

Boek 1: algemeen Psalmleggen

Het boek "psalmen" eens algemeen verkennen.

Wilfried Pauwels

Er zijn 150 psalmen, lange en korte, die veel verschillende gevoelens weergeven en in vanuit een eigen situatie gegroeid zijn, maar toch van alle tijden zijn.

Voorwoord op de 5 boeken met verduidelijkingen

Spelen

Tot nu toe heb je de basis gekregen voor heel wat spelen. De spelen die hier volgen gebruiken meestal de vorige spelen om op verder te bouwen.

Ik weet daardoor zijn er enorm veel combinaties mogelijk, heel wat verschillend spelplezier.

Voor het "X" en wordt er bij de volgende spelen een + waarde gegeven. Dit betekent dat het "X" en nu nieuwe te behalen scores heeft.

Een voorbeeld om alles te verduidelijken:

Stel een spel kan 3 punten meer opleveren dan voorgaande spellen omdat er bijkomende punten te halen zijn door nieuwe icoontjes of andere combinaties, dan zal er "+1: x2 ; +2: x1 ; +3 x1" staan. Bij de gewone te behalen scores komen er nu vier scores bij om de hele lijst af te werken. Twee maal één punt boven de maximum score van het vorige spel; en telkens één maal twee of drie meer dan de vorige scores. Gelieve dan dus te kijken naar vorige spellen met "X" en om de lijst te behalen scores terug te vinden.

Achtergrond

Tot nu toe heb je een beetje zicht op wat psalmen zijn. Het zijn vooral liederen gebruikt bij plechtigheden. Ze gaan over alles wat een mens in zijn leven raakt. Het is een steeds op zoek gaan naar die God, gekend en ongekend. Niet toevallig heb ik gekozen om in 5 delen, "boeken", spelenderwijs meer te ontdekken over de psalmen.

Boek 1: Algemeen, de indeling en zo meer.

Boek 2: Enkele grote delen en een paar vreemde woorden.

Boek 3: Wat meer over hoe ze God noemen en hoe we Hem mogen vieren.

Boek 4: een aantal grote thema's in de psalmen.

Boek 5: iets over de dichtkunst in de psalmen.

In boek 1 vind je de volgende onderwerpen terug:

1. Honderd vijftig in één:
2. de sleutel van het boek:
3. het spel van de titels:
4. hondervijftigen:
5. lang en kort:
6. een psalm aanleggen:
7. een traan en een lach:
8. inhoud en vorm:
9. terug in de tijd:
10. spelen met de wet:
11. vreze voor de Heer:
12. om te feesten:

Betekenis 150

Bij de joden hebben getallen een belangrijke waarde.

Moet ik het zoeken bij 5 X 30?

De joden verwijzen met die vijf boeken naar de vijf boeken van de wet, de Pentateuch, de eerste vijf boeken van de Bijbel.

Of moet ik het zoeken bij 3 X 50?

50 is $7 \times 7 + 1$.
7 is een verwijzing naar de volle week, wat af is.
Het is ook een zegen.
 7×7 is dan heilig.
Die plus 1 is dan nog superlatief.

Denk in de christelijke traditie ook maar aan Pinksteren op de 50^e dag na Pasen.

3 verwijst naar de verrijzenis en God.

Boek 1: Algemeen

1.1. Honderd vijftig in één

A. Om samen te spelen

Nodige materiaal

+ 19 jokertjes in verschillende kleuren.

Spelverloop

Begin zie vorige spellen.

We spelen van 1 tot 150.

+ Opzij liggen er “jokertjes” met het cijfer op van iedere psalm verwerkt in dit spel.

De “jokertjes” hebben per boek hetzelfde kleur en dragen het cijfer van de psalm.

Psalm 1, psalm 2, psalm 8, psalm 22, psalm 23, psalm 32:	rood
Psalm 47, psalm 54, psalm 70:	oranje
Psalm 82, psalm 85:	geel
Psalm 93, psalm 100:	groen
Psalm 114, 124, 127, 131, 134, 150:	blauw

Verloop

Vooraf wordt er gedobbeld om te bepalen wie er mag beginnen met het spel.

Iedere eerste tegel die gelegd wordt van een psalm levert zo een jokertje op. Wie tijdens het spel de meeste jokertjes van een bepaald kleur heeft kan rekenen op 10 extra punten. Als je samen met iemand de meeste “jokertjes” in dat kleur hebt krijg je beide de punten.

Je kan dus al rekenen vóór je de eindmeet ziet of je er al niet bent met de extra punten die je kunt behalen. Je mag ze ook al inruilen als de laatste joker van dit kleur is uitgedeeld en zo je punten al aanpassen.

Tijdens je beurt mag je eerst een tegel vragen aan om het even wie.

Voorbeeld: Heb je psalm 8?

Daarna mag je een tegel (of in het geval van het spel met de combinaties twee tegels) aanleggen.

Merk op: “X” en lukt niet!

Tip: gebruik de zwarte, mogelijks ook de andere versnellingssteen.

Einde

Als iemand 150 kan behalen.

B. Om alleen te spelen

Nodige materiaal

- + een blaadje om het aantal beurten te noteren.
- + 19 jokertjes in verschillende kleuren.

32 _{B1,1}	47 _{B1,1}	54 _{B1,1}	70 _{B1,1}	
124 _{B1,1}	127 _{B1,1}	131 _{B1,1}	134 _{B1,1}	150 _{B1,1}
1 _{B1,1}	2 _{B1,1}	8 _{B1,1}	22 _{B1,1}	23 _{B1,1}
82 _{B1,1}	85 _{B1,1}	93 _{B1,1}	100 _{B1,1}	114 _{B1,1}

Spelverloop

Begin

Zie vorige spellen. We spelen van 1 tot 150 als je met twee speelt. Met meerdere spelers ga je minstens tot 72.

+ Opzij liggen er "jokertjes" met het cijfer op van iedere psalm verwerkt in dit spel.

De "jokertjes" hebben per boek hetzelfde kleur en dragen het cijfer van de psalm.

Psalm 1, psalm 2, psalm 8, psalm 22, psalm 23, psalm 32: rood

Psalm 47, psalm 54, psalm 70: oranje

Psalm 82, psalm 85: geel

Psalm 93, psalm 100: groen

Psalm 114, 124, 127, 131, 134, 150: blauw

Verloop

Ieder eerste tegeltje dat aangelegd wordt van een psalm betekent dat je een jokertje krijgt van 5 punten extra.

Doel van het spel: in zo weinig mogelijk beurten uit zijn. Zet streepjes op een blad.

Merk op "X" en lukt niet bij dit spel.

Tip: gebruik de zwarte, mogelijks ook de andere versnellingssteen.

Einde

Als je 150 haalt.

Materiaal

1 _{B1,1}	2 _{B1,1}	8 _{B1,1}	22 _{B1,1}	23 _{B1,1}
82 _{B1,1}	85 _{B1,1}	93 _{B1,1}	100 _{B1,1}	114 _{B1,1}
150 _{B1,1}				
32 _{B1,1}	47 _{B1,1}	54 _{B1,1}	70 _{B1,1}	
124 _{B1,1}	127 _{B1,1}	131 _{B1,1}	134 _{B1,1}	

B1.1 X2

Achtergrond

Er zijn 150 psalmen in het boek "psalmen". Dat boek vind je in het midden van de Bijbel.

Het boek psalmen bestaat weer uit 5 boeken.

Boek 1: van psalm 1 tot en met 41

Boek 2: van psalm 42 tot en met 72

Boek 3: van psalm 73 tot en met 89

Boek 4: van psalm 90 tot en met 106

Boek 5: van psalm 107 tot en met 150

Als ik de eerste twee psalmen buiten beschouwing laat (die zijn het voorwoord, de sleutel van het boek psalmen), dan zijn er 4 psalmen

vertegenwoordigd van boek 1 in dit spel. Eigenlijk zijn er dus zes... Die staan voor 41 psalmen

Uit boek 2 heb ik naar verhouding maar 3 psalmen verwerkt... die staan voor 31 stuks.

Boek 3 en 4 zijn vertegenwoordigd door telkens twee psalmen, beide hebben er eigenlijk elk 17.

Boek 5, het grootste, uit 46 psalmen laat ik vertegenwoordigen door 6 exemplaren.










1.2. De sleutel van een boek

Achtergrond

Ik weet dat dit een persoonlijke interpretatie is: Ik zie in psalm 1 vooral de oproep om de wet te volgen, te leven naar de 10 geboden. In psalm 2 hoor ik het visioen van "de komende koning". Als christen herken ik Christus als zoon in deze psalm, maar dan een heel pak minder gewelddadig... Vandaar dat ik naar de 10 geboden twee reeksen van 5 zwarte iconen gebruikt heb. Een eerste reeks eerder verwijzend naar het oude testament: Leef naar de wetten van God die koning is. Een tweede reeks verwijzend naar de boodschap van het nieuwe testament.

Alles begint en eindigt met Gods zegen, vandaar... Gelukkig die... Zalig die. Daarmee begint psalm 1; daarmee eindigt psalm 2.




Nodige uitleg van de stenen:

Psalm 1: tegenover de wet	Psalm 2: tegenover de koning
 De wet: 2 tafels	 Verrijs! Sta op, God!
 De koning	 Offer, vieren
 Wegwijzer	 De arme
 Weegschaal, goed en kwaad	 Gods liefde
 afgoden, goddelozen	 Messiaans, Christus?

A. Om samen te spelen

Nodige materiaal

Het gewone materiaal
+ spiekblaadje "de tien symbolen".
Spiekblaadje:

Gooi:		icoon	gooi		punten*
2	5		3	5	
6	1		4	3	
7	1		5	3	
9	1		8	1	
11	5		10	3	

En muntjes met de verschillende icoontjes op.



Twee dobbelstenen

Spelverloop

Begin zie basisspel

+ leg enkele spiekblaadjes bij de spelers. Maak ook een pot met muntjes om die te verdelen als het nodig is. Je kiest welke basis van spel je wilt gebruiken. Vervolgens begint de speler die een zegeltje "zegen" in zijn bezit heeft.



Als niemand een zegen heeft dan dienen er twee tegels weggelegd te worden door een eerste speler en twee nieuwe getrokken uit de stapel. Als dit nog geen “zegen” oplevert doet de speler ernaast hetzelfde. En zo voort.

Verloop


Als je nu een tegel legt met één van deze bovenstaande icoontjes op, dan krijg je een muntje met hetzelfde icoontje op.

Als een speler nu opnieuw een tegel aanlegt met “een zegen” erop, dan mag hij met twee dobbelstenen gooien. Het cijfer dat hij gooit levert extra punten op enkel voor die speler als hij al muntjes heeft met het corresponderende icoontje erop.

Daarna mogen de anderen ook gooien en hun kans wagen op extrapunten.

Daarna is die ronde af en mag de speler naast diegene die het zegel “zegen” gelegd heeft weer normaal verder spelen.

Als er nu een speler is die extra punten verdient dan mag hij die onmiddellijk op het telraam valideren.

Voorbeeld : de speler gooit 5. Dit is het icoontje van “de arme”  Andere spelers zijn niet aan de beurt en krijgen geen extra punten. Stel de speler heeft 2 muntjes met “de arme” erop, dan krijgt hij extra 6 punten.

Om aan alle waarden te geraken mag je 2 maal een waarde van 3 punten inwisselen voor een waarde van 5 punten. 2 maal de waarde van 1 punt kun je ook inwisselen voor 1 maal de waarde van 3 punten.

