

De muur

Thema:	globalisering, zelf invloed hebben op hoe de wereld eruit ziet
Leeftijd:	14 - 18 jaar
Aantal:	minimum 3 personen
Materiaal:	grote kartonnen plaat (of plank) met bakstenen op getekend, ijzerdraad, kalkpapier, een pen voor elke deelnemer, verf, penselen, stiften
Duur:	1 uur
Vorm:	verhaal met creatieve verwerking

Inleiding

Verdraaide wereld! Verdraai de wereld! In deze bezinning willen we jongeren met elkaar in gesprek laten gaan over hoe zij zelf wereldproblemen de baas kunnen!

Vorbereiding

Schilder op een grote kartonnen plaat of plank een muur van bakstenen. Zorg ervoor dat de bakstenen groot genoeg zijn om daarin iets te schrijven.

Verloop

De klaagmuur

De groep mag zich voor de grote kartonnen plaat zetten. Op de plaat zijn bakstenen getekend of geschilderd. Een begeleider vertelt:

"De wereld is op dit moment geen sprookjestoneel: er is oorlog en haat, zwart en blank, rood en geel geven elkaar de hand niet meer, tegenstellingen tussen noord en zuid, tussen west en oost, milieuschandalen zijn dagelijks nieuws ... Mijn God, wat een wereld... Eigenlijk kunnen we alleen maar tot de conclusie komen: DE WERELD SUCKS. Wisten jullie dat Joden hun klachten op een briefje schrijven en het in bakstenen van een muur, de klaagmuur, stoppen? Ze schrijven het van zich af. En geloven ook dat ze op deze manier hun bekommernissen aan God mogen toevertrouwen. Dat wil ik nu ook aan jullie vragen: waardoor sukt de wereld volgens jou... Wat wil je van je afschudden?"

Iedereen mag zijn of haar dingen op de muur met bakstenen schrijven.

Verhaal

Opnieuw zegt de begeleider:

"We hebben we het al zo vaak gezegd: 'een beter begin van de wereld, begint bij jezelf!' We staan voor een muur. Al onze bekommernissen staan hier genoteerd. Beter is het natuurlijk als we deze muur kunnen afbreken. We komen maar van het klagen los als we over elkaars muurtje mogen kijken. Als jij voor een ander al een beetje behulpzaam bent. Als je je hart wat kunt openen voor de mensen om je heen, in vreugde en verdriet. De muur blijft onoverbrugbaar als we alleen maar rekening houden met onze eigen verlangens en wensen. Maar we breken de muur af wanneer we de stap kunnen zetten vanuit onszelf naar de andere. Makkelijker gezegd dan gedaan. Wat kun jij doen? Ieder van ons voelt zich zo klein, zo machteloos... Toch is er veel dat je kunt doen... Het kost niet zoveel moeite om die muur af te breken. De volgende verhalen illustreren dat."

Verhaal 1

Twee mannen, allebei ernstig ziek, deelden samen een ziekenhuiskamer. Eén van hen moest elke dag in de middag een uur rechtop zitten om de vloeistof in z'n longen te laten weglopen. Zijn bed stond naast het enige raam in de kamer. De andere man kon alleen maar plat op z'n rug liggen. En om de tijd om te krijgen voerden ze lange gesprekken met elkaar. Ze spraken over hun gezin en over hun werk, waar ze hun vakantie

doorbrachten en over hun dienstdag bij het leger. Elke dag als de man bij het raam rechtop moest zitten vertelde hij de ander wat hij allemaal zag als hij uit het raam keek. De man die plat lag, leefde echt naar dat uur per dag toe wanneer de kamergenoot hem uitvoerig vertelde wat er zich buiten afspeelde. Het uitzicht was op een mooi park met een grote vijver waarin eenden en zwanen spetterden en waar kinderen met hun modelbootjes op het water speelden. En van jonge verliefde paartjes die hand in hand liepen op de paadjes tussen bloemen met allerlei prachtige kleuren. En in de verte zag je de rand van de stad liggen. De man bij het raam vertelde alles zo gedetailleerd, dat de man die plat lag zijn ogen sloot en alles als een film voor zich zag verschijnen. Op een warme middag kwam er een parade voorbij. Al kon de man die plat lag niks zien, door de beschrijving van de man bij het raam kon hij zich een goed beeld vormen van wat er buiten gebeurde.

