er op te wijzen dat het waken een stiltemoment is. Het is niet de bedoeling om luidruchtig te zijn of uitbundig plezier te maken.
- * De liedtekst 'Vuur' van Stef Bos, die je verder in deze map (bij de methodiek 'in vuur en vlam') kan vinden, is zeer toepasselijk.

Bijlagen

Tekst

Vuur,
oplaaiend, zoekend, bewegend.
Altijd nieuw, altijd jong.
Vuur dat mensen verwarmt.
Licht in de duisternis.
Wij zijn dit vuur.
Wij zijn de jeugd in lichterlaaie.
Aanstekelijk.
In beweging. Met bezieling.
Hartstochtelijk aanwakkerend,
en hunkerend als een uitslaande brand.
Ofspeels en zottebollend,
door de wind gestreeld.
En soms een eenzame vlam,
wakend in een donker uur.
Wij zijn dit vuur!

Was het nu '70, '80 of '90 ?

Thema:	1,2,3,4... generaties
Leeftijd:	12 - 15 jaar
Aantal:	minimum 4 personen
Materiaal:	ingekleed lokaal, koffie-thee-cake, flappen en stiften, waardeloos materiaal
Duur:	namiddagactiviteit
Vorm:	groepsspel

Inleiding

“De wereld wordt vooruit geleefd, maar achteruit begrepen” zei een groot denker eens.

Zelf stellen we vast dat:

- grootouders belangrijk zijn voor kinderen en jongeren
- vorige generaties mee gebouwd hebben aan de groep waar we nu deel van uitmaken
- contacten tussen verschillende generaties belangrijk zijn voor elke generatie
- 'grote' verhalen van de generaties (wereldoorlog, oliecrisis, Golfoorlog, landing op de maan...) ons helpen om ons eigen verhaal te schrijven

We kunnen dus eigenlijk niet anders dan die grote denker gelijk geven!

Dit groepsspel gaat op zoek naar verschillende generaties in onze buurt en doet ons hierbij stilstaan.

Vorbereiding

Ga op zoek naar drie of vier generaties mensen van bij jullie uit de buurt. Deze mensen worden ingezet als spelers tijdens het buurtspel.

Kleed het lokaal in als buurtcafé; er wordt voor koffie, thee en cake gezorgd, zodat mensen op bezoek kunnen komen. Afficheer dit op voorhand of spreek mensen aan.

In het buurtcafé wordt er plaats voorzien om te knutselen en om het toonmoment te houden.

Verloop

De groep wordt op pad gestuurd met opdrachten. Deze opdrachten brengen de leden naar mensen en plaatsen in de buurt. Het resultaat van deze opdrachten is een collage bestaande uit mensen, foto's, verhalen, tekeningen, voorwerpen... van verleden en heden.

De groep maakt kennis met de vertegenwoordigers van drie (vier) generaties (indien mogelijk drie generaties leiding). Deze zijn de spelers. Dit kan best gebeuren aan de hand van een verhaal dat wordt voorgelezen of een kort toneeltje. Je kan ook vragen aan iedere generatie om hun favoriete spel in de jeugdbeweging te vertellen en eventueel te spelen.

Vervolgens wordt de groep verdeeld in ploegjes en op tocht gestuurd met opdrachten. Na elke opdracht komen de leden terug naar het lokaal om het resultaat aan de spelers te tonen. Als de opdracht goed uitgevoerd blijkt, krijgt het ploegje een nieuwe opdracht.

De leden mogen iedereen die ze ontmoeten tijdens het spel uitnodigen in het 'buurtcafé'.