Als je een tegel legt van psalm 1 of 2, dan mag je eventueel jouw hele pak ruilen voor 10 andere tegels uit de stapel. Je bent echter niet verplicht om te wisselen.

“X”en:

Bekomende scores bij het “X”en bij het spel aanleggen aan meerdere tegels:

+ 3	+2	+1	+1
-----	----	----	----

In dit spel mag je voor deze vier scores (en niet voor de lagere) de score aankruisen als je een hoger getal aan punten hebt behaald dan nodig is.

Als je extrapunten krijgt en jij was niet de speler die de “zegen” gelegd heeft, dan mag je die bijtellen bij de beurt die volgt als je aan het “X”en bent. (Noteer dan eventueel op een kladblaadje je extrapunten.)

Einde

Het spel is ten einde als iemand 3 maal “zegen” toont uit zijn pak aan de rest van de spelers, dit na zijn beurt of als iemand de eindscore behaald heeft.

Materiaal B1.2

B. Om alleen te spelen

Nodige materiaal

Zie bij A

Spelverloop

Begin

Desnoods speelt de speler met de hele stapel...

De speler start met een tegel met “zegen” erop. Indien die geen in zijn pak van tien heeft dan moet hij desnoods twee kaarten wisselen met de stapel tot het lukt.

Verloop

Het doel van de speler is nu om de tien symbooltjes gelegd te hebben met maximum 36 tegels gespeeld te hebben of binnen de ruimte van een rasterbord...

Hoe kan hij nu die symbooltjes leggen?

Of door een tegel te leggen met dergelijk icoontje.

Of door het getal te gooien dat overeenstemt met dat icoontje. Dan mag je een muntje met dat icoontje op een tegel leggen.











In jouw beurt moet je eerst een tegel (of twee: zie combinaties leggen) aanleggen. Daarna mag je met twee dobbelstenen gooien.











Als je een tegel legt van psalm 1 of 2, dan mag je eventueel jouw hele pak ruilen voor 10 andere tegels uit de stapel. Je bent echter niet verplicht om te wisselen.











Einde











Van zodra je de tien icoontjes op de tafel liggen hebt ben je uit.











Het kan je ook niet lukken doordat je door je 36 tegels bent of doordat het rasterbord dat je gebruikt vol ligt.











Gooi:	punten	icoon	gooi	punten*	icoon
2	5		3	5	
6	1		4	3	
7	1		5	3	
9	1		8	1	
11	5		10	3	

Gooi:	punten	icoon	gooi	punten*	icoon
2	5		3	5	
6	1		4	3	
7	1		5	3	
9	1		8	1	
11	5		10	3	



















































































Gooi:	punten	icoon	gooi	punten*	icoon
2	5		3	5	
6	1		4	3	
7	1		5	3	
9	1		8	1	
11	5		10	3	

Gooi:	punten	icoon	gooi	punten*	icoon
2	5		3	5	
6	1		4	3	
7	1		5	3	
9	1		8	1	
11	5		10	3	

Gooi:	punten	icoon	gooi	punten*	icoon
2	5		3	5	
6	1		4	3	
7	1		5	3	
9	1		8	1	
11	5		10	3	

Gooi:	punten	icoon	gooi	punten*	icoon
2	5		3	5	
6	1		4	3	
7	1		5	3	
9	1		8	1	
11	5		10	3	

B1,2

1 	1 	1 	1 	1 	1 	3 	3 	3 	3 	5 	5 	5 	5 
1 	1 	1 	1 	1 	1 	3 	3 	3 	3 	5 	5 	5 	5 
1 	1 	1 	1 	1 	1 	3 	3 	3 	3 	5 	5 	5 	5 
1 	1 	1 	1 	1 	1 	3 	3 	3 	3 	5 	5 	5 	5 
1 	1 	1 	1 	1 	1 	3 	3 	3 	3 	5 	5 	5 	5 
1 	1 	1 	1 	1 	1 	3 	3 	3 	3 	5 	5 	5 	5 

Achtergrond

De meeste psalmen hebben een titel die dikwijls achteraf werden meegegeven. Heel wat psalmen worden toegeschreven aan koning David, een 73 in getal.

Je ziet ook dat die titels in groepen liggen: in boek 1 (1 tot en met 41) zijn er slechts 4 psalmen niet toegeschreven aan David, namelijk 1, 2, 10 en 32. Als je dan weet dat 10 een vervolg is op psalm 9, dan mag je bijna stellen dat heel boek één toegeschreven wordt aan David. Van psalm 51 tot en met 70 zijn er slechts 2 niet toegeschreven aan David, namelijk 66 en 67.

In boek 3 heb je alleen psalm 86; in boek 4 slechts 101 en 103 die als titel David vernoemen.

In het laatste boek ligt het opnieuw wat in reeksen. Zo heb je 108, 109 en 110 en 138 tot en met 145 die toegeschreven zijn als David. Daarbij heb je nog 122, 124, 131 en 133.

Er zijn twee reeksen toegewezen aan de zonen van Korach: 42 tot en met 49; 84, 85 en 87,88. 88 en 89 vernoemen ook Ezrachieten.

Er is een reeks vernoemd naar Asaf: 73 tot en met 83. Ook psalm 50 komt op titel van Asaf.

1.3. Het spel van de titels

Nodige uitleg van de stenen en de dobbelstenen:

Psalmen worden dikwijls aan iemand toegeschreven:
 K: Korach A: Asaf D: David leeg vakje: aan niemand
 !: aan andere



: de zanger



: geschiedenis






: medespeler

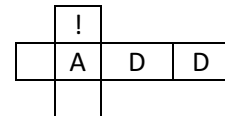
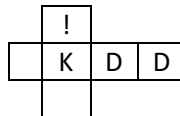
Nodige materiaal






Het gewone materiaal + speciale dobbelstenen en een reuzentegel als starttegels + spiekblaadjes

Spiekblaadje:

	psalmen	  
D	8, 22, 23, 32, 54, 70, 124, 131	+ 1 krt
	1, 2, 93, 100, 114, 134, 150	
K	47, 85	+ 2 krt
A	82	+ 2 krt
!	127	+ 3 krt

De dobbelstenen:



3	3 2	2
4  4	 3	 2
4  5	3 4 5	2 2 1
5  5	5 5 1	1 1 1

Deze reuzentegel neemt de grootte in van 9 tegels. Zoals je merkt kun je er tegels aan leggen, maar het is niet om het even welke.

Voorbeeld: linkerbenedenhoek van de reuzentegel. Hier is in principe plaats voor de psalmen uit boek 5. Maar om het spel beter te kunnen spelen worden ook andere tegels toegelaten om aan te leggen, met uitzondering van deze met K of A. Hoe zie je dat? In het vierkantje bij de linkerbenedenhoek staat een ! en een

D en is er (zoals overal) lege plaats. K en A staan niet in dit vakje. Welke tegels mag je nu niet aanleggen? Alle tegels die in hun titel toegeschreven zijn aan K (Korach) en A (Asaf). Kijk naar het spiekblaadje: alle tegels van psalm 47, 82, 85.

Ander voorbeeld: beneden in het midden: Enkel psalmen zonder titel of met D zijn toegelaten.

A. Om samen te spelen

Spelverloop

Begin

Kies met welk spel je dit wil combineren Als je dit spel speelt met een rasterbord, dan moet het wel 9X9 zijn.

Leg de reuzentegel op tafel.

De letters D, K, A, ! geven aan waar bepaalde tegels mogen komen. Dit geldt niet enkel voor de aanliggende tegel maar voor alle hoever ze ook verwijderd mogen zijn van de grote starttegel.

Dit maak ik duidelijk met onderstaand voorbeeld:

X	X	X	D!					
X	X	X	X					
X	X	X	X					

X	X	X	X					
---	---	---	---	--	--	--	--	--

Overal waar er een kruisje staat mogen er geen andere tegels gelegd worden dan:

De tegels van de volgende psalmen:


Zonder titel: 1, 2, 93, 100, 114, 134, 150

Van David (D): 8, 22, 23, 32, 54, 70, 124, 131

En uitzonderlijke (!): 127

Verloop

De speciale spelregels van dit spel zijn de volgende:

Iedere keer dat er een tegel gelegd wordt met  wordt er door die speler met twee speciale dobbelstenen gegooid.

Als het resultaat **K** is in combinatie met D of een leeg vakje: Dan mag je 2 extrategels trekken en nog in dezelfde beurt 2 tegels (zelf te kiezen welke) aan je laatst geplaatst tegeltje aan leggen.

Als het resultaat **A** is in combinatie met D of een leeg vakje: Dan mag je 2 extrategels trekken en nog in dezelfde beurt 2 tegels (zelf te kiezen welke) aan je laatst geplaatst tegeltje aan leggen.

Als het twee maal **!** is: Dan mag je 3 extrategels trekken en nog in dezelfde beurt 3 tegels (zelf te kiezen welke) aan je laatst geplaatst tegeltje aan leggen.

Als er een **D** is zonder K of A: Dan mag je 1 extrategel trekken en nog in dezelfde beurt 1 tegel (zelf te kiezen welke) aan je laatst geplaatst tegeltje aan leggen.

In de andere gevallen: krijg je geen extra tegels...

Die extra tegels leveren 2 punten (per tegel) op als ze op de juiste plaats terecht komen. Nu moeten het tegels zijn van psalmen uit het juiste boek.

Voorbeeld: in de benedenhoek links mogen het enkel psalmen zijn uit boek 5 (dus van 107 tot 150).

Bijkomende scores bij het "X" en bij het spel aanleggen aan meerdere tegels:

+2	+2	+1	+1
----	----	----	----

B. Om alleen te spelen

Spelverloop

Begin

Zie hierboven.

Verloop

Hou rekening met de reuzentegel om aan te leggen. D, K, A, ! en de lege titel moeten kloppen met de plaats waar je de tegel plaatst.

Binnen jouw beurt mag je zoveel mogelijk tegels aanleggen zolang die aaneensluitend zijn. Anders wacht je gewoon tot je volgende beurt.

Doel van het spel is om de grote tegel langs alle kanten ingesloten te hebben.

Bijkomende scores bij het "X" en bij het spel aanleggen aan meerdere tegels:

+2	+2	+1	+1
+2	+2	+1	+1

In dit spel mag je voor deze vier scores (en niet voor de lagere) de score aankruisen als je een hoger getal aan punten hebt behaald dan nodig is.

Einde

Als de grote tegel ingesloten is mag je je punten tellen.

Daarnaast zijn er nog een paar speciale:
72 en 127: Salomo; en 90 aan Mozes.

49 psalmen zijn niet toegewezen aan een persoon.

Daarnaast zijn er opnieuw drie nieuwe icoontjes:



: de zanger. Dikwijls wordt in de titel meegegeven hoe de psalm gezongen moet worden. In de tijd zijn echter die tradities verloren gegaan en hebben we er het raden naar hoe ze oorspronkelijk geklonken hebben. De psalmen werden dan ook meestal gezongen. Een aantal psalmen zijn duidelijk opgebouwd als een voorzang en antwoord door het volk. Psalm 24 is daar een heel duidelijk voorbeeld van. Kijk ook naar psalm 42, 43 en 136.