Dagen verstreken en werden weken...

Op een morgen kwam een verpleegster alles brengen om hen te wassen en te verzorgen. Tot haar grote schrik trof ze het levenloze lichaam aan van de man bij het raam. Hij was vredig in zijn slaap gestorven. Ze belde meteen voor hulp om het lichaam weg te laten halen. Op het moment dat het gepast leek, vroeg de andere man of hij de plaats bij het raam mocht hebben. De verpleegster was blij dat ze dat voor de man kon doen, en toen ze er zeker van was dat hij comfortabel lag, verliet zij de kamer. Langzaam en met pijn probeerde de man zich zo op te richten dat hij uit het raam kon kijken om een blik in de echte wereld te werpen. Tot zijn verbazing keek hij recht tegen een grote kale muur op. Toen de verpleegster terug kwam, vroeg hij aan haar wat de overledene bezielde, omdat hij over zoveel mooie dingen vertelde als hij naar buiten keek. De verpleegster vertelde hem dat de overledene blind was en niet eens de muur buiten kon zien. Ze zei ook: "Misschien wilde hij jou alleen moed geven om vol te houden..."

Verhaal 2

Een klein meesje zat op een vroege lentedag naast een mooie, witte duif. Ze leek heel wijs en verstandig, en het meesje waagde het dan ook de vraag te stellen die hem al een tijdje bezig hield: "Zeg eens, beste duif, een sneeuwvlokje, wat weegt dat?" De duif antwoordde: "Iets van niets." "Raar" zei het meesje, en toen begon het z'n verhaal: "Ik rustte wat uit op een dennentak. Het begon juist te sneeuwen. Neen, geen storm, maar zachtjes, heel zachtjes. Mooier kon je niet dromen. En omdat ik niets beter te doen had, begon ik de sneeuwvlokjes te tellen. 3 751 952 sneeuwvlokjes, 3 751 953 sneeuwvlokjes, ... En toen heel langzaam het 3 751 954ste sneeuwvlokje neerdwarrelde - iets van niets, zoals je zei - toen knakte de tak af." De duif, een autoriteit in vredeszaken, dacht nog even na. "Misschien ontbreekt slechts één iemand om vrede in de wereld te brengen"

Met een roze bril oplossingen zoeken

Na de verhalen vertelt de begeleider (je kan dit ook door een deelnemer laten lezen):

"Als een blinde man een andere zieke man in een wereld vol dromen kan doen laten leven; als één sneeuwvlokje een tak kan doen afbreken, waarom zouden wij dan die muur met bekommernissen niet kunnen afbreken. We kunnen de wereld zelf een beetje mooier laten kleuren! Daarom zetten we een roze bril op. Want door een roze bril ziet de wereld er al een heel stuk beter uit."

Met ijzerdraad, verf, penselen, stiften en (kalk)papier maakt iedereen zijn eigen gekleurde bril.

Vervolgens verdelen we de groep in kleine groepjes. Met onze brillen op gaan we in kleine groepjes naar de klaagmuur. Elke groepje mag er enkele bekommernissen uitkiezen. Vervolgens krijgen ze even de tijd om samen te bespreken wat zij zelf aan die bekommernissen kunnen doen. Wat kunnen zij zélf doen om die 'klachten' te doen verminderen?

Tenslotte laat je elk groepje aan het woord. Elk groepje vertelt over de bekommernissen en wat zij kunnen doen om die weg te nemen. Om te illustreren dat elk beetje helpt mag elke deelnemer met een hamer een stuk van de muur 'wegslaan'. Ieder mag zijn of haar roze bril mee naar huis nemen. Die kan opnieuw opgezet worden wanneer de wereld er wat donker uit ziet. Wie weet, volgt de oplossing dan ook weer na een tijdje ...