Opdrachten

1. Straatinterview van de generaties (+70j, 60-70j, 40-50j, 30-40j...) opgenomen op video of cassette: Waar speelden jullie vroeger? Waar bent u geboren? Hoe lang woont u reeds in deze buurt? Wat was het leukste buurtfeest ooit? Herinnert u zich nog een dramatische gebeurtenis?
2. Zoek vier generaties (80j, 50j, 30j, 12-15j) en maak op een bekende melodie uit 'de tijd van toen' een nieuw lied. Nodig deze mensen op een bepaald uur uit in het buurtcafé.
3. Maak met behulp van één of meer +70j een maquette (met kosteloos waardevol materiaal) van de omgeving anno 1950.
4. Verzamel radio's uit drie generaties...
5. Wie vindt de oudste grammofoonplaat?
6. Zoek de plaats terug waar deze oude prentkaarten naar verwijzen.
7. Ga op zoek naar mensen die ooit lid geweest zijn van onze groep en nu in een ander land wonen.
8. Hoeveel inwoners telt onze gemeente nu? 20 jaar geleden?
9. Zijn er belangrijke gebeurtenissen in onze wijk, dorp of gemeente die dreigen vergeten te worden?
10. Hoe was het leven hier tijdens de oorlog? (foto's?)
11. Waar gingen onze 'voorvaders en -moeders' op kamp?
12. Vraag aan tien 50-plussers, waar vond jij je lief?
13. Wie vindt de oudste inwoner van onze gemeente? Nodig hem/haar desnoods uit in het café.
14. Wie vindt er het oudste uniform/bewegingskledij van onze beweging? Breng deze naar het buurtcafé. Wie vindt alle uniformen? (zorg dat je alles terugbezorgt)
15. Verzamel de oudste foto van je buurt.
16. Zoek twee foto's van dezelfde straat; één van nu en één van heel wat jaren geleden.

Slot

Per ploegje wordt er een collage gemaakt met de resultaten van het spel voor de hele groep. Dit kan aan de hand van het beeld- en tekstmateriaal. Op deze manier komen we heel wat meer te weten over verschillende generaties.



Word rijk

Thema:	keuzes maken, statussymbolen
Leeftijd:	16-18 jaar
Aantal:	minimum 3 personen
Materiaal:	spelbord en kaartjes (zie bijlage), pen en papier voor iedere speler (de persoonlijke evaluatiefiche), pionnen (evenveel als er spelers zijn), dobbelsteen
Duur:	1,5 tot 2,5 uur
Vorm:	bordspel

Inleiding

Hoe rijk ben jij? Hoe rijk voel jij je? Hoe rijk wil je worden? In dit bordspel moeten leden individueel een parcours doorlopen en krijgen ze de kans zich zowel persoonlijk, financieel als sociaal te verrijken. Achteraf volgt een nabespreking.

Vorbereiding

Kopieer de kaartjes en het spelbord in bijlage. Knip de kaartjes uit en leg ze klaar in vier stapels op het spelbord. Let erop dat de statussymbolen-kaartjes waarop de mogelijkheid geboden wordt om een product te kopen bovenaan de stapel liggen.

Verloop

Ga in een kring rond het spelbord zitten.

De opdracht van dit spel is zo rijk mogelijk worden. En wat is rijk? Je kunt rijk worden door veel vrienden, door veel geld, of door veel statussymbolen te vergaren! Het is aan elke speler om zelf de keuze te maken waarin vooral geïnvesteerd wordt. Maar aan het begin van het spel hoef je dit als begeleider niet te vertellen. De kaartjes maken duidelijk genoeg dat je moet kiezen.

Geef elke speler een blad papier en een pen. Het papier is ieders persoonlijke evaluatiefiche. Daarop houdt iedereen een stand van zaken bij:

- overzicht van hoeveel vrienden
- overzicht van hoeveel geld
- overzicht van de waarde en aard (bijvoorbeeld GSM, brommer...) van statussymbolen

Vrienden, geld en statussymbolen (en de waarde hiervan) zullen elke beurt vermeerderen of verminderen. Dit moet nauwkeurig bij gehouden worden. Regelmatig moeten er rekensommen gemaakt worden.

Laat alle spelers een pion kiezen (of zelf maken), die ze aan de start ('begin') plaatsen.