: geschiedenis. Een aantal psalmen situeren zelfs wanneer David dit lied gemaakt zou hebben.
Psalm 3: zie 2 Sam. 15
psalm 7: zie 1 Sam. 24,8-22
psalm 18: zie 1 Sam. 23
Psalm 34: zie 1 Sam. 21
psalm 51: zie 2 Sam. 12
psalm 52: zie 1 Sam. 21
Psalm 54: zie 1 Sam. 23
psalm 56: zie 1 Sam. 21
psalm 57: zie 1 Sam. 24
Psalm 59: zie 1 Sam. 19

Zie hoe ik gekomen ben tot de vormgeving van dit spel. Dit schema heb ik dikwijls gebruikt om een beter overzicht te hebben op de psalmen. Of om vergelijkende studies te maken.

93	92	87	86	81	80	73	72	71	70	69	68	67	66	65
94	91	88	85	82	79	74	58	59	60	61	62	63	64	
95	90	89	84	83	78	75	56	57	50	49	48	47	45	42
96	98	101	102	104	77	76	54	55	51	46	44	43	41	
97	99	100	103	105	106		53	52	42	40	39	38	37	
122	121	120	110	109	108	107	3	14	15	29	30	41		
125	124	123	119	111	112	148	4	13	16	28	31	40		
128	127	126	118	113	114	149	5	12	17	27	32	39		
131	130	129	117	116	115	146	6	11	18	26	33	38		
134	133	132	139	140	141	147	7	10	19	22	25	34	37	
135	136	137	138	142	143	144	8	9	20	21	23	24	35	36

psalm 60: zie 2 Sam.8
 psalm 63: zie 2 Sam. 15-17
 Psalm 142: zie 1 Sam. 24,18



: de medespeler. In de titel wordt dikwijls vermeld wie de auteur zou zijn. We moeten weten dat vroeger dikwijls teksten werden opgedragen aan een bekende en zelfs in naam van die bekende geschreven werden.

Van een aantal psalmen is het goed mogelijk dat ze door die auteur geschreven zijn (en waarom ook niet), maar enige voorzichtigheid daarbij is wel geboden. We weten intussen dat de titels pas achteraf zijn toegevoegd.


In het spel zit er een beetje van alles. De tegels vind je terug van:
 Psalm 1; 2; 93; 114 en 150 hebben geen titel.
 Psalm 100 en 134 wel, maar ze bevatten enkel een inleiding zonder te verwijzen naar een persoon of een groep.
 Psalm 8; 22; 23; 32; 54; 70; 124; 131 zijn toegekend aan koning David.
 Psalm 47 en 85 zijn van Korach.
 Psalm 82 van Asaf.
 Psalm 127 is één van die uitzonderingen aan iemand anders toegeschreven, hier aan koning Salomo


Materiaal B1,3


Kleef

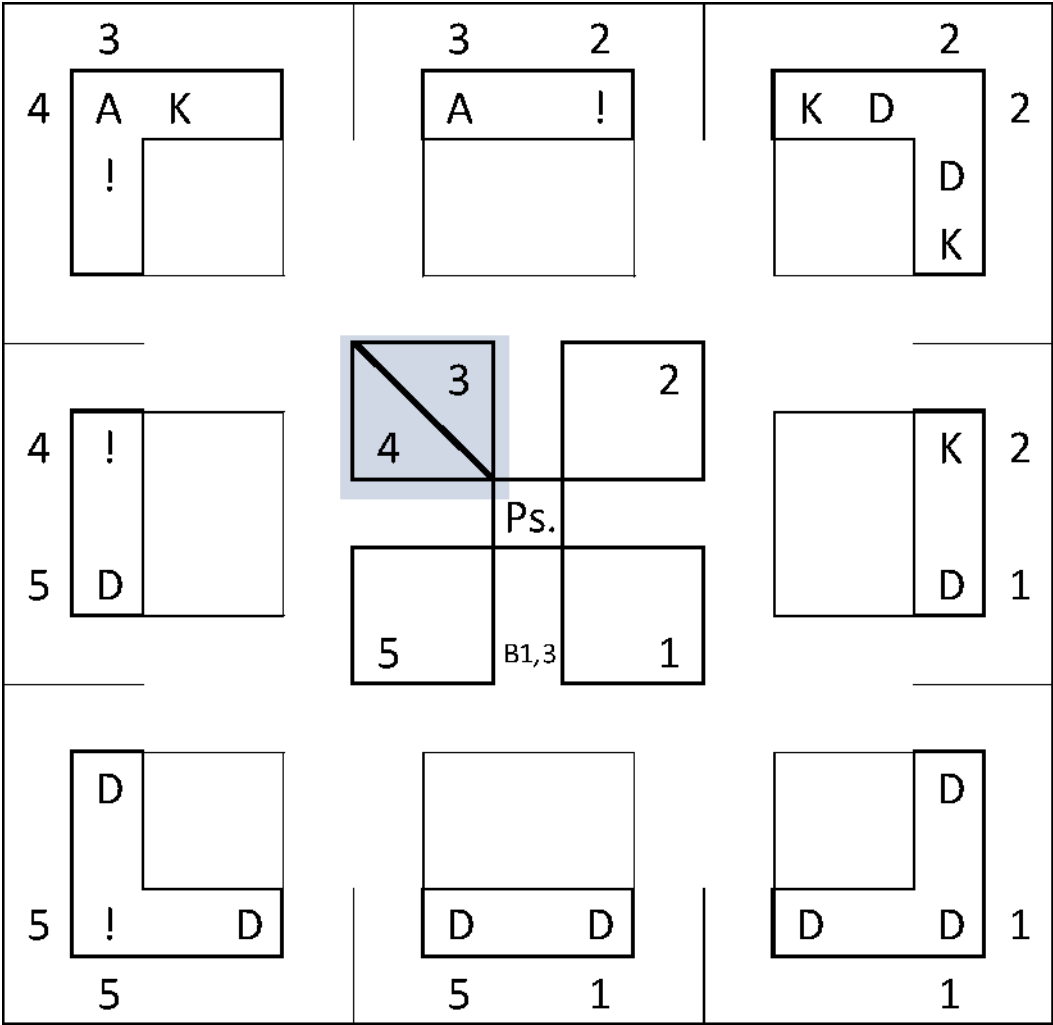
K	D	D	!			A	D	D	!		
---	---	---	---	--	--	---	---	---	---	--	--

 op twee dobbelstenen

	psalmen	
D	8, 22, 23, 32, 54, 70, 124,131	+ 1 krt
	1, 2, 93, 100, 114, 134, 150	
K	47, 85	+ 2 krt
A	82	+ 2 krt
!	127	+ 3 krt

	psalmen	
D	8, 22, 23, 32, 54, 70, 124,131	+ 1 krt
	1, 2, 93, 100, 114, 134, 150	
K	47, 85	+ 2 krt
A	82	+ 2 krt
!	127	+ 3 krt

				D	psalmen	
					8, 22, 23, 32, 54, 70, 124,131	+ 1 krt
					1, 2, 93, 100, 114, 134, 150	
	K	47, 85				+ 2 krt
	A	82				+ 2 krt
	!	127				+ 3 krt



Achtergrond

We spreken altijd over de 150 psalmen. En inderdaad alle tellingen spreken over 150. En toch is er tussen de Hebreeuwse en de Latijn-Griekse nummering een verschil:

Hebreeuwse nummering
Latijn - Griekse nummering
Psalm 9 en 10 = Psalm 9
Psalm 114 en 115 =
Psalm 113
Psalm 116 =
Psalm 114 en 115
Psalm 147 =
Psalm 146 en 147

Daarenboven zijn Psalm 14 (ik gebruik de Hebreeuwse telling) en Psalm 53 sterk gelijkend.

En Psalm 70 herken je ook in het tweede deel van Psalm 40.

Psalm 108 bestaat dan ook uit delen van Psalm 57 en Psalm 60.

Psalm 22 en Psalm 40 bestaan uit telkens twee stukken die danig van temperament van elkaar verschillen, dat je moest je ze als aparte gebeden zien dat het ook zou kunnen. Psalm 42 en 43 hebben dan weer hetzelfde refrein zodat je ze bijna ook als één psalm kunt zien.

1.4. Honderd vijftigen

A. Om samen te spelen

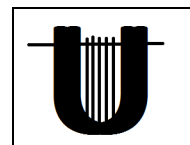
Nodige materiaal

Het telraam, 1 pion per speler om op het telraam te plaatsen. De tegels.

Gekleurde nummertjes om op het telraam te plaatsen.

→ 53	→ 108	→ 108	→ 70	← 14	← 57	← 40
10!	115!	43!	←	←	↔	↔

3 jokers per speler.



Spelverloop

Begin

Je kiest een spel en vult het aan met deze spelregels. "X" en kan niet en ook alle varianten ervan niet.

Je legt de gekleurde nummertjes op het passende cijfer op het telraam. Het volle telraam (150) wordt gebruikt.

Verloop

De gekleurde nummers zorgen ervoor dat een speler vooruit kan springen of terug moet...

14 → 53	60 → 108	108 → 57
53 → 14	40 → 70	
57 → 108	70 → 40	

Als je op 9 terechtkomt, dan ga je in de volgende beurt naar 10 en je beurt is om. Zo ook voor:

114 → 115 42 → 43

Als je op 116 of 147 terechtkomt, dan moet je de volgende keer spelen en je verdiende punten aftrekken van het totaal.

Als je op 22 of 44 staat, dan moet je de volgende beurt aanleggen en de verdiende punten geven aan iemand naar keuze, maar niet jezelf.

Om aan te duiden dat je al vooruit gesprongen bent of je al in de volgende beurt punten aan een ander hebt gegeven kun je de gekleurde nummers draaien met de lege kant naar boven.

Je mag tijdens je beurt altijd kiezen of je jezelf de punten geeft of aan een ander.

Tot drie maal toe mag je zelfs in het spel je verdiende punten aan iemand anders geven als strafpunten, om terug te gaan op het telraam. Iedere keer dien je dan een joker in.

Je kunt niet met 2 op een zelfde cijfer staan. De ander blijft er dan achter.

Einde

Als iemand 150 bereikt heeft is het spel afgelopen. De andere spelers krijgen dan de kans om nog 1 beurt te spelen. (de kans: je bent niet verplicht.)

Als er iemand op een gekleurd nummertjes staat, dan heeft die het spel gewonnen.

Het hoogste bezette gekleurd nummertje duidt de winnaar aan.

Staat er niemand op een gekleurd nummertje dan is de eerste die aan 150 geraakt is (of erover) gewonnen.

B. Om alleen te spelen

Nodige materiaal

Het telraam, 1 pion per speler om op het telraam te plaatsen. De tegels. Gekleurde nummertjes om op het telraam te plaatsen.

Spelverloop

Begin

Je kiest een spel en vult het aan met deze spelregels. "X"en kan niet en ook alle varianten ervan niet.

Je legt de gekleurde nummertjes op het passende cijfer op het telraam. Het volle telraam (150) wordt gebruikt.

Verloop

De gekleurde nummers zorgen ervoor dat je vooruit mag springen...

14	→	53	60	→	108
9	→	10	40	→	70
57	→	108	42	→	43

Als je je tegel aan twee andere kunt aanleggen met hetzelfde vers-nummer dan mag je 5 vakjes vooruit.

Voorbeeld: Je tegel: 22,5 Die leg je aan: 2,5 en 8,5 dan krijg je 5 punten extra.

Einde

Tellen in hoeveel spelbeurten je het einde bereikt.

Materiaal:

→ 53	→ 108	→ 108	→ 70	← 14	← 57	← 40
10!	115!	43!	←	←	↔	↔

150 psalmen?

19 kan opgesplitst worden. 22 bestaat ook uit twee delen.

116 en 147 worden in een andere telling ook opgesplitst.

En psalm 119 bestaat uit 22 delen van 8 verzen.