Tips en variatie

- * Je kan beide verhalen lezen of één verhaal.
- * Het lied 'Another brick in the wall' van Pink Floyd is toepasselijk in deze bezinning.

Ik ga op reis en neem mee ...

Thema:	principes, keuzes maken
Leeftijd:	12-16 jaar
Aantal:	minimum 3 personen
Materiaal:	spelkaartjes met afbeeldingen, rugzak(ken)
Duur:	0,5 tot 1 uur
Vorm:	gesprek

Inleiding

Wat vind jij belangrijk? En hoe belangrijk vind je dat? Weeg het af!

Vorbereiding

Maak vooraf verschillende kaartjes met voorwerpen (minimum 7) op. Je kan hiervoor spelkaartjes met afbeeldingen gebruiken. Dat kan een afbeelding zijn van een MP3-speler, een computer, een boek, een pakje sigaretten, een lippenstift, een kaars ... De keuze van de spelkaartjes kan je laten afhangen van de leeftijd van de leden. Het kaartje 'sigaretten' gebruik je misschien niet bij 12-14-jarigen, maar wel voor 14-16 jarigen. Je kan ook enkele blanco kaartjes gebruiken. Op deze blanco kaartjes kunnen de leden zelf een voorwerp tekenen of schrijven.

Verloop

De groep wordt onderverdeeld in ploegjes van maximum 6 personen. Elk ploegje krijgt een lege rugzak en kaartjes met afbeeldingen van voorwerpen op.

De begeleider legt uit dat zijn/haar groep 7 voorwerpen in de rugzak mag meenemen op reis. Elke deelnemer mag om de beurt een kaartje met voorwerp op uitkiezen. Vraag als spelleider waarom iemand precies voor dat voorwerp kiest en wat de anderen daarvan vinden.

Elk ploegje moet door middel van een gesprek een consensus bereiken over welke 7 voorwerpen ze in hun rugzak mee willen nemen op reis. Vraag als begeleider door naar de principes/redenen die personen hanteren bij hun keuze.

Wanneer elk ploegje 7 voorwerp-kaartjes in de rugzak heeft gestoken, ga je in een grote kring zitten. Overloop per ploegje welke voorwerpen werden gekozen. Het kan soms verrassend zijn hoe dikwijls dezelfde voorwerpen worden gekozen!

Vraag in de nabespreking hoe gemakkelijk of moeilijk de leden het vonden om een voorwerp uit te kiezen, om tot overeenstemming te komen, om te formuleren waarom precies dat voorwerp werd gekozen. Duid ook dat een consensus soms moeilijk is, omdat iedereen er andere principes op nahoudt.

Tips en variatie

- * Wanneer je werkt met echte voorwerpen in plaats van met kaartjes, wordt de activiteit levendiger.
- * Je kan het verband leggen met het verhaal van Jacob. Genesis 25, 27-34, zie www.denieuwebijbelvertaling.be, een bijbelverhaal over wensen, verlangen en kiezen.

Zin(tuigen) in de natuur

Thema:	stilte
Leeftijd:	12-14 jaar
Aantal:	minimum 2, maximum 20 personen
Materiaal:	kaartjes om de ploegjes te verdelen, enveloppen (7 per ploegje) met daarin opdrachten (zie hieronder), papier of notitieboekjes, pennen
Duur:	1,5 uur
Vorm:	wandeloctocht

Inleiding

Tijdens deze wandeltocht zullen we de stilte in de natuur ervaren. In plaats van actieve opdrachten in het bos, krijgt de groep rustige opdrachten tijdens een wandeling. Welke indrukken laat dit na?

Verloop

Verdeel het aantal leden over ploegjes van maximum 5 personen. Je kan hiervoor werken met kaartjes waarop verschillende tekeningen staan zoals bomen, bloemen, konijnen... Het aantal verschillende tekeningen komt overeen met het aantal ploegjes die gevormd worden.