Op het spelbord bevinden zich 44 vakjes. Er zijn vijf soorten vakjes:

- statussymbolen
- sociale activiteiten
- geld vergaren
- persoonlijke verrijking
- hoekvakjes

Wanneer je aan de beurt bent, gooi je met een dobbelsteen. Je mag het aantal ogen vooruitgaan dat je gegooit hebt. Wanneer je op een bepaald vakje komt, pak je een kaartje van die stapel en lees je wat je op dat vakje kunt/moet doen. Sommige kaartjes hebben enkel (positieve of negatieve) gevolgen voor jezelf, andere hebben ook gevolgen voor andere spelers.

Van de eerste vier vakjes vind je de kaartjes in bijlage. Ook het spelbord zit in bijlage.

Op de vier hoeken van het spelbord bevinden zich hoekvakjes.

'Oma' geldt als startplaats, telkens wanneer je er passeert (je hoeft er dus niet precies terecht te komen) ontvang je zakgeld (€ 10).

Bij 'huisarrest' moet je één beurt overslaan. Door bepaalde kaartjes kan je ook bij 'huisarrest' belanden.

Telkens wanneer je het hoekvakje 'vakantiejob' passeert, ontvang je € 100.

Kom je op het vierde hoekvakje terecht (let op: dit is niet gelijk aan zomaar passeren!) mag je een kaart naar keuze (statussymbool, sociale activiteit, geld of persoonlijkheid) nemen.

Nog enkele bijzonderheden:

- Bij de **'statussymbolen'-kaartjes** kan je soms kiezen tussen een merkproduct of niet of tussen een duur of goedkoop product. Je bent verplicht iets aan te schaffen. Ben je blut, dan ga je automatisch naar het hoekvakje 'vakantiejob'. Vanaf daar ga je dan weer verder. Eenmaal iets gekocht, leg je het kaartje voor je neer. Op het kaartje staat met + aangegeven hoeveel waarde het heeft (hoe meer plussen, hoe groter de waarde) Een duur product heeft doorgaans meer statuswaarde dan een goedkoop product.
- Sommige voorwerpen kunnen **'uit de mode'** raken of sommige merken worden plots heel hip. Dit wordt aangeduid met * op de kaartjes (hoe meer sterretjes, hoe hipper). In het eerste geval verlies je dan een aantal vrienden of moet je het symboolkaartje weer inleveren. In het tweede geval krijg je er spontaan vrienden bij.
- Je kan in jouw beurt zonder enige aanleiding een hoeveelheid statussymbolen **ruilen** voor een bepaald aantal vrienden. Een statussymbool van € 50 is 1 vriend waard, een statussymbool van € 100 is er 2 waard, een statussymbool van € 80 is ook maar 1 vriend waard (je betaalt dan teveel voor die vriend). Ook kan je vrienden kopen met het geld dat je vergaard hebt. Volgens dezelfde regel als de statussymbolen: 1 vriend kost € 50.
- **Persoonlijkheidskaartjes** leveren een voor- of nadeel op in de volgende beurt: je krijgt korting op de aankoop van een volgend statussymbool, je krijgt een extra vriend of je wordt niet verplicht om iets te kopen.

Nabespreking

Laat het spel 1 of 2 uur duren.

Nadat het spel gespeeld is, bekijk je met de spelers (aan de hand van hun evaluatiefiche) wat ze in het spel vooral verzameld hebben. Vergelijk met hoe het loopt in de realiteit.

Mogelijke vragen voor een nabespreking:

- Komen personen die veel in vrienden geïnvesteerd hebben per definitie beter uit het spel? Waarom wel/niet?
- Klopt het dat je zonder een mooie brommer, schoenen van het 'juiste' merk en coole vrienden niet meetelt? Was het in het spel zo? Is het in werkelijkheid ook zo? Ga jij daarin mee of ga je er tegenin?