Zo zou je evengoed kunnen spreken van 150 + 25 psalmen.

Merk je dat we er geen 175 noemen maar vast houden aan 150 hoe verschillend de tellingen ook zijn.

Achtergrond

In een psalm zijn er zoveel wisselingen van stemmingen, van perspectieven dat je gemakkelijk ook delen herkent binnen in de psalm. In vele uitgaven worden die delen dan ook door wat plaatsertussen aangegeven.

Het indelen in kleinere stukjes geeft dikwijls een beter inzicht in de psalm.

Over lang en kort:

Er zijn lange en korte psalmen.

De kortste psalm heeft slechts 2 verzen. Het is psalm 117.

1.5. Lang en kort

Nodige uitleg van de stenen:

Op de tegels vind je onderaan rechts de volgende gegevens: (o }

Dit wijst op de indeling van de psalm.

Laten we psalm 22 als voorbeeld gebruiken.

Die psalm bestaat uit twee grote delen:

namelijk van vers 2 tot 22 en van 23 tot 32.

Het grote deel van vers 2 tot 22 kun je nog indelen,

namelijk van 2 tot 6; van 7 tot 12; van 13 tot 16 en van 17 tot 22.

In het deeltje van vers 2 tot 6 kun je een laatste keer een paar gehelen ontdekken: van 2 tot 3 en van 4 tot 6.

Hoe wordt dit nu aangegeven op de tegels?

Bij vers 2 vind je (((want het is de start van het grote deel van 2 tot 22, tegelijk het begin van 2 tot 6 en uiteindelijk ook van 2 tot 3. We zien dus de drie beginhaakjes.

Een o betekent dat dit in het midden van een deeltje zich bevindt. Vers 5 krijgt dus een o (tussen 4 en 6).

Nodige materiaal

De tegels en per speler drie stoptegels

(gebruik hiervoor de blanco-tegels)

Een briefje om resultaten op te schrijven.

A. Om samen te spelen

Spelverloop

Verloop

Er tellen geen andere punten. Het enige wat telt is de langste rij vormen dat één geheel vormt. Eén punt per tegel. Je kunt tijdens je beurt eerst je tegel aanleggen en daarop onmiddellijk een stopsteen erbij leggen. Dan wordt het aantal stenen geteld en opgeschreven.

Als een ander langs de andere kant er nog in slaagt het wat langer te maken en een stopsteen er tegen te leggen dan verdient de ander nog wat meer punten.

Zo heeft iedere speler 3 stopstenen. Zijn drie scores worden samengeteld en dan wordt er gekeken wie uiteindelijk gewonnen heeft.

Wel is het interessant de spelregels van het basisspel D te nemen. Maar dan wel dat verschillende zegels niet bij elkaar mogen liggen in plaats van strafpunten aan te leggen.

Interessant is ook het gebruik maken van het rooster 6x6 of 8x8 zodat je langs de ene kant tegen de boord kan vermijden dat iemand anders dezelfde reeks ook eens kan laat tellen aangezien hij geen stopsteen meer kan leggen langs de boord.

In dat geval mag je aan de ene kant een tegel bijleggen en de stopsteen aan de andere kant erop leggen.

Indien men geen rooster gebruikt wordt er wel vooraf bepaald hoeveel tegels er gespeeld zullen worden. Voorbeeld: 60 of 70 tegels.

“X”en kan niet!

Einde

Als ieder zijn drie rijen heeft wordt er gekeken wie de meeste tegels heeft...

B. Om alleen te spelen

Nodige materiaal

De tegels en per speler drie stopstenen.
Een briefje om resultaten op te schrijven.

Spelverloop

Begin

Vooraf beslis je hoeveel tegels meedoen.

Verloop

De enige punten die gerekend worden zijn wel de langste rijen vormen.
Na iedere tiende tegel moet je wel ergens een stopsteen plaatsen.

Als je 50 tegels gebruikt heb je 5 stopstenen nodig...

Op het einde tel je je tegels op die je afgesloten hebt, dit is je eindscore.

Met een raam van 6x6 is het natuurlijk logisch dat slechts 36 tegels meespelen. Hier gebruik je 4 stopstenen, 3 per 10 tegels en een laatste na de 36^e tegel.

Einde

Als er geen tegels meer zijn.

De langste telt 176 verzen.
Als je weet dat in dit spel “slechts 174 verzen” zitten, dan zie je in hoe lang psalm 119 wel is. Hij is opgebouwd in 22 x 8 verzen. 22 omdat er 22 letters zijn in het Hebreeuws...

Er zijn nog een aantal lange psalmen: psalm 18: 51 verzen; psalm 37: 40 verzen; psalm 78: 72 verzen; psalm 89: 53 verzen; psalm 105: 45 verzen; psalm 106: 48 verzen
Slechts 31 psalmen tellen meer dan 22 verzen.

Er zijn ook heel wat korte bij. In dit spel heb je zo: psalm 1: 6 ; psalm 23: 6 ; psalm 70: 6 ; psalm 93: 5 ; psalm 100: 5 ; psalm 127: 5 ; psalm 131: 3 ; psalm 134: 3 en psalm 150: 6 verzen.

1.6. Een psalm aanleggen om samen of alleen te spelen

Achtergrond bij spel 6

De bedoeling is om een psalm op zijn geheel te zien en te herkennen welke elementen erin aanwezig zijn. Dit spel is bijna een psalmstudie...

Nodige materiaal

Kies een spel als basis.

Spelverloop

Begin

Leg een gekozen psalm helemaal op de tafel in een lange rij.

Einde

Speel tot de hele psalm is ingesloten.

1.7. Een traan en een lach

Achtergrond bij spel 7

Een psalm is niet zomaar een gebed. Alle verlangens en uitingen van gevoelens kun je er in terug vinden. Dit maakt het mogelijk om ook jouw gevoelens er in te leggen of te herkennen.

Dit kan het ook net moeilijk maken om je in te leven in bepaalde psalmen als je niet leeft in te vergelijken stemming of achtergrond.

Enkele kenmerken van klagen in de psalmen:

Het vertellen aan God.

De situatie aan God vertellen

Vertellen hoe de onrechtvaardige handelt

Vertellen hoe diep je zit

Vertellen welke nood je hebt

Nodige uitleg van de stenen:

	De hele psalm:		Uitzien naar
	danken		Help me uit de put
	loven		Help me uit het water
	speken		De put
	Dit vers: danken en loven		Het water, storm
	smeken		geweld
	Gevoelens uiten		Bron van mijn bestaan
	danken		
	loven		







6 emoticons:

		
danken	verlangen	in moeilijkheden
		
loven	vraag om hulp	kwaad

A. Om samen te spelen

Nodige materiaal

de zes emoticons, een scorebordje, het telraam, evenveel pionnen als er spelers zijn en een dobbelsteen.

														5
														1
														5
														2
														4
														4

Spelverloop

Begin

Kies een spel als basis. Spreek af wie het scorebordje wil bijhouden en invullen. Leg de zes emoticons opzij.

Er tellen echter geen andere punten dan die te verdienen met de emoticons. "X"en heeft dus geen zin.

Verloop

Eerst gooi je elk met de dobbelsteen. Diegene met de meeste ogen kiest een emoticon. Wie de tweede meeste ogen had kiest vervolgens en zo verder.

Wie het meeste ogen heeft mag ook starten. Daarna wordt er wijzers zin gespeeld.

Vertellen hoe God je in de steek laat

Vertellen wat je allemaal geprobeerd hebt, en het toch niet helpt.

Vragen aan God.

Vragen om vergeving, om genezing

Wees niet langer vertoornt

Vragen om redding

Vragen om verdediging

Vragen om vernietiging van de vijand, van de onrechtvaardige

Hoelang nog?

Waarom?

Jij bent toch mijn God?

Ik wacht, ik hoop op je

Sta op, verrijs!

Vragen om sterkte om het kwade niet te doen in alle ellende

Maak dat ik U terug kan loven

God uitdagen.

Kan een dode U eren?

Het zijn ook de vijanden van U,
Heer!

Kom in verweer!

Omwille van Uw Naam, omwille
van uw liefde

Ik sta in mijn recht, ik ben
onschuldig

U zult mij verhoren

Zwijg niet!

U bent toch een God die het
opneemt voor de rechtvaardige,
voor de arme...

U bent toch rechtvaardig,
liefdevol?

Dan zal ieder weten dat U God
bent!

Wij zijn toch U trouw, uw volk?

Trouw blijven aan God.

Terwijl je aan het klagen bent,
toch God loven

Toch je trouw opstellen

Blijvend recht willen doen

Een belofte doen: dan zal ik van
je verhalen, dan zal ik zingen,
loven

Zich willen bekeren

De vraag om de weg te wijzen die
gegaan moet

Je al verheugen op de redding die
nabij is

De bedoeling is om zolang je een bepaald emoticon in bezit hebt om punten te scoren door combinaties te leggen. Soms kun je ook moeilijk anders dan tegels te leggen waarmee anderen kunnen scoren.

Om de twee rondes wordt er door elke speler een andere speler uitgedaagd. Vooraf wordt er weer gedobbeld wie het laatst mag uitdagen. De speler met het meest ogen kan nu als laatste uitdagen en kan zo het meest beheerde emoticon als laatste in handen krijgen voor de volgende twee rondes. De uitdager gooit nu opnieuw met de dobbelsteen. De uitgedaagde moet meer ogen halen om zijn emoticon te kunnen behouden.

Als de uitdager wint krijgt hij de punten van zijn of het net afgesnoepte emoticon. (Hij kiest natuurlijk wat het meeste punten kan opleveren.) De uitgedaagde krijgt dan de helft (afgerond naar boven) van de punten van het niet gekozen emoticon. Die punten komen op het telraam. Daarna wisselen die twee spelers van emoticon.







Als de uitdager verliest worden de emoticons niet gewisseld van eigenaar en mag de uitgedaagde het meest aantal punten vooruit gaan, de uitdager slechts de helft (afgerond naar boven) van het niet gekozen emoticon.

Van alle emoticons die op het einde van de ronde dobbelen van eigenaar verwisseld zijn wordt er een streep getrokken door de twee voorbije beurten.



Na het dobbelspel zijn er opnieuw twee rondes. Als er iemand in geslaagd is om zijn eigen emoticon na alle uitdagingen te behouden tijdens de dobbelronde dan speelt hij voor de punten van vier rondes. (de eerste twee + de volgende twee.) Zo kan er maximum voor zes rondes punten gespeeld worden. Dan zie je in plaats van een schuine streep voor de dobbelronde, een kruis staan.


Daarna volgt er nog dezelfde reeks: 2 rondes aanleggen, dobbelronde, 2 rondes aanleggen, dobbelronde, 2 rondes aanleggen, dobbelronde.

Voorbeeld:


															5
															1
															5
															2
															4
															4

 daagt  uit.


 zou 1x5 punten kunnen opleveren;  6x1.

Wie wint in het duel kiest natuurlijk  en haalt 6 punten.
De verliezer krijgt dan de helft (afgerond naar boven), dus $5:2 = 3$

Stel dat na alle uitdagingen  is veranderd van eigenaar dan wordt er een streep getrokken door de twee gespeelde beurten.

Stel  is uiteindelijk niet veranderd van eigenaar. Er wordt geen lijn getrokken en dus krijgt die speler op het einde van het vierde spel de som van de vier rondes om voor te spelen.
Zie uitgewerkt in het rood...

 speelt nu om (2x5) 10 punten;  slechts om (3x1) 3 punten.