Elk ploegje krijgt 7 enveloppen mee met in elke envelop één opdracht. Tijdens een wandeling in het bos of een ander stukje natuur, wordt om de 10 minuten een envelop geopend. De opdracht wordt voorgelezen en het ploegje voert de opdracht uit.

De opdrachten

- Iedereen zoekt een rustig plaatsje in het bos waar hij alleen gaat zitten. Houd niemand in de gaten. Zoek een knus plekje en noteer gedurende 10 minuten alle gedachten die door je hoofd spoken in je notitieboekje. Leg na 10 minuten alle notities samen: "Wie laat zich door de natuur inspireren en wiens hoofd zit eivol met allerlei andere bekommernissen?"
- Hou het enkele minuten stil en vertel daarna aan elkaar wat je allemaal gehoord hebt.
- Zoek iets uit de natuur dat je iemand als cadeau zou kunnen geven. Geef het daarna aan iemand uit je ploegje en vertel waarom je dat voorwerp gekozen hebt.
- Sluit met het hele ploegje de ogen. Na een tijd hoor je een signaal (van de begeleiding) om je ogen opnieuw te openen. Vertel dan om beurt aan elkaar wat je onmiddellijk zag wanneer je je ogen weer opende.
- Betast een voorwerp uit je onmiddellijke omgeving: een tak, mos, een plant, een steel, een stam, het gras... Voel aandachtig en vertel gedetailleerd wat je voelt aan elkaar. Je kan de overige leden ook blinddoeken. Zij moeten aan de hand van de beschrijving raden wat de persoon zonder blinddoek betast.
- Zoek een plaatsje voor jezelf en tel in stilte gedurende tien minuten hoeveel miertjes, spinnetjes, vogels... je waarneemt. Schrijf dit op in je notitieboekje en vergelijk achteraf met de andere leden van je ploegje.
- Sluit je ogen en luister gedurende 10 minuten naar de geluiden in de natuur. Tracht ze te herkennen en schrijf ze op. Je kan hier ook een wedstrijdje van maken: wie raadt het eerst wat het geluid betekent, waar het vandaan komt ... ?

Wanneer alle ploegjes de opdrachten hebben uitgevoerd, wordt er opnieuw verzameld op een afgesproken plaats. Daar sluit je de activiteit af met een paar minuten stilte. Misschien kan je zelfs proberen om het met de groep zo lang mogelijk (of een bepaald afgesproken tijd) stil te houden. Waarschijnlijk lukt het de eerste keer niet echt lang, probeer nog eens. Je kan hier ook een nabespreking aan koppelen.

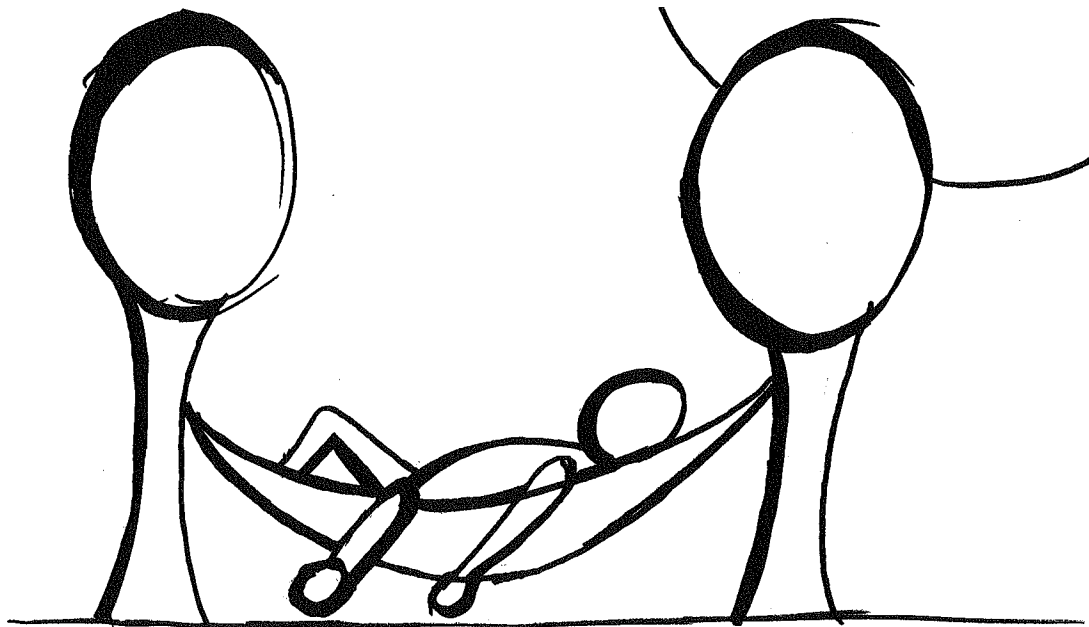
Nabespreking

Enkele vragen voor de nabespreking:

- Hoe zouden jullie stilte omschrijven?
- Wat is de leukste herinnering die je aan deze stilte-activiteit overhoudt?
- We zijn gewend om steeds luidkeels plezier te maken. Wat vonden jullie van deze ietwat andere activiteit?

Tips en variatie

- * Om het contrast met de natuur en het drukke centrum te benadrukken, kan je enkele opdrachten opnieuw uitvoeren, maar dan op een drukke plaats: het dorpscentrum, het marktplein, het station...
- * Wil je het graag wat competitiever? Laat de verschillende ploegjes dan strijden om een stillterecord en bekijk achteraf welk ploegje dat record gevestigd heeft.



U koopt toch ook?

Thema:	communicatie
Leeftijd:	14-16 jaar
Aantal:	minimum 4 personen
Materiaal:	heel wat blikjes van 4 verschillende frisdranken, plannetjes met routebeschrijving voor de ploegjes (zie hieronder), eventueel televisie en videorecorder, reclamebrochures, tijdschriften, kwisvragen (voorbeelden zie hieronder), bonnen
Duur:	2 uur
Vorm:	buurtspel

Inleiding

Reclame ... je ziet het overal! Ook in deze activiteit worden we op verschillende locaties door reclame overspoeld. Heeft reclame een invloed op jou of niet? Test het uit! U koopt toch ook?

Vorbereiding

In de omgeving zitten vier begeleiders verspreid, elk op een verschillende locatie. Heb je minder begeleiders, verdeel de spelers dan over 2 ploegjes en schuif dan mee door met de ploegjes.

Verloop

Verdeel het aantal spelers over 4 ploegjes. Elk ploegje heeft de naam van een frisdrank. Je kan de ploegjes indelen door op het terrein blikjes van 4 verschillende frisdranken te verspreiden/verstoppert, waarbij het aantal blikjes gelijk is aan het aantal spelers. Elke speler moet één blikje zoeken. Op die manier worden de ploegjes gevormd. Elke ploeg zorgt voor een (reclame-) slogan die bij hun frisdrank past.

Elk ploegje krijgt een verschillende locatie toegewezen om eerst naartoe te trekken. Er wordt gewerkt met een doorschuifstelsel zodat twee ploegjes zich in principe nooit op dezelfde plaats kunnen bevinden. Op die locaties moeten de ploegjes opdrachten uitvoeren.

Bij alle opdrachten komt het er op neer om deze zo snel mogelijk tot een goed eind te brengen. De spelers kunnen met de opdrachten altijd bonnen winnen. Hoe sneller ze slagen in een opdracht, hoe meer bonnen ze krijgen.

De opdrachten

- Herken in (minimum) 30 achter elkaar gemonteerde/opgenomen reclamefilmpjes zo snel mogelijk het product waar het in de filmpjes om gaat. (wanneer het product geraden wordt, spoelt de begeleider door naar het volgende filmpje). Hoe sneller de producten allemaal geraden worden, hoe meer bonnen de groep krijgt. (bijvoorbeeld minder dan 1 minuut = 5 bonnen, tussen 1 en 1,5 minuten = 3 bonnen...). Je kan dit ook doen met bladen waarop reclamefoto's zijn gekleefd. Deze worden dan achter elkaar in een snel tempo getoond.
- Zoek in 3 reclamebrochures zo snel mogelijk de prijs op van 5 opgegeven producten (vb. wagen, mayonaise...). Hoe sneller ze gevonden worden, hoe meer bonnen het ploegje krijgt.
- Zoek elk zo snel mogelijk in tijdschriften die ter beschikking liggen 5 reclameboodschappen, die een hele bladzijde innemen. Hoe sneller ze gevonden worden, hoe meer bonnen het ploegje krijgt.