Als je in de beurt vóór de dobbelronde een tegel met  uitlegt, dan mag je één extrabeurt gooien in één duel.

God als medestander.

Terwijl ik aan het vragen bent heeft God me al geantwoord.

Ik weet: U zult mij verhoren

Tegen alles getuigen dat God redt, dat Hij rechtvaardig is, dat Hij luistert, dat Hij zegent, dat Hij kiest voor de arme. Het is tegelijk jezelf moed inpompen...

Dan kan ik zingen! Zeker zijn van de toekomst...

Je ziet nu al hoe God zal redden en getuigt al dat God rechtvaardig is

God is toch diegene die me trouw is van bij en zelfs van vóór mijn geboorte.

De tegenstanders in je gebed verwittigen.

De vijanden of heersers verwittigen dat ze zich moeten bekeren, dat ze zullen moeten vluchten, dat ze vernietigd zullen worden. (het is tegelijk jezelf moet geven).

Zeker zijn dat God voor je zal kiezen.

Een oproep doen om trouw te zijn.

Heel dikwijls krijg je een oproep om trouw te blijven. Het roept de anderen op, maar tegelijk ook jezelf...

Een oproep om God te loven

Je klein opstellen.

Zonder God ben ik niets

Samen met God staan we sterk

Bijstand van mensen, wapens of paarden helpen me uiteindelijk niets

Zul je mij verloren laten gaan?

Verstoot mij niet al is mijn schuld groot

Uitkijken naar God

Ik ben een dwaas...

De spanning in het hele boek

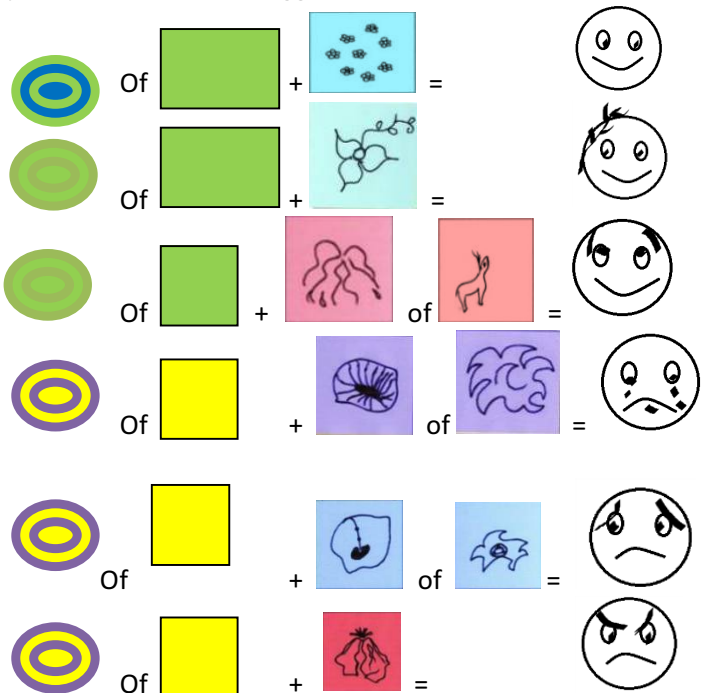
Eerst zijn er meer individuele psalmen, daarna meer collectieve. Van een persoon tot een gemeenschap die samen klaagt.

Te midden van een reeks klaagpsalmen vind je opeens centraal een dankpsalm.

In één psalm vind je zowel klagen als danken, en dit net na elkaar. Terwijl je klaagt kun je toch nog danken.

Het boek eindigt heel sterk met lofpsalmen.

Welke combinaties staan er voor welk emoticon? Als je x + y kunt aan elkaar aanleggen.



Einde:

Als het scorebordje afgewerkt is.

B. Om alleen te spelen

Nodige materiaal

+ Een aantal emoticons, een raster 4x4 of 6x6

Er zijn slechts twee soorten emoticons:

Er zijn ervan elk 10 .

Bij een rasterbord van 4x4: van elk 3 te gebruiken

van 6x6: van elk 6 te gebruiken



Spelverloop

Begin

Leg op het raster een aantal emoticons lukraak.

Kies een spel als basis.

Verloop

De tegel die je op een emoticon mag leggen moet of danken of loven; of smeken zijn naargelang de emoticon op het raster.

Einde

Als het raster vol is kijk je hoeveel punten je gehaald hebt of kijk je of je alle combinaties hebt kunnen maken, naar gelang je een spel als basis gekozen hebt.

Materiaal bij 1. 7

kopieer voor het aantal deelnemers.

																				5
																				1
																				5
																				2
																				4
																				4

Visual equations for matching faces:

- Target: Happy face. Options: Blue square with dots + Green circle with white border.
- Target: Smiling face with hair. Options: Light blue square with floral pattern + Green circle with white border.
- Target: Smiling face with wide eyes. Options: Pink square with floral pattern + Red square with a deer silhouette.
- Target: Sad face with sweat drops. Options: Purple square with floral pattern + Yellow square.
- Target: Sad face. Options: Light blue square with a cherry + Light blue square with a star.
- Target: Angry face. Options: Red square with a star + Yellow square.

1.8. Inhoud en vorm

A. Om samen te spelen

Nodige materiaal

+ de startsteen en de zes aanlegstenen.

Spelverloop

Begin

Kies een spel als basis. Dan verdeel je de aanlegstenen.

Als je met 2 speelt: elk 3 aanlegstenen

Als je met 3 speelt: elk 2 aanlegstenen

Als je met meer speelt: elk 1 aanlegsteen

Je legt de startsteen in het midden en start het spel.

Verloop

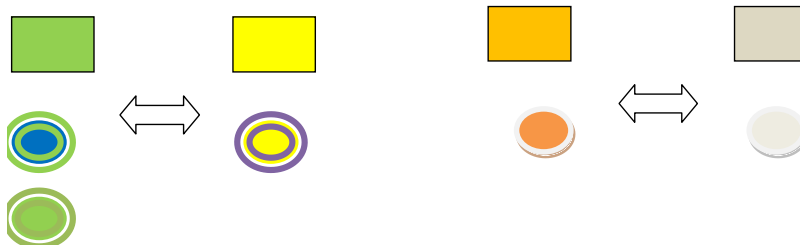
Als je in je beurt een aanlegsteen wilt leggen, dan doe je dat eerst daarna leg je een tegel.

De tegel die je legt tegen een start- of aanlegsteen moet hetzelfde grondkleur hebben!

De tegel die aangelegd wordt aan de aanlegsteen kan 2 extra punten opleveren als een zegel overeenkomt.

Als het vers van de tegel die je legt overeenkomt met de hele psalm dan krijg je 1 punt extra.

Als het het tegengestelde is: plus 2 punten extra.



Bijkomende scores bij het "X" en bij het spel aanleggen aan meerdere tegels:

+2	+2	+1	+1
----	----	----	----

Einde

Zie bij de grondspelen of basisspelen.

A. Om alleen te spelen

Nodige materiaal

+ de startsteen en de zes aanlegstenen.

Spelverloop

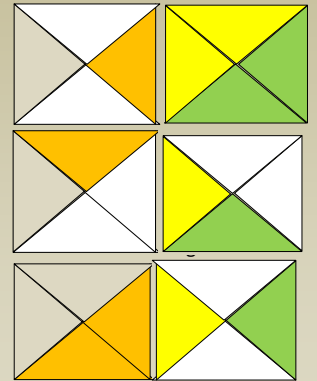
Begin

Leg de start- en aanlegstenen op een raam-bord van 6x6 of 8x8.

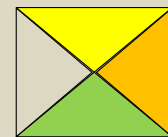
En speel daar op.

Nodige uitleg van de stenen:

Dit zijn de zes aanlegstenen:



Dit is de startsteen:



Op die stenen zijn er verschillende zegels:



Achtergrond

Al zo dikwijls heb ik het geschreven: de toon kan zo veranderen in één psalm. Maar ook de manier waarop iets geschreven is kan heel verschillend zijn. Danken kan door één maal te danken en voor de rest een getuigenis af te leggen. Smeken kan tussendoor ook doorspekt zijn met het geven van levenswijsheid. En zo meer...

Hier volgt een indeling die niet altijd overeenkomt met algemeen aanvaarde indelingen. De reden is dat ik echt wil kijken naar de toon van de psalm... duidelijke psalmen zijn aangeduid in het vet.

Lof:

psalm **8, 19, 21, 29, 33, 45, 47, 68, 93, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 104, 105, 111, 113, 114, 117, 135, 136, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150**

Psalm 8; 114 en 150 zijn typische lofpsalmen die je in het spel aantreft.

Dank:

psalm **9, 18, 22b, 23, 30, 32, 34, 40a, 41, 46, 48, 63, 65, 66, 67, 75, 76, 84, 92, 103, 107, 116, 118, 124, 129, 138**

Psalm 124 is een volksdankpsalm die je in het spel terug vindt.

Psalm 22b; 23 en 32 zijn individuele dankpsalmen die in het spel zitten.

Wijsheid:

psalm **1, 2, 11, 14, 15, 20, 24, 37, 49, 50, 52, 53, 72, 81, 87, 91, 112, 119, 125, 127, 128, 134**

Psalm 1 en 127 staan voor de wijsheid psalmen in het spel.

Smeken:

psalm **3, 4, 5, 6, 7, 10, 12, 13, 17, 22a, 25, 26, 27, 28, 31, 35, 36, 38, 39, 40b, 42, 43, 44, 51, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 64, 69, 70, 71, 74, 77, 79, 80, 82, 83, 85, 86, 88, 89, 90, 102, 106, 108, 109, 115, 120, 123, 126, 130, 137, 139, 140, 141, 142, 143**

Het volk dat smeekt horen we in dit spel in psalm 85.

De ik-figuur in psalm 22a; 54 en 70.

Getuigen:

psalm **16, 62, 73, 78, 94, 110, 121, 122, 131, 132, 133**

Psalm 131 vind je als voorbeeld in het spel.

Psalm 101? getuigen of wijsheid?

Vele psalmen zijn een mengelmoes. Het is dan ook vaak te zien wat iemand de belangrijkste klemtoon vind. Zo zal ikzelf in andere delen wel eens afwijken van de hier gemaakte keuze.

Later volgen er nog andere indelingen. Zie vooral in boek 4...

Achtergrond bij spel 9

Psalmen zijn gemaakt in verschillende periodes. Dat bepaalde psalmen zijn toegewezen aan iemand, betekent niet noodzakelijk dat ze ook werkelijk door die zijn gemaakt. Ze kunnen uit een latere periode stammen en dit is te merken aan wat of hoe iets beschreven is. Een aantal psalmen zijn een beetje te situeren, zekerheid heb je echter niet. Ik heb een aantal boeken geraadpleegd en probeer een aantal psalmen te plaatsen... (niet schieten!)

Vóór het koningschap:

psalm 29, 82,

Het koningschap: psalm 2, 21, 72

Het ene rijk onder David en Salomo: psalm 16, 18 tot 45, 68,

Vóór de inval van Assyrië: psalm 80,

Ten tijde van de scheiding van Juda en Israël: psalm 78, 80, 83, 108

Ten tijde van Deutero Jesaja en 2 Koningen: psalm 50, 78, 81, 95, 105, 106, 107, 136

Vóór de ballingschap: psalm 7, 9, 10, 17, 60, 76, 110, 139

De ballingschap: psalm 74, 85, 110, 137

Het vernietigen van de tempel: psalm 79,

Na de ballingschap: psalm 1, 19, 46, 47, 48, 93, 95 tot 100, 119, 126, 132, 147

Ten tijde van de

Makkabeeën: psalm 149

1.9. Terug in de tijd

A. Om samen te spelen

Nodige materiaal

De tegels, pionnen, het telraam + terugstenen.