- Een kwisje, waarbij elk goed antwoord een bon oplevert. (de vragen kan je als begeleider aanpassen aan de actualiteit). Bijvoorbeeld:
 - Wat is de kostprijs van een Nokia 3310?
 - Wat is de naam van de nieuwe armbandjes-rage?
 - Wat is de naam van de nieuwe spelconsole van Nintendo?

Speleinde

Nadat elk ploegje vier locaties gepasseerd is, worden ze naar een centrale plaats gestuurd. Daar komen alle ploegjes samen en krijgt elk ploegje de mogelijkheid om met de gewonnen bonnen artikelen aan te kopen uit een uitgestald assortiment. Aan elk artikel hangt een prijskaartje vast (vb. CD = 4 bonnen).

Dure maar toch betaalbare producten:

- een spelcomputer
- een GSM
- een scooter
- een MP3-speler
- CD's
- ...

Goedkopere producten:

- een brood
- drinkbaar water
- een muts
- ...

Nabespreking

Aan de hele groep kunnen volgende vragen ter nabespreking voorgelegd worden:

- Welke opdracht vonden jullie het gemakkelijkst? Waarom? Heeft dit te maken met het medium (bijvoorbeeld omdat televisie meer aantrekkingskracht uitoefent dan een tijdschrift, of omdat reclame ook veel op internet te vinden is)?
- Laten jullie je gemakkelijk beïnvloeden door reclame? En door je vrienden? (wanneer zij iets gekocht hebben, wordt het voor jou dan ook een hebbeding?)
- Bekijk welke producten de groepen het meest kochten. Stel de vraag waarom men denkt dat men eerder voor consumptie-artikelen kiest (spelcomputer, gsm, scooter, mp3-speler, CD's...). Zou dit te maken kunnen hebben met het feit dat je voor dagdagelijks maar noodzakelijk brood, water, kledij... geen reclame ziet en voor bijvoorbeeld spelcomputers wel?
- Offer jij je vrije tijd op om te werken en geld te verdienen, zodat je je dure producten kan veroorloven?
- Zie jij een uniform of baseline van een organisatie, jeugdbeweging ... ook als een vorm van reclame?
- Wat vind jij van het feit dat je voor drinkbaar water moet werken om het te kunnen kopen? Zouden basisproducten gratis aangeboden moeten worden of mogen die ook onder invloed van reclame verkocht worden?

4 B op een rij

Thema:	gevoelens
Leeftijd:	12-14 jaar
Aantal:	minimum 2 personen
Materiaal:	blad in bijlage, schrijfgierief, eventueel een spel '4 op een rij'
Duur:	1 uur
Vorm:	groepsgesprek, bezinning

Inleiding

De vier grote gevoelens die wij kennen, kunnen we in het Nederlands benoemen met een B-woord. Bang, Boos, Bedroefd, Blij. Drie keer gaat het over pijn, één keer is het plezier.

Vorbereiding

Kopieer het blad in bijlage evenveel als het aantal deelnemers. Leg schrijfgierief klaar.

Verloop

Geef iedereen het blad dat je in bijlage kan vinden.

Laat iedereen zich bij elk van de vier gevoelens een heel concrete situatie voor ogen halen.

Verdeel vervolgens de groep in deelgroepjes van maximum 5 personen.

Voor elk van deze deelgroepen is er een bundeltje van vier bladen waarop elk gevoel telkens wat groter staat voorgesteld. Bij elk gevoel bespreken we een aantal vraagjes.