De terugstenen hebben een minwaarde en passen bij een wel bepaalde psalm.

- 12	- 10	- 10	- 10	- 7	- 6	- 6	- 6	- 6
- 12	- 6	- 5	- 5	- 5	- 5	- 4	- 4	- 4
- 4	- 4	- 4	- 4					B1,9

De terugstenen zijn de volgende:

(- 12) psalm 29 en 82

(- 10) psalm 16, 32, 68

(- 7) psalm 80

(-6) psalm 50, 105, 106, 107, 136

(-5) psalm 74, 85, 110, 137

(-4) psalm 19, 46, 47, 48, 119, 126, 132

Spelverloop

Begin

Leg de terugstenen op de juiste plaats op het telraam met de minwaarde naar boven. Zet de pionnen op 150 om te starten.

Gebruik enkel één van de 12 mogelijkheden om aan alle tegels aan te leggen!

Verloop

De bedoeling is om de medespelers naar nul te brengen. Met de waarde die je legt met je tegel kun je een zelf te kiezen medespeler laten achteruit gaan op het telraam. Als je dan nog op een terugsteen terecht komt mag je nog zoveel terugkeren. Je gebruikt dus steeds jouw punten om een ander te pesten...

Als je iemand laat teruggaan op het telraam kan die één van de volgende tegels tonen van psalm 1, 47, 93, 100 of 82, dan blijft die gewoon staan en is jouw beurt over zonder nuttig geweest te zijn.

De volgende beurt moet die ander dan wel die tegel gebruiken.

De tegels van psalm 82 zijn niet enkel geldig tegen die ene aanval, maar niemand mag in deze ronde de pion terug plaatsen van die speler tot de tegel van psalm 82 gelegd is (in de eerste beurt).

“X” en kan ook, dan hou je de eigen scores bij en deel je tegelijk uit naar de medespelers. Scores waarbij de tegenstander verhindert om terug te gaan op het telraam kunnen dan niet genoteerd worden.

Einde

Als de eerste speler op nul terechtkomt kijk je wie nog de meeste punten heeft.

B. Om alleen te spelen

Probeer zo vlug mogelijk in het minst aantal beurten terug te gaan op het telraam. Vink de beurten aan.

Toegeschreven aan Mozes:
psalm 90

Verhaalt over David: psalm
3, 7, 18, 34, 51, 52, 54, 56,
57, 59, 60, 63, 142

Toegeschreven aan Salomo:
psalm 72, 127

Een klein tijds kader:

1800 v. Xs: Abraham

1250 v. Xs: Mozes

1025 v. Xs: koning Saul

1000 v. Xs: koning

David

965 v. Xs: koning Salomo

922 v. Xs: scheiding
noord (Israël) en zuid (Juda)

721 v. Xs: Assyrië
veroverd Israël
(ballingschap)

587 v. Xs: Babylonië
veroverd Juda (de tempel
wordt verwoest.)

De grote ballingschap

539 v. Xs:
terug uit ballingschap

334 v. Xs:
Alexander de grote veroverd
Israël

175 v. Xs:
de Makkabeeën in opstand.

Materiaal

— 12	— 10	— 10	— 10	— 7	— 6	— 6	— 6	— 6
— 12	— 6	— 5	— 5	— 5	— 5	— 4	— 4	— 4
— 4	— 4	— 4	— 4					B1,9

1.10. Spelen met de wet

A. Om samen te spelen

Achtergrond

Voor dit spel heb ik psalm 119 als basis genomen. In de joodse traditie is de wet heel belangrijk. Met de Thora bedoelen ze de eerste vijf boeken van het oude testament. De psalmen bestaan ook uit vijf boeken die zouden een verwijzing zijn naar de Thora. In het totaal kennen de joden 365 verboden en 148 geboden. Al die wetten kunnen samengevat worden in de tien geboden. Het is dan ook een levenskunst om je aan die wet te houden. De wet volgen betekent dan ook God volgen en graag zien.

Psalm 119 is een psalm uit 22 delen, evenveel als er letters zijn in het Hebreeuws. Heel die psalm gaat over de wet en hoe de psalmist er mee leeft.

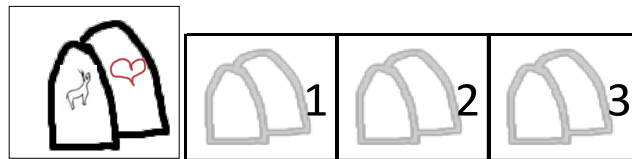
Nodige materiaal

+ een kaart die de nodige zegels of symbolen aanduidt.

1		12	
2		13	
3		14	
4		15	
5		16	
6		17	
7		18	
8		19	
9		20	
10		21	
11		22	

Pionnen om er op te zetten om de volgorde te kunnen volgen.

Jokers die tegelijk ook minkaarten zijn.



En centjes om het aantal behaalde stappen weer te geven.

Spelverloop

Begin

Zoals gewoonlijk. Leg wel naast de spelers een volgkaart zoals op deze bladzijde. Zet een pion op vakje 1.

Als je een raster gebruikt kun je meer elkaar insluiten (6X6 of 8X8)...

Verloop

Het is nu de bedoeling dat je samen de kaart afwerkt en wel in de juiste volgorde (van 1 tot 22).

Indien een speler geen tegel kan aanleggen met een of ander passend symbool dan legt die een andere kaart. De eerste speler die geen passende kaart kan aanleggen legt na zijn beurt een joker voor zich neer. Als er nu niemand een passende kaart heeft gelegd en het is terug aan de eerste speler (die met zijn jokerkaart voor zich ligt), dan is die verplicht om een jokerkaart te gebruiken. Dit betekent voor die speler -6 punten. De volgende eerste speler die aan die jokerkaart aanlegt krijgt geen punten, maar mag wel één vakje opschuiven in het afgelegde traject (en krijgt dus het begeerde centje, zie verder)..

Een volgende speler kan geen volgende stap bereiken door nog eens aan te leggen aan de joker...

Merk op als er al een tegel ligt met een nodig symbool of zegel en je kunt er een tegel tegenaan leggen, dan geldt dit voor een verdere stap op de volgkaart.

Iedere keer dat een speler er in slaagt een juiste tegel te leggen, of een tegel aan te leggen aan een tegel met het nodige symbooltje, krijgt die speler een centje. Ieder centje is 3 punten waard.

“X”en: Bij het “X”en is -6 vervangen door het schrappen van een zelf gekozen score.

Bij het “X”en mag je de drie punten al onmiddellijk meetellen in je slag. Bij andere spelen worden die pas op het einde erbij geteld. Diegene die daarenboven de meeste centjes heeft mag nog tien punten extra erbij gooien bij de eindscore. (Dit geldt uiteraard niet voor het “X”en).

Bijkomende scores bij het “X”en bij het spel aanleggen aan meerdere tegels:

+3	+3	+2	+2
----	----	----	----

Einde

Als de 22 stappen zijn voltooid bekijk je bij het “X”en wie de meeste scores heeft ingevuld.

Bij andere spellen kijkt men naar het telraam en voegt er nog de punten aan toe voor de centjes.

B. Om alleen te spelen

Verloop

Zie vorig spel

Natuurlijk heeft het nu geen zin om centjes te verzamelen.

Je moet een joker gebruiken indien je na twee beurten nog niet een passende kan aanleggen. Aanleggen aan die joker betekent geen punten voor die beurt.

Einde

Als de 22 stappen voltooid zijn wordt de eindscore bekeken.



De wet is:

Van God:

God, volg uw wet: psalm 74

God schendt zijn wet niet:
psalm 89

Een hechte wet: psalm 89

God regeert vanuit zijn wet:
psalm 9, 75

De wet toont Gods trouw:
psalm 111, 119

Leert zijn wet: psalm 25

De wet als een verbond
gesloten: psalm 105

God gedenkt zijn wet: psalm
106, 111

God maakt zijn wet bekend:
psalm 119, 147

Oordelen vanuit de wet:
psalm 75, 96, 98

God gaf de wet: psalm 78,
99, 105, 119, 132, 147

Gods wetten, niet aan de
andere volken gegeven:
psalm 147

Een oproep tot God:

Verberg uw wet niet:
psalm 119

Geef de wet: psalm 72

Volgen van die wetten:

Verlangen te leven naar de wet: psalm 40, 89, 111

Om naar te leven: psalm 72, 78, 99, 103, 119, 132

Gods wet volgen: psalm 99, 103, 105, 119

Getuigen van de wet: psalm 119,

Niet afdwalen van de wet: psalm 119

Niet afwijzen: psalm 44

De wet geschonden:

Gods wet niet aanvaarden: psalm 78, 89, 119

De wet geschonden: psalm 89, 119

Niet ernstig nemen: psalm 78

In naam van de wet onrecht doen: psalm 94, 119

De wet opzeggen zonder te volgen: psalm 50

De wet helpt:

Hoop en troost in de wet: psalm 119

Liefde voor wie de wet volgt: psalm 25

De wet liefhebben en begrijpen:

De wet kennen: psalm 119

De wet leren begrijpen: psalm 119

Die inzicht geeft: psalm 119

De wet is eenvoudig en helder: psalm 19

Overdenken van de wet: psalm 119

De wet in je hart, liefhebben: psalm 37, 40, 112, 119

De wet niet te vergeten: psalm 119

Onderwezen in zijn wet: psalm 94, 119

Maakt me wijs: psalm 119

De wet is volmaakt, is rechtvaardig: psalm 19, 99, 119

Een mystiek met de wet:

Om zich in te verdiepen: psalm 1, 119

Om te smaken: psalm 119

Als liederen voor mij: psalm 119

Verheugen in de wet: psalm 119

Vreugde geven: psalm 119

Verlangen naar Gods wet: psalm 119

Om te aanschouwen: psalm 18, 119

De wet zoeken met het hart: psalm 119

Mijn eeuwig bezit: psalm 119

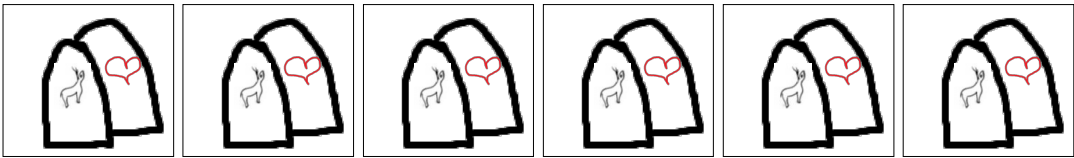
Een wonder: psalm 119

De wet is ruim: psalm 119

Een eeuwige wet: psalm 119, 149

B1.10 kopieer voor de spelers de te volgen weg.

1		12	
2		13	
3		14	
4		15	
5		16	
6		17	
7		18	
8		19	
9		20	
10		21	
11		22	



1	2	3	1	2	3
1	2	3	1	2	3
1	2	3	1	2	3
1	2	3	1	2	3

1.11. Vreze voor de Here

Nodige materiaal

Groene muntjes: 2, 3, 7, 15, 18, 19, 22, 23, 31, 34, 40, 50, 52, 55, 60, 62, 64, 67, 79, 86, 106, 109, 111, 112, 115, 119, 128, 138, 143

Rode muntjes: 5, 25, 27, 37, 42, 61, 63, 66, 70, 91, 121, 123, 130

2	3	7	15	18	19	22	23	31	34
50	52	55	60	62	64	67	79	86	106
111	112	115	119	128	138	143	5	25	27
42	61	63	66	70	91	121	123	130	
40	109	37	B1,11						

Het telraam

Pionnen om ook op de kaarten te leggen: we noemen die pionnen wachters.

Twee dobbelstenen

A. Om alleen te spelen

Spelverloop

Begin

Deze maal ga je vooruit op het telraam door met twee dobbelstenen te gooien. Leg de muntjes op het telraam bij het juiste vakje.

Door met de dobbelstenen te spelen kom je automatisch op de groene en rode muntjes terecht. Verder kies je spel als basis om de tegels te kunnen aanleggen. De punten van dit grond- of basisspel tellen nu niet. Het is pas belangrijk aan het einde van het spel.

Verloop

Bij een groen muntje: "waken" In plaats van de volgende beurt te gooien met de teerling, mag je één gelegde tegel wisselen, zorg wel dat die past indien je het basisspel neemt (min 5 punten telt hier niet, dus zijn er bepaalde combinaties uitgesloten).

Bij een rood muntje: "vrezén" Je mag de volgende beurt gooien en achteruit gaan op het telraam. (daardoor wordt je spel verlengd).

Als je een tegel legt met de volgende zegels mag je een pion van jouw kleur zetten op die tegel. Je zet er een waker op die geeft jouw punten op het einde van het spel.



Als je een zes gooit: mag je een tegel onder een door jouw bezette tegel leggen. Zo maak je torentjes om nog beter te kunnen uitkijken.

Einde

Als de speler het afgesproken eindpunt bereikt heeft op het telraam wordt het spel stopgezet. Nu mag de speler alle bezette tegels (door er een pion boven op te staan hebben) in een combinatie leggen die volgens het gekozen basisspel het meest punten oplevert.

Achtergrond

Uitnodiging tot ontzag:

psalm 2, 34

Met ontzag: psalm 5, 64, 112, 130

Wie ontzag toont: psalm 15, 25, 60, 128

Algemeen: psalm 19, 40, 52, 55, 66, 67, 86, 111, 119

Met vrees voor God: psalm 31, 34, 103, 115, 119, 135

Algemeen: psalm 22, 25, 33, 102, 111

Uitnodiging tot eren:

psalm 2, 22

Tot eer van zijn naam:

psalm 18, 23, 31, 66, 79, 106, 109, 115, 138, 143

Algemeen: 7, 50

God is mijn eer: psalm 3, 62

God waakt: psalm 61, 66, 91

Uitnodiging tot: psalm 27, 37

Algemeen: Psalm 5

De Heer houdt de wacht: psalm 121

Uitzien naar: psalm 25, 42, 63, 70, 123, 130

Vrezen heeft hier minder de betekenis van bang zijn, dan wel van opkijken naar, eren. Het vrezen van de Heer zorgt net dat je geen vijanden meer hoeft te vrezen. In tegendeel tot wat wij spontaan zouden denken maakt dit vrezen van de Heer ons vrij. Vrezen betekent dan ook kiezen om zijn wet te volgen, kiezen om rechtvaardig te zijn. En vooral ook verlangen, uitkijken naar de komst van de Heer. Daarom wordt er ook gewaakt.

Zoals wij uitzien, zo ziet God ook uit naar ons. Hij houdt zelfs bij ons de wacht.

B. Om samen te spelen

Spelverloop

Begin: Idem als bij A

Verloop

Bij een groen muntje: "waken" In plaats van de volgende beurt te gooien met de teerling, mag je één gelegde tegel wisselen. Je mag indien het één van de hieronder afgebeelde zegels is één van je pionnen opzetten.

Bij een rood muntje: "vrezen" Je mag de volgende beurt gooien en een door jouw aangeduide speler achteruit doen gaan op het telraam. (daardoor wordt je spel verlengd).

Als je een tegel legt met de volgende zegels mag je een pion van jouw kleur zetten op die tegel. Je zet er een waker op die geeft jouw punten op het einde van het spel.



Als je een zes gooit: mag je een tegel onder een door jouw bezette tegel leggen. Zo maak je torentjes om nog beter te kunnen uitkijken.

Einde

Als één speler het afgesproken eindpunt bereikt heeft op het telraam wordt het spel stopgezet. Nu mogen de spelers alle door hun bezette tegels (door er met hun pion boven op te staan hebben) in een combinatie leggen die volgens de vooraf gekozen module of mogelijkheid het meest punten oplevert. Wie wint er nog uiteindelijk?

C. Om samen te spelen

Spelverloop

Begin

Leg een levenspad aan van 46 gedekte tegels en wel zo dat je een rechthoek bekomt van 15 op 10 tegels. In het midden leg je een dobbelsteen en een rad gemaakt voor dit spel. Alsook een aantal kleine pionnetjes. Er is geen telraam nodig...Je zet de pions van de spelers op een hoek van de rechthoek. Dat is de startplaats.

Kies een spel als basis en deel voor elk 10 tegels uit. (enkel module 4 en 6 zijn zinvol, desnoods gecombineerd).

Het rad:



Verloop

Er wordt bij het begin van een beurt met een dobbelsteen geworpen door de speler. Met de pion ga je op het rad vooruit en kom je bij een situatie of een gevoel. Dan zie je waar je naartoe moet op het levenspad.

Normaal mag je ook eerst het aantal stappen vooruit op dat pad en komt er nog een opdracht bij. Het kan echter ook dat je moet blijven staan. Op het levenspad kom je ook op een tegel terecht. De tegel wordt zichtbaar gemaakt.

We kijken op het rad naar de eigen opdracht en voeren die uit.

Sidder en Beef: Ga 2 stappen achteruit met je pion en leg daar een tegel aan. Sta met je pion op de aangelegde tegel. Met een volgende beurt moet je eerst terug op het pad geraken.

Breng eer: Ga 4 stappen nog vooruit. Leg een tegel aan waar je nu terecht gekomen bent.

Leef ernaar: Leg een tegel aan waar je bent. Je krijgt wel een klein pionnetje om de volgende keer 2 maal het gegooide ogen vooruit te gaan.

Waak: Je gaat niet vooruit met je pion op het levenspad. Je blijft staan op je vorige plaats. Wel mag je er 2 tegels aanleggen in de directe omgeving (zo dicht mogelijk bij de tegel waar je op staat). Het aantal punten die je daarmee zou verdienen mag je alsnog tijdens je beurt vooruit zetten. Daarmee is je beurt gedaan.

Wacht: Je gaat niet vooruit op het levenspad. Je krijgt 2 pionnetjes. Daarmee kun je of de volgende keer twee maal vooruit gaan in één zet of kun je weigeren een negatieve zet uit te voeren.

Als je op een leeg vakje komt: Leg een tegel aan en ga naast de weg op de aangelegde tegel staan. Als je een volgende keer terug op een leeg vakje terecht komt, bouw je verder aan weg van de weg en niet in de richting van de weg...

Wie twee pionnetjes in zijn bezit heeft kan een tweede gebruiken om een situatie te voorkomen en de opdracht niet te doen. De beurt is dan wel over.

Wie slechts een pionnetje heeft kan het slechts inzetten om twee maal zo ver te geraken op het levenspad.

Einde

Die de weg ten einde is gegaan is gewonnen.

D. Om samen te spelen variant.

Je kunt het spel evengoed wel met het telraam spelen, dan tellen de punten van de slagen, maar krijgt de 1^e aan de aankomst 30 extra punten, de 2^e 20 en de 3^e 10...

E. Om alleen te spelen

Spelverloop

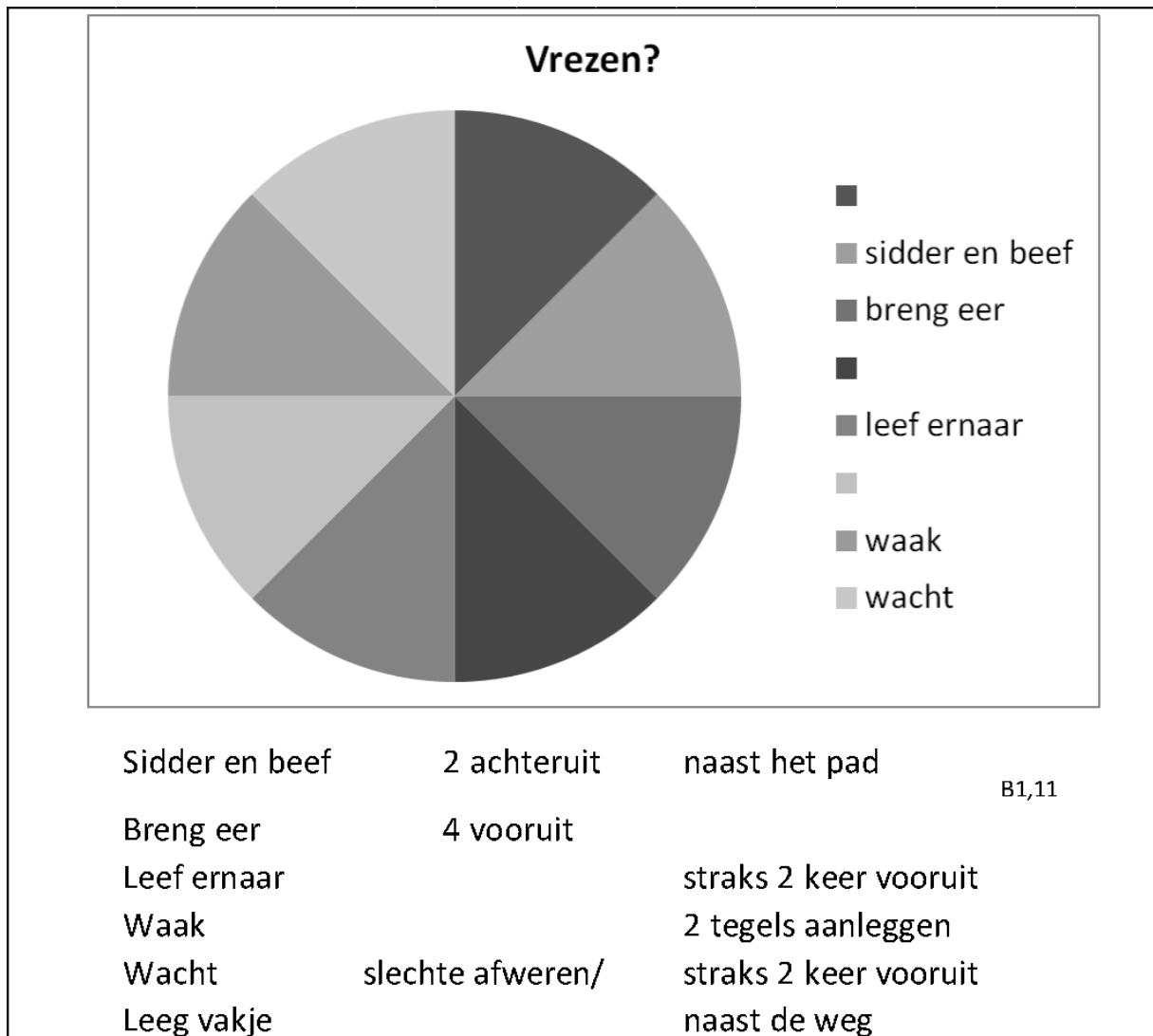
Hoeveel teerlingworpen heb je nodig om uit te geraken?