In de deelgroepen mag iedereen vertellen over één situatie en één gevoel.

De spelers bepalen zelf welk gevoel en welke situatie ze ter sprake willen brengen.

Iedereen uit de deelgroep mag vragen stellen.

Vragen om het gesprek op gang te brengen:

- Hoe voelt Boos/Bang/Bedroefd/Blij vanbinnen?
- Heeft jouw gevoel te maken met de mensen die er bij betrokken zijn?
- Hoe ben je met dat gevoel omgegaan?
- Was er iemand bij wie je jouw gevoel kwijt kon?

Tips en variatie

- * Je kan de verschillende deelgroepjes ook alle gevoelens laten bespreken. Maar dan moet je er uiteraard meer tijd voor uittrekken.
- * Wanneer je de deelnemers hun gevoel(ens) ook nog laat verbeelden (op welke manier dan ook: rollenspel, tekening, cartoon...), wordt het wat levendiger en kan er een toonmoment voor de hele groep op volgen.
- * Kleed deze activiteit in door een echt '4 op een rij'-spel in de ruimte te installeren en geef alle schijfjes de letter B. Telkens iemand '4 op een rij' heeft gevormd, mag iemand over één van de vier gevoelens vertellen.

Bijlagen

Wanneer was jij **Boos**?



Wanneer was jij **Blij**?



Wanneer was jij **Bang**?



Wanneer was jij **Bedroefd**?



10 plagen van Egypte

Thema:	ongeluk
Leeftijd:	14-18 jaar
Aantal:	minimum 2 personen
Materiaal:	geen
Duur:	1 uur (zonder de tijd voor het bekijken van de film)
Vorm:	activiteit met opdrachten bij het verhaal

Inleiding

Soms hebben we het gevoel dat we de enigen zijn bij wie alles fout loopt. We lijken wel geboren voor het ongeluk. Tot we merken dat het bij iedereen wel eens tegen zit ... we willen hier aan de slag met het verhaal van de 10 plagen in Egypte. Deze werkvorm vraagt misschien wat inwerktijd van de begeleider, ze is de inspanning echter waard.

Vorbereiding

Het is zeker goed dat de begeleider van deze activiteit de tekst gaat nalezen in de Bijbel (www.denieuwebijbelvertaling.be: Exodus7, 8-11).
Als voorbereiding kan je samen de film 'The Prince of Egypt' bekijken.

Verloop

Het verhaal

Het verhaal speelt zich af in Egypte, goed 3000 jaar geleden. Er zijn Hebreeën die werken als gastarbeider aan de bouwwerken die door de farao gepland worden. De Hebreeën hebben het nogal moeilijk met de grote bouwwerken omdat ze een andere godsdienst aanhangen. Voor hen speelt Ra, en zijn gevolg geen rol. Er is maar één God, en omdat ze daar zoveel respect voor hebben zullen ze zijn naam nooit voluit schrijven. Ze noemen hem JHWH (Jahweh). Mozes werpt zich op als hun leider. Hij gebruikt de uitdrukking dat zijn volk een verdrukt volk is, maar dat God het niet langer kan aanzien en het tot zijn uitverkoren volk maakt. De Hebreeën willen weg uit Egypte, naar een beloofde land waar het goed is om te wonen. Er komt een serieuze confrontatie met de farao. In het hele dispuut worden er 10 vloeken, plagen, tegenslagen, over Egypte uitgesproken. De ene al meer futuristisch dan de ander.

*Hij stuurde Mozes, zijn dienaar,
en Aäron, de man van zijn keuze.
Zij kondigden zijn wondertekenen aan,
machtige daden in het land van Cham.
Hij stuurde duisternis en het werd duister
- waren ze niet doof voor zijn woorden?
Hij veranderde hun waterstromen in bloed
en liet al hun vissen sterven.
Hun land krioelde van kikkers,
tot in de kamers van hun koningen.*

*Hij sprak en er kwamen steekvliegen
en muggen in heel hun gebied.
In plaats van regen gaf hij hagel,*