Waken heeft nog en andere betekenis. Het is de wacht houden en tegelijk ook bidden in de nacht. Nogal wat gelovigen kozen er voor om als ze op pelgrimstocht waren de avond of de nacht door te brengen in de tempel. Vergelijk met de aanbidding bij de christenen...

Wachten is niet passief. Het is tegelijk al een plaats vrijmaken voor de komst van de Messias, van de Heer. Wachten is beseffen dat God uiteindelijk alles vol maakt, en toch er al werk van maken om zelf in het reine te komen, om te leven naar Zijn geboden.

Materiaal

2	3	7	15	18	19	22	23	31	34	
50	52	55	60	62	64	67	79	86	106	
111	112	115	119	128	138	143	5	25	27	
42	61	63	66	70	91	121	123	130		
40	109	37	B1,11							



1.12. Om te feesten

Nodige materiaal

De "kalender" als telraam:

Tisjri		Kislev		2		Nisan	Ijar	Sivan	Av	Eloel
1	16	1	16		Adar	1	113	1	1	1
2	17	2	17	Sjevat	81	2	114	2	2	2
3	18	3	18	1	2	98	115	3	3	3
4	19	4	19	2	3	4	116	4	4	
5	20	5	20	67	4	5	117	5	5	
6	21	6	21	4	5	6	118	6	6	
7	22	7	22	5	6	7	7	7	7	
8	23	8	23	6	7	8	8	8	8	
9	24	9	24	7	8	9	9	9	9	
10	25	10	25	8	9	10	122	10	10	
11	26	42	26	9	10	11				
12	27	12	27	74	11	12	Tammoez			
13	28	13	28	11	12	13				
14	29	14	29	12	13	14				
15	30	15	30	13	14	15				
Chesjwan		Tevet		14						
		1	15	!!!!!!						

A. Om alleen te spelen

Spelverloop

Begin

In dit spel krijg je als speler geen 10 kaarten (tegels). Je neemt telkens als het je beurt is één tegel. Verder kies je voor één van de 12 mogelijkheden om alle tegels aan te leggen.

In plaats van het telraam wordt deze kalender gebruikt.

Doordat je niet kunt kiezen uit een aantal kaarten moet je meer uitkijken waar je de tegel aanlegt. Zo kun je mikken om op een vakje terecht te komen om de voordelen ervan te kunnen benutten.

Verloop

Je trekt dus telkens één tegel en speelt die dan uit. De score wordt bijgehouden op de kalender. Als je niet "X"t dan telt het aantal beurten.

Bij het "X" is er een volledig ander doel en gaat het om zoveel mogelijk speciale cijfers tegen te komen op je weg naar het einde.

Bij het "X"en:

sabbat	Ps. 24	Ps. 113 - 118	15 Sjevat
sabbat	Ps. 27	Ps. 122	14 Adar
sabbat	Ps. 67	10 Tisjri	15 Nisan
sabbat	Ps. 81	23 Tisjri	6 of 7 Sivan
sabbat	Ps. 98	2 Tevet	9 Av

Einde

Als je het einde van de kalender bereikt.

Betekenis van de gekleurde cijfers:

Rood, Het is feest: Vanaf nu ga je slechts één vakje per beurt vooruit zolang je in een periode van het feesten zit. (met andere woorden zolang je op een rood vakje terecht komt).

Groen, het is sabbat: Je mag geen nieuwe tegel trekken. Tijdens dezelfde beurt mag je hetzelfde aantal zetten vooruit als zonet. Blauw, tijd voor een psalm: zingen is twee maal bidden. Als je hierop terecht komt telt dit voor twee beurten (bij het niet "X"en)

Een leeg vakje: Hier verlies je een beurt. Mijd deze vakjes!

!!!!: het schrikkelmaand. Het jaar duurt langer, je gaat terug naar het vakje "2 Adar".

B. Om samen te spelen

Nodige materiaal

De kalender, en naar gelang het grondspel of/en basisspel je kiest...

Spelverloop

Begin

Nu trekken de spelers telkens één tegel per beurt uit de stapel. (dus geen tien tegels trekken).

Er wordt gekeken met welk spel het gecombineerd wordt.

Verloop

Speciale spelregels.

Rood: Het is feest. Neem nog een tegel.

Groen: Het is sabbat. Sla de volgende beurt over.

Blauw: Het is een speciale psalm. Je leest die samen voor je verder speelt.

Bij het "X"en zijn er speciale troeven die je slechts één keer kunt gebruiken.

Als je die gebruikt tellen ze ook mee als vervulde opdrachten.

Voorbeeld: zet één speler naar keuze maximum drie vakjes terug op de kalender. En zo meer, zie de te vervullen opdrachten.

Zet een medespeler op rood Door maximum 4 vakjes te verzetten.	Zet een medespeler 3 vakjes terug.
Zet een medespeler op blauw Max. 3 verzetten.	Zet een medespeler 3 vakjes vooruit.
Zet een medespeler op groen. Max. 3 verzetten.	Geef een medespeler een tegel om aan te leggen.
Neem de beurt van een medespeler af en speel zelf.	Schrap één doel bij de andere.

De andere doelen blijven ook:

sabbat	Ps. 24	Ps. 113 - 118	15 Sjevat
sabbat	Ps. 27	Ps. 122	14 Adar
sabbat	Ps. 67	10 Tisjri	15 Nisan
sabbat	Ps. 81	23 Tisjri	6 of 7 Sivan
	Ps. 98	2 Tevet	9 Av

Bij het "X"en maf de speler achteruit gaan op het spelbord. De aankomst is toch van geen tel.

Wie heeft de meeste doelen bereikt?

Bij de andere spelmogelijkheden is het de bedoeling om zo vlug mogelijk het jaar uitgespeeld te hebben.

Je kan met de doelen van "X"en ook spelen in het gewone spel.

Achtergrond

Verzameld van op internet (zeker niet volledig):
Psalm 113 tot 118 worden op alle joodse feesten gebeden, echter niet op Poerim.

Tijdens het Loofhuttenfeest,
Soekoet: psalm 27, 122
Tijdens het nieuwjaarsfeest,
RosjHasjana: psalm 81

Tijdens het wekenfeest,
Sjavoet: psalm 67
Verwijzend naar het paasfeest, Pesach:
psalm 24, 42
Verwijzend naar het lichtfeest, Chanoeka:
psalm 30

Zomer en winter: psalm 74
Zon en maan een plaats gegeven: psalm 74
Nieuwe maan: psalm 81
Blaas op de Sjofar,
ramshoorn: psalm 81, 98
Over de tempel die vernietigd is: psalm 74, 79

Psalm 30: voor de inwijding van de tempel of een huis?
De psalmen worden gebruikt voor diensten, toen en nu ook nog.

Psalm 120 tot 134 zong men om op te gaan op tocht naar Jeruzalem.

Op sabbat, de zevende dag, zaterdag looft men ook de Heer met psalmen.

Deze “kalender” is gemaakt als een speelbare samenvatting.

De maanden van het jaar zitten erin vermeld, enkel het schrikkelmaand niet.

Op de plaats van het schrikkelmaand vind je “!!!!!!!”.

Zwart staat voor een bepaalde datum,

rood voor een feestdag of speciale dag,

groen voor een zaterdag in dat fictieve jaar, een sabbatdag.

De lege vakjes geven aan dat niet het gehele maand opgenomen is in die kalender.

Als je de gele vakjes telt komt je aan 150. 150 verwijst naar de psalmen. Een aantal van die vakjes vermelden de

belangrijkste psalmen bij feesten, die zijn in het blauw aangegeven.

Feesten uit de christelijke traditie die verband houden met de joodse feesten:

Karnaval: Poerim, 14 Adar

Het Paasfeest: Pesach, 15 Nissan

Pinksteren: het Wekenfeest, 6-7 Sivan

Op het volgende schema zie je de maanden met aangeduid de dagen dat er iets speciaals is.

Onderaan zie je hoeveel dagen die maand telt.

Nisan	maart/ april	30 dagen	15: Pesach	Op sabbat: Hooglied
Ijar	april/ mei	29 dagen		
Sivan	mei/ juni	30 dagen	6 tot 7: Sjavoet, wekenfeest, 10 geboden gekregen	Op 7: Ruth
Tammoez	juni/juli	29 dagen		
Av	juli/ augustus	30 dagen	9: Tisah be-Av, treurdag om Jeruzalem	Klaagliederen
Eloel	augustus/ september	29 dagen		
Tisjri	september/ oktober	30 dagen	½: Rosj Hasjana (joods Nieuwjaar) 10 : Jom Kipoer, grote verzoendag: belijden van zonden. 15 tot 21 Soekot of loofhutenfeest 22 : slotfeest, Sjemini Atseret 23: Simchat Thora, vreugde van de Wet	Sabbat tussendagen: Prediker
Chesjwan	oktober/ november	29/30 dagen		
Kislev	november/ december	30/29 dagen	25 tot: Chanoeka, lichtfeest	
Tevet	december/ januari	29 dagen	2 : Chanoeka	
Sjevat	januari/ februari	30 dagen	15: Toe Tbisjevat, bomenfeest	
Adar	februari/ maart	29/30 dagen	14: Poerim, lotenfeest	Op sabbat: Ester
Adar sjeni	maart (schrikkelmaand)	29 dagen		

TISIRI	CHESIWAN	KISLEV	TEVET	SJEVAT	ADAR	ADAR SJENI	NISAN	IJAR	SIVAN	TAMMOEZ	AV	ELOEL
sept.	okt.	nov.	dec.	jan.	feb.	ma.	ma.	ap.	mei	juni	juli	aug.
okt.	nov.	dec.	jan.	feb.	ma.	!	ap.	mei	juni	juli	aug.	sept.
1		25	1	15	14		15		6		9	
2		26	2						7			
10		27										
15		28										
16		29										
17		30?										
18												
19												
20												
21												
22												
23												
30 d.	29/ 30	29/ 30	29	30	29/ 30	29	30	29	30	29	30	29

B1.12

Tisjri		Kislev		2		Nisan	Ijar	Sivan	Av	Eloel
1	16	1	16		Adar	1	113	1	1	1
2	17	2	17	Sjevat	81	2	114	2	2	2
3	18	3	18	1	2	98	115	3	3	3
4	19	4	19	2	3	4	116	4	4	
5	20	5	20	67	4	5	117	5	5	
6	21	6	21	4	5	6	118	6	6	
7	22	7	22	5	6	7	7	7	7	
8	23	8	23	6	7	8	8	8	8	
9	24	9	24	7	8	9	9	9	9	
10	25	10	25	8	9	10	122	10	10	
11	26	42	26	9	10	11				
12	27	12	27	74	11	12	Tammoez			
13	28	13	28	11	12	13				
14	29	14	29	12	13	14				
15	30	15	30	13	14	15				
Chesjwan		Tevet		14						
		1	15	!!!!!!						

Rood	1 vooruit
Groen	nog eens zoveel vooruit
Blauw	trek een tweede tegel
	wacht één beurt
!!!!	ga naar 2 Adar
	B1,12

Rood	1 vooruit
Groen	nog eens zoveel vooruit
Blauw	trek een tweede tegel
	wacht één beurt
!!!!	ga naar 2 Adar
	B1,12

Rood	1 vooruit
Groen	nog eens zoveel vooruit
Blauw	trek een tweede tegel
	wacht één beurt
!!!!	ga naar 2 Adar
	B1,12

Rood	1 vooruit
Groen	nog eens zoveel vooruit
Blauw	trek een tweede tegel
	wacht één beurt
!!!!	ga naar 2 Adar
	B1,12